



Karelia-ammattikorkeakoulu
Medianomi (AMK)

Interaktiivisen lyhytelokuvan käsikirjoitus

Juuso Vuoti

Opinnäytetyö, Toukokuu 2022

www.karelia.fi



OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2022
Media-alan koulutus

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
+358 13 260 600 (vaihde)

Tekijä
Juuso Vuoti

Nimeke
Interaktiivisen lyhytelokuvan käsikirjoitus

Tiivistelmä

Tämä opinnäytetyö käsittelee interaktiivista käsikirjoittamista. Työn tarkoitus on tarjota ohjeita, mitä kaikkea käsikirjoituksen teossa tulee ottaa huomioon. Työssä perehdytään, mitä interaktiivisuus on ja miten se on näkynyt elokuvissa. Työssä selvitetään, miten pelit hyödyntävät interaktiivista tarinankerrontaa. Opinnäytetyöni on interaktiivisen lyhytelokuvan käsikirjoitus.

Opinnäytetyön tietopohja perustuu kirjallisuuteen, web-artikkeleihin, elokuvaan ja videopeleihin. Tämän jälkeen käsitellään interaktiivisen käsikirjoituksen erityispiirteitä. Opinnäytetyöni luo eron tarinan ja juonen välille. Työ esittelee vertailevasti rakennekaavioita juonen rakentamisesta. Työ esittelee, miten valintatilanne tehdään ja mitä tulee ottaa huomioon. Tarkastelen myös, mitä hyvää ja huonoa interaktiivisissa teoksissa on ollut ja pyrintään käyttämään näitä tietoja hyväksi. Lopuksi esittelen oman käsikirjoitukseni ja kerron sen työvaiheista. Selitän teorioita ja rakennekaaviota apuna käyttäen elokuvantarinan vaiheet sekä, valintatilanteet ja miten ne vaikuttavat juoneen. Pohdintaluvussa arvioin, kuinka onnistuin ja mietin interaktiivisen elokuvan tulevaisuutta.

Kieli
suomi

Sivuja 34
Liitteet 1
Liitesivumäärä 30

Asiasanat
käsikirjoitus, lyhytelokuva, interaktiivinen elokuva



THESIS

May 2022

Degree Programme in Media

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
+358 13 260 600 (switchboard)

Author
Juuso Vuoti

Title
Manuscript of an Interactive Short Film

Abstract

This thesis deals with the topic of writing an interactive manuscript. The purpose of this thesis was to provide instructions on what a writer needs to consider when writing a manuscript. This thesis introduces the concept of interactivity and how it has been visible in films. The thesis explains how games utilise interactive storytelling. My thesis is a manuscript of an interactive short film.

The theoretical background is based on literature, web-based articles, films, and video games. After this, the work introduces the special features of an interactive manuscript. Thesis creates a difference between a story and a plot. The work introduces schematic diagrams of building the plot and compares plots. This thesis introduces how the selection is made and what should be taken into consideration. Thesis also search what great and poor there has been in the interactive pieces and try to utilize the information collected. In the end, I introduce my manuscript and tell about the work phases. I explain the phases of making a plot for a film as well as the selection processes and how they affect the plot by using the theories and the schematic diagrams of the film structures. In the part of the discussions, I estimate how I managed in the process and what the future of an interactive film could looks like.

Language
Finnish

Pages 34
Appendices 1
Pages of Appendices 30

Keywords
manuscript, short film, interactive film

Sisältö

1	Johdanto	5
2	Tausta	6
2.1	Interaktiivisuus käsitteenä	6
2.2	Historia	6
2.3	Interaktiivisuus muussa yhteydessä	9
2.4	Pelimaailma	9
2.5	Netflix ja Bandersnatch	10
3	Tarinan rakentaminen	11
3.1	Juoni ja tarina	11
3.2	Rakenne	11
3.3	Oman tarinani rakennekaaviosta	15
3.4	Valintatilanne	15
3.5	Valinnan rakentaminen	17
4	Oma tarinani	19
4.1	Luontivaihe	19
4.2	Maailma	20
4.3	Tarina	20
4.4	Hahmot	20
4.5	Ensimmäiset valinnat	22
4.6	Valinnat Haapavedellä	23
4.7	Valinnat Ylivieskassa	24
4.8	Nivala	25
4.9	Koti	26
4.10	Epilogi	27
5	Kirjoittaminen	28
5.1	Prosessi	28
5.2	Celtx	29
6	Pohdinta	30
	Lähteet	33

Liitteet

Liite 1 Käsikirjoitus

1 Johdanto

Opinnäytetyössäni perehdyn interaktiivisen lyhytelokuvan käsikirjoituksen luomiseen. Interaktiivisessa elokuvassa katsoja voi vaikuttaa juoneen valinnoilla, joita on käsikirjoitettu elokuvaan mukaan. Interaktiivinen elokuva eroaa perinteisestä lineaarisesta tarinasta juuri valintojen vaikutuksesta. Katsoja otetaan passiivisesta seuraajasta aktiiviseksi osallistujaksi elokuvan tarinaan. Interaktiivisen tarinan kertominen luo käsikirjoittajalle uusia haasteita. Käsikirjoittajalle avautuu myös täysin uusia mahdollisuuksia. Myös valmiin elokuvan katselukokemus on yleisölle erilaista.

Opinnäytetyöni tietoperustassa selvitetään, mitä interaktiivinen elokuva on. Tämän jälkeen luodaan katsaus interaktiivisten elokuvien historiaan ja miten muissa medioissa interaktiivista tarinankerrontaa on käytetty. Elokuvan historia ja sen aikana tehdyt valmiit elokuvat ja muut mediat rakentavat hyvän pohjan siihen, minkälaisia ratkaisuja käsikirjoittajat ovat tehneet tarinoihinsa. Historian ansioista avautuu myös, mitä haasteita ne ovat sisältäneet ja miksi interaktiiviset elokuvat eivät ole nousseet suosioon.

Opinnäytetyöni toiminnallinen osuus käsittelee oman interaktiivisen lyhytelokuvani käsikirjoitusta. Kerron kirjoittamisen luomisesta ja käsikirjoittamisen vaiheista. Esittelen rakennekaavoin avulla tarinani juonen rakennetta ja perustelen elokuvassa tehtäviä valintoja. Käsitelen myös, miten valinnat vaikuttavat elokuvan juoneen. Avaan myös hahmojen tarkoitusta ja vaikutusta tarinaan.

Lähteinäni käytän kirjallisuutta, tutkimusartikkeleita ja valmiita interaktiivisia tuotoksia niin elokuvia, kuin videopelejä. Opinnäytetyöstäni hyötyvät kaikki, jotka kirjoittavat interaktiivista mediaa. En ole käsitellyt työssäni interaktiivisen teoksen mekaniikkaa, koska sillä ei ole merkitystä käsikirjoitusvaiheessa.

2 Tausta

2.1 Interaktiivisuus käsitteenä

Tässä yhteydessä, tarkoitan termillä interaktiivisuus sitä, että katsojalla on mahdollisuus valita ja vaikuttaa suoraan elokuvaan ja sen päähenkilön valintoihin. Katsojan tulee tuntea, että hänen valinnallaan on merkitystä ja ne muovaavat elokuvan tarinaa. (Miller 2020, 77.) Terminä interaktiivinen tarkoittaa vuorovaikutteista. Taideteos, jonka lopulliseen muotoon katsoja voi vaikuttaa. (Kielitoimisto 2021.)

Carolyn Millerin (2020) mukaan suurin ero interaktiivisen tarinan ja perinteisen välillä on se, että interaktiivisessa kerronnassa katsoja pystyy vaikuttamaan itse tarinaan. Katsojasta tulee osallistuva tekijä, joka vaikuttaa suoraan tai epäsuorasti hahmoon. Tarinan pitää tukea interaktiivisuutta (Miller 2020, 105.)

Käytännössä interaktiivinen elokuva on peli. Se on aktiivista, interaktiivista mediaa. Pelaaja itse osallistuu pelihahmon liikuttamiseen ja vuorovaikutteiseen pelimaailman kanssa. Perinteinen elokuva on passiivista, sillä siinä katsojan osallistumista ei vaadita, hänen tarvitsee vain istua ja katsoa. James Cameronin mielestä interaktiiviset elokuvat eivät ole aktiivista vaan passiivista mediaa, jossa on vaihdettavissa olevia osia. (Kopu 2019, 214.)

2.2 Historia

Interaktiivisen tarinankerronnan juuret ovat vanhat. Varhaisimmat versiot siitä ovat jo kivikaudelta ja halki historian mennessä se on kehittynyt. Suulliset tarinat siirtyivät aina teatteriin ja siitä myöhemmin elokuviksi. (Miller 2020, 7–8.)

Power of Love-niminen elokuva julkaistiin 1922. Elokuva tarjosi katsojalle mahdollisuuden päättää, haluavatko he onnellisen vai surullisen lopun. Elokuva katsottiin punaviherlasien läpi. Elokuva oli samalla ensimmäinen 3D-elokuva,

jossa surullisen tai onnellisen lopun sai elokuvan lopussa peittämällä toisen linssin. (Marsh 2014.)

Ensimmäinen ”interaktiivinen” elokuva oli William Castlen Mr. Sardonicus (1961). Elokuvan aikana yleisöltä kysyttiin, kumman lopun he haluavat nähdä. Yleisö ei tiennyt, että oikeasti elokuvassa oli vain yksi loppu. Valinnan illuusio kiehtoi yleisöä. (Hales 2015, 37–38.)

Ensimmäinen oikea interaktiivinen elokuva oli vuonna 1967 esinäytöksensä saanut Kinoautomat. Tšekkoslovakialaisen Raduz Sinceran tekemä elokuva sisälsi yhdeksän eri valintatilannetta, joiden väliltä yleisö pystyi äänestämään teatterin penkkeihin rakennettujen nappien avulla. Yleisö ei sitä tiennyt, että vaikka valinta vaikutti seuraavaksi nähtyyn kohtaukseen, seuraava valintatilanne oli aina sama, kuin muilla katselukerroilla. (Miller 2020, 466.) Kinoautomat sai ensi-iltansa maailmannäyttelyssä Kanadan Montrealissa vuonna 1967, ja siitä muodostui hitti. Ironisesti tämä ensimmäinen interaktiivinen ja yleisön päätöksiin nojaava elokuva tehtiin kommunistisessa maassa. (Hales 2014, 143–144.) Elokuva oli satiiria ja poliittista kannanottoa. Yleisön päätöksellä ei ollut väliä, koska valinta oli illuusio.

Hollywood oli kiinnostunut elokuvan uudentlaisesta tekniikasta ja yritti ostaa sitä Sinceralta, mutta Tšekkoslovakian valtio ei suostunut myymään teosta, sillä elokuva kuului valtiolle. (Willoughby 2007). Kinoautomat kiinnosti yleisöä ympäri maailmaa. Sitä esitetään vieläkin esikuvalleen uskollisena versiona erilaisissa tapahtumissa, viimeisimpänä Slovakiassa järjestetyssä Unicon-tapahtumassa 2019. (Unicon 2019).

Interaktiivisuus kiinnosti, mutta Kinoautomatin jälkeen suurin ja merkittävin hetki tuli vasta 1980-luvun taitteessa, kun laserdisc- teknologia kehittyi. Laserdiscille tehdyistä elokuvista merkittävin oli Good-bye, Cruel World, (1982) koska siinä käytettiin ensimmäistä kertaa mikrotietokonetta. Ennen tietokoneen tuloa interaktiivisissa elokuvissa valittu vaihtoehto oli jouduttu toteuttamaan laittamalla haluttu filmikela projektoriin. Teknologian kehittyessä viihde keskittyi enemmän kotiin kuin elokuvateattereihin, DVD:n, kotitietokoneiden ja internetin

muodossa. Laserdisceille ja DVD:lle tehtiin interaktiivisuutta hyödyntäviä elokuvia. Elokuvat eivät saavuttaneet suurta suosioita, joten interaktiivisuuden elementeistä luovuttiin koska kulut olivat enemmän kuin tuotto. Suuri harppaus oli QuickTime teknologia, mikä mahdollisti interaktiivisten elokuvien teon vaatimattomilla laiteilla. YouTubeen tehtiin interaktiivisia videoita sen omalla hyperlinkkipalvelulla. YouTubeen hyperlinkitys toimi siten, että videoihin voitiin lisätä linkki seuraavaan videoon.

Valtavirtaan interaktiivinen elokuva ei ole noussut, koska terminologia on ollut ristiriitaista. Samoin myös teknologia on ollut jatkuvan muutoksen alla. Vaikka sille on ollut kiinnostusta. Puhetta interaktiivisuuden yleistymisestä on ollut aina kun uusi teos on nousut valtavirtaan, mutta konkreettisia tuotoksia ei ole tehty. (Hales 2015, 38–46.)

Interaktiivisen elokuvan tuotannossa kyse on myös budjetista. Samasta tarinasta vaihtoehdoisen juonipolun tekeminen kasvattaa elokuvan budjettia. Cameronin jos saisi esimerkiksi tekemään vaihtoehdoisen lopun, se maksaisi paljon. (Kopu 2019, 214.)

Nykyiset älylaitteet mahdollistavat uuden maailman ja tarinankerronta on siirtynyt älypuhelimiin. (The Wired 2020, 117). Interaktiivisen elokuvan kokemiseen ei enää tarvita elokuvateattereita, joihin on erikseen rakennettu äänestysmahdollisuus. Elokuvakokemuksesta on mahdollista nauttia missä ja milloin vain, sillä älylaitteet mahdollistavat käytön. Elokuvat eivät rajoitu DVD:n tallennustilaan, vaan pilvipalvelut antavat rajoittamattomasti kapasiteettia ohjelmalle. (Hales 2015, 42–47.) Vuonna 2019 suomalaisista 16-89 ikäisistä yli 90 prosenttia omisti älykännykän ja 79 prosenttia käytti internetiä kännykällään päivittäin. Alle 45 vuoden ikäisistä käytti internetiä jollakin laitteella päivittäin. (Tilastokeskus 2019). Lisäksi Elisan tutkimuksen mukaan 50 prosentilla suomalaisista on käytössä nettiin yhdistetty älytelevisio. Suoratoistosovelluksia käyttää viikoittain 82 prosenttia television omistajista. (Kärkkäinen 2021). Tämä siis mahdollistaisi interaktiivisen elokuvien katselun suoratoistopalveluista ongelmitta.

2.3 Interaktiivisuus muussa yhteydessä

Teatterissa vuorovaikutusta, eli interaktiota, on ollut halki historian. Menemättä antiikin aikaan, mainittavia ovat Ayn Randin vuonna 1934 tullut näytelmä, *Night of January 16th* antoi yleisölle mahdollisuuden valita näytelmän lopun. (Arie & Knoeller 2015, 53.) Häntä ennen Luigi Pirandello kirjoitti näytelmiä 1920-luvulla, joissa rikotaan ”neljäs seinä” eli lavalla oleva henkilö puhuu suoraan yleisölle. John Krizancin kirjoittama *Tamara* (1981) ei tapahtunutkaan teatterissa, vaan kartanossa, jossa näyttelijät esittivät kohtauksia samanaikaisesti eri huoneissa. Katsoja joutui itse kulkemaan katsomassa kohtauksia eri huoneissa, eikä voinut nähdä kaikkea, mitä tapahtui yhdellä katselukerralla. (Miller 2020, 20–21).

Televisiosarjat, jotka eivät ole interaktiivisia, mutta kertovat tarinaa eri hahmojen näkökulmista luoden illuusion. Kaikki tapahtuu samaan aikaan, kuten *Game of Thrones* (2011-2019). Katsoja saattaa joskus toivoa, että voisi vaihtaa itselleen mielenkiintoisempaan hahmoon. Tämän saman tekee hyvin, Akira Kurosawa *Rashomon* (1950) elokuvassaan kertoi tarinan neljän eri hahmon näkökulmasta. Katsoja joutuu elokuvan loputtua päättelemään, miten tapahtuma todellisuudessa menikään. Tätä samanlaista eri näkökulmista kerrottua tarinaa hyödynnetään myös interaktiivisissa elokuvissa. (Miller 2020, 22–23.)

2.4 Pelimaailma

Telltalen *The Walking Dead* (2012) nostatti kiinnostusta tarinavetoisiin peleihin. Se oli suosittu sarjakuva ja suosituimpi televisiosarjana sai videopelin. Pelissä pelaaja pystyi olemaan osa maailmaa vaikuttamalla päähenkilön valintoihin. (Webster 2018).

Toinen suosittu interaktiivinen videopeli *Until Dawn* käsikirjoitus käsitti kymmenentuhatta sivua dialogia. Pelissä kuka vain hahmo voi kuolla tarinan missä vaiheessa tahansa. Lisäksi tekojen valinta muuttaa hahmojen keskeistä dynamiikkaa, joten käsikirjoittajien piti ottaa nämä kaikki huomioon. Peli

perustuu perhosefektiin, eli pienellä teolla on suuri vaikutus. (Takahashi 2015.) Until Dawnin kehittäjä Suparmassive games loi The Dark pictures anthology pelisarjan. Dark picturesin pelien (2019) kantava idea on pitää hahmoja elossa pelin tarinan loppuun. Peleissä on monta päähenkilöä, joten yhden tai useamman kuolema ei johda automaattisesti siihen, että peli päättyisi. Pelin tarina jatkuu. Pelissä on myös mahdollista saada loppu, jolloin kaikki ovat kuolleet. Tarina kuitenkin on rakennettu niin, että tämä on mahdollista vain pelin loppuhuipennuksessa, joten joka tapauksessa tarina ei keskeydy. Pelitalo Quantic Dream on keskittynyt pitkiin, hyvin tarinavetoisiin peleihin. Esimerkkeinä näistä ovat Heavy Rain ja Detroit: Become Human. Pelitalon ideologiaan kuuluu herättää tarinankerronnan avulla emotionaalisia tunteita. (Welsh 2010).

2.5 Netflix ja Bandersnatch

Interaktiivisen tarinankerronnan uudet vivahteet tulevat suoratoistopalvelu Netflixiltä. Netflix on julkaissut useita lapsille suunnattuja interaktiivisia ohjelmia. Aikuisille suunnatuin teos tuli 2018. Netflix julkaisu Black Mirror Bandersnatch (Netflix 2018.) toi aikuiselle yleisölle interaktiivisen elokuvan. Samalle sukupolvelle, joka on kasvanut videopelien ja älylaitteiden parissa.

Bandersnatchin tekijöiden mukaan elokuva sisältää viisi virallista loppua. Edes he eivät päässeet yhteisymmärrykseen monellako eri tavalla elokuva voi päättyä. Elokuvan keskimääräinen kesto on 90–150 minuutin välillä. (Hollywood Reporter 2018.)

Bandersnatchin yksi suurimmista ongelmista ja turhautumista aiheuttavista ominaisuuksista on valintojen seurauksena elokuva loppuminen. Ongelmakohtat alkavat heti juonen alussa, jossa valinta vaikuttaa siihen, että jatkuuko vai loppuuko elokuva. Katsojalla on mahdollisuus palata takaisin vaihtamaan päätöstä, mutta se turhauttaa. Ongelma on myös se, että väkivallan käyttämiseen pakotettiin, mikäli katsoja halusi ”jatkaa” elokuvaa. Tämä toi tunteen, että elokuva itse määrää juonen, eikä katsoja. Elokuva pakottaa katsomaan saman kohtauksen uudelleen ja uudelleen ja taas uudelleen, ennen

kuin katsoja löytää oikean valintapolun ja pääsee ”jatkamaan elokuvan tarinaa”. Pakotetut valinnat turhauttavat katsojaa ja kiinnostus loppuu. Rajoitettu valinnanteko rikkoo tunteen hallinnasta. (Roth & Koenitz 2019, 249–253).

3 Tarinan rakentaminen

3.1 Juoni ja tarina

Juoni ja tarina eivät ole synonyymejä keskenään. Tarina kertoo, mitä tapahtuu ja juoni määrittää miten katsoja saa sen selville. Juoni on tapahtumien aseteltu järjestys. (Chatman 1978, 20–22). Tarina voi olla yksinkertainen ja helppo, esimerkiksi sormuksen vieminen tulivuoreen. Juoni taas kertoo, miksi, miten ja mitä matkalla tapahtuu. Sivujuonet kertovat mitä muuta maailmassa tapahtuu.

Metaforallisesti tarinan voisi kuvitella talona. Talo voi olla uusi, vanha, prinsessalinna tai mielisairaala. Talon ulkonäöllä ei ole väliä. Juoni on sitä, miten talossa liikutaan. Tarina voi olla suuri kuin kartano, mutta juoni sijoittuu eteisaulaan. (Wendig 2017, 28–31.)

Interaktiivisessa elokuvassa juoni määräytyy valintojen mukaan. Jokaisella valinnalla pitää olla merkitystä juoneen. Tarina voi aina pysyä samana. Elokuvalla on draamallinen aika eli se, kuinka kauan elokuvan tapahtumat kestävät, sekä reaaliaika eli, kauanko kestää katsoa se läpi. Yksinkertaisesti reaaliaikainen tunnin kestoinen dokumentti voi kestää draamallisesti päähenkilön koko elämän. (Aaltonen 2019, 67–69). Ajan manipulointi on olennaista elokuvalla. Juonen ei tarvitse olla lineaarinen alusta loppuun kulkeva, A, B, C. Juoni voi olla myös takautuva A, C, B tai ”in media res” B-C. (Chatman 1978, 20–22.)

3.2 Rakenne

Tarinan interaktiivisuuden rakennetta suunnitellessa tulee olla varovainen, sillä vaikka kuinka houkuttelevaa se olisi, sen ei saa antaa karata käsistä. Esimerkiksi jokaisesta valinnasta tuleva oma erillinen polku johtaa eksponentiaaliseen kasvuun. (Crawford 2013, 115–117, 126.)

Rakenteellisia ongelmia on ratkonut moni pelisuunnittelija, etsien tyydyttävintä mallia. Vaikka osa käyttäisi eri nimiä näistä tarinapoluista, on rakenteet niissä samat. Perinteistä tarinaa voisi kuvata yhtenä pitkänä viivana, joka kulkee alusta loppuun (kuvio 1). Tässä kohtaa koen helpommaksi visualisoida niitä.



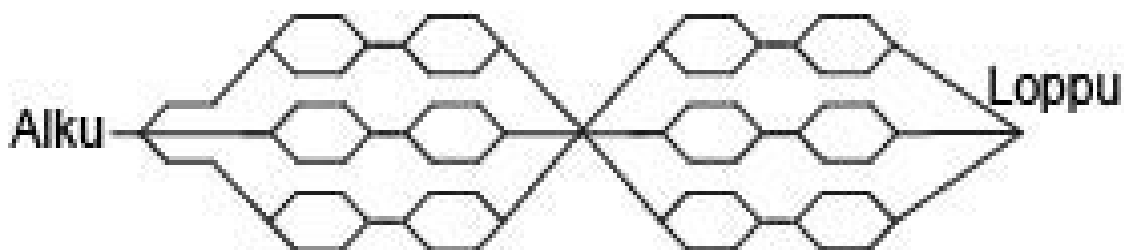
Kuvio 1. perinteinen lineaarinen rakenne.

Jos lineaariseen polkuun lisätään valintatilanteita, polku kulkee yhä alusta loppuun, mutta ei enää niin suorasti. Kinoautomatissa se oli hyvin yksinkertainen. Valinnat olivat ajoittaisia. Tarinassa ei pääse takaisin ”korjaamaan” valintaa. (kuvio 2). Kinoautomatissa oli vain yksi loppu.



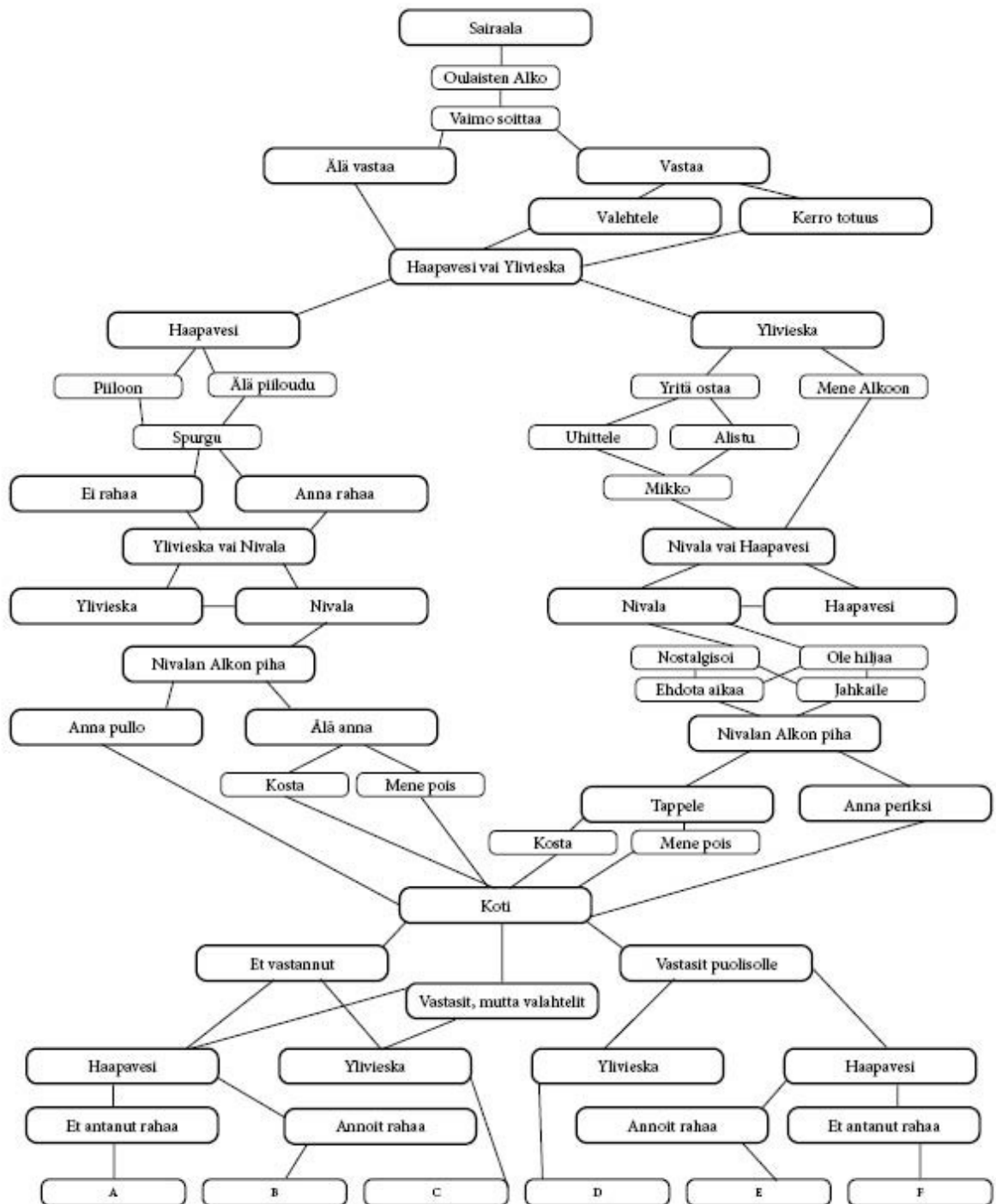
Kuvio 2. Kinoautomatin malli.

Filosofian tohtori Wei esittelee työssään *Analyzing the game narrative* (2011) ”Foldback”- nimellä kulkevan mallin (kuvio 3). Muokattu versio haarautuvasta mallista, erona, että polut kulminoituvat silloin tällöin yhteen. Tarina jakautuu ja siinä voi olla monta eri loppua. Tätä pidetään yleisesti käytännöllisimpänä mallina, sillä se helpottaa pitämään tarinan kasassa ja antaa valinnan tunteen.



Kuvio 3. Foldback

Vaikka Wein esimerkissä tässä ei ole kuin yksi loppu, eri loppujen tekeminen onnistuu helposti. Siksi suunnittelin oman tarinani tähän malliin pohjaten. Suurimmista ongelmista interaktiivisen digitaalisen tarinankerronnan suunnittelussa on merkityksellisen interaktiivisen kokemuksen rakentaminen. Katsojan eli päätöksen tekijän valinnat voivat olla täysin ristiriidassa elokuvan juonikaavaan eli siihen, miten käsikirjoittaja on rakentanut hahmon kehityksen, ennalta määritetyn polun kannalta. (Gervás & Peinado 2004, 48.) Samalla kannalla on myös pelitutkija Chris Crawford. Hänen ensimmäiseen sääntönsä käyttöliittymän suunnittelusta: ”Kysy aina mitä käyttäjät tekevät? Millä verbeillä?” (Crawford 2013, 54). Siksi oman interaktiivisen tarinani juonikaavio näyttää tältä.



Kuvio 4. Oma tarinani

Kuten kuviosta voi nähdä, tarina on rakennettu Foldback-mallin mukaan omia vapauksia käyttäen. Tarinassa on kaksi ”koukkua”, jotka vaikuttavat

lopputulokseen. Nämä ovat, vastaako puolisolle ja antaako rahaa. Muut valinnat vaikuttavat tarinan tapahtumiin ja epilogiin.

3.3 Oman tarinani rakennekaaviosta

Oma rakennekaavioni (kuvio 4) esittelee, miten oma interaktiivisen lyhytelokuvani käsikirjoitukseni juoni etenee. Kaavioon on nimetty valinnan nimet, jotta lukijan on helppo seurata mikä valinta johtaa mihin lopputulokseen. Kaaviota tarkastellen huomaa, miten alun valinta on kaikille sama. Tätä kohtaa voi siis pitää demonstraationa, kuinka käsikirjoitus etenee. Tämän jälkeen tarina eteneekin kahta eri suurta polkua pitkin. Molemmista on selkeästi nähtävänä Foldback-malli, sillä mitä valintoja tekeekin, juonen polut yhtyvät Nivalassa. Tämä esiintyy konkreettisemmin kotiin mennessä, jolloin molemmat juonipolut törmäävät toisiinsa. Valintojen mukaan katsoja saa yhden kuudesta loppuratkaisusta.

Tarinan kannalta valinnat ovat turhia, sillä lopputulema on sama. Juoni on siis merkityksellinen, koska juuri siihen valinnat vaikuttavat. Näiden avulla katsoja saa oman lopputuloksen, itsekoettuun ja -rakennettuun tarinapolkuun. Se tuntuu henkilökohtaiselta, koska siihen itse on vaikuttanut.

3.4 Valintatilanne

Valinnan vaihtoehdot eivät saa olla tarinan kannalta vailla merkitystä, niiden pitää palvella tarinaa. Siksi tehdessä valintaa, niiden pitää olla yhtä tarkoituksellisia. (Crawford 2013, 55.) Crawfordin mukaan interaktiivisessa tarinassa ei aina toimi perinteisen kerronnan aspektit. Hän esimerkkinä kuvailee elokuvasta Bless the Child (2000) kohtausta, jossa elokuvan antagonisti pakottaa pienen tytön joko hyppäämään katolta ja todistaakseen uskonsa jumalaan tai tarttumaan käteensä ja kieltääkseen uskonsa. Elokuvassa pienen tytön ratkaisu on yllätyselementti, jota katsoja ei voi arvata ennalta. Elokuvassa tyttö ei valinnut näistä kumpaakaan vaan pyysi antagonistia hyppäämään ensin. Hänen mukaansa Interaktiivisessa elokuvassa yllätys on tiedossa ennalta, mikä

pilaa rakennetun kohtauksen. Hän jatkaa, että jos tytön korvaisi lihaksikkaalla toimintatähdellä ei ”kolmas valinta” esimerkiksi antagonistin heittäminen hyvän sutkautuksen kanssa katolta olisi yllätys, sillä niin katsoja odottaa kohtauksen menevän. (Crawford 2013, 62–63.) Tarinan kannalta valintatilanne ja miten tarina on luotu, hahmo ja hänen olemuksensa, ovat ratkaiseva osatekijä. Onko tapahtuma uskottava vai rikkoutuuko immersio. (Crawford 2013, 50.)

Sid Meier tiivistää asian. Kun pelaajalle antaa valinnan A, B ja C välillä ja jos 90 prosenttia valitsee A:n tai valinta tapahtuu alle 3 sekunnissa, valinta ei ole kiinnostava tai pelaajalle merkityksellinen. (Meier 2020, 175). Siksi jokaisen valinnan tulee tukea juonta.

Valintatilannetta ei kuitenkaan kannata ottaa liian vakavasti. Chris Hales huomasi, että Kinoautomatin yleisö lähes aina valitsi vaihtoehdon mikä aiheuttaa elokuvan päähenkilön joutumisen epämukaviin ja noloihin tilanteihin, sillä se oli yleisön mielestä viihdyttävintä. (Hales 2014, 148–150.) Toki Kinoautomatissa oli kyse poliittisesta satiirista, jota katsottiin yleisön kanssa. En usko, että tämä Halesin ajatus toimisi yksinkoettavan, intiimimmän tarinan kanssa. Pelissä Telltale: Walking Dead käydään emotionaalisia valintoja pelkän dialogin avulla.

Valintatilanteen käyttöjärjestelmä valinnalle ei saa olla liian monimutkainen, katsoja ei halua opetella liian vaikeaselkoista järjestelmää. Ensimmäisissä Telltalen peleissä valinnanteko oli tehty allekkain. Ylhäältä alas on listattu erilaiset dialogin valinnat, ja viimeisenä valintana on kolme pistettä, jotka tarkoittavat hiljaisuutta. Näistä painamalla tehdään valinta. Myöhemmissä Telltalen peleissä, sekä Bandersnatchissa, valinnan teko on tehty eri tavalla. Ruudun alalaitaan on pistetty neljä laatikkoa, jossa valinta lukee. Näistä valitsemalla tarina jatkuu valitsemallasi tavalla.

Telltalen peleissä valintatilanteessa on alalaidassa palkki, joka kuvastaa kauanko valinnan tekemiseen on aikaa. Omassa tarinassani tätä en ole miettinyt, koska se kuuluu mekaniikan piiriin. En koe sillä olevan

käsikirjoittamisen kanssa tekemistä. Kerron mekaniikasta ja ajan vaikuttamisesta valintaan tarkemmin myöhemmin.

Valintatilanteissa sananvalinnoilla on suuri merkitys. Esimerkiksi Telltalen Wolf Among Us pelissä päähenkilö käy tunteikkaan keskustelun Woodsmanin kanssa. Keskustelun lopuksi peli tarjoaa eri vaihtoehtoja. Vaihtoehdon (Glass Him) voi ymmärtää juomien kilistämisenä tai juoman tarjoamisena, sillä se sopii kohtausten kontekstiin. Mutta pelissä kohtaus etenee siten, että Woodsmania lyödään tuopilla päähän. Vaihtoehtona tämä on harhaanjohtava, koska se on liian moniselitteinen.

Omaan tarinaani olen pyrkinyt minimoimaan nämä valinnanteossa tapahtuvat epäjohdonmukaisuudet. Valinnanteon vaihtoehdot ovat pyritty kirjoittamaan mahdollisimman lyhyesti, mutta silti selkeästi, jotta valinnan teko olisi helppoa ja mutkatonta. En tiedä miten valmiiseen elokuvaan valinnantekotilanne tehdään, mutta omassa käsikirjoituksessani tein valinnanteon kohtausten loppuun. Kohtausten loppuun olen kirjoittanut numeroiden seuraavan kohtausten, johon juoni etenee (kuva 1). Näin pelkän käsikirjoituksen lukijan on helppoa navigoida tarinaa eteenpäin.

JARNO
No päätä alkotuntija ite

MIKKO
Sehän ois Haapavesi tai Nivala

VALINTA HAAPAVESI (5.) TAI NIVALA (6.)

Kuva 1. Valinnanteko käsikirjoituksessa.

Samaa tekniikkaa käytetään esimerkiksi Choose Your Own Adventure -kirjasarjassa. Kirjoissa sivun alareunassa on vaihtoehdot ja sivunumero, jolle sivulle tulee siirtyä.

3.5 Valinnan rakentaminen

Interaktiivinen elokuva ei olisi mitään ilman interaktiivisuutta. Miten se sitten tapahtuu? Yksinkertaisimmillaan elokuvaa voidaan toistaa suoraan internetin välityksellä tai sen voi ladata kovalevylle. Elokuvaa on ohjelmoitu eli kun elokuva etenee tiettyyn kohtaan, katsojalle annetaan valinta, mitä haluaa seuraavaksi tapahtuvan, elokuva tämän jälkeen toistaa sen.

Valinnat ovat pieniä rakennuspalikoita interaktiivisessa tarinassa. Valinnat laukaisevat oman tapahtumaketjun joko välittömästi, tai myöhemmin elokuvassa. Logiikkasysteemiä kutsutaan algoritmiksi. Algoritmi päättää asioista, kuten mitä pitää tehdä ennen kuin tarinassa pääsee eteenpäin. Esimerkiksi puhu ensin tälle henkilölle. Saat avaimen, jotta pääset avaamaan oven, ja jatkamaan tarinaa. Koodikielellä if/then-komento. Boolean logiikka antaa vain kaksi vaihtoehtoa ja kaksi eri lopputulemaa jokaiseen valintaan (avaa/sulje) (elä/kuole). (Miller 2020, 164.) Tällä kooditavalla pystyy vain rakentamaan haarautuvan mallin.

Enempää en mene tässä tekstissä tekniseen puoleen, sillä se ei koske tätä käsikirjoitusta millään lailla. Valmiin käyttöliittymän päälle rakentaminen olisi toinen asia, sillä silloin pitäisi tuntea miten sitä voi käyttää. Esimerkiksi Netflixin Bandersnatch, jolle tehtiin oma Netflix Branch manager software. Tämä perustuu JavaScriptiin. (Rubin 2018). ja Telltalen, joka teki pelejä omalla pelimoottorillaan, joka perustuu LUA- kieleen (Farestveit 2015.) Bandersnatch:issa, Telltalen ja Until Dawn peleissä valinnan teossa on rajoitettu aika. Valinnan teon aikaa on kuvattu palkkina alalaidassa. Omaan käsikirjoitukseeni sen ota valintojen teon aikaa huomioon, koska se on pelkkää kirjoitettua materiaalia, joten en fyysisesti pysty lukijaa pakottamaan. Jos käsikirjoituksestani valmis tuotos tehtäisiin, se olisi ohjaajan päätös sisällyttääkö aikaraja valinnan tekoon. Ajalla toki saataisiin katsoja paniikinomaisesti tekemään enemmän impulsiivisia valintoja. Tällöin valintatilanne ja sen seuraukset tuntuisivat enemmän henkilökohtaisemmalta. Valinnantekoon vaikuttaa psykologian alalla heuristiikaksi kutsutut säännöt, yksinkertaisesti mitä nopeammin valinnan tekee, sitä enemmän siihen vaikuttaa sen hetkinen tunne, eikä niinkään rationaalisen harkinnan tulos. (Cherry 2022.)

Mutta nämä asiat liittyvät interaktiivisen elokuvan ohjelmointiin, eikä käsikirjoitukseen. Siksi en jatka tästä pidemmälle.

4 Oma tarinani

4.1 Luontivaihe

Kaikissa niissä peleissä mitä pelasin ja elokuvissa mitä katsoin opinnäytetyötäni varten, yhdistyi sama ilmiö. Tarinat sijoittuvat epärealistisiin tilanteisiin. Joko zombit ovat nousseet tai niissä paetaan murhaajaa. Toinen vaihtoehto oli, että hahmot eivät olleet ihmisiä, vaan heillä oli yli-inhimillisiä voimia. Bandersnatch oli ainoa lähimmäs realistinen. Tämä ajoi minut lopulta tekemään tarinan, joka sijoittuu realistisiin tilanteisiin arkipäiväisessä nykymaailmassa. Lopulta kirjoitin tämän tarinan, jonka nyt esittelen opinnäytetyössäni.

Itse tarinan kirjoittaminen ei eronnut minkään muunkaan tarinan teosta. Aluksi oli idea, jota lähdettiin laajentamaan. Mukaan tulivat hahmot ja ne sijoitettiin maailmaan. Jokaiselle hahmolle luotiin syy olla olemassa ja samalla he saivat omat taustatarinansa. Juonen kirjoittamisessa parhaana keinona huomasin olevan vastata ”mitä jos” kysymykseen. Esimerkkisi ”Mitä jos päähenkilö lähteekin eri suuntaan?”, tai ”mitä jos suututatkin toisen hahmon”. Näitä polkuja pitkin elokuvan interaktiivisuus rakentui. Elokuvan tarina käsittelee henkilöä, jolla on päähänpintymä nostalgisista syistä. Piilotettuina teemoina voi löytää irti päästämisestä.

Tätä tarinaa miettiessäni tarinassa esiintyvät hahmot saivat nimen kalenterista. Etsin stereotyyppisiä suomalaisia nimiä, joita lapselle olisi voinut antaa 1970-luvulla, eikä niille ole sen kummempaa funktiota kuin olla nimiä. Sijoitin tapahtumapaikan alueelle, josta tiedän paljon. Hahmot ovatkin karikatyyreja alueen ihmisistä. Tarinan kulkua ja samalla reittiä mitä päähenkilömme ajaa tehdessäni. Apunani oli kartta, josta tarkistin etäisyyksiä ja teiden nimiä. Joku saattaa huomata yhtymäkohtia suomalaiseen elokuvaan Napapiirin Sankarit

(2010), mutta tämä oli tarkoituksetonta. Tarinan ideana: etsitään ympäri maata tärkeää asiaa, on universaali.

4.2 Maailma

Käsikirjoituksen tapahtumat sijoittuvat 2015 kesään ja Pohjois-Pohjanmaan pikkukyliin. Täysin realistisen maailmaan oikeille tapahtumapaikoille. Käsikirjoituksessa on huomioitu eri kohtauksen välillä aika ja kauanko matkaan menee. Ne ovat oikein ja ajallisesti eri polkuakin menemällä synkronisesti toimivia.

Käsikirjoitukseen päättyy pelkästään murto-osa henkilöiden taustasta ja luonteenpiirteistä. Myöskään ulkonäköä ei käsikirjoituksessa kuvailla, paitsi jos niillä on suurempi merkitys. Käsikirjoittajan omiin muistiinpanoihin, nämä kaikki on kuitenkin luotu. Pituus, paino, perhesuhteet ja ylipäättään koko hahmon historia. Tämä on tehty kaikille käsikirjoituksessa oleville hahmoille. Jopa sille, jolla on vain yksi lause. Hahmot pitää tuntea, että heistä voi kirjoittaa

4.3 Tarina

Tarinan juonirakenne (kuvio 4) on selkeästi hahmotettavissa, mitä polkua pitkin pääsee mihinkin valintaan. Tarinassa voi kulkea kahta eri polkua, ajautuen lopuksi samaan paikkaan ja kohti kliimaksia. Molemmista juonipoluista katsoja saa nähtäväksi erilaisen version päähenkilöstä, joten ei ole mahdollista ymmärtää hahmoa täysin, jos ei ole kokenut molempia puolia. Tarinassa on myös huomioitu, että jos katsoja ei halua kokeilla toista puolta. Hän saa silti tyydyttävän katselukokemuksen, ja ymmärtää hahmoja tarpeeksi. Tämä onkin interaktiivisen elokuvan vaikea puoli. Löytää tyydyttävät ratkaisut siihen, että jokaisella katselukerralla tarina toimii itsenäisesti ja on tarpeeksi hyvä pitämään katsojan otteessaan.

4.4 Hahmot

Aristoteelisen taidekäsitteiden ymmärtämiseksi pitää ymmärtää Aristoteleen etiikan peruseräpäätteitä. Ihmiset sinänsä eivät ole hyviä tai pahoja, vaan mitä

heidän toimintansa tekee heistä. Siksi Aristoteleen mukaan juoni on tärkeämpi luonteenkuvaus. ”Vasta teot paljastavat luonteen”. (Aristoteles 2007, 76). Tarinan lopussa hahmojen kohtalo onkin siis valitsijan vastuulla. ”Luonnehan määrää ihmisten ominaisuudet, mutta tekojensa ansiosta he ovat joko onnellisia tai onnettomia” (Aristoteles 2007, 24).

Interaktiivisessa tarinassa hahmot ovat jopa tärkeämpiä kuin perinteisessä kerronnassa. Ne antavat tarinalle elävyyttä ja emotionaalista kontekstia. (Miller 2020 121.) Hahmot voidaan jakaa kahteen hahmoluokkaan. Pelattava hahmo (Player characters), sekä tietokoneen hallitsevat ei pelattavat hahmot. (NPC= nonplayer characters). Interaktiivisuus tekee hahmojen rakentamisesta vaikeaa. Kuinka näyttää hahmon kehitys draamallisesti. (Miller 2019, 122.) Siksi jokaisen valinnan pohjalta NPC:n suhtautuminen päähenkilöön pitää muuttua. Sillä ihmisen toiminta, reaktiot, puheet, ja eleet vaikuttavat siihen, minkälaisen kuvan tästä henkilöstä muodostamme. Muiden henkilöiden reaktiot ja suhtautuminen määrittävät henkilön luonnetta. (Aaltonen 2019, 70.) Pelaaja on itse käsikirjoittaja mutta vain niissä rajoissa ja siinä dramaturgisessa maailmassa, jonka pelin käsikirjoittaja ja muut pelin suunnittelijat ovat luoneet. (Aaltonen 2019, 238).

Päähenkilö on tarinan keskeisin hahmo, jonka kautta tarina koetaan. Päähenkilön ei tarvitse olla pyhimys. (Miller 2019, 124.) Elokuvissa päätökset tekee päähenkilö, peleissä päähenkilö on pelaaja, interaktiivisissa elokuvissa päähenkilö on valinnan tekijä, eli katsoja. Joka tapauksessa oli kyseessä peli tai elokuva, katsoja ei vain katso seikkailua, hän on siinä mukana ja elää sen. Tätä eläytymistä teokseen kutsutaan immersiksi (Aaltonen 2019, 237–238.) Päähenkilön tulee olla mielenkiintoinen, jotta yleisö samaistuu häneen. Henkilön päämäärä luo juonen ja juonen avulla hahmon luonteenkuvaus on mahdollista. (Aaltonen 2019, 69).

Interaktiivisessa tarinassa hahmot ovat erilaisia perinteisessä tarinassa. Perinteisessä tarinassa käsikirjoittaja on luonut hahmot ja he ovat muuttumattomia. Shakespearen Hamlet on 400 vuotta puhunut samaa

monologia, ja vaikka kuinka yleisö haluaisi, että hän tekee jotain muuta, hahmo ei muutu (Miller 2020, 121).

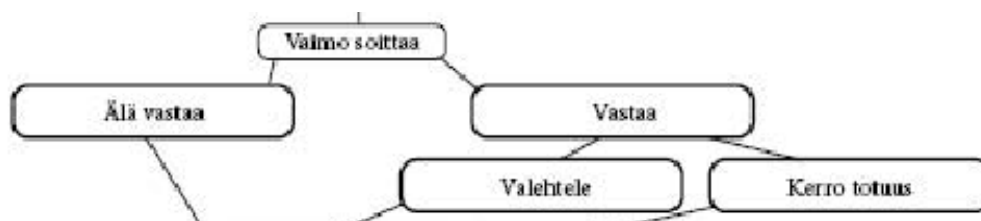
Omat hahmot tulee tuntea läpikotaisesti, koko hahmon elämänhistoria, sillä se auttaa käsikirjoittajaa tekemään hahmosta elävän. Tausta ohjaa hahmojen luonnetta ja käyttäytymistä. (Aaltonen 2019, 70) Lyhytelokuvassa tämä korostuu. Hahmon tärkeät ominaisuudet pitää esitellä nopeasti, siksi stereotyyppiöillä onkin helppoa tehdä hahmoa. (Aaltonen 2019, 71.) Itse olen tästä samaa mieltä, sillä kevyellä stereotypistämällä hahmoa ei tarvitse esitellä liiaksi, esimerkiksi jos hahmo pitää yllään työhaalareita, katsoja tajuaa, että hän on duunari.

Sivuhenkilöt auttavat hahmon luonteen esittelemistä ja kuljettavat tarinaa eteenpäin (Aaltonen 2019, 71). Myös puhutavan tulee olla yksilöllinen, (Aaltonen 2019, 140.) Eri hahmoille puhutaan eri tavalla ja se aina kontekstisidonnaista. Dialogi välittää tietoa, mitä tapahtuu, missä, milloin. Tällä informaatiolla juoni kulkeutuu. Dialogi ei kuitenkaan saa olla liiallista ja tietoa pitää tulla rajoitetusti. Dialogi ei saa olla raskasta (Aaltonen 2019, 144).

4.5 Ensimmäiset valinnat

Interaktiivinen elokuva ei olisi interaktiivinen ilman valintoja. Omassa tarinassani päätin hylätä peleistä tutun opastuksen, eli ensimmäiset valinnat, joilla opastetaan pelaaja mekaniikkaan. Käyn tässä kohtaa läpi valintojen vaikutukset ja hahmojen merkityksen.

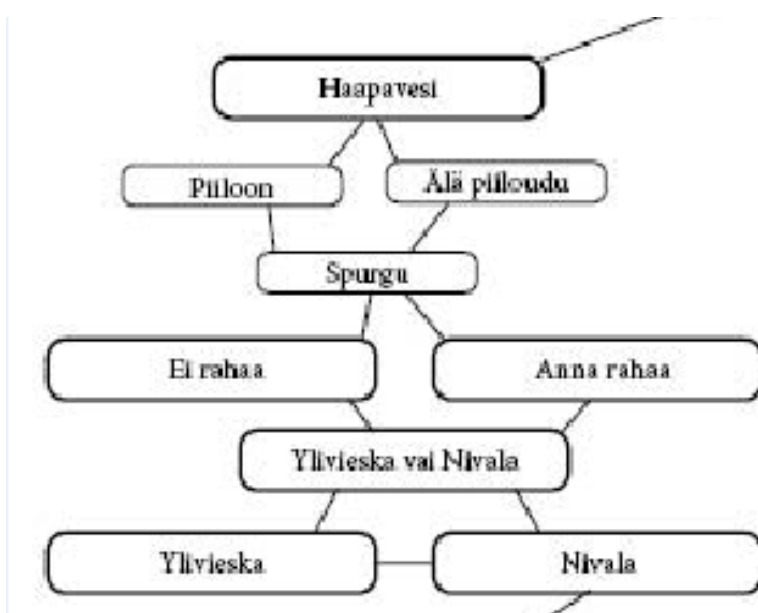
Ensimmäinen hahmo, jonka kanssa päähenkilö käy dialogia on Oulaisten Alkon myyjä. Hän kertoo mihin seuraavaksi mennä. Ensimmäinen valinta on tarinan kannalta ehkä tärkein, sillä se vaikuttaa suoraan millaisen lopun katsoja saa. Valinnanvaikeutta tähän tuo se, että päähenkilö on ajamassa autolla. Puhelimeen vastaaminen on riskialtista. Sama tapahtuu heti toisessa valinnassa, jos päättää vastata puhelimeen. Valehdellako puolisolle vai eikö. Tälläkin on vaikutusta loppuun.



Kuva 2. Juonipolku kumppanin soittaessa.

Elokuvan juonen kannalta suurin vaikutus tapahtuu välittömästi puhelimen jälkeen. Valinta Ylivieskan ja Haapaveden välillä ratkaisee suoraan sen minkälaisen kokemuksen ja ketä hahmoja tavataan.

4.6 Valinnat Haapavedellä



Kuva 3. Juonipolku Haapavedellä.

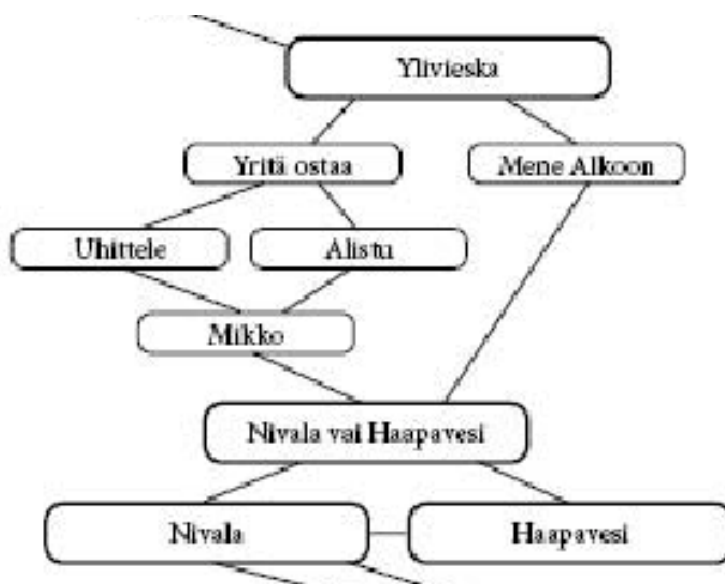
Haapavedellä ensimmäinen hahmo, joka tavataan, on päähenkilön Täti. Päähenkilö hänet nähdessään saa valinnan piiloutua tai tervehtiä. Tämä valinta ei vaikuta tarinaan mitenkään. Se on vain pitkittämässä tarinaa ja osoittamassa että kaikilla valinnoilla ei ole väliä. Täti hahmo on tarinassa mukana siksi, että hän avaa hahmojen tarinoita ja auttaa katsojaa ymmärtämään taustoja. Hänen pitkät ja epäkoherentit dialoginsa ovat hahmolle ominaisia. Se luo myös

kontrastia muiden hahmojen välillä. He puhuvat lyhyesti ja ytimekkäästi. Käsikirjoitusta tehdessäni, mietin että olisin voinut kirjoittaa valinnat, mitä päähenkilö yrittää vastata, mutta se olisi vain pitkittänyt kohtausta turhaan ja rytmityksen kannalta kohtaus olisi kärsinyt.

Tätinsä tapaamisen jälkeen elokuva siirtyy Alkoon, jossa päähenkilö kohtaa myyjän. Hänen kanssansa käymä dialogi paljastaa, että Sorbus on kysyttyä juomaa. Hän myös opastaa kohti seuraavaa kaupunkia. Kohtauksen lopussa paljastuu myös syy siihen, miksi päähenkilö haluaa niin kipeästi juuri Sorbusta.

Alkon jälkeen päähenkilömme tapaa Spurgun. Saamme valinnan, jossa voidaan päättää, antaako hänellä rahaa vai eikö. Viidenkymmenen euron seteli on suuri raha, jonka antaminen kerjäävälle henkilölle tekee kohtaukseen moraalisen ristiriidan. Katsoja ei sitä tiedä, mutta tällä valinnalla on suuri vaikutus loppuun. Matka jatkuu kohti Nivalaa tai Ylivieskaa. Jos tässä kohtaa valitsee Ylivieskan, se ei onnistu, sillä tie on poikki. Näin tarina pakotetaan kohti huipennusta eli Nivalaa. Tämä valinta on tehty pelkästään siksi, että juoni toimisi. Samanlainen valinta on myös, jos alussa päätti lähteä Ylivieskaan. Tällöin valittavana on Haapavesi tai Nivala, mutta sama tie on poikki. Tämä pakotettu valinta voi ärsyttää katsojaa, joten niitä ei saa olla liikaa tarinassa.

4.7 Valinnat Ylivieskassa



Kuva 4. Juonipolku Ylivieskassa.

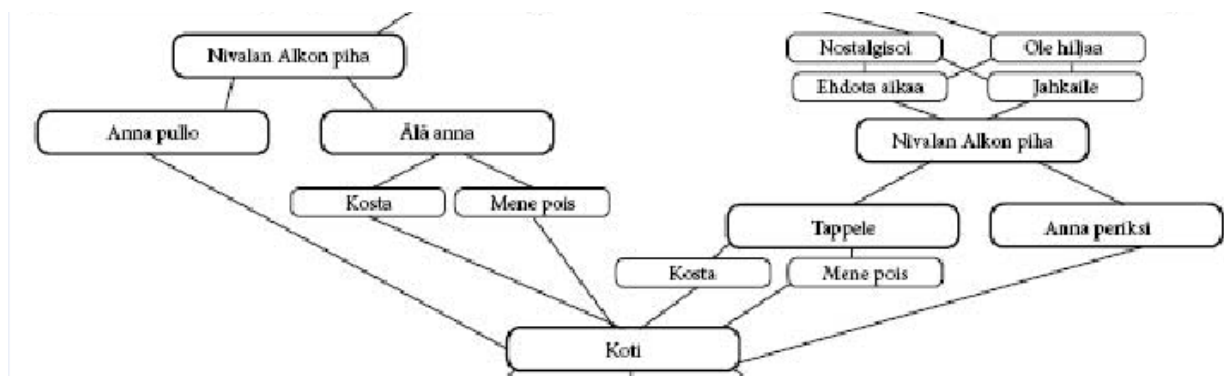
Mikäli alussa päätettiin Haapaveden ja Ylivieskan väliltä toisin päähenkilö matkustaa Ylivieskaan. Siellä päähenkilö tapaa ensimmäisenä Miehen, jolla on Sorbusta. Valinta yrittääkö ostaa vai eikö vaikuttaa vain tämän kohtauksen sisällä.

Mikäli valitsee ”yritä ostaa” hän joutuu miehen kanssa konfliktiin. Tässä tilanteessa annetaan valinta Uhittele tai alistu. Mikäli Chris Hales on oikeassa, suurin osa katsojista valitsee uhittele, sillä se on radikaalimpi valinta. Tilanne kuitenkin keskeytyy ja päähenkilö tapaa kaverinsa Mikon, jonka kanssa he lähtevät kohti Nivalaa. Mikäli valitsee, mene Alkoon tässä kohtaa hän tapaa kaverinsa Mikon. Tarina jatkuu sillä, että he lähtevät kohti Nivalaa.

Mikko hahmona on tarinan keskeinen antagonisti. Eli vastustaja. Hän on päähenkilön vanha kaveri, mutta he eivät ole tavanneet toisiaan pitkään aikaan. Mikko luo myös kontrastia päähenkilöön. Siinä missä päähenkilö on yleensä rauhallisesti puhuva ja kohtelias, Mikko on kiroileva ja loukkauksia viljelevä. Tämä näkyy jo siinä, miten hänet esitellään tarinassa. Joko vartija raahaa hänet ulos kaupasta ja Mikko huutaa loukkauksia perään. Vaihtoehtoisesti Mikko tavataan Alkon sisällä, jolloin hänen ensimmäinen repliikkinsä on kiroilu. Sen jälkeen hän raivoaa viattomalle Ylivieskan Alkon myyjälle. Mikko käyttää puhuessaan paljon termejä, jotka ovat samoja, mitä sisällissodan Suomessa punaiset käyttivät. Tämä paljastaa hänen taustansa ja maailmannäkemyksensä.

Miehet kuitenkin, joka tapauksessa lähtevät yhdessä kohti Nivalaa. Matkalla sinne dialogi paljastaa heidän välisen suhteensa. Mikko juopuu matkan aikana ja käy yhä rasittavammaksi. Päähenkilö ja Mikko käyvät dialogia, jonka aikana annetaan valintoja. Näillä valinnoilla katsoja voi avata vähän enemmän taustatarinaa. Valinnoista huolimatta tilanne päättyy siihen, että Mikko hyppää vihaisena ulos autosta.

4.8 Nivala



Kuva 5. Juonipolku Nivalassa

Nivala on juonen kannalta huipennus. Valinnoista huolimatta tarina on viety sinne. Riippumatta kulkiko päähenkilö Ylivieskan vai Haapaveden kautta, päähenkilö on voitokas ja saa viimein pullonsa. Ulos päästyään päähenkilö tapaa joko ensimmäistä kertaa tai uudestaan Mikon. Jos Nivalaan saavuttiin Haapaveden kautta, Mikko esitellään siten että hän raivoaa, koska päähenkilö tönäisi tätä Alkossa. Mikko esitellään nopeasti dialogissa päähenkilön vanhaksi kaveriksi. Dialogin edetessä Mikko suuttuu ja alkaa vaatimaan Sorbusta itselleen. Tulee valinta, joko antaa pullo, tai ei. Mikäli pullon antaa, tilanne rauhoittuu ja miehet lähtevät kavereina yhdessä pois. Tämä on valinnoista rauhallisin ja onnellisin. Mikäli päähenkilö ei anna pulloa miehet tappelevat ja pullo menee rikki. Katsojan vastuulle jää, haluaako päähenkilö kostaa tämän vai kävellä pois. Kosto johtaa siihen päähenkilö lyö Mikkoa, mikä voi olla katsojan mielestä liikaa. Jos ei halua kostaa, päähenkilö kävelee vain pois paikalta. Valinta on siinä vaikea, koska katsoja ei voi tietää mitä Mikko voi tehdä.

Ylivieskan kautta tultaessa kohtaaminen menee samoin. Päähenkilö saa ostettua pullon ja kohtaa parkkipaikalle saapuneen Mikon. Tässä kohtaa katsoja jo tietää, kuka Mikko on, joten lyhyen tappelun jälkeen ja pullon rikkouduttua, valinta koston ja pois kävelyn välillä moniulotteisempi, sillä hahmojen välinen kemia tunnetaan.

4.9 Koti

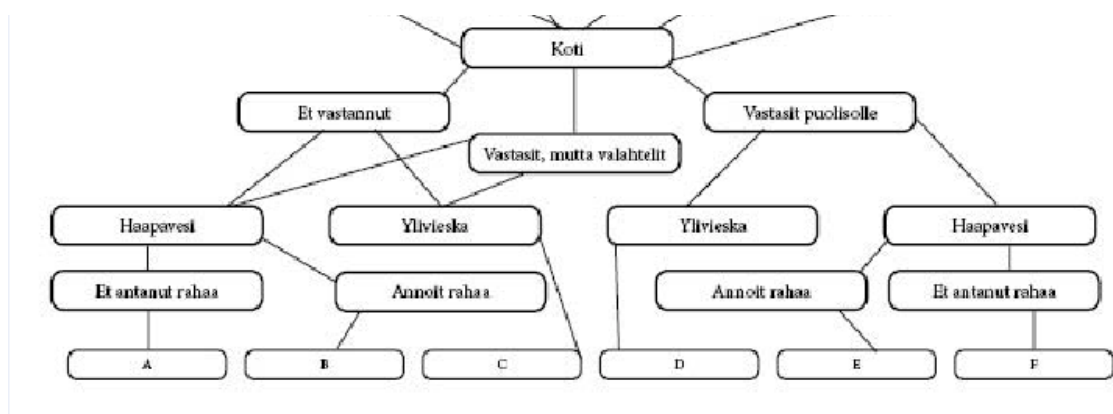
Elokuvan lopuksi päähenkilö saapuu kotiinsa. Päähenkilö tapaa puolisonsa, joka esiteltiin ensimmäisessä valinnassa. Puoliso osoittautuu Kalleksi, joka

mainitaan päähenkilön ja Mikon välisessä dialogissa kohtauksessa 6.1. Tämä paljastaa katsojalle sen miksi Janne ja Mikko eivät ole olleet yhteydessä.

Elokuvan tapahtumien seurauksena ja valinnoista huolimatta päähenkilöllä ei ole Sorbusta saapuessaan kotiin. Kalle on kuitenkin käynyt ostamassa lahjan. Riippuen siitä valitsiko katsoja kertoa totuuden. Lahjaksi paljastuu viinilasit, johon päähenkilö hakee kallista viiniä täytteeksi, osoittaen että hän halusi Sorbusta nostalgisien syitten takia, eikä siksi että se on halpaa. Kieroutuneesti valehtelun tai vastaamatta jättämisen seurauksena Kalle on ostanut lahjaksi Sorbus-pullon. Ensimmäistä kertaa katsoessa tämä voi tuntua katsojasta halpamaiselta, koska tästäkö valinnasta kaikki oli kiinni. Se voi johtaa turhautumiseen tai haluun kokeilla uudestaan, olisiko sittenkin joku muu valinta voinut vaikuttaa loppuun.

4.10 Epilogi

Elokuvan lopussa päähenkilö istuu puistossa. Loppukohtauksia on yhteensä kuusi (kuva 6). Elokuvan aikana tehdyt vaikuttavat näihin.



Kuva 6. Juonipolku elokuvan lopussa.

Nämä valinnat ovat vastasiko puolisolle, vastasi mutta valehteli ja ei vastannut. Nämä vaikuttavat siihen onko päähenkilöllä pulloa vai ei. Toinen mikä vaikuttaa kulkiko tarinan Ylivieskan vai Haapaveden kautta. Ylivieskan kautta loppuja on kaksi. Mikäli päähenkilöllä on pullo, Spurgu, jonka tapaisi Haapavedellä kulkee ohi ja kutsuu päähenkilöä kaltaisekseen. Mikä on lause, jota kukaan ei haluaisi kuulla. Jos päähenkilöllä ei ole pulloa sama Spurgu tulee hänen viereensä

istumaan ja toteaa että elämme muutoksen aikaa. Tämä on viittaus elokuvan tapahtumiin.

Haapaveden polku avaa neljä eri loppukohtausta. Jos päähenkilöllä on Sorbusta, eikä antanut Haapavedellä rahaa, sama Spurgu menee hänen ohitseen ja haukkuu päähenkilöä spurguksi. Lause, jota ei haluaisi kuulla. Mikäli muuten sama, mutta antoi rahaa, Spurgu menee taas ohi, mutta tällä kertaa juoden samalla itse Sorbusta. Hän huutaa kippistä ja jatkaa matkaa. Katkeransuloinen loppu, sillä päähenkilö on ulkopuolisen silmissä samassa kastissa.

Jos taas Spurgulle ei antanut rahaa, eikä päähenkilöllä ole pulloa, Spurgu kävelee taustalla ohi jättäen päähenkilön ja katsojan omiin ajatuksiinsa. Mutta jos hänelle antoi rahaa eikä päähenkilöllä ole omaa pulloa. Spurgu tulee viereen istumaan ja tarjoaa huikkaa.

En ota kantaa siihen, mikä on oikea lopetus. Se on täysin katsojan päätettävissä. Loppuja miettiessäni halusin jokaisen loppuvan samaan, eli katsoen auringonlaskua. Toki mahdollisuuksia olisi ollut viedä jokainen lopetus eri paikkaan ja näin luoda valinnoille enemmän merkitystä. Koin kuitenkin sen liian tarinan hengestä poikkeavaksi. Siksi päätin lopettaa kaiken samaan paikkaan, vain varioiden tapahtumaa.

5 Kirjoittaminen

5.1 Prosessi

Lyhytelokuvan käsikirjoittaminen on ongelmamaista, sillä tarinan pitää saada nopeasti liikkeelle, eikä kovin syvälle kannata mennä hahmojen tai juonen rakentamiseen (Aaltonen 2019 90–91). Siksi hahmoista annetaankin vain vihjeitä, pintaraapaisuja.

Ensimmäinen versio, jonka kirjoitin oli vain ylös raapustettu raakile, joka toimi pohjana tarinalle. Sitä ei nähnyt muut kuin minä. Toisen version kohdalla lisäsin tarinaan hahmoja ja annoin heille kaikille jonkinlaisen funktion tarinaan, tätä toista versiota sitten näytin muutamalle ihmiselle ja näiden keskustelujen pohjalta lisäisin ja poistin asioita tarinasta. Tässä vaiheessa päähenkilömme vaimoa kutsutaan vain vaimoksi, mutta se on lukijan tehtävä olettaa sukupuoli. Käsikirjoituksen kolmannen version kohdalla käytin Anton Tsehovin neuvoa näytelmän kirjoittamisesta ja poistin kokonaan ensimmäisen osan. Näin tarina pääsi paremmin alkuun (Aaltonen 2019, 136). Lisäksi korjailin epäjohdonmukaisuuksia. Neljännen version kohdalla keskityin lähinnä dialogiin ja sen hiomiseen. Jokainen hahmo sai oman äänensä ja puhetyylinsä. Kirjoitin hahmot syväksi ja loin heille koko historian, joka ei välttämättä aukea katsojalle, koska vihjeet on piilotettu sivulauseisiin ja puhetapaan.

Aivan loppuksi kirjoitin elokuvan synopsiksen ja päälauseen. Synopsis on mahdollisimman tiivis kuvaus elokuvasta (Aaltonen 2019, 49). Päälause eli pääajatus tai pääsanoma on sitä, mitä elokuvan tekijä haluaa katsojan ajattelevan elokuvan päätyttyä. (Aaltonen 2019, 44.)

Käsikirjoituksen synopsis kuuluu näin.

”Keski-ikäinen Janne saa kuulla, että nyt on viimeinen mahdollisuus ostaa Sorbusta. Tuota nuoruuden rakkainta herkkuaan. Tästä alkaa pullon etsiminen ympäri Alkoja.” Elokuvan päälause on ”ihmiset kannattaa jättää taakseen, mutta menneisyydestä ei.”

Viimeinen asia oli elokuvan lopullisen nimen keksiminen. Elokuvan nimi 8/10 on suora viittaus dialogiin, jossa Mikko arvio maun olleen arvoasteikolla kahdeksan kautta kymmenen. Se on myös viittaus, viimeisen Sorbus-pullo myyntiin. Tämä tapahtui elokuussa 2010.

5.2 Celtx

Kirjoitan käsikirjoitukseni Celtx ohjelmalla. Sillä siinä on hyvin tarkat ohjeet, miten käsikirjoitus kirjoitetaan. Näitä ohjeita seuraten käsikirjoitus on helppolukuista ja formaatin vuoksi valinnaisten kohtausten kestoa on helppo seurata, sillä yksi sivu Celtx:illä vastaa noin yhtä minuuttia elokuvaa (Aaltonen 2019, 141).

Käsikirjoittaminen eroaa suuresti novelleista tai runosta. Kirjoissa maailmaa tarinaa tehdään mielelle. Käsikirjoituksessa kirjoitetaan liikkuvaa kuvaa, silmille ja korville. (Hirvonen 2003, 30). Käsikirjoitukset perustuvat tiukkaan malliin, kuitenkin katsojaa pitää pystyä huijaamaan, ettei katsoja sitä tajua. Elokuvan tulee tuntua mukavaksi. Elokuvan kannattaa antaa hengittää, turvautumalla jopa loogisesti vääriin ratkaisuihin. Liian tarkka mallin seuraaminen tekee lopputuloksesta tylsää draamaa. Rakennetta kannattaa rikkoa, jotta tarinassa olisi epätäydellisyyksiä ja pieniä aukkoja tarkoituksella kuitenkin. (Aaltonen 2019, 135.)

Fiktioelokuvissa käytetään kohtausten nimeämiseen tiukkaa mallia. Alkuun kohtausten numero, tapahtuuko kohtaaminen sisällä vai ulkona eli *internal* tai *external*. Käsikirjoituksessa *internal* lyhennetään muotoon INT ja *external* muotoon EXT. Kohtausten tapahtumapaikka ja lopuksi vuorokaudenaika. (Aaltonen 2019, 137.) Käsikirjoitus pitää olla kirjoitettu tarkasti tähän muotoon, sillä se paljastaa muille, oletko ammattilainen vai et. (Lehtonen 2019, 405).

6 Pohdinta

Interaktiiviset elokuvat eivät koskaan ole nousseet valtavirran jokapäiväiseksi kokemukseksi. Tasaisin väliajoin putkahdelleet elokuvat ovat nousseet suosioon hetkeksi, kunnes alkuhuuma on laantunut ja elokuva on unohtunut. Kaiken lukemisen, katsomisen ja pelaamisen jälkeen olen kuitenkin melko varma, että muiden epäonnistumisesta olen saanut kasaan aineiston mitä ei kannata tehdä.

Interaktiiviset elokuvat eivät ole mistään muusta paitsi tekemisestä kiinni. Teknologia on tuonut interaktiiviset teokset kotisohvalle ja älylaitteisiin. Käsikirjoittamisen ei eroa mitenkään lineaarisen elokuvan kirjoittamisesta. Tulee vain muistaa, mitä hahmo oli tehnyt aiemmin ja päättää miten se vaikuttaa juoneen. Interaktiivisten käsikirjoittajien tekijät löytyvätkin videopelien puolelta. Pelien tarinankerronnassa on tunnistavia kikkoja, mitä elokuvien tekijätkin ovat käyttäneet vuosikymmeniä. On jo olemassa videopelejä, joissa valinnoilla on väliä. Nämä pelit voisi kääntää suoraan elokuvaksi, jolloin se tavoittaisi enemmän katsojia.

Periaatteessa interaktiivisen elokuvan ja videopelin välillä on se, että elokuvassa hahmoa ei tarvitse itse liikuttaa. Katsoja voi syventyä tarinaan. Elokuvissa ei tule videopelien mekaniikan bugeja, esimerkiksi hahmojen huono renderöinti tai kontrollien kankeus, mutta lyhyiden elokuvien on vaikeaa rakentaa samanlaista tunnesidettä hahmoihin kuin pitkien elokuvien tai pelien. Suuri kysymys on, miksei interaktiivisia elokuvia tehdä. Täydellistä vastausta en voi antaa, mutta väitän että kyse on rahasta. Interaktiivista käsikirjoitusta tehdessä huomasin, että yksi juonipolku alusta loppuun on noin kahdentoista sivun mittainen, eli kaksitoista minuuttia elokuvaa. Tähän kuin kirjoitti vaihtoehtoisia polkuja, niiden risteymiä ja variaatioita mitä mistä valinnasta tapahtuu, käsikirjoitus kasvoi kokonaisuudessaan kolmekymmentä sivua pitkäksi, eli puoli tuntia elokuvaa. Rahoitusta voi olla vaikeaa saada, koska kuvattava materiaali, kuvauspaikat ja hahmot eivät välttämättä koskaan näy, mikäli katsoja kokee elokuvan vain kerran. Lisää interaktiivisia teoksia tulisi tehdä. Näin ne voisivat yleistyä valtavirtaan. Muuten historia toistaa itseään ja interaktiiviset elokuvat unohtuvat taas hetkeksi.

Interaktiivisen käsikirjoittaminen suurin haaste on se, mitä antaa katsojan tehdä ja mitä ei. Kirjoittajan tulee osata ennustaa, mitä päähenkilö ja katsoja haluaisi tehdä ja tarjota nämä vaihtoehdot ja näyttää sen seuraukset. Koska kirjoitettavaa materiaalia on paljon, se vaatii aikaa ja kärsivällisyyttä. Myös suuren määrän eri ideoita ja hahmottamiskykyä, jotta lopputuloksesta tulee hyvä käsikirjoitus.

En osaa vastata, tullaanko interaktiivisia elokuvia tulevaisuudessa tekemään enemmän. Historia on osoittanut, että ne kiehtovat yleisöä. Elokuvia pitäisi tehdä enemmän, jotta näkisi kariutuuko niistä alkuinnostus.

Markkinapotentiaalia ei ollut, joten elokuvia ei ole ollut kaupallisesti järkevää tuottaa. Lisää elokuvia tekemällä interaktiivisten elokuvien teknologia kehittyisi ja se voi nostaa interaktiiviset elokuvat arkipäiväiseksi viihteen muodoksi. Tämä myös toisi videopelien ja elokuvien käsikirjoittajia lähemmäs toisiaan. Näin saisi hyödynnettyä molempien alojen osaamista.

Interaktiivisen elokuvan rakennekaaviota, ja sitä tukevaa järjestelmää tulee kehittää, tai elokuvat ovat rakenteiltaan samanlaisia, jossa vain tarina ja hahmot vaihtuvat. Samalla myös tarinan rakentamiseen ja lopputuloksen hiomiseen tulee käyttää aikaa. Telltale ei näitä ottanut huomioon ja peliyhtiö hakeutui konkurssiin vuonna 2018.

Alunperinkin halusin vain kirjoittaa valintaelokuvan käsikirjoituksen ja kertoa, mitä siinä tulee ottaa huomioon. Tietoisesti en miettinyt käyttöliittymiä tai teknisiä ratkaisuja, sillä en halunnut antaa niiden rajoittaa tarinan rakentamisesta. Onko käsikirjoitukseni tarina hyvä ja tehdäänkö siitä koskaan valmista elokuvaa, ovat toissijaisia asioita. Pyrkimykseni on tällä työllä luoda ja näyttää, kuinka käsikirjoituksen rakentaminen voisi toimia. Pyrin esittelemään prototyyppiä, joka näyttää mitä kaikkea pitää ottaa huomioon ja mitkä asiat eivät toimi.

Lähteet

- Aaltonen, J. 2019. Käsikirjoittajan työkalut Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Helsinki: SKS.
- Arie, U & Knoeller, N. 2015. The Holodeck is all Around Us - Interface Dispositifs in Interactive Digital Storytelling. Teoksessa Koenitz, H. Ferri, G. Haahr, M. Sezen, D. Sezen, T. (toim.). Interactive Digital Narrative History, Theory and Practice. New York: Routledge.
- Aristoteles. 2007. Runousoppi. Suom. Pentti Saarikoski. Helsinki: Otava.
- Benioff, D. Weiss, D. 2011. Game of Thrones. HBO. Yhdysvallat.
- Castle, W. 1961. Mr. Sardonicus. Columbia Pictures. Yhdysvallat.
- Činčera, R. 1967. Kinoautomat. Ladislav Kalas. Tsekkoslovakia.
- Chatman, S. 1978. Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction And Film. Ithaca ja Lontoo: University Press.
- Cherry, K. 2022. What Are Heuristics?. <https://www.verywellmind.com/what-is-a-heuristic-2795235>. 13.3.2022.
- Crawford, C. 2013. Chris Crawford On interactive Storytelling. San Francisco: New Riders.
- Deverich, N & Fairall, H. 1922 The Power of Love. Haworth Film Company. Yhdysvallat.
- Farestveit, E. 2015. Telltale Tool. <https://elmcip.net/platformsoftware/telltale-tool>. 17.5.2022.
- Gervás, P. & Peinado, F. 2004. Transferring Game Mastering Laws to Interactive Digital Storytelling. Teoksessa. Göbel, S. Spierling, U. Hoffmann, A. Iurgel, I. Schneider, O. Dechau, J. Feix, A. (Toim.) Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment. Second International Conference. Darmstadt: Springer-Verlag.
- Hales, C. 2014. Spatial and narrative constructions for interactive cinema, with particular reference to the work of Raduz Sinceran. Teoksessa Hales, C. Kelomees R. (toim.). Expanding Practices in Audivisual Narrative. New Castle: CSP.
- Hales, C. 2015. Interactive Cinema in the Digital Age. Teoksessa Koenitz, H. Ferri, G. Haahr, M. Sezen, D. Sezen, T. (toim.). Interactive Digital Narrative History, Theory and Practice. New York: Routledge.
- Hollywood Reporter. 2018. 'Black Mirror's' Interactive Film: How to Navigate 'Bandersnatch'. <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/black-mirror-bandersnatch-charlie-brooker-talks-interactive-movie-1171496?facebook1229>. 20.12.2020.
- Idström, T. 2003. Mitä käsikirjoittaminen on. Teoksessa Käsikirjoittaminen (Toim.) Elina Hirvonen. Helsinki: Art house.
- Irving, D. 1983. Good-bye, Cruel World. DCD Films. Yhdysvallat.
- Kielitoimisto. 2021. Kielitoimiston Sanakirja Interaktiivinen. <https://www.kielitoimistonanakirja.fi/#/interaktiivinen>. 26.1.2021.
- Kopu, P. 2019. Media television jälkeen. Helsinki: Into.
- Krizanc, J. 1981. Tamara. Kanada.
- Kurosawa, A. 1950. Rashomon. Daiei Film. Japani.
- Kärkkäinen H. 2021. Elisalta yllättävä tieto suomalaisten televisiosta. <https://www.is.fi/digitoday/art-2000007922502.html>. 12.9.2021
- Lehtonen, V. 2019. Markus Selin – Perustuu tositapahtumiin. Helsinki: Tammi.

- Marsh, C. 2014. The shot of the year <https://thedissolve.com/features/2014-in-review/866-the-shot-of-the-year/>. 12.9.2021.
- Meier, S. 2020. Sid Meier Memoir! a Life of in Computer Games. New York: W.W Norton & Company.
- Miller, C, 2020. Digital Storytelling. Fourth Edition. A creator's guide to interactive entertainment. Florida: CRC Press.
- Netflix. 2017. Black Mirror: Bandersnatch. <https://www.netflix.com/fi/title/80988062>. 29.1.2021.
- Roth, C. Koenitz, H. 2019. Bandersnatch, Yea or Nay? Reception and User Experience of an Interactive Digital Narrative Video. Manchester. TVX 19.
- Rand, A. 1934. Night of January 16th. Yhdysvallat.
- Rubin, P. 2018. How the Surprise New Interactive Black Mirror Came Together. <https://www.wired.com/story/black-mirror-bandersnatch-interactive-episode/>. 12.10. 2021.
- Takahashi, D. In Sony's Until Dawn interactive horror game, the player becomes part of the narrative. <https://venturebeat.com/2015/08/25/in-sonys-until-dawn-interactive-horror-game-the-players-become-part-of-the-narrative/view-all/>. 17.6.2021.
- Telltale Games. 2021. Telltale Games. <https://www.telltale.com/category/games/>. 25.1.2021.
- Tharoor, N. 2020. The Wired World. Lontoo: Ltd.
- The Walking Dead. 2012. Telltale Games.
- The Walking Dead: Season II. 2013. Telltale Games.
- The Wolf Among Us 2013. Telltale Games.
- Tilastokeskus. 2019. Suomalaisten Internetin käyttö. https://www.stat.fi/til/sutivi/2019/sutivi_2019_2019-11-07_kat_001_fi.html. 12.10.2021.
- Unicon. 2019. Unicon program. <https://unicon.lol/program>. 14.10.2020.
- Webster, A 2018. Remembering Telltale Games - How The Walking Dead studio changed video game storytelling for the better. <https://www.theverge.com/2018/9/24/17896012/telltale-games-the-walking-dead-storytelling-gaming>. 6.7.2020.
- Wei, H. 2011. Analyzing the game narrative: Structure and Technique. Doctor of Philosophy. Kanada: SFU.
- Welsh, O. 2015. Heavy Rain's David Cage - The interactive dramatist on reviews, future plans, orange juice and mud. <https://www.eurogamer.net/articles/heavy-rains-david-cage-interview>. 18.7.2021.
- Wendig, C. 2017. Damn Fine Story. Mastering the Tools of a Powerful Narrative. Ohio: Writer's Digest Books.
- Willoughby, I. 2007. Groundbreaking Czechoslovak interactive film system revived 40 years later. <https://english.radio.cz/groundbreaking-czechoslovak-interactive-film-system-revived-40-years-later-8607007>. 20.12.2020.

8/10

Juuso Vuoti

1. INT. SAIRAALAN AULA PÄIVÄ

Ihmisiä istuu sairaalan aulassa hiljaa. JARNO (37) istuu vähän erillään muista ja selaa sanomalehteä. Hän lukee sanomalehdestä otsikon, jossa lukee Sorbuksen viimeinen erä on Alkon hyllyissä.

JARNO
EI, NÄIN SAA TEHÄ!

Jarno nappaa lehden maahan ja ryntää sairaalan ovesta ulos

2. INT. OULAISTEN ALKO PÄIVÄ

Jarno tulee Alkon ovesta sisään suoraan Sorbus hyllyn luokse, joka on tyhjä.

JARNO
EIIIII!

Jarno näkee MYYJÄN (31) jolle huikkaa

JARNO
Ei sattus olemaan teillä vielä Sorbusta?

OULAISTEN ALKON MYYJÄ
Valitettavasti loppu tosa tunti sitten. Ylivieskasa tai Haapaveeellä voi vielä olla

Jarno juoksee ovesta ulos ja hyppää autoonsa.

3. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

Jarno kaahaa autollaan kohti seuraavaa kaupunkia. Hänen puhelimensa alkaa soimaan. Hän näkee näytöltä, että PUOLISO (37) soittaa.

(VALINTA: HYLKÄÄ(3A) TAI VASTAA (3B)

3A. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

Jarno hylkää puhelun ja toteaa

JARNO
Ei täsä ny kerkeä rupertella

(VALINTA: YLIVIESKA (4A) TAI HAAPAVESI(7)

3B. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

Jarno vastaa puheluun

JARNO

Heipä hei rakkaani

PUOLISO

No heiii, aattelin soittaa että
mites ne testit?

VALINTA: VALEHTELE (3B1) TAI KERRO TOTUUS (3B2)

3B1. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

Jarno valehtelee Puolisolleen

JARNO

En ole vielä päässyt, täälä on
hirveä jono, anteeksi.

PUOLISO

No höh, eikös sinulla ollut varattu
aika?

JARNO

No joo... Mutta tuli kiiretapauksia
tai jotain

PUOLISO

Aii, noo minä kuitenkin olen
särkiltä lähdössä, niin tiedätkö
mitä ruokaa haluat?

JARNO

Ei tule mitään mieleen, jotain
hyvää.

PUOLISO

No minä kokeilen ostaa jotain,
Istuhan siellä ihan kiltisti

JARNO

Kyllä rakas

PUOLISO

Hei hei

JARNO

Juu hei

Jarno lopettaa puhelun ja jatkaa ajamista.

3.

(VALINTA: YLIVIESKA (4A) TAI HAAPAVESI (7))

3B2. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

Jarno kertoo Puolisolleen totuuden

JARNO
Piti lähteä ennen ku pääsin

PUOLISO
No mitä ihmettä

JARNO
Hätätappaus

PUOLISO
Eikö silloin yleensä mennä
lääkäriin?

JARNO
Eikun lehdessä luki että sorbus
loppuu

PUOLISO
Mmm hmm

JARNO
Huhuu, kuuluuko?

PUOLISO
Kuuluu

JARNO
(hiljaa)
Mmm

PUOLISO
NO minä käyn kaupassa hei hei)

JARNO
Juu hei

Puoliso lopettaa puhelun ennen kuin Jarno on kerennyt sanoa hyvästejä loppuun. Jarno jatkaa ajamista.

(VALINTA: YLIVIESKA (4A) TAI HAAPAVESI (7))

4.

4. EXT. YLIVIESKAN ALKON PIHA PÄIVÄ

Jarno saapuu Ylivieskaan, lähtee kävelemään kohti Alkoa. Vastaaan tulee MIES (19), joka kantaa kahta Sorbus pulloa.

(VALINTA: YRITÄ OSTAA MIEHELTÄ(4A) TAI ALKOON (4B))

4A. EXT. YLIVIESKAN ALKON PIHA PÄIVÄ

Jarno lähestyy miestä ja aloittaa keskustelun.

JARNO
Hei, hei tyyppi hei!

MIES JOLLA ON SORBUSTA
Hä

JARNO
Viitikkö myyä toisen

MIES JOLLA ON SORBUSTA
En

JARNO
Myy ny, saat 20

MIES JOLLA ON SORBUSTA
Mee dille mäkkee

VALINTA ALISTU (4A.1.) TAI UHITTELE (4A.2.)

4A.1. EXT. YLIVIESKAN ALKON PIHA PÄIVÄ

Jarno alistuu

JARNO
Anteeksi

MIES JOLLA ON SORBUSTA
Sietäsikki olla

JARNO
Etkö nää oikeesti viiti

MIES JOLLA ON SORBUSTA
Ookko nää joku kuuro vai

Mene kohtaukseen 4.2.

5.

4A.2. EXT. YLIVIESKAN ALKON PIHA PÄIVÄ

Jarno uhittelee

JARNO
Älä poika mulle ala

MIES JOLLA ON SORBUSTA
Ookko nää kuuro vai mitä

JARNO
Sinä ees tykkää tuosta

MIES JOLLA ON SORBUSTA
Sinä vissii liikaaki

JARNO
Sun iäsä muuta juotukkaa

MIES JOLLA ON SORBUSTA
Onnee vaikka siitä

JARNO
Hei, jos mää haen sulle kossua
vaihoksi

MIES JOLLA ON SORBUSTA
Oisin varmaa kossua ostanu jos sitä
oisin halunnu

Mene kohtaukseen 4.2.

4.2. EXT. YLIVIESKAN ALKON PIHA PÄIVÄ

Alkon ovi avautuu ja vartijat heittävät TUNTEMATTOMAN MIEHEN ulos. Jarno ja Mies jolla on sorbusta lopettavat tappelun. Jarno tunnistaa ulos heitetyn miehen MIKOKSI (37) ja lähtee auttamaan häntä ylös asfaltista. Mies jolla on sorbusta lähtee kohti autoaan.

MIKKO
Saatanan lahtarinatsit!

JARNO
Jaahas, eikös ne sulle myyneet

Jarno auttaa Mikon maasta

MIKKO
Saatana se lestaämmä ei hakenut
sorbusta, vaikka ystävällisesti
kysyin

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

JARNO
Ja sitten ne hetii sut pihalle

MIKKO
Nii, ihihme lahtareita, mutta mitä
nää täälä teet

JARNO
Oulaisisa oli sorbus loppu nii
tulin tänne

MIKKO
Kysyitkö oliko takahuoneesa?

JARNO
En, mitä on hyllysä nyt on viimeiset

MIKKO
Kusetat

JARNO
En lehestä luin

MIKKO

Taas saatana rehellistä ja viatonta
sorretaa

JARNO

Hyppää kyytiin, lähtis kattoo onko
muualla

MIKKO

Vois, Mihi mennää

JARNO

Haapavesi tai Nivala, päätä nä

(VALINTA HAAPAVESI (5.) TAI NIVALA (6.))

4B. INT. YLIVIESKAN ALKO PÄIVÄ

Jarno menee Alkon sisään ja kumartuu sorbushyllyä kohti,
joka on tyhjä.

JARNO

Ei

Ääni kuuluu hänen selkensä takaa.

MIKKO

Vittusaatanaperkele

Jarno kääntyy ja tunnistaa MIKON (37).

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

JARNO

No, mitäs Mikko

MIKKO

No mitäs mitäs, jano iski

JARNO

Eikö Oulaisita löytynyt

MIKKO

En tiiä, tää oli lähempänä ku
heräsin

JARNO

Juujuu, oliko hyvä peti?

MIKKO

Pakko olla ku en muista

JARNO

Kjäh

MIKKO

Mutta mitä nää täälä teet

JARNO

Oulaisisa oli Sorbus loppu nii piti

tulla täältä kattoo

MIKKO

No johan o perkele

Miesten puhuessa heidän viereensä on tullut MYYJÄ (42).

YLIVIESKAN ALKON MYYJÄ

Hei, voisinko olla avuksi

Miehet kääntyvät häntä kohti ja Jarno kysyy

JARNO

Juu eipä varmaa, vai sattusko
teillä olemaa Sorbusta?

YLIVIESKAN ALKON MYYJÄ

Eipä taida jos hyllystä ei löydy

MIKKO

Ootko varma ettei takahuoneesa ole?

YLIVIESKAN ALKON MYYJÄ

Täysin, aamulla täytin loput tähän

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

MIKKO

Kusetat saatana

JARNO

Mikko...

MIKKO

Tommosia venkuloita nää kaikki on!

JARNO

Eiköhän meidän ole syytä poistua

Jarno taluttaa Mikon ulos Alkosta ja huutelee
anteeksipyyntöjä myyjälle.

4B.1. EXT. YLIVIESKAN ALKON PIHA PÄIVÄ

Jarno on saanut Mikon ulos alkosta ja Mikko on jo
rauhottunut

JARNO

Mikko mitä vittua

MIKKO

Joojoo kaikki hyvin

JARNO

Ookko varma

MIKKO

Kehtaakko nakata mut kotii?

JARNO

Voihan mää, mutta vielä ehdin käydä
kattoo muualta

MIKKO

Mitä kautta meinasit

JARNO

Vois Sievisä

MIKKO

Vittu siitä paskaläävästä saa ku
pahan mielen

JARNO

No päätä alkotuntija ite

MIKKO

Sehän ois Haapavesi tai Nivala

VALINTA HAAPAVESI (5.) TAI NIVALA (6.)

9.

5. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

Miehet lähtevät ajamaan kohti Haapavettä. Käännyttyään
risteyksestä he näkevät kyltin, jossa lukee TIE POIKKI. 800.
KOHDASTA KANTOKYLÄ/TANHUTSUU. KIERTOTIE OULAISTEN TAI
NIVALAN KAUTTA.

JARNO

No voi nyt vittu

MIKKO

Eikait siinä sitte.

Jarno kääntää auton ja he lähtevät ajamaan kohti Nivalaa.

6. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

Mikko ja Jarno ovat matkalla Nivalaan. Mikko kaivaa
povitaskustaan viinapullon.

JARNO

Mite nää ton sait?

MIKKO

Enkai mää sieltä kuivin suin ulos
lähe

Mikko korkkaa pullon, ottaa huikan ja tarjoaa Jarnolle

JARNO

Emmää ny ku pittää ajaa

MIKKO

Ei se ennenkää estäny

JARNO

Niino mutta emmää vielä

MIKKO

No jääpähän enemmän mulle. Hei
muistakko sillo puistosa ku juotiin
soppaa ja sitte juostii ku kytät
tuli

JARNO

Joo hetkinen sehä oli sama kesä ku
näät sait mopokortin

MIKKO

Lapun jolla laillisesti ajaa

(CONTINUED)

CONTINUED:

10.

JARNO

Siitä pelistä oli kyllä laillisuus
kaukana

MIKKO

Se oli kyllä kermane gilera

VALINTA NOSTALGISOI (6A) OLE HILJAA(6.1)

6A. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

JARNO

Ne oli kyllä hauskoja reissuja

Mikko ottaa pitkää huikkaa viinasta

MIKKO

Ei perkele ostetaanko taas mopot

JARNO

Ei täsä iäsä enää uskalla sellasta

MIKKO

No joojoo vittu, kierretää kaikki
mestat ja otetaa soppaa niisä
niinku hyvinä aikoina

JARNO

Pittää vissii lopettaa sopan myötä

Mikko ottaa pitkää huikkaa viinasta

MIKKO

Vitut

JARNO

Eiku tännää piti lekur....

6.1. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

MIKKO

Ei saatana muistokka ku oltiin
niisä bileisä ja Kalle veti
voltilla siihe kusipuskaan ku
sanottii että jemmattii
hätävarapullo sinne

JARNO

Muistanhan mää jotenki

(CONTINUED)

CONTINUED:

11.

MIKKO

Vittu se oli kyllä niin pelle
jätkä. Eikä osannu ees ryypätä.
Misähä se nykyää menee

JARNO

Eikö se lähteny ouluu ja jäi sille
tielle

Mikko ottaa pitkää huikkaa viinasta

MIKKO

Nii seki teki. Perkeleen petturi

JARNO

No mitä

MIKKO

Ku se ja sitte sinäkin lähitte

JARNO

Noku ei ollu töitä

MIKKO

No perkele olihan, vai etkö saanu
mun ukolta kunno palkkaa

Mikko tekee ristimerkin ja ottaa pitkää huikkaa viinasta

JARNO

No saihan mää mutta ku halusin tehdä
muutaki

MIKKO

Oot sinäki saatana

JARNO

Rauhotu ny vähäse, ehän mää
vittuilaksee, Muistakko nää sillo
kun pöllittii sun ja Tapsan kanssa
ekat sopat sun ukolta

MIKKO

Joo kyllä kyllä, hyi helvetti se
oli sillo pahaa

JARNO

Aika kaheksan kautta kymmene

MIKKO

Tottavittu

(CONTINUED)

CONTINUED:

12.

JARNO

Hyh, montakohan pulloa sitä tuli aikanaa kiskottua

MIKKO

Varmaan kaikki

JARNO

Mitähän se Tapsa nykyään tekee

MIKKO

On kerranki hyödyksi ja puskee koiranputkea

He ovat hetken hiljaa. Mikko ottaa pitkää huikkaa viinasta. Auto lähestyy Nivalaa. Mikko katkaisee hiljaisuuden.

MIKKO

Eikait ne nyt tosiaan lopeta soppaa

JARNO

Niin ne väittää

MIKKO

Saatanan herrat kaikki rikollisia

JARNO

Miten niin

MIKKO

Ensin vie lehmät ja sitten sopan, sama ku veis koko elämän

JARNO

Eikait se herrojen vika ole

MIKKO

Onpas saatana! Perkeleen EU tiedä mistä mitää

JARNO

Ei nyt ruveta politiikasta

MIKKO

No ok. Ei sitä selvinpäin. Millo tuut meille nii lämmitetään sauna pitkästä aikaa

13.

6B. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

Jarno jahkailee

Mikko ottaa pitkää huikkaa viinasta

JARNO

Noo pittää täsä kattoo miten kerkee

MIKKO

Mitä nää selität

JARNO

Kun on kiirettä töisä ja sitte
vaimo ja kakar....

MENE KOHTAUKSEEN 6.2

6C. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

Jarno ehdottaa sopivaa aikaa

JARNO

Voiis tosa ens viikonloppuna

MIKKO

Vitut ku tännää, ens viikolla ollaa
elonkerjuulla

JARNO

Sitähän sää teet aina

MIKKO

Mitä tuo ny o olevinaa

JARNO

Vitsi

MIKKO

Oli kyllä huono

MENE KOHTAUKSEEN 6.2

6.2. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

Mikko juo samalla loput viinasta ja heittää pullon ikkunasta

MIKKO

Vittu mikä jätkä, On niin olevinaa

(CONTINUED)

CONTINUED:

14.

JARNO

No mitä hei

MIKKO

Heti sen jälkee ku menit siihe
kouluun nii jätkä muuttu

JARNO

Tä

MIKKO

Saatana sustaki tullu sellanen
pikku porvari

VALINTA RAUHOITA (6.2A) SANO TAKAISIN (6.2B)

6.2A. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

JARNO

Nonii, rauhotu jo

MIKKO

Mua ala käskemää lahtarin
jälkeläinen

JARNO

Vedä pelti kii ja mee saunaan
sammumaa

MIKKO

NY SAATANA PASKA...

He ovat saapuneet Nivalan keskustaan. Jarno pysäyttää auton
keskelle katua

JARNO

Ulos!

MIKKO

No mieluusti arvon herra

Mikko nousee autosta, jättää oven auki ja lähtee kävelemään.

6.2B. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

JARNO

Ja susta ei koskaa mitää

MIKKO

Luulekko nää olevas parempi ku
sulla on joku paperi

(CONTINUED)

CONTINUED:

15.

JARNO

Minä en sentää jääny menneeseen

MIKKO

Silti samaa juomaa halutaan.

He ovat saapuneet Nivalan keskustaan. Mikko avaa auton oven ja hyppää ulos.

7. EXT. HAAPAVESI PÄIVÄ

Jarno saapuu Haapavedelle kaupan pihaan, jonka sisällä on myös Alko. Hän nousee autosta ja lähtee kävelemään kohti ovea. Hän huomaa kuinka hänen TÄTINSÄ (76) saapuu juuri kaupasta ulos.

JARNO

Ei eieei, ei nyt.

VALINTA PIILOUDU (7A) TAI TERVEHDI (7B)

7A. EXT. HAAPAVEDEN KAUPAN PIHA

Jarno päättää piiloutua parkissa olevan auton taakse. Täti on kuitenkin jo huomannut hänet.

TÄTI

No mutta Jarnokos se siellä
kyyristelee

JARNO

Ai hei! Eikun tässä kenkiä sidon

TÄTI

Joo se on hyvä se ettei kenkä ole
auki, niin kävi minullekin kun
olin viime viikolla Ellalla kylässä
ja kun lähdin ja kengännauhat oli
auki ja onneksi huomasin ettei
vahinkoa sattunut, se ei tässä
iässä ole hyvä jos kaatuu

JARNO

Juu, eihän se ol...

TÄTI

No ei ole yhtään, kun pitäisi
sitten jonkun auttaa ylös ja kun en
minä enään itse pääse kun oli tuo
polvikin ja

(CONTINUED)

CONTINUED:

16.

JARNO

Juu niin

TÄTI

Kun sekin leikattiin ja
kuntoutettiin siellä sairaalassa ja
etkös sinäkin tänään käynyt niistä
sinun

JARNO

Juu, aamullahan min

TÄTI

On se kyllä iso se sairaala ja niin
paljon hoitajia ja lääkäreitä,
mutta aina saa odottaa ja sitten
kun niillä kiirre ja minulla ei,
mutta silti ihna hirveää se
odotutus kun lehdetkin luin ja
telkkarista ei tule mitään ja

Jarno vilkuilee hermostuneesti kohti kaupan ovea. Alko menee
kohta kiinni.

TÄTI

Ja kuulitko että se Mikkokin oli
eilen viety tuopista
poliisiautolla, ja niin senhän
isäkin silloin mutta joo on se
semmoinen kun kun ennen oli ne
Saabit ja nyt ties mitkä

JARNO

Ai semmoistakin

TÄTI

Juu, niin se oli minä sen sen
kylällä kuulin kun olin kukkia
ostamassa mutta eihän siellä mitään
ollut niin joutui tänne tulemaan,
sillälaililla vanhaa ihmistä
ajaluttavat kun petuniota saa aina
hakea, ennen oli se se hyvä kauppa
mutta

JARNO

Niinhän se olikin, mutta pitää
tästä joutua kun jäi jääkappi
päälle.

TÄTI

Joo ei se ole hyvä kun jää
sähkölaitteet silleen päälle,
Toinillakin oli pari vuotta sitten

(CONTINUED)

CONTINUED:

17.

Jarno lähtee hivuttautumaan kohti kauppa.

JARNO

Joo niinhä

TÄTI

No mutta minun pitää joutaa kun
eihän ne kukat kastele itseään

JARNO

Joo eihän niide

TÄTI

Tulkaahan käymään kunhan ehditte,
minulla on pullaa ja marjoja jotka
saatte mukaa

JARNO

Juu tullaan pyörähtää hei hei

TÄTI

Saa tulla, minä pistän kahvia, niin
keretään jutella enemmänkin

Jarno lähtee määrätietoisesti kävelemään kohti kauppaa

JARNO

Juu hei.

7B. EXT. HAAPAVEDEN KAUPAN PIHA

Jarno tervehtii tättään.

JARNO

No päivää

TÄTI

No mutta Jarnokos se siinä, minä
katsoinkin että tulipas tuttu auto
pihaan.

JARNO

Juu, sama autonhan

TÄTI

Minäkin muistan kun Olli vainaalla
oli sen auto, se kyllä piti aina
semmoista ääntä, ei yhtään
samanlainen kuin nykyään nämä
autot, sillä kyllä pääsi aina
kylälle ja takaisinkin ja aina
kuuli kun hän pihaan sen ajoi

(CONTINUED)

CONTINUED:

18.

JARNO

Niin se oranssi lad

TÄTI

Joo sellainen, Sillä se minut
sairaalankin silloin kuskasi kun
minulla tuo polvi silloin kipeyty

JARNO

Ai niin jo

TÄTI

Kun sekin leikattiin ja
kuntoutettiin siellä sairaalassa ja
etkös sinäkin tänään käynyt niistä
sinun

JARNO

Juu, aamullahan min

TÄTI

On se kyllä iso se sairaala ja niin
paljon hoitajia ja lääkäreitä,
mutta aina saa odottaa ja sitten
kun niillä kiirre ja minulla ei,
mutta silti ihna hirveää se
odotutus kun lehdetkin luin ja
telkkarista ei tule mitään ja

Jarno vilkuilee hermostuneesti kohti kaupan ovea. Alko menee kohta kiinni.

TÄTI

Ja kuulitko että se Mikkokin oli
eilen viety tuopista
poliisiautolla, siellähän sen
isäkin mutta joo on se semmoinen
kun kun ennen oli ne Saabit ja nyt
ties mitkä

JARNO

Ai semmoistakin

TÄTI

Juu, niin se oli minä sen sen
kylällä kuulin kun olin kukkia
ostamassa mutta eihän siellä mitään
ollut niin joutui tänne tulemaan,
sillä lailla vanhaa ihmistä
ajaluttavat kun petuniota saa aina
hakea, ennen oli se se hyvä kauppa
mutta

(CONTINUED)

CONTINUED:

19.

JARNO

Niinhän se olikin, mutta pitää
tästä joutua kun jäi jääkappi
päälle.

TÄTI

Joo ei se ole hyvä kun jää
sähkölaitteet silleen päälle,
Toinillakin oli pari vuotta sitten

Jarno lähtee hivuttautumaan kohti kauppa.

JARNO

Joo niinhä

TÄTI

No mutta minun pitää joutaa kun
eihän ne kukat kastele itseään

JARNO

Joo eihän niide

TÄTI

Tulkaahan käymään kunhan ehditte,
minulla on pullaa ja marjoja jotka
saatte mukaa

JARNO

Juu tullaan pyörähtää hei hei

TÄTI

Saa tulla, minä pistän kahvia, niin
keretään jutella enemmänkin

Jarno lähtee määrätietoisesti kävelemään kohti kauppaa

JARNO

Juu hei.

8. INT. HAAPAVEDEN ALKO PÄIVÄ

Jarno kerkeää juuri Alkoon juuri kun MYYJÄ (35) on
laittamassa ovea lukkoon.

JARNO

Moro, ei teillä olisi Sorbusta

HAAPAVEDEN ALKON MYYJÄ

No ei ole

Jarno häkeltyy myyjän kipakasta vastauksesta

(CONTINUED)

CONTINUED:

20.

HAAPAVEDEN ALKON MYYJÄ

Juu anteeksi, eikun tänään käyny jo
kolme kyselemässä.

JARNO

No voi nyt

HAAPAVEDEN ALKON MYYJÄ

Jep. Kaikki meni heti aamusta.

JARNO

Et sattus tietää misä vois olla?

HAAPAVEDEN ALKON MYYJÄ

Pulkkilasa kuulemma loppu.
Ylivieskasa saataa olla tai sitten
Nivalasa, jos kerkeet ennenkuin ne
sulkee.

JARNO

Jees, Eikait se muu auta. Kiitti
moro!

HAAPAVEDEN ALKON MYYJÄ

Hei, mikä siinä litkusa teitä
oikein kiehtoo?

JARNO

Muistot

Jarno lähtee autolleen

9. EXT. HAAPAVEDEN KAUPAN PIHA

Jarno kävelee autolleen, hänen selkensä takaa kuuluu ääni

SPURGU

Hei hei jäpä hei

Jarno kääntyy kohti ääntä, ja näkee SPURGUN (53)

JARNO

No mitäs miehellä on asiaa

SPURGU

Ei ois paria kolikko heittää?

JARNO

Viinaanko ne menis?

(CONTINUED)

CONTINUED:

21.

SPURGU

Eieieie kun pitäs bussiin olla

JARNO

Juupa juu

SPURGU

Eiku oikeesti hei

Jarno vilkaisee lompakkoaan ja näkee siellä vain viidenkymmenen euron setelin

VALINTA ANNA RAHAA (9A) TAI ÄLÄ ANNA (9B)

9A. EXT. HAAPAVEDEN KAUPAN PIHA

Jarno ojentaa setelin lompakostaan spurgulle

JARNO

Otappa siitä

SPURGU

Ei vittu jäpä kiitti hei oikeesti

JARNO

Eipä mittää, älä juo kaikkia kerralla

SPURGU

Enen, Kiitos kiitos mää muistan tän kyllä

Spurgu kävelee tyytyväisenä pois, Jarno hyppää autoonsa.

9B. EXT. HAAPAVEDEN KAUPAN PIHA

Jarno ei anna rahaa ja sulkee lompakon.

JARNO

Sori ei nyt satu olemaan yhtää

SPURGU

Kusetat saatana

JARNO

Eiku oikeesti

SPURGU

Saatanan porvari

(CONTINUED)

CONTINUED:

22.

JARNO

Antaisin jos oisi, mutta nyt ei ole

Spurgu lähtee manaten pois ja huutaa perään

SPURGU

Tää kyllä muistetaan!

Jarno kävelee autoonsa ja lähtee ajamaan.

10. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

Jarno saapuu risteykseen

VALINTA YLIVIESKA TAI NIVALA

10A. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

Jarno kääntyy kohti Ylivieskaa. Hän näkee edessään kyltin jossa lukee TIE POIKKI. 800. KOHDASTA KANTOKYLÄ/TANHUTSUU. KIERTOTIE OULAISTEN TAI NIVALAN KAUTTA.

JARNO

(huokaisee syvään)

Jarno kääntää auton ja lähtee ajamaan kohti Nivalaa. (11)

11. INT. AUTOSSA PÄIVÄ

Jarno ajaa kohti Nivalaa. Hänen mielessään välähtelee muistoja, ensisuudelma, villejä bileitä, puolison näkeminen ensi kertaa, häät ja lapsen syntymä. Kaikissa näissä tilanteissa hänellä on ollut Sorbus pullo mukana.

12. EXT. NIVALAN ALKON PIHA ILTA

Jarno ajaa Alkon pihaan ja vilkaisee kelloaan, joka on minuuttia vaille 18. Hän ryntää sisälle. Hän näkee hyllyssä viimeisen Sorbus pullon ja kiiruhtaa sitä kohti, hän tönäisee kiireessään miestä selkään, nappaa pullon ja leveästi hymyillen ostaa sen. Ulkona selkään tönäistyy mies tulee huutamaan hänelle.

MIKKO

Vittuuko nää tuut tönimää

JARNO

Hä

Jarno kääntyy ja tunnistaa MIKON (37), joka on päissään.

(CONTINUED)

CONTINUED:

23.

MIKKO

Jarnonperkele

JARNO

Mitä Mikko!

MIKKO

Ei ny perkele

JARNO

Mitäs jätkä, ei ollakkaa nähty. Oot kuulemma maatilán herra

MIKKO

Mua herrotella. No perkele ku yritin ostaa soppaa

Jarno vilkaisee pulloa kädessään

JARNO

Ai perkele

MIKKO

Nii

JARNO

Asiaasta kukkaruukkuu, mitä nää täälä teet

MIKKO

Ylivieksa, väärä bussi HAISTA VITTU

JARNO

Rauhotu mies

MIKKO

Okok anna vaa se pullo mulle

JARNO

Enku, ajoin tänne asti hakemaa

MIKKO

Homopaska

JARNO
Ookkonää tosissaa

MIKKO
Ei mulla muutakaa oo jäljellä

JARNO
Hä

(CONTINUED)

CONTINUED:

24.

MIKKO
Sääki vaan haluut sen kosk oot
itseks mulkku

VALINTA: ANNA PULLO 12A TAI ÄLÄ ANNA 12B

12A. EXT. NIVALAN ALKON PIHA ILTA

Jarno päättää antaa pullon Mikolle

JARNO
No ota se sitte

MIKKO
Nii otanki

JARNO
Ole myös ihan hyvä

MIKKO
Ala insinööri mulle aukomaa

JARNO
Ookko nää oikeesti tosissaan

MIKKO
Joo sori perkele

JARNO
Eikait siinä sitte

MIKKO
Ny seis saatana

JARNO
Mitä

MIKKO
Vitunsama, oisikko nää halunnu
vetää turpaa vai mitäpaskaa

JARNO
Njhääh, emmää.

MIKKO
No en määkää oikeasti

JARNO
Ei ny neiteillä, onko sullla kyyti
vai nakkaanko sut risteyksee

(CONTINUED)

CONTINUED:

25.

MIKKO
No jos nää viitit

Miehet lähtevät ajamaan kohti Oulaista. He naureskelevat ja muistelevat vanhoja tarinoita. He saapuvat Mikon maatilan risteykseen, Mikko nousee autosta ja puhuu Jarnolle

JARNO
Päätepysäkki

MIKKO
Näihä se on

JARNO
Olipa taas

MIKKO
Jees

JARNO
Jep

MIKKO
Oisko millo sauna plus sorbus
niinku silloin joskus

JARNO
Noo eiköhä se täsä kuha kerkee

MIKKO
Tyhjä lupaus täyttyy viinalla

JARNO
Ime korpifilosofi vaikka...

MIKKO
Joojoo, Pidän jemma odottamasa

JARNO
Eikait siinä

MIKKO
Jep

JARNO
Nähellää

Jarno kaasuttaa pois ja ajaa kotiinsa

(MENE KOHTAUKSEEN 14)

26.

12B. NIIVALAN ALKO PIHA. ILTA

Jarno päättää olla antamatta

JARNO
Musta sentää tuli jotain

MIKKO
Lahtaripennusta kusipää

JARNO
Sinä lehmännussija tiiä ees mitä se
tarkottaa

Mikko syöksyy pulloa kohti, Jarno horjahtaa, pullo tippuu
maahan ja menne rikki

MIKKO
Saatana porvari, kato ny mitä nää
teit

Jarno katsoo rikkoutunutta pulloa maassa, hän ei enää edes
kuule Mikkoa. Jarno puristaa kätensä nyrkkiin.

VALINTA: KOSTA (12B1) KÄVELE POIS (12B.2.)

12B.1. NIIVALAN ALKON PIHA ILTA

Jarno lyö Mikkoa, Mikko kaatuu maahan ja alkaa huutamaan

MIKKO
Ai SAATANA. Tapan sut senkin...ET
SÄÄ OO MUA PAREMPI!

Jarno kävelee pois paikalta ja ajaa pois

(MENE KOHTAUKSEEN 14)

12B.2 NIIVALAN ALKON PIHA ILTA

Jarno ei lyö Mikkoa ja kääntyy pois

MIKKO
Nössöpaska! Tuu tappelee niinku
mies!

Jarno menee autoonsa ja ajaa pois

(MENE KOHTAUKSEEN 14)

27.

13. EXT. NIVALAN ALKON PIHA ILTA

Jarno ajaa Alkon pihaan ja ryntää sisälle. Hän näkee hyllyssä viimeisen Sorbus pullon ja kiiruhtaa sitä kohti, nappaa pullon ja leveästi hymyillen ostaa sen. Mikko on tällä välin kävellyt pihaan ja tulee huutamaan hänelle

MIKKO
Herra Mulkku!

JARNO
Ei ny taas

Mikko ryntää kohti Jarnoa, Jarno väistää, mutta pullo tippuu maahan ja menee rikki

MIKKO
Ookko nää vittu tosissaan

Jarno katsoo rikkoutunutta pulloa ja Mikkoa.

JARNO
Saatanan kyrvänsyytä. Mitä vittuu

VALINTA: KOSTA (12B1) KÄVELE POIS (12B.2.)

14. INT. KOTI ILTA

Jarno saapuu kotiin. Hänen puolisonsa, Kalle (37) on kokannut päivällisen.

PUOLISO
Noo mitenkäs päivä?

JARNO
Noo siinhän se, tunti kerrallaa

PUOLISO
Hihii

JARNO
Nii joo ja näin Mikon

PUOLISO
Eikait se tiedä meistä

JARNO
Emmää viittiny sanoa

PUOLISO
Eipä sillä väliä, eihän se hyväksyis

(CONTINUED)

CONTINUED:

28.

JARNO
Niinpä

PUOLISO

Kuulin äsken uutisista että viimeinenkin pullo Sorbusta on myyty

JARNO

No vittu, Se oli sitten sen loppu.

He olevat hetken hiljaa

JARNO

Mitenkäs sinulla töissä?

PUOLISO

Noo oli tosi kiire kun taas yritti karata ja sitten minun piti raportoida... Mutta mutta melkein jo unohdin....

Kalle nousee ja hakee pussin.

Jos kerroit puolisolle totuuden 14A

Jos et vastannut / valehtelit 14B

14A. INT. KOTI ILTA

Kalle nostaa pussista Iittalan Ultima thule punaviinilasit.

PUOLISO

Kato kuiii söpöt

JARNO

Noo, on kyll

PUOLISO

Jeeeee, tiesin nää että tykkäät!

JARNO

Haetaanko jotain täytettä

PUOLISO

No tämän kerran

Jarno nousee ja valitsee kaapista, Le Carré 2010 viinin ja kaataa siitä lasilliset. He saavat syötyä loppuun. Jarno päättää lähteä kävelylle.

29.

14B. INT. KOTI ILTA

Kalle nostaa pussista Sorbus pullon

PUOLISO

Ylläättyys!

JARNO

Ei, nyt perrrrr

PUOLISO

Kun sinä niin urheasti tänää siellä
sairaalassa

JARNO

Sinäkö sen viimeisen ostit? Olenko
muuten muistanut kertoa että
rakastan sinua

PUOLISO

Hihiiii

Jarno suutelee Kallea ja he syövät loppuun. Ruuan jälkeen
Jarno ilmoittaa lähtevänsä kävelylle, Kalle myhäilee.

15. EXT. PUISTO ILTA

Jarno kävelee puistoon ja istuu penkille joen rantaan. Hän
katselee auringonlaskua.

15A. EXT. PUISTO ILTA

Jos Haapavesi, ei antanut rahaa Spurgulle rahaa, sai pullon.

Jarno istuu puiston penkillä, hän katselee jokea, hänen
selkensä takaa kuuluu huuto.

SPURGU

Vitun Spurgu!!

Jarno ei ole huomaavinaankaan, hän jatkaa istumista juoden
Sorbusta, aina auringonlaskuun.

15B. EXT. PUISTO ILTA

Jos Haapavesi, antoi rahaa Spurgulle, sai pullon.

Jarno istuu puiston penkillä nauttien Sorbusta. Hän katselee
jokea, hänen selkensä takaa kuuluu kuin korkki narahtaa auki
ja huuto.

(CONTINUED)

CONTINUED:

30.

SPURGU

Kippistä perkele!

JARNO

Kui myös!

Jarno jatkaa istumista Sorbusta dokailleen, katsoen
auringonlaskuun.

15C. EXT. PUISTO ILTA

Jos Haapavesi, ei rahaa, ei pulloa, Spuge ei tee mitään.

Jarno istuu puiston penkillä, hän katselee aurinkoa, joka laskee.

15D. EXT. PUISTO ILTA

Jos Haapavesi, antoi rahaa, ei pulloa.

Jarno istuu puiston penkillä, hän katselee jokea, hänen naamansa eteen ojennetaan Sorbus pullo.

SPURGU

Otaha siitä ensihätää

Jarno tarttuu pulloon ja ottaa pitkää huikkaa

SPURGU

Älä ny kaikkia

JARNO

Sori

SPURGU

Eipä mittää, tekevälle sattuu

Jarno ja Spurgu istuvat puistonpenkillä ja katsovat auringonlaskua.

15E. EXT. PUISTO ILTA

Jos Ylivieska. Jarnolla pullo. Spuge kutsuu Jarnoa kaltaisekseen.

Jarno istuu puiston penkillä, juoden Sorbusta hän katselee jokea, hänen selkensä takaa kuuluu huuto

(CONTINUED)

CONTINUED:

31.

SPURGU

Kippistä yhtäläiselle!

Jarno istuu puiston penkillä juoden Sorbusta hän katselee jokea. Aurinko laskee.

15F. EXT. PUISTO ILTA

Jos Ylivieska. Jarnolla ei pulloa. Spuge toteaa, elämme muutoksen aikoja

Jarno istuu puiston penkillä, hän katselee jokea. Aurinko laskee. Hänen viereensä tulee istumaan Spurgu.

SPURGU

Elämme muutoksen aikaa

He katselevat auringonlaskua yhdessä.