



Mikko Laukkanen

Draama-, viihde- ja reality-ohjelmien kirjoittamisprosessien erot ja yhtäläisyydet

Miten eri genrejen kirjoitusprosessit eroavat tosistaan ja mitä kirjoitusprosessissa tulee ottaa huomioon?

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

Marraskuu 2022

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Mikko Laukkanen
Otsikko:	Draama-, viihde- ja reality-ohjelmien kirjoittamisprosessien erot ja yhtäläisyydet
Sivumäärä:	21 sivua
Aika:	09.11.2022
Tutkinto:	Medianomi
Tutkinto-ohjelma:	Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto:	käsikirjoitus
Ohjaaja(t):	Lehtori Antti Pönni

Tässä opinnäytetyössä analysoidaan ja vertaillaan draaman, realityn ja komedian käsikirjoitusprosessien eroja tekijän kokemuksen pohjalta. Työssä pyritään kartoittamaan eroja työskentelymetodeissa, aikataulutuksessa ja kirjoittajien hierarkiassa. Analyysi perustuu täysin kirjoittajan omiin kokemuksiin, eikä sitä näin voi pitää yleispätevänä kaikkiin reality-, komedia ja draamakirjoitusprosesseihin.

Havainnointi on tehty viimeisen vuoden aikana työskentelystä Yellow Film & TV:n Putous- viihdeohjelmassa ja Banijay Oy:n tuoreessa Good Luck Guys -reality-formaatissa. Lisäksi tekijä kirjoitti yhdessä Jaakko Mäkeläisen kanssa Taivas-nimisen sarjan pilottijakson, joka tulee edustamaan draamakirjoittamista analyysissä.

Ensin käsitellään lähteiden pohjalta koottu niin sanottu oppikirjaversio siitä, miten jaksokäsikirjoitus valmistuu. Sen jälkeen verrataan, kuinka paljon se vastaa kokemuksia edellä mainituissa ohjelmatyypeissä.

Draama- ja viihdegenren kirjoitusprosessit huomattiin hyvin samankaltaisiksi. Suurimmat erot tulivat esiin aikataulutuksessa. Reality noudattaa suurin piirtein samaa kaavaa, mutta prosessi tähtää paljon suurpiirteisempään käsikirjoitukseen kuin kaksi edellä mainittua genreä.

Avainsanat: käsikirjoitus, käsikirjoittajahuone, draama, viihde, komedia ja reality

Abstract

Author: Mikko Laukkanen
Title: Differences in Drama, Reality and Comedy Writing Processes
Number of Pages: 21 pages
Date: 9 November 2022

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Film and Television
Specialisation option: Screenwriting
Instructor(s): Antti Pönni, Senior Lecturer

This thesis examines and analyses the differences between drama, reality and comedy writing processes. The thesis is based on the writer's own observations and cannot be taken as a universally applicable examination of all TV-writing processes.

Observations have been made while working as a scriptwriting assistant in Putous live comedy by Yellow film & Television and reality series Good Luck Guys by Banijay Finland. The writer also wrote a pilot for a drama fiction series called Taivas with screenwriter Jaakko Mäkeläinen. Taivas represents a drama writing process in this thesis.

First, this thesis examines theories on scriptwriting in TV productions. Secondly, observations from reality, drama and comedy genres are compared to theory.

The thesis shows that especially drama and comedy writing processes are quite similar apart from their timetable. The outline of the reality writing process is the same as in drama and comedy, but the script is vaguer and the main focus is on casting.

Keywords: Screenwriting, script, writers' room, reality, drama, comedy

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Käsikirjoitus	2
3	Näin valmistat käsikirjoituksen	3
3.1	Kirjoittajat	3
3.2	Idea, havainto ja esitutkimus	4
3.3	Toteutettavuus	6
3.4	Hahmot	6
3.5	Ensimmäinen versio	8
3.6	Toinen kierros ja palautteiden käsittely	9
3.7	Valmis käsikirjoitus	10
4	Draamasarja Taivaan kirjoittaminen	10
4.1	Taivas	10
4.2	Kirjoittaminen	11
4.3	Analyysi	11
5	Viihdeohjelma Putouksen kirjoittaminen	13
5.1	Putous	13
5.2	Kirjoittaminen	13
5.3	Analyysi	14
6	Good Luck Guys	15
6.1	Ohjelma	15
6.2	Kirjoittaminen	16
6.3	Analyysi	17
7	Pohdinta	18
	Lähteet	20

1 Johdanto

”Mitä hyötyä on terävistä kuvista, jos sinulla vain hataria ideoita”, sanoi ranskalainen elokuvaohjaaja ja käsikirjoittaja Jean-Luc Godard. Ajatus tiivistää täydellisesti käsikirjoituksen tärkeyden. Tuotanto ja toteutus on katsojan kokemuksen kannalta täysin yhdentekevää, jos idea ja tarina ovat huonoja. Tämä pätee kaikkiin audiovisuaalisiin teoksiin.

Nykyihmisille tv- ja elokuvaviihteen kuluttaminen on täysin arkipäivää. Silti katsoja ei välttämättä vielä tänäkään päivänä ymmärrä, kuinka paljon käsikirjoittamista on kirjoittamattoman näköisenkin teoksen taustalla. Yleensä siinä vaiheessa, kun katsoja ymmärtää katsovansa täysin käsikirjoitettua ja ennalta suunniteltua ohjelmaa, hän ei enää seuraa ja eläydy tarinaan kunnolla. Jotain on silloin tehty huonosti.

Fiktiota kuten draama- ja komediaohjelmia käsikirjoitetaan, ja sen ei luulisi tulevan yllätyksenä yhdellekään katsojista. Näyttelijät ovat aikamme suurimpia julkisuudenhenkilöitä, ja kaikille on täysin itsestään selvää, ettei näyttelijä yksin luo hahmoaan vaan se luodaan yhteistyössä kirjoittajan ja ohjaajan kanssa. Monitasoiset juonikuviot, samaistuttavat hahmot ja nokkela dialogi eivät päädy samaan pakettiin, ellei käsikirjoittaja tai useampi ole valvonut lukuisia öitä niitä haudutellessaan.

Suorat tai suoranomaiset viihdeohjelamat, kuten Posse, Putous ja Joonas Nordman -show, pyrkivät piilottamaan kirjoittajien pensselin jäljen. Viihdeohjelmissa tunne vaivattoman oloisesti etenevästä sisällöstä on tarkan kirjoitus- ja harjoitteluprosessin tulos. Katsojalle ainut vinkki ennalta suunnittelusta pitäisi olla kortit juontajan kädessä, joihin taitava juontaja vilkaisee vain tosi paikan tullen muistutukseksi siitä, missä kohtaa lukuisia kertoja harjoiteltua kokonaisuutta ollaan menossa. Hyvin suunnitellun ohjelman on tarkoitus olla värityskirja eikä kokeellinen öljyväriteos.

Monille katsojista on silti edelleen täysin uusi tieto ja jopa järkytys, että myös reality- eli tosi-tv-ohjelmat seuraavat etukäteen kirjoitettua käsikirjoitusta. Miten ohjelmaa väitetään tosi-tv:ksi, jos se ei edes ole totta? Minulle on ollut yllätys, kuinka monet ihmiset jopa suuttuvat, kun kerron kuinka olen toiminut käsikirjoittajana reality-formaatissa. Tosi asia on, että reality-ohjelman käsikirjoituksen valmistuminen on hyvin samankaltainen prosessi kuin fiktion.

Tässä opinnäytetyössä vertailen kirjoitusprosessien samankaltaisuuksia. Aluksi kartoitan niin sanotun oppikirjamaisen käsikirjoitusprosessin eli kerron, miten prosessin vaiheita opetetaan koulussa. Käyn yksitellen läpi kolme eri genren projektia, joissa olen ollut kirjoittamassa, ja vertaan niitä oppikirjamalliin. Draama genreä opinnäytetyössäni edustaa Jaakko Mäkeläisen kanssa yhteistyössä kirjoitetun Taivas-sarjan ensimmäinen jakso, joka on myös opinnäytetyöni teososa.

2 Käsikirjoitus

Käsikirjoitus on määriteltyyn formaattiin kirjoitettu sisällön ja tarinan hahmottamisen ensimmäinen vaihe (Leino 2003. 90). Sen ei ole tarkoitus toimia itsenäisenä teoksena vaan ennemminkin pohjapiirustuksen kaltaisena ohjeena tarvittavista elementeistä ja rakenteista. Käsikirjoitukseen merkataan paljon tuotannon kannalta olennaista tietoa esimerkiksi tapahtumapaikoista, hahmoista, ajasta ja lavastuksesta. Se on tekijöiden yhteinen työväline, jonka pohjalta kukin suunnittelee työtään. (Koulukino.fi 2022.)

Jouko Aaltonen (2002, sivu 13) jakaa Käsikirjoittajan työkalu- kirjassaan käsikirjoituksen tehtävät neljään osaan:

1. Kokonaisuuden hahmottaminen

Auttaa käsikirjoittajia, ohjaajaa ja muita tekijöitä hahmottamaan teoksen toimivuutta ja muokkaamaan sitä.

2. Kommunikointi rahoittajan tai muun ulkopuolisen tahon kanssa

Keskusteluissa tilaajan, rahoittajan, asiantuntijan tai ohjelman tulevan käyttäjän kanssa käsikirjoitus on hyödyllinen työkalu. Sen avulla kaikki tuotannon ulkopuoliset tekijät saavat tarkan käsityksen siitä, mitä ollaan tekemässä ja mahdolliset muutokset on helppo esitellä.

3. Kommunikointi työryhmän kanssa

Työryhmän luovat jäsenet voivat uusimmasta käsikirjoituksesta havainnoida, mitä sisällössä tapahtuu ja mitä sen toteuttamiseen tarvitaan.

4. Tuotannollinen funktio

Tuotanto tekee käsikirjoitukselle tuotannollisen purun. Sen kautta kartoitetaan kuvauspaikat, esiintyjät, lavastus ja työryhmän koko. Tuotannollisen purun jälkeen tuottajat pystyvät tekemään kustannusarvion ja kuvausaikataulun.

Aaltosen tekemä jako vastaa havaintojani. Lisäisin kolmanteen kohtaan vielä maininnan näyttelijöiden kanssa käytävästä keskustelusta. Jos kyseessä on fiktiivinen teos, ohjaaja ja näyttelijä yhdessä luovat hahmon käsikirjoitusta apuna käyttäen.

3 Näin valmistat käsikirjoituksen

3.1 Kirjoittajat

Aivan ensimmäinen askel on löytää kirjoittajat. Sen tekee yleensä ohjelman päätuottaja tai -käsikirjoittaja. Yksin kirjoittaessa tätä vaihetta ei ole, mutta kun ollaan kokoamassa useamman kirjoittajan ryhmää eli kirjoittajahuonetta, on syytä miettiä tarkkaan, keitä huoneeseen osallistuu. Joskus kirjoittamiseen osallistuu myös muita tuotannon henkilöitä, esimerkiksi teoksen ohjaaja tai tuottajia.

On tärkeää miettiä, montako ihmistä kirjoittajahuoneeseen tarvitaan. Tämä on myös paljon kiinni siitä, minkä kokoinen budjetti ohjelmalle on, ja kuinka monta jaksoa on tekeillä (Hellermann 2019). Olen itse huomannut, että kannattaa panostaa laatuun kuin määrään. Jos huoneessa on liikaa tekijöitä ja jokainen heistä haluaa saada ideansa kuulluksi, ei kukaan tule kunnolla kuulluksi. Jos taas kirjoittajia on liian vähän, on riski että ideointi jää ajoittain jumittamaan paikoilleen, kun kaikki yhdessä yrittävät ratkaista samoja ongelmia.

Kirjoittajahuoneen hierarkia voi olla mitä vain. Toisinaan on hyvä olla pääkäsikirjoittaja tai kokoava käsikirjoittaja, varsinkin jos kirjoittajia on paljon. Kun kirjoittajia on paljon, niin myös ideoiden määrä kasvaa. Tämän takia on hyvä, jos yhdellä kirjoittajista on viimeinen sana siihen, mikä jää teokseen ja mikä ei. Pääkäsikirjoittajan tai kokoavakäsikirjoittajan vastuulla voi olla myös tehtävien jako ja tuotannon aikataulun seuraaminen.

Se, kuka varsinaisen kirjoitustyön hoitaa vaihtelee paljon. Joskus pääkäsikirjoittaja haluaa tehdä lopullisen versioinnin, mutta toisinaan jollain kirjoittajista voi olla niin selkeä kuva sisällön etenemisestä, että hän haluaa ottaa homman hoitaakseen. Alussa voidaan myös nimetä yksi kirjoittajista, joka tekee aina kirjoittajan työn. Joskus myös käsikirjoitus kirjoitetaan yhdessä kirjoittajahuoneessa, mutta tämä lienee harvinaisempaa tekniikan tehottomuuden vuoksi.

3.2 Idea, havainto ja esitutkimus

Kun lähdetään tyhjältä pöydältä luomaan ideaa, ei saa olla liian ankara. Sanonta ”ei ole huonoja ideoita” on koko ideoinnin alun kulmakivi. Kaikki ideat ja havainnot otetaan yhtä vakavasti, ja ne kannattaa kirjoittaa heti ylös. Nämä ”raakaideat” ovat loistava keino palata taaksepäin aikaisempiin keskusteluihin. Idea alkaa heti alkusysäyksen jälkeen muuttamaan muotoaan, joten tarkka ylös kirjaaminen on erittäin hyödyllistä.

Havainto tarkoittaa kirjoittajan tekemää huomiota ympäröivästä maailmasta (Leino 2003. 83). Hyvä havainto on objektiivinen todistus, jostain tapahtumasta

tai kohtaamisesta, joka on jäänyt kirjoittajan muistiin. Parhaimmillaan havainto sitoo kirjoittaessa syntyneitä ideoita todelliseen maailmaan.

Elina Hirvonen (2003, 31) kuvailee havainnoinnin taitoa kirjassaan

Käsikirjoittaminen seuraavasti:

Havainnointi on tekniikkalaji, ja se vaatii opettelua ja harjoittelua. Pyrkimyksenä ei ole nähdä mahdollisimman paljon vaan mahdollisimman tarkkaan, ehkä löytää ns. gag, yksityiskohta, jossa kohteen ominaislaatu tiheytyy.

Havainnointi ei siis ole mikään synnynnäinen lahja vaan täysin opeteltavissa oleva työkalu kirjoittamiseen. Harjoittelemalla jokainen kirjoittaja voi löytää oman tapansa tehdä havaintoja ja oppia sanallistamaan ne parhaalla mahdollisella tavalla.

Toisinaan tilaajalla tai muulla tuotannon esihenkilöllä voi olla etukäteen toive kerronnallisista elementeistä, esimerkiksi näyttelijöistä, genrestä, lokaatiosta tai vaikka vuodenajasta. Joskus teosta varten saattaa olla jo valmiiksi suunniteltu kohderyhmä. Nämä toiveet ovat hyödyllisiä raameja ideoinnille, ja niitä kannattaa ajatella työkaluina ennemmin kuin rajoitteina. Joskus toiveita ei syystä tai toisesta voi täyttää, ja tällöin minusta on hyvä tarjota vaihtokaupassa jokin uusi idea ja perustelu sen toimivuudelle.

Kirjoittajahuoneessa ideoiden vapaan esittelyn merkitys korostuu. Kun jokainen sanoo täysin varauksetta ensimmäisenä mieleen tulevat ajatukset määritellystä tai määriteltävissä olevasta aiheesta, se voi sytyttää toisessa kirjoittajassa idean, joka vie tuotteen täysin uuteen suuntaan. Näin saadaan ideointivaiheessa kaikki irti useamman kirjoittajan mielikuvituksesta.

Kun sisältöön on rajattu idea, on hyvä tehdä aiheen ympäriltä mahdollisimman paljon esitutkimusta. Se tarkoittaa aiheen tutkimista ja tiedon keräämistä. Tietoa kannattaa kerätä mahdollisimman laajasti, vaikkakin suurin osa kerätystä tiedosta saattaa olla lopputuloksen kannalta täysin tarpeetonta.

Ensimmäinen ideointi päättyy lyhyeen yhteenvetoon ideasta eli loglineen. Sen lukijan pitäisi ymmärtää suurpiirteisesti, mistä ideassa on kysymys.

3.3 Toteutettavuus

Kirjoittajahuoneen aivoriihissä on helppo kirjoittaa kohtaus, jossa päähenkilö törmää Merihakaan palavalla jahdilla tai lentää lemmikkilohikäärmeellään ostoskeskukseen. Tosiasia on kuitenkin, ettei edellä mainituista ideoista luultavasti kumpikaan selviäisi tuollaisenaan mukaan lopulliseen teokseen. Ideoinnissa on pidettävä kaiken aikaa mukana ymmärrys siitä, mikä on tuotannollisesti mahdollista ja mikä ei.

Raha määrittää koko tuotannon toteutettavuuden. Teokselle määritellään esituotannossa budjetti. Se on käytännössä rahoittajan arvio siitä, paljonko teoksen ideaan voidaan laittaa rahaa, niin että summa on saatavissa takaisin esitys- ja mainostulojen avulla. Tuottajien tehtävä on laskelmoida kaikki kuvattava niin, ettei budjetti missään vaiheessa ylity.

Esimerkiksi Stranger Things -tyylinen tiukasti 80-luvulle sijoittuva näyttävin visuaalisin efektein koristeltu sarja olisi aivan liian kallis suomalaiselle tuotannolle, eikä se etenisi koskaan synopsista pidemmälle tuotantopalavereissa. Hyvä käsikirjoitus on yhtä tyhjän kanssa, jos sen toteuttaminen on mahdotonta.

3.4 Hahmot

Hahmot ovat mielestäni audiovisuaalisen teoksen tärkein elementti. Ne kuljettavat katsojaa tarinan läpi ja tuovat sisältöön reaktiot ja tunteen, joihin katsoja samaistuu tai ei. Oikeanlaisten hahmojen löytäminen on yksi kirjoitusprosessin tärkeimpiä haasteita.

Kirjoittajan on tunnettava hahmonsensa, jotta hän osaa asettaa heidät mahdollisimman mielenkiintoisiin tilanteisiin. Hahmot on hyvä tuntea myös tarinan ulkopuolella ja miettiä heidän arvojaan, halujaan ja toimintamallejaan.

Hahmoja ei tarvitse onneksi keksiä tyhjästä, vaan yleensä kirjoittaja käyttää apunaan omia havaintoja olemassa olevista ihmisistä. (Vacklin 2008, 15)

Hahmot luovat tarinan ja tarina on luotava hahmolle. Jos valmiin tarinan päähenkilö eli protagonistista on vaihdettavissa toiseen hahmoon tarinan muuttumatta, eivät kaikki tarinan osat ole tarpeeksi yhteydessä toisiinsa. Tarina on aina hahmokohtainen ja uniikki tapahtumien sarja, joka voi tapahtua vain tälle hahmolle. (Film Courage 2019, 01:00)

Olen itse huomannut, että henkilöhahmon taustatarinan ylös kirjoittaminen selkeyttää ideointia paljon. Jos hahmon kanssa ajautuu umpikujaan, on helppo palata taustatarinaan ja yrittää sitä kautta palauttaa kadonnut idea siitä, kuka hahmo on ja mitä hän haluaa.

Idean tarinaan voi keksiä myös hahmon kautta. Ensin luodaan tarinan päähahmo, jonka kirjoittaja asettaa juuri tälle hahmolle pahimpaan mahdolliseen tilanteeseen ja sitten miettii, mikä olisi haastavinta mitä juuri siinä tilanteessa voisi tapahtua. Lehtori Timo Lehti käytti kerronnanperusteiden kurssilla esimerkkiä ”laittaa hahmo korkealle puuhun ja tökkiä sitä kepeillä”.

Henkilöhahmojen luonne on aina kiinni kontekstista ja perspektiivistä. Esimerkiksi The Sopranosin protagonistista Tony Soprano voisi olla toisen tarinan antagonistista eli päävastustajasta. Mafiamaailmassa katsoja kuitenkin haluaa olla Tonyn puolella ja ymmärtää häntä, vaikka hän tekee jatkuvasti moraalista vastaisia valintoja.

Toinen hyvä esimerkki on kaloista kertovan animaation Nemoa etsimässä antagonistista, pieni kaloja pyydystävä lapsi Klaara. Klaara voisi hyvin olla kalojen pyydystäjistä kertovan elokuvan päähahmo, mutta kalojen näkökulmasta hän on armoton protagonistista.

3.5 Ensimmäinen versio

”Toisaalta ei ole olemassa huonoja tekstejä, on vain ensimmäisiä versioita” (Vacklin & Rosenvall 2007, 302).

Tämä lähtökohta on hyvä pitää mielessä. Ensimmäinen versio on lopullisen sisällön prototyyppi, jota revitään ja ravistellaan, jotta siitä saadaan irti kaikki lopputuloksen kannalta epäolennainen. Vaikka se on luotu tuhottavaksi, on se silti todella tärkeä osa kirjoitusprosessia. Se on ensimmäinen kerta, kun kirjoittajahuoneen keskustelut materialisoituvat tarinan muotoon.

Ensimmäisessä versiossa näkyy paljon varsinaisen kirjoitustyön tehnyt kirjoittaja. Tämä johtuu siitä, että vaikka sisältö käytäisiin tarkasti läpi kirjoittajahuoneessa, aina jää paljon siirtymiä ja mahdollisesti dialogia, jota ei ole vielä keskusteltu läpi. Silloin kirjoittaja kirjoittaa ehdotuksensa mukaan käsikirjoitukseen. Suuria muutoksia ennalta sovittuun ei kuitenkaan kannata tehdä kysymättä, jotta punainen lanka eli juoni säilyy kaikille kirjoittajille kirkkaana.

Ideoinnista suoraan koko projektin ensimmäisen version tekeminen voi olla vaikeaa ja johtaa suureen määrään turhaa työtä. Suositeltavaa on rakentaa ensin synopsis eli tiivistelmä sisällöstä. Sen jälkeen tehdään treatment tai kohtausluettelo, josta näkyy sisällön rakenne ja juoni. (Leino 2003. 88)

Jokaisessa työvaiheessa on hyvä keskustella sisältö läpi ja pyytää siitä palautetta joltain kirjoitusprosessin ulkopuoliselta henkilöltä. Palautekeskustelu voidaan myös käydä kirjoittajahuoneen sisällä, ajatuksena että yksi tai osa kirjoittajista kirjoittaa version ja muut antavat palautetta. Suositeltavaa on silti kysyä kommentteja ja dramaturgisia vinkkejä myös henkilöltä, joka ei ole seurannut koko prosessia alusta asti.

3.6 Toinen kierros ja palautteiden käsittely

Ensimmäisen version valmistumista ei kannata jäädä juhlimaan, sillä siitä todellinen työ vasta alkaa. Toinen versio on paljon vaativampi. Anders Vacklin kuvailee ensimmäistä versiota talon rakentamiseksi ja toista versiota remontiksi. Kirjoittajat haluavat säilyttää jo suunnittelemansa sisällön, mutta joitain asioita täytyy yleensä muuttaa. Toimivan käsikirjoituksen jokaisella kohtauksella on merkitys. Näin pienikin muutos yhteen kohtaukseen voi muuttaa kaiken muun. (Vacklin & Rosenvall 2007, 303.)

Luovan prosessin tekijöiden ulkopuolelta tuleva palaute on hyödyllinen työkalu muutosten hahmottamiseen. Sen avulla voi testata, mihin yksityiskohtiin lukija tarttuu ja millä tavalla hän lukee ja tulkitsee sisältöä. Palautetta lukiessa on hyvä pitää mielessä, että kyseessä on aina vain yhden ihmisen mielipide ja kommentti. Se saattaisi toisena päivänä toisessa tilanteessa olla aivan erilainen. Siksi palautetta on hyvä pyytää useammalta henkilöltä ja etsiä yhtäläisyydet.

Dramaturgia on teoksessa esiintyvien tapahtumien ja asioiden muotoa ja järjestystä. Jouko Aaltonen (2002, 46) tiivistää dramaturgian käsitteen teoksessaan Käsikirjoittajan työkalut seuraavasti: ”Dramaturgia on asioiden esittelemistä niin, ettei katsoja pitkästy.”

Mielestäni Aaltonen kiteyttää tässä loistavasti dramaturgian tärkeimmän ominaisuuden: eli saada katsoja viihtymään tarinan kanssa niin hyvin, ettei hän kyllästy ja vaihda kanavaa.

Kirjottajahuoneessa dramaturginen punainen lanka saattaa välillä rakoilla, kun kaikki kirjoittajat ovat olleet mukana luomisprosessin alusta asti.

Dramaattisinkaan käänne ei ole enää kirjoittajan silmissä dramaattinen, kun sen kanssa on työskennelty viikkoja. Dramaturginen apu on mielestäni siksi hyvä testi siihen, ovatko kirjottajat keskittyneet oikeisiin yksityiskohtiin, niin että käänteiden voima on säilynyt tarkoituksen mukaisena.

3.7 Valmis käsikirjoitus

Käsikirjoituksen täytyy olla hyvissä ajoin valmis suurien tuotannollisten elementtien kuten esimerkiksi tapahtumapaikkojen ja hahmojen osalta. Näin tuotanto ehtii järjestää kaiken valmiiksi ennen kuvauksia. Pientä viilausta ja mietoja muutoksia tehdään kuitenkin vielä sen jälkeen, kun käsikirjoituksen viimeinen versio on valmis.

Vielä viime hetkellä kuvauksissa saattaa tulla muutoksia joko ohjaajan, näyttelijän tai jonkun muun tuotannon jäsenen havainnosta. Tällaiset viime hetken muutokset ovat yleensä verrattain pieniä. Yleensä ne ovat esimerkiksi vuorosanojen muutoksia näyttelijän suuhun sopivammaksi tai pieniä toiminnan järjestyksen korjauksia. Näitä muutoksia kirjataan käsikirjoitukseen hyvin harvoin.

Joskus käsikirjoittajalta saatetaan kysyä viime hetken muutoksista, mutta ei aina. Yleensä ajatellaan, että ohjaajalla on oikeus muuttaa tekstiä, jos tilanne sitä vaatii.

4 Draamasarja Taivaan kirjoittaminen

4.1 Taivas

Kirjallisen opinnäytetyön lisäksi tein yhteistyössä ystäväni Jaakko Mäkeläisen kanssa Taivas-sarjan pilotin käsikirjoituksen. Pilotti myös kuvattiin. Mäkeläinen ohjasi sen, ja minä näyttelin päähahmo Matiasta.

Taivas on kertomus uusioperheen veljeksistä, Matiaksesta ja Eliaksesta. He ovat olleet koko elämän todella läheisiä, mutta nyt heidän tiensä alkavat pikkuhiljaa ajautua erilleen. Elias ottaa askelia elämässään, kun taas päihteistä ja toimeettomuudesta kiinnostunut Matias syrjäytyy kiihtyvää vauhtia.

Sarja on jatkuvajuoninen, eli tarina jatkuu jaksosta toiseen. Taivas perustuu Mäkeläisen kehitteillä olleeseen elokuvakonseptiin. Koska elokuva olisi ollut opinnäytetyön teososaksi liian pitkä ja tuotannollisesti hankala, lähdimme muokkaamaan tarinasta kahdeksanjaksoista televisiosarjaa.

Tarkoituksemme oli luoda konsepti, jota voisimme myöhemmin pitchata eli esitellä tuotantoyhtiöille. Toiveenamme on saada sarja tuotantoon.

4.2 Kirjoittaminen

Mäkeläinen oli tehnyt tarinan kanssa töitä jo pitkään, ja toimin välillä hänen dramaturgisena apunaan. Materiaalia oli riittävästi kokopitkään elokuvaan. Kun Mäkeläinen päätti muokata tarinan sarjamuotoon, hän pyysi minut mukaan toiseksi kirjoittajaksi. Se tuntui minusta todella helpolta ja luonnolliselta, olinhan seurannut tarinan kehittymistä siihenkin asti.

Toteutimme kirjoittamisessa kahden hengen kirjoittajahuoneessa, jossa olimme molemmat yhdenvertaisia kirjoittajia. Ideointi oli pitkälti vapaata keskustelua aiheiden ympäriltä.

Pilotin osalta suurin kysymys oli, mihin rajaamme jakson. Jotta sarja olisi toimiva, koukuttava ja mielenkiintoinen, täytyisi jokaisessa jaksossa olla myös oma juonensa (Leino 2003. 46). Ensimmäisen jakson tarina oli osa Mäkeläisen kirjoittamaa elokuvaa, mutta rajasimme tapahtumat yhteen päivään.

4.3 Analyysi

Kokemani perusteella jatkuvajuonisen televisiosarjan kirjoittaminen on pääpiirteittäin hyvin samanlaista kuin kokopitkän fiktiivisen elokuvan. Ainut selkeä ero on, miten tarina jaetaan jaksoihin. Jokaisen jakson tulisi olla yksistään tarpeeksi kiinnostava ja loppua tilanteeseen, joka ohjaa katsojan seuraavan jakson pariin.

Fiktio kirjoittaminen on tunnettua hitaudestaan. Jos muutoksia syntyy, niitä saatetaan miettiä viikkoja ennen kuin palataan kirjoittajahuoneeseen. Erityisesti tilaajan tai tuottajan kanssa neuvotellessa liian nopealla aikataululla tehdyt muutokset voivat vaikuttaa välinpitämättömyydeltä sisältöä kohtaan. Jokaisen muutoksen on hyvä näyttää tarkkaan harkitulta.

Olen huomannut draamasarjan kirjoittamisen olevan jatkuvaa valssia kohtausten ja koko kauden käsikirjoituksen kanssa. Aina jos yhtä pientäkin asiaa kohtauksessa muuttaa tai jättää pois, täytyy heti tarkastella, miten se vaikuttaa kaikkeen muuhun kokonaisjuonessa. Hyvässä draamakäsikirjoituksessa jokainen yksityiskohta on perusteltu osa isompaa kokonaisuutta, eikä mitään osaa ole helppo muuttaa. Huomasin samalla ilmiöllä myös kääntöpuolen: jos jotain elementtiä on helppo muuttaa, ei se ehkä olekaan tarpeellinen osa tarinaa.

Eniten aikaa kului henkilöhahmojen työstämiseen ja testaamiseen. Luodessa hahmoja fiktiiviseen teokseen ei riitä, että kirjoittajat miettivät ainoastaan, kuinka hahmot toimivat kirjoitetuissa kohtauksissa. Hahmot pitää tuntea myös tarinan ulkopuolella. Käytimme Mäkeläisen kanssa paljon aikaa keskustellen hahmojen arvoista ja elämästä ennen Taivaan tapahtumia ja niiden aikana. Erityisesti ensimmäisen jakson päähenkilö Matias on selkeästi kokoelma Mäkeläisen ja minun tuntemia ihmisiä.

Kirjoitimme dialogia yhdessä ja erikseen. Yhteisissä kirjoituspalavereissa mietimme hahmojen välisten keskustelujen pääpointit, ja sen jälkeen toinen kirjoitti hahmottelemamme muutokset mukaan käsikirjoitukseen. Saatoimme vapaasti haastaa toistemme kirjoittamaa tekstiä, mikä hioi dialogin aivan uudelle tasolle. Saimme näyttelijöiltä paljon positiivista palautetta erityisesti onnistuneesta dialogista.

Hyvä dialogi ei ole vain hahmojen välistä puhetta. Jokaisessa vuorosanassa pitää olla dramaturgiaa eteenpäin vievä idea. Hyvin kirjoitettu dialogi kertoo hahmosta, hänen menneisyydestään, suhteestaan ympäröivään maailmaan ja

dialogin vastaanottavaan osapuoleen. Yksi hyvin kirjoitettu vuorosana kertoo enemmän kuin kuva voi näyttää. (Lessons From The Screenplay, 2016)

Lehtori Timo Lehti kertoi sarjakonseptikurssilla, että toisinaan kolme kirjoittajaa on parempi kuin kaksi. Tällöin yhdelle kirjoittajista on mahdollista olla välillä hiljaa ja tehdä itsenäistä pohdiskelua. Mielestäni Lehti on asiassa täysin oikeassa. Huomasimme hiljaisten mietintöjen tarpeellisuuden monia kertoja. Ideoissa saattoi tulla joskus jopa kesken lauseen mieleen ajatus, jonka kanssa oli pakko hiljentyä ja jäsenellä ajatuksia. Tällaisen tilanteen tullessa pidimme Mäkeläisen kanssa pienen hiljaisen hetken, jotta molemmat saivat taas ajatuksensa kasaan ja ideointia pystyttiin jatkamaan.

5 Viihdeohjelma Putouksen kirjoittaminen

5.1 Putous

Putous on Yellow Film & TV:n tuottama viihdeohjelma. Se on pyörinyt vuodesta 2010 asti, ja se oli vuoden 2013 katsotuin suomalainen viihdeohjelma. Lisäksi se on voittanut yhteensä neljä parhaan komedia ja sketsiohjelman Kultainen Venla -palkintoa. Olin käsikirjoitusharjoittelussa pääkäsikirjoittaja Frans Åkerbergin apuna ohjelman 14. tuotantokaudella.

Putouksen puolentoista tunnin suora lähetys koostuu etukäteen kuvatuista sketseistä, live-sketseistä ja improvisaatiosta. Lisäksi tärkeä osa ohjelman kokonaisuutta on Vuoden sketsihahmo -kilpailu, jossa näyttelijät kilpailevat katsojien äänistä luomallaan sketsihahmolla. (Yellow Film & TV 2021)

5.2 Kirjoittaminen

Olin kirjoittajahuoneessa mukana kirjoittamassa live-sketsejä eli suorassa lähetyksessä teatterinomaisesti esitettäviä sketsejä sekä luomassa improvisaatiotehtävien tehtävänantoja. Esimerkiksi, jos kyseessä oli pantomiimatehtävä, minä päätin mitä näyttelijöiden tulee esittää.

Putouksessa on ohjelmaosuus nimeltään Sarjapudottaja, jossa kaksi joukkuetta kilpailee, kumman etukäteen kirjoitettu ja harjoiteltu sketsi esitetään suorassa lähetyksessä. Voittajan päättävät katsojat. Minun vastuullani oli kirjoittaa toisen joukkueen sketsit kymmenen viikon ajan ja kirjata kaikkiin sketseihin näyttelyharjoituksissa tehdyt muutokset käsikirjoituksiin.

Olin kauden aikana mukana useammassa kirjoittajahuoneessa, joissa sketsejä tehtiin. Kirjoittajahuoneiden rakenne oli yleensä seuraava: Pääkäsikirjoittaja Åkerbergin johdolla muut kirjoittajat vitsailevat keskenään vaihtelevista aiheista. Heti kun johonkin juttuun löytyy useampi havainto, sketsi alkaa syntyä.

Varsinainen kirjoitustyö tehtiin aina yksin. Kirjoitushuoneessa syntyneet ideat kirjattiin ylös, ja sen jälkeen yksi kirjoittaja siirtyi kirjoittamaan varsinaisen ensimmäisen version.

5.3 Analyysi

Komedian kirjoittaminen on kuin nopeutettu ja pelkistetty versio pitkän elokuvan tai sarjan kirjoittamisesta. Live-sketsin käsikirjoituksen pitää Putouksessa syntyä kahdessa päivässä, joten mitään ideaa ei jäädä pohtimaan ja pyörittelemään liian pitkäksi aikaa. Välillä todella yksinkertaisella idealla pääsee pitkälle, ja parhaassa tapauksessa yksinkertaisuus voi tehdä sketsistä jopa hauskemman.

Putouksessa sketsien käsikirjoituksen ensimmäinen versio on todella suuntaa antava. Se lähinnä maalailee suurpiirteistä kuvaa sketsin juonesta ja kertoo näyttelijöille heidän roolinsa ennen harjoituksia. Harjoituksissa koko käsikirjoituksen rakenne yleensä revittiin täysin palasiksi ja palojen pohjalta koottiin hauska ja toimiva sketsi. En voi väittää, etteikö tämä toimintamalli olisi mennyt ensimmäisellä kerralla hiukan ihon alle, kun edellisen päivän työ ei toiminutkaan niin kuin olin ajatellut. Ymmärsin nopeasti, että tämä oli vain yksi sketsikäsikirjoittamisen vaiheista.

Putouksessa pääsin testaamaan hyvin erikokoisissa kirjoittajahuoneissa kirjoittamista. Välillä mietimme joitain sketsejä Åkerbergin kanssa kahden, välillä parin muun kirjoittajan kanssa, mutta parhaimmillaan huoneessa oli kaikki kirjoittajat, pari tuottajaa, ohjaaja ja näyttelijät. Mielestäni se oli liikaa ja työskentelyn teho kärsi merkittävästi. Täydessä huoneessa vain äänekkäimmät ideat kuullaan ja parhaat ideat saattavat jäädä vaille puheenvuoroa.

Vitsittäminen eli vitsien keksiminen valmiin sketsin dialogiin on mielestäni komediakirjoittamisen haastavin osuus. Erityisesti Putouksen kaltaisissa komediaviihdeohjelmissa vitsejä pitää olla todella paljon, ettei naurun jatkuva ketju missään vaiheessa katkea. Juonnoissa vitsejä käytetään maltillisemmin, jotta ohjelmaa eteenpäin vievät osiot säilyvät informatiivisina ja selkeinä. Heti kun siirrytään sketsiosioihin, niin vitsejä löytyy dialogista, puvustuksesta ja näyttelystä.

Olen huomannut että, suorana lähetyksenä esitetyn komediaviihdeohjelman sisältöä katsellaan hyvin pintapuolisesti. Kun vitsejä tulee koko ajan jatkuvalla syötöllä lisää ja ohjelma etenee nopeasti osiosta toiseen, ei katsoja jää miettimään mitään yksityiskohtaa tai yritä tulkita sisältöä syvällisemmin. Jos katsoja jää liikaa pohtimaan ”mitä tuo nyt tarkoitti?”, niin saattaa seuraava vitsi mennä ohi. Näen tässä tarkkailutavassa paljon yhtäläisyyksiä radiolähetyksen kuunteluun. Eteen tuodaan paljon nopeasti muuttuvaa sisältöä, josta käyttäjä huomioi vain osan. Yksityiskohtia tärkeämpi elementti on lämmin ja läsnä oleva tunnelma, joka kutsuu mukaan.

6 Good Luck Guys

6.1 Ohjelma

Kesällä 2022 olin apulaiskäsikirjoittajana Banijay Oy:n uudessa reality-ohjelmassa Good Luck Guys. Ohjelmaa ei ole vielä kirjoitushetkellä (11/2022) julkaistu, joten kaikki tarkempi sisältöön liittyvä tieto on vielä toistaiseksi salaista. Kerron kaiken minkä voin.

Ohjelma kuvattiin Thaimaassa. Formaatti on seikkailu-reality, eli osallistujat kilpailevat seikkailu- ja selviytymishenkisissä peleissä ja olosuhteissa määrätyn ajan. Kilpailijat ovat suomalaisia sosiaalisen median influenssereita ja mikrovaikuttajia. Matkan aikana kilpailijoita tippuu, ja viimeisenä kilpailuun jäänyt voittaa palkinnon.

Formaatti on alun perin ranskalainen. Siellä ohjelmaa on tehty nyt jo viisi kautta nimellä Les Apprentis Aventurier. Suomi, Tanska, Ruotsi ja Norja tekivät formaatista omat versionsa, ja ne julkaistaan Amazon Prime - suoratoistopalvelussa alkuvuodesta 2023.

6.2 Kirjoittaminen

Reality-formaatin kirjoittaminen on pääasiassa pelejen ja juontojen kirjoittamista. Oikeaa ihmiskemiaa on täysin mahdoton kirjoittaa etukäteen, joten esituotannossa tärkein tehtävä on osallistujien valinta eli casting. Ohjelmaan halutaan löytää mahdollisimman erilaisia osallistujia. Haastatteluiden avulla heistä karsitaan ohjelman kannalta mielenkiintoisimmat ja sisältöä tuottavimmat yksilöt.

Mielestäni diversiteetti on nykyaikaisessa audiovisuaalisessa presentaatiossa erittäin tärkeää. Sen takia kilpailijoiden valinnassa on saatava kasaan mahdollisimman monimuotoinen ryhmä kilpailijoita. Erilaiset ihmiset tuovat mukanaan oman elämänsä muokkaamia näkökulmia, joiden yhteentörmäystä voi pitää koko realityn koukuttavuuden ytimenä.

Käsikirjoitustiimissä meitä oli kaksi. Pääkäsikirjoittaja oli Camilla Drugge, joka kirjoitti jaksokäsikirjoitukset. Jaksokäsikirjoituksen tarkoitus on auttaa hahmottamaan jaksojen pituutta ja rakennetta. Minun tehtäväni oli kirjoittaa ohjelman juonnot ja pelien esittelyt yhdessä juontaja Jukka Hildénin kanssa. Koska ohjelman pääpaino on kilpailijoiden välisessä draamassa, etukäteen kirjoitettavaa tekstiä oli suhteellisen vähän.

Ohjelma on osa kansainvälistä formaattia, minkä vuoksi teimme kirjoitusvaiheessa paljon yhteistyötä muiden maiden tuotantojen kanssa. Ranskalaiset antoivat jokaiselle maalle suuntaa antavat ohjeet formaatin sisällöstä. Saimme muokata annettuja ohjeita noudattaen oman näköisemme ohjelman.

Kilpailun lopuksi voittajalle oli tiedossa rahapalkinto. Tämä tarkoittaa suomalaisessa tuotannossa sitä, että koko kilpailun on noudatettava Suomen arpajaislakia (Finlex 2001. §2). Kirjoittajat tai tuotanto eivät saa mitenkään vaikuttaa kilpailun etenemiseen, vaan lopputuloksen pitää olla täysin kilpailijoiden omissa käsissä.

6.3 Analyysi

Ajatus käsikirjoitetusta tosi-tv:stä kuulostaa katsojan huijaamiselta, mutta sitä se ei todellakaan ole. Huomasin käsikirjoittamisen olevan isoilta osin arvailua ja rakenteiden pystyttämistä, joiden sisälle kilpailijoiden persoonien yhteentörmäys luo draaman ja tarinat.

Viime hetken muutoksia tehtiin kuvauksissa todella paljon. Sisällön pitää reagoida lähes reaaliajassa tapahtuviin kilpailijoiden välisiin jännitteisiin. Koko tuotannon ja varsinkin käsikirjoittajien on todella tärkeää seurata, mitä kilpailijat tekevät. Kilpailijoiden mukana kulkee koko ajan toimittaja, joka haastattelee ja kirjaa ylös kaiken tapahtuneen ja jännitteiden kasvun.

Päivän tapahtumista saatujen raporttien pohjalta kirjoitimme Hildénin kanssa joka ilta uudet juonnot seuraavan päivän kuvauksiin. Näin varmistimme, että teksti pysyi jatkuvasti ajan tasalla.

Erytisesti realityssä on lopputuloksen kannalta erittäin tärkeää saada maksimaalinen määrä materiaalia leikkaajalle. Käsikirjoitus on lähinnä suuntaa antava ohje rytmille kuvauksissa ja peliosuuksissa, mutta leikkaaja määrittää ohjelman jaksojen lopullisen muodon. Hyvä reality on mahdollisimman isoja ja aitoja tunteita, joita tarkoin valitut kilpailijat ohjelmaan tuovat. Aitoja tunteita ei

voi kirjoittaa etukäteen. Vasta jälkituotannossa päätetään, millainen kokonaisuus saadusta materiaalista muodostetaan, kun kaikki materiaali on tarkasteltavana.

Sisältö on loppujen lopuksi täysin kilpailijoiden varassa. Oli mielenkiintoista huomata, kuinka tärkeää kilpailijoiden luottamus tuotantotiimiä kohtaan on. Mitä enemmän he voivat luottaa työryhmään, sitä rehellisemmin he pystyvät esiintymään omana itsenään kameroiden edessä. Näin lopputulos on täynnä aitoja reaktioita ja tunteita, joita katsojat haluavat nähdä.

Koko Suomen tuotantotiimi oli täynnä reality-formaattien veteraaneja, jotka olivat olleet mukana monissa erityisesti Suomen markkinoilla menestyneissä ohjelmissa. Tämä teki työskentelystä erittäin opettavaista ja palkitsevaa, kun työryhmällä oli selkeä kuva siitä, mikä toimii ja mikä ei.

7 Pohdinta

Tätä opinnäytetyötä tehdessäni huomasin, että eri genrejen käsikirjoittajahuonetyöskentelyssä on paljon samankaltaisuuksia. Erityisesti draama- ja komediakäsikirjoitukset syntyvät kuta kuinkin samalla reseptillä. Prosessien suurimmat erot tulevat esiin lähinnä tuotannon aikataulutuksessa. Draaman kirjoittaminen on pitkä ja syvälinen prosessi, kun taas komedia on kepeää ja nopeaa.

Kirjoittajahuoneessa työskentely on silti hyvin samanlaista. Viihdekomedian kirjoittajahuoneessa nauretaan paljon ja sen jälkeen mietitään, mikä jutussa sai aikaan naurua. Draaman kirjoittamisessa saatetaan keskustella niin hauskoista kuin surullisistakin asioista, ja sen jälkeen puretaan ja mietitään, mistä vahva tunne syntyi.

Myös reality noudattaa pääpiirteittäin samaa kaavaa, mutta sen tekemisessä on mukana myös dokumenttimainen puoli, joka pakottaa käsikirjoittajat työskentelemään tiukassa yhteistyössä muun esituotannon kanssa. Tämän

takia oli vaikea kertoa realityn käsikirjoittamisesta, ilman että ajautuisi jatkuvasti kirjoittamaan myös tuotannollisista asioista.

Kuvailisin reality-ohjelman kirjoittamista isoilta osin ihmispsykologian ja -käyttäytymisen arvailuksi. Jokaisen sisällöllisen idean jälkeen on hyvä keskustella siitä, miten osallistujat saattaisivat reagoida ja voiko reaktiossa olla ohjelman kannalta jotain mehukasta sisältöä. Siinä missä draaman ja komedian kuvauksiin mennään tietäen mitä tapahtuu, realityn kuvauksiin luodaan vain kehykset, joiden sisällä voi tapahtua mitä vain. Mitä enemmän yllätyksiä tekijöille, sitä enemmän yllätyksiä myös katsojille.

Kaikkien näiden kolmen genren suurin yhdistävä tekijä on silti se, että koko sisällön ydin on loppujen lopuksi hahmoissa. Draaman ja komedian kirjoittajat saavat itse luoda hahmonsia oikeiden olemassa olevien ihmisten piirteistä. Realityssä taas selvitetään ensin, keitä ohjelmaan olisi mahdollista saada, ja heistä valitaan sisällön silmistä parhaat yksilöt.

Tätä opinnäytetyötä tehdessäni oli myös mielenkiintoista huomata, miten nopeasti käsikirjoittaminen on kehittynyt Suomessa. Lähdekirjat ennen vuotta 2016 eivät maininneet juuri mitään kirjoittajahuoneesta työskentelystä. Nykyään iso osa televisio-ohjelmista tehdään juuri kirjoittajahuoneissa ja harvemmin yksin. Ala etenee kovaa vauhtia ja päivitetylle kirjallisuudelle olisi tarvetta.

Lähteet

Aaltonen, Jouko 2002. Käsikirjoittajan työkalut. Tampere: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura

Film Courage 2019. This Is How 99% Of Screenwriters Write A Story - Jill Chamberlain:

https://www.youtube.com/watch?v=8aprQXvWRXU&ab_channel=FilmCourage

(katsottu 21.10.2022)

Finlex 2001. Arpajaislaki: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047>

(Luettu 09.11.2022)

Hellerman Jason 2019. No Film School. What's a Writers' Room and How Do They Work?: <https://nofilmschool.com/writers-room-definition> (katsottu 08.11.2022)

Hirvonen, Elina 2003. Käsikirjoittaminen. Helsinki: Art House Oy

Koulukino 2022. Miten elokuvan käsikirjoitus syntyy:

<https://www.koulukino.fi/oppimateriaalit/joki/miten-elokuvan-kasikirjoitus-syntyy/>

(Luettu 24.10.2022)

Leino Tomi 2003. Sanoista eläviä kuvia. Helsinki: Otava

Lessons From the Screenplay 2016. American Beauty (Part 1) — The Art of Character:

https://www.youtube.com/watch?v=fg0kn1rEHTA&ab_channel=LessonsfromtheScreenplay (Katsottu 21.10.2022)

Nikkinen, Vacklin & Rosenvall 2007. Elokuvan runousoppi. Helsinki: Like

SEKK (Satakunnan elävän kuvan keskus). Käsikirjoitus:

<http://www.sekk.fi/kasikirjoitus.htm> (Luettu 24.10.2022)

Yellow Film & TV 2021. Putous: <https://www.yellowfilm.fi/productions/comedy-combat> (Luettu 09.11.2022)