



# Olet mitä puhut

Henkilövetoisen dialogin käsikirjoittaminen

Saskia Vanhalakka

OPINNÄYTETYÖ  
Toukokuu 2023

Media-alan tutkinto-ohjelma  
Luova sisällöntuotanto

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Media-alan tutkinto-ohjelma  
Luova sisällöntuotanto

VANHALAKKA, SASKIA:

Olet mitä puhut  
Henkilövetoisen dialogin käsikirjoittaminen

Opinnäytetyö 37 sivua, joista liitteitä 11 sivua  
Toukokuu 2023

---

Opinnäytetyössä tutkittiin, miten on mahdollista edistää henkilövetoisen dialogin kehittämistä ja käsikirjoittamista realistisen draaman genressä. Työssä tarkasteltiin käsikirjoituksen ammattiopinnoissa kirjoitettua *Kesken-*lyhytelokuvakäsikirjoitusta, joka toteutettiin myöhemmin lopputyöelokuvana.

Tavoitteena oli selvittää, minkälainen vaikutus henkilövetoisella lähestymistavalla voi olla draaman käsikirjoittamiseen. Opinnäytetyön tarkoitus oli parantaa *Kesken-*lyhytelokuvan käsikirjoituksen dialogia sekä löytää ratkaisu käsikirjoituksen kahdeksannen kohtauksen sisältämään juonelliseen ongelmaan.

Opinnäytetyössä määritellään lähdekirjallisuuteen perustuen henkilövetoisen käsikirjoittamisen ja dialogin käsikirjoittamisen käsitteitä ja periaatteita. Henkilövetoisen ja juonivetoisen käsikirjoittamisen eroja havainnollistetaan käytännön esimerkein tarkastelemalla draamasarjojen *Breaking Bad* ja *Game of Thrones* henkilöhahmoja, sarjojen dialogia ja juonikaaria.

Lyhytelokuvakäsikirjoituksen kehittämiseksi toteutettiin useat näyttelijäharjoitukset, joissa improvisaatiota hyödyntämällä edistettiin dialogia ja syvennettiin henkilöhahmojen taustat. Käsikirjoituksesta kirjoitettiin harjoitusten pohjalta neljä uutta versiota, joista viimeisen pohjalta tuotettiin lyhytelokuva. Harjoituksilla oli vaikutus myös lyhytelokuvan ohjaamiseen, koska työn tekijä ohjasi harjoitusten avulla muokatun käsikirjoituksen pohjalta lopputyöelokuvan.

Tutkimuksen tuloksena henkilövetoinen lähestymistapa ratkaisi käsikirjoituksen juonellisen epäloogisuuden sekä kehitti tekstin dialogin laatua. Käsikirjoituksen kehittäminen oli hyödyksi myös lyhytelokuvan toteuttamiselle. Vielä hedelmällisempiin lopputuloksiin olisi mahdollista päästä, mikäli henkilöhahmojen syventäminen olisi alkanut aikaisemmassa vaiheessa käsikirjoitusprosessia.

---

Asiasanat: käsikirjoittaminen henkilövetoisuus dialogi henkilövetoinen dialogi improvisaatio

## ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme of Culture and Arts  
Film and Television Screenwriting

VANHALAKKA, SASKIA:

You Are What You Speak: Screenwriting Character Driven Dialogue

Bachelor's thesis 37 pages, appendices 11 pages  
May 2023

---

The thesis examined how it is possible to develop a character driven dialogue and screenwriting in the genre of realistic drama. The study focused on the *Kesken* short film screenplay written as part of scriptwriting studies. The short film was later produced as a final project film.

The aim of the study was to determine the impact that a character driven approach can have on drama screenwriting. The purpose of the thesis was to improve the dialogue in the *Kesken* short film screenplay and find a solution to the plot problem in the eighth scene of the screenplay.

Based on the literature review, the thesis defines the concepts and principles of character driven screenwriting and writing dialogue. The differences between character driven and concept driven approaches to screenwriting are illustrated through practical examples by examining the characters, dialogue, and plot arcs of the TV-series *Breaking Bad* and *Game of Thrones*.

To develop the short film screenplay, several actor rehearsals were conducted, utilizing improvisation to enhance the dialogue and deepen the backgrounds of the characters. Based on these exercises, four new versions of the screenplay were written, and the final version served as the basis for the production of the short film. The exercises also had an impact on directing the short film since the author of the thesis directed the final project film based on the revised screenplay using the rehearsals.

As a result of the study, the character driven approach resolved the plot inconsistency in the screenplay and improved the quality of the dialogue. The development of the screenplay also benefitted the production of the short film. Understanding of the characters background and personality may enhance screenwriting processes. Even better results might had emerged if character driven approach had started earlier in the screenwriting process.

---

Key words: screenwriting character-driven dialogue improvisation

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	5
2	HENKILÖVETOINEN KÄSIKIRJOITTAMINEN JA DIALOGI .....	8
	2.1 Mitä on henkilövetoisuus?.....	8
	2.2 Esimerkkejä henkilö- ja juonivetoisesta draamasta.....	10
	2.2.1 Breaking Bad – henkilövetoinen draama .....	10
	2.2.2 Game of Thrones, 8. kausi - juonivetoinen draama .....	11
	2.3 Henkilövetoinen dialogi .....	13
3	KÄSIKIRJOITUKSEN KEHITTÄMINEN HENKILÖVETOISESTI .....	16
	3.1.1 Improvisaatio .....	18
	3.1.2 Henkilöhahmojen faktat ja taustatarinoiden syventäminen .	19
4	ASKEL ASKELEELTA KOHTI HENKILÖVETOISTA DIALOGIA .....	21
	4.1 Ensimmäinen askel: henkilöhahmojen olemus .....	21
	4.2 Toinen askel: henkilöhahmojen toiminnan pohtiminen.....	22
	4.3 Kolmas askel: ongelmakohtan paikantaminen .....	24
	4.4 Neljäs askel: ongelmakohtan syventäminen .....	27
	4.5 Viides askel: henkilövetoisen dialogin käsikirjoittaminen.....	30
5	POHDINTA .....	33
	LÄHTEET.....	36
	LIITTEET .....	38
	Liite 1. Kesken-lyhytelokuvan käsikirjoitus/ Kohtaus 8 / Versio 11 .....	38
	(1) 38	
	Liite 2. Kesken-lyhytelokuvan käsikirjoitus/ Kohtaus 8 / Ensimmäiset näyttelijänharjoitukset.....	42
	Liite 3. Kesken-lyhytelokuvan käsikirjoitus/ Kohtaus 8 / Lopullinen kohtaus .....	44

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tavoite on tutkia, miten jo elokuvan käsikirjoitusvaiheessa olisi mahdollista kirjoittaa mahdollisimman todentuntuista dialogia ja luoda uskottavia sekä tarinan loogisen kulun kannalta kiinnostavia hahmoja. Tutkimuksen kohteena on käsikirjoittamisen ammattiopinnoissa kirjoittamani lyhytelokuvakäsikirjoitus, joka tuotettiin valmiiksi lopputyöelokuvaksi. Käyttämäni tutkimusmenetelmät liittyvät myös elokuvan ohjaamiseen, sillä toimin lopputyöelokuvan käsikirjoittajana ja ohjaajana.

Jokainen meistä kohtaa joka päivä erilaista puhetta sekä keskustelutilanteita arkisissa tilanteissa, oli kyseessä sitten bussi tai esimerkiksi kauppajono, työpaikan toimisto tai kahvila. Puhetapaa voi ohjata muun muassa henkilön ikä, status, henkilöiden väliset suhteet ja ennen kaikkea persoona. Kaikki tapaamamme henkilöt puhuvat siihenastisen elämänsä ja identiteettinsä värittämällä yksilöllisellä äänellä.

Käsikirjoittamisen näkökulmasta voisi siis ajatella, että persoonamme määrittää tapamme puhua myös arkielämässä. Miten kirjoittajan on mahdollista muuntua jopa bussilastilliseksi erilaisia persoonia ja puhetyylejä, etenkin käsikirjoituksen luomisvaiheessa? Miten välttyä siltä, että henkilöhahmot alkavat toimia tarinan sisällä epäloogisesti luonnettaan vastaan?

Opinnäytetyöni lähtökohta on ollut *Kesken*-lyhytelokuvakäsikirjoitus, jonka kirjoitin toisen vuoden ammattiopinnoissa. Aloitin käsikirjoituksen kirjoittamisen juonivetoisena, eli kohtausten sisäiset tarinalliset käänteet ohjasivat kokonaisuutta. Käsikirjoitus kehittyi vaiheeseen, jossa sen päälinjat olivat selvillä mutta henkilöhahmot ja heidän persoonansa jäivät melko ohuiksi.

Lopulta aloin työstämään käsikirjoituksen 11. versiosta opinnäyteprojektia henkilövetoisuuden näkökulmasta. Tavoitteenani oli ratkaista käsikirjoituksen ongelmia mutta myös kehittää omaa taitoani kiinnostavien henkilöhahmojen luomisessa sekä henkilövetoisen dialogin käsikirjoittamisessa.

Opinnäytetyöni tarkoitus oli kehittää *Kesken*-lyhytelokuvan dialogia ja ratkaista sen kahdeksannen kohtauksen juonellinen ongelma. Lyhytelokuva oli menossa tuotantoon syksyllä 2022. Sitä ennen järjestin kesällä ja syksyllä näyttelijäharjoituksia, joissa henkilöhahmoja kehitettiin improvisaation ja heidän taustatarinoidensa syventämisen avulla. Näyttelijäharjoituksia järjestettiin yhteensä 15 kertaa ja niissä kehitettiin aina yhtä kohtausta kerralla.

Opinnäyteraportti rajautuu koko käsikirjoitusprosessin loppuvaiheeseen, jolloin toin mukaan henkilövetoisen lähestymistavan. Raportissa tarkastelun kohteeksi valikoitui käsikirjoituksen kahdeksas kohtaus, sillä käsikirjoitusprosessissa sen kohdalla ilmeni eniten tarinan logiikkaan liittyviä haasteita. En myöskään ollut tyytyväinen kohtauksessa esiintyvän sivuhenkilön onttoon persoonaan tai varma tarinan toisen päähenkilön toiminnasta.

Käsikirjoituksen kehittämisprosessin aikana videoin kaikki harjoituskerrat. Olen hyödyntänyt kuvaamaani videomateriaalia reflektoidessani näyttelijöiden kanssa järjestämiäni harjoituksia. Rajaan aihepiirin havainnollistamista purkamalla *Kesken*-lyhytelokuvakäsikirjoituksen kahdeksannen kohtauksen muutosprosessin harjoitusten aikana.

Opinnäytetyöni teoriaosassa selvennän henkilövetoisuuden ja henkilövetoisen dialogin käsitteitä sekä periaatteita lähdekirjallisuuden avulla. Lisäksi havainnollistan henkilö- ja juonivetoisen käsikirjoittamisen eroja tutkimalla *Breaking Bad* ja *Game of Thrones* -draamasarjojen henkilöhahmoja Walter Whitea ja Daenerys Targaryenia sekä sarjojen juonta ja dialogia.

Mikäli hahmot ovat alisteisia tarinan juonelle, jäävät ne helposti ontoiksi ja epäuskottaviksi realistisen draaman genressä. Realistisella draamalla tarkoitan elokuvia tai tv-sarjoja, joiden tapahtumat heijastavat meidän todellisuuttamme muun muassa uskottavien henkilöhahmojen kautta, vaikka niiden maailma olisi muuten erilainen. Greens (2017) arvioi, että mikäli käsikirjoittaja panostaa eniten tarinan keskeisen idean tai juonen kehittämiseen, hahmoista saattaa tulla pinnallisia tai alikehittyneitä. Tämä voi johtaa siihen, että heidän tekonsa tuntuvat epäuskottavilta ja katsoja voi etäännyä tunnetasolla päähenkilön tekemistä valinnoista.

Tämä ei luo samaistumispintaa katsojalle, mikä on yksi tärkeimmistä elementeistä joko tunteen tai muistijäljen saavuttamiseksi. Henkilöhahmojen kehitykseen keskittyvät tarinat pyrkivät keskittymään henkilöiden kasvuun, motiiveihin ja konflikteihin. Syventämällä hahmojen persoonallisuuksia, haluja ja sisäisiä taisteluita nämä tarinat luovat hahmoja, joihin katsojat voivat samaistua ja joiden uskottavuus kasvaa. Kun katsojat eläytyvät hahmojen kokemuksiin ja pyrkimykseen, he kehittävät vahvan tunnereaktion.

En tutki opinnäytetyössäni sitä, minkälaisissa genreissä karikatyyriset hahmot voivat toimia kaikessa yksinkertaisuudessaan samaistuttavina katsojalle. Esimerkiksi *Monty Python* -komediaryhmä on luonut oivaltavia, yksinkertaisia ja samaistuttavia hahmoja satiirisen ja surrealistisen komedian kentälle. Opinnäytetyöni keskittyy karikatyyrien sijaan tutkimaan uskottavia henkilöitä sekä juonen loogista etenemistä heijastettuna meidän todellisuuteemme.

Olen kokenut haasteelliseksi juonivetoisessa käsikirjoittamisessa sen, että mikäli hahmot ovat onttoja, myös dialogi jää tyngäksi, epäaidon oloiseksi tai tylsäksi käsikirjoittamisprosessin aikana. Opinnäytetyön tarkoitus ei ole kuitenkaan arvottaa sitä, mikä metodi toimii toista paremmin käsikirjoitusvaiheessa, vaan puhtaasti tutkia dialogin ja tarinan kehittymistä henkilövetoinen käsikirjoittamisen näkökulmasta.

Kirjallisen opinnäytetyöni tavoite on luoda käsikirjoittajille ja aiheesta kiinnostuneille työkaluja hahmojen ja dialogin kehittämistä varten jo käsikirjoituksen aiheen sekä tarinan etsimisvaiheessa. Parhaimmillaan henkilövetoinen lähestymistapa saattaa alkaa käsikirjoittaa tarinaa itsestään ja inspiroida koko tarinan kulkua yllättävillä tavoilla.

## 2 HENKILÖVETOINEN KÄSIKIRJOITTAMINEN JA DIALOGI

### 2.1 Mitä on henkilövetoisuus?

Robert Greens tutkii artikkelissaan, miten käsikirjoitusoppaat, kuten McKeen *Story* (1997) tai Snyderin *Save the Cat!* (2015) ohjeistavat yhtenäisesti käsikirjoittajaa aloittamaan työnsä määrittelemällä konseptin, eli idean ja juonen. Tästä konseptista kehitetään lopulta käsikirjoituksen rakenne. (Greens 2017, 41.) Tällöin henkilöhahmot saattavat jäädä alisteiseksi juonen tapahtumille. Edellä mainittua lähestymistapaa voisi kutsua juonivetoiseksi käsikirjoittamiseksi.

Greens (2017, 46) pohtii artikkelissaan, että mikäli hahmojen kehitys jää konseptin ja juonen taustalle, saattaa hahmoista puuttua syvyys. Tämä tarvittaisiin katsojien täyteen sitoutumiseen siihen, miten henkilöt toimivat. Ilman aitoa yhteyttä hahmoihin katsojat saattavat kamppailla sen ymmärtämisessä, mitä päähenkilö voi saada tai menettää tarinan aikana. Tämä voi johtaa etääntymisen tai välinpitämättömyyden tunteeseen ja heikentää tarinan kokonaisvaikutusta sekä tunneperäistä resonanssia.

Henkilövetoisessa käsikirjoittamisessa tarina ja juonenkäänteet syntyvät sen sijaan henkilöhahmojen kautta ilman, että ulkopuolinen sattumus tai tapahtuma toimisi katalyyttinä tapahtuvalle toiminnalle (Kaján 2010, 7). Tähän yltääkseen käsikirjoittajan on tunnettava tarinansa henkilöhahmot erinomaisesti. Mikäli tarinan juoni muovataan ennen henkilöhahmoja, on henkilöhahmojen vaikeaa ohjata tapahtumia entuudestaan päätettyjen juonellisten käänteiden sijaan.

Greensin mukaan (2017, 41) yleensä käsikirjoitusoppaissa hyvän idean ominaisuudet ovat, että sen pitäisi olla ytimekäs ja selkeä. Kertomus henkilöstä, paikasta ja päähenkilön tavoitteesta pitäisi olla selvästi tunnistettavissa. Käsikirjoituksen idean pitäisi viitata siihen, että tarinan henkilöt kohtaavat konflikteja. Lisäksi genren ja syntyneen idean pitäisi erota tai olla samanlaisia suhteessa siihen, mitkä ovat yleisön odotukset kyseisestä genrestä. Yleisesti käsikirjoituksen oppaat ohjaavat käsikirjoittajaa sovittamaan ideansa näihin periaatteisiin. (Greens 2017, 41.)



Oletus on, että käsikirjoittaja on varma siitä, että hänen ideansa ilmentää näitä näkökohtia ennen kuin hän jatkaa käsikirjoituksensa kehittämistä (Greens 2017, 41). Lähestymistapa on ristiriitainen siihen nähden, että käsikirjoittaminen on aina prosessi ja kirjoittaja tutustuu henkilöihhahmoihinsa usein syvästi vasta sen aikana.

Yleisesti ottaen henkilöihhahmot jäävät käsikirjoitusoppaissa usein idean ja juonen määrittämisen jalkoihin. Greensin (2017) mukaan yksinkertaisia syitä juonivetoiselle lähestymistavalle ovat käytännöllisyys ja tehokkuus: aloitteleva käsikirjoittaja voi helposti alkaa kehittää tarinaa yhdestä tai kahdesta lauseesta kirjoittamalla sen ylös. Ideasta kirjoittaja voi löytää hahmoja, tavoitteita ja mahdollista konfliktia. Lähestymistapa minimoi riskin ensimmäisen käsikirjoitusversion kohdalla, jossa saattaa olla ongelmia tarinan keskeisten elementtien kanssa tai ne saattavat puuttua kokonaan. (Greens 2017, 41.)

Greens (2017, 51) toteaa, että tarinaidean pohjalta aloittaminen ja rakenteen muotoilu voi rajoittaa käsikirjoittajan valintoja, kun hän tutustuu henkilöihhahmoon kirjoittamisen kautta. Henkilöihhahmon päätökset ja teot voivat vaikuttaa epärealistisilta, jos ne palvelevat enemmän tarinan juonta kuin hahmoja. Myös dialogi voi olla tuntua henkilöihhahmolle epäuskottavalta, mikäli se on kirjoitettu välittämään kohtauksen tarinallinen käänne tai se selittää tarinan tapahtumia. (Greens 2017, 51.)

Kirjailija Robert McKee on todennut, että henkilöivetoisuus on käsitteenä turha, sillä jokainen tarina on henkilöivetoinen (Kaján 2010, 8). McKee tarkoittaa, että mikäli käsikirjoittaja muuttaa syvällisesti luomaansa hahmoa, hän vaikuttaa väistämättä myös tarinan kulkuun. Muokattu hahmo tekee erilaisia valintoja ja hän muokkaa myös olemassa olevaa tarinaa uudenlaiseksi. Näin ollen rakenne ja henkilöt ovat lukittuja toisiinsa. Kaikki tarinat ovat siis itsestään henkilöivetoisia. (McKee 1997, 107.)

Kajánin (2010, 8) mukaan McKee ei kuitenkaan puutu kirjoittamisessa metodeissaan prosessiin, jossa tarina saa alkunsa henkilöihhahmosta. Tämä on henkilöivetoisuuden ydin. Henkilöivetoisessa tarinassa juoni ei ole siis kaiken

liikkeelle pistävä voima, vaan henkilöahmo ja hänen taustatarinansa. (Kaján 2010, 8.)

Siinä missä juoni antaa yleiset raamit tarinalle, eli lähtökohdan ja fundamentalistisen ratkottavan ongelman, on henkilöahmon kautta mahdollista muuttaa yleismaallinen aidontuntuiseksi (Corbett 2013, xxv). Kuten henkilöahmoissa, jokaisessa yksilössä on piirteitä, jotka muovaavat heidän toimintaansa ja tekevät heistä sellaisia kuin he ovat. Mikäli hyvästä juonesta puuttuvat uskottavat henkilöahmot tai he toimivat luonnettaan vastaan vain tarinan käännteitä seuratakseen, saattaa lopputulos olla samaistuttavan ja tunteita herättävän sisällön sijaan onttoa.

## **2.2 Esimerkkejä henkilö- ja juonivetoisesta draamasta**

### **2.2.1 Breaking Bad – henkilövetoinen draama**

Vince Gilliganin (IMBD Inc. 1990-2023) luoma mustan komedian sävyttämä *Breaking Bad* -rikosdraamasarja on hyvä tunnettu esimerkki henkilövetoisesta realistisesta draamasta. Sarja julkaisiin Suomessa vuonna 2009 ja sitä tehtiin yhteensä viisi kautta. *Breaking Bad* sisältää paljon juonenkäännteitä, mutta mitään niistä ei tapahtuisi, mikäli sarjan päähenkilö Walter White ei liikkuisi kohti taustatarinastaan kumpuavia pyrkimyksiään.

Tarinan alkaessa Walter on erityislahjakas tiedemies, joka työskentelee kemian opettajana ja toisessa työssä autopesulassa elättääkseen perheensä. Hänen läheisensä nimittävät miestä jopa neroksi. Elämän sattumusten kautta Walter ei ole kuitenkaan pystynyt täyttämään potentiaaliaan tieteen saralla. Hän taistelee jatkuvasti rahaongelmien parissa maksaakseen muun muassa teini-ikäisen poikansa kalliit sairaalalaskut.

Sarjan ensimmäisen kauden neljännessä jaksossa Walterilla todetaan parantumaton syöpä. Hän ei tahdo jättää perhettään perinnöttä ja löytää keinon hyödyntää lahjakkuuttaan. Walter menestyy taloudellisesti metamfetamiinin valmistajana mutta hänen toimensa ovat laittomia. Ne asettavat hänet sekä hänen perheensä toistuvasti vaaraan.

Tapahtumien edetessä toisen kauden yhdeksännessä jaksossa Walterin kasvaimen todetaan reagoineen syöpähoitoihin ja pienentyneen 80 prosenttia. Lopulta Walter jatkaa yhä metamfetamiinin valmistamista parantuneesta terveydellisestä ja taloudellisesta tilanteestaan huolimatta. Miksi?

Vastaus kumpuaa henkilöahmon taustatarinasta. Opiskeluaikoinaan Walter perusti opiskelutoverinsa Elliott Schwartzin kanssa Grey Matter Technologies -yhtiön, josta hän päätyi myymään osuutensa Elliottille vain 5000 dollarilla. Myöhemmin Grey Matterin arvo nousi tähtitieteellisiin lukemiin. Elliott päätyi naimisiin yhtiön laboratorioapulaisen ja Waltin entisen rakastetun Gretchenin kanssa.

Sarjan tapahtumien alkaessa Walter on edelleen kohteliaissa väleissä pariskunnan kanssa, ja Walterin elämässä pieleen menneet tapahtumat valkenevat katsojalle pitkin tarinaa. Walterin sisimpään jäänyt piilevä katkeruus menneisyyden tapahtumiin liittyen ja aikaisempi omassa elämässä alisuoriutuminen ajavat häntä halki sarjan jatkamaan laittomia toimiaan.

Koko sarjan toiseksi viimeisessä jaksossa Walter myöntää vaimolleen Skylerille, että teki kaikki valintansa itsensä eikä perheensä takia. Hän tunsi olevansa elossa. (Rotten Tomatoes TV 2021.) Tämä maksoi henkilöahmolle kaiken hänelle aidosti rakkaan. Walterin taustatarina lunastaa erittäin loogisesti kaikki sarjan juonelliset tapahtumat ja henkilöahmossa sarjan sisällä tapahtuneen muutoskaaren.

### **2.2.2 Game of Thrones, 8. kausi - juonivetoinen draama**

Jopa surullisenkuuluisana esimerkkinä juonivetoisesta käsikirjoittamisesta toimii HBO:n *Game of Thrones* -fantasiadraamasarjan 8. tuotantokausi. George R. R. Martinin kirjasarjaan perustuva *Game of Thrones* (IMBD Inc. 1990-2023) saavutti suuren suosion paitsi ainutlaatuisen fantasiamaailmansa takia myös mitä luultavammin mielenkiintoisten henkilöahmojen ja heidän välisten suhteidensa ansiosta. Elvy (2023) pohtii verkkoartikkelissaan, että yksi *Game of Thronesin* suurimmista vahvuuksista oli antaa narratiivin sekä henkilöahmojen kasvaa ajan kanssa orgaanisesti yhteen.

Viimeisellä tuotantokaudella tapahtui kuitenkin jotain, mikä hämmensi ja sarjan katsojakunnan. Elvyn (2023) analyysin mukaan yleisön suurin ongelma viimeisen tuotantokauden kohdalla oli se, että henkilöhahmot lakkasivat yhtäkkisesti käyttäytymästä loogisella tavalla. Yksi sarjan suurista ja koko sen juonikaareen vaikuttavista henkilöhahmon toiminnan epäjohtonmukaisuuksista oli, kun aikaisemmilla tuotantokausilla selkeästi tarinan sankariksi lukeutuva henkilöhahmo muutti radikaalisti toimintaansa. Sarjan lopussa Daenerys Targaryen nimittäin päätyi polttamaan lohikäärmeineen satoja viattomia ihmisiä elävältä. (Elvy 2023.)

Daeneryksen mahdollisesta kohtalosta paljastettiin toki vihjeitä esimerkiksi sarjan viidennen kauden viidennessä jaksossa. Hahmon taustatarinan mukaan hänen isänsä, kutsumanimeltään Mad King, on myös Targaryenien suvun historian aikana seonnut ja polttanut siviilejä elävältä.

Lisäksi Daeneryksen henkilöhahmoon oli istutettu pitkin tarinan kulkua merkkejä hennosta egosta, vallanhimosta ja geneettisestä kohtalosta. Nämä istutukset henkilöhahmossa eivät kuitenkaan ehtineet kahdeksannen kauden koittaessa kehittyä läheskään sille verilöylyn tasolle, minkä Daenerys vapautti sarjan viimeisillä hetkillä. (Elvy 2023.)

Aina sarjan kahdeksanteen tuotantokauteen asti Daenerys esitettiin sukunsa ja taustatarinansa synkistä faktoista huolimatta lähes horjumattomana heikompien puolustajana ja yhtenä koko tarinan todennäköisimmistä sankareista. Henkilöhahmon taustaan liittyvä kaaren kehittyminen ei ollut johdonmukaista *Game of Thronesin* loppuun asti. Daeneryksen muuttuminen tarinan sankarista antagonistiksi olisi vaatinut enemmän pohjustusta ja aikaa.

Yllättävät käänteet toimivat halki *Game of Thrones* -sarjan käyntikorttina – mutta eivät koskaan pohjustamattomasti. Lisäksi tarinan loppumisen olisi hyvä tarjota katsojalle tyydytystä, kun palaset lokahtavat täydellisesti kohdalleen. Sarjan 8. tuotantokausi on esimerkki, jossa juonenkäänteet hiipivät henkilöhahmojen loogisen toiminnan edelle. Tämä aiheutti monelle sarjan katsojalle antiklimaattisen katsomuselämyksen hittisarjan viimeisillä metreillä.

### 2.3 Henkilövetoinen dialogi

Draamassa dialogia eli vuoropuhelua kutsutaan vähintään kahden ihmisen väliseksi keskustelutilanteeksi (Vacklin, Rosenvall ja Nikkinen 2007, 130). Trotterin (2014, 82) mukaan elokuvassa dialogia voisi kutsua editoiduksi puheeksi. Dialogin täytyisi kuulostaa keskustelevalta, vaikkakin se on arkipuhetta riisutumpaa. Hahmojen täytyy saada valehdella toisilleen ja keskeyttää sekä väärinymmärtää toisiaan. (Trotter 2014, 83.)

Avain hyvään dialogiin on tuntee henkilöahmot niin hyvin, että heille on muodostunut oma ääni (Trotter 2014, 83). Siihen, miten henkilöahmo puhuu, vaikuttaa siis erityisesti hänen taustansa, päämääränsä sekä persoonansa. Lisäksi puheen sävyyn ja sisältöön voi vaikuttaa henkilöahmon kokema tunne ja henkilöahmon suhde sekä asema mahdolliseen vastapuhujaan nähden.

Greens (2017) käsittelee artikkelissaan sitä, missä roolissa dialogin kirjoittaminen voisi olla jo tarinan etsimisvaiheessa. Hänen mukaansa käsikirjoitusoppaissa korostetaan usein houkuttelevan aiheen löytymistä sen sijaan, että tarinan kehittämiseen ja sen löytämiseen voisi keskittyä hahmojen tai dialogin avulla. Monenlaisille käsikirjoituksille voisi olla hedelmällistä lähteä liikkeelle juonen sijasta hahmojen dialogin kirjoittamisen kautta. (Greens 2017, 48.)

Käsikirjoittaja voi kirjoittaa dialogia hahmojen ja juonen tutkimiseksi, jolloin hahmoja voidaan arvioida todellisina ihmisinä eikä pelkkinä pelinappuloina tai arkkityypeinä, kuten ”antagonisti” tai ”mentori”. Juonen ehdoilla rakennetut ja roolitetut hahmot saattavat käyttäytyä tai puhua epärealistisella tavalla tarkastellessamme henkilöahmoa tämän roolin kautta sen sijaan, että näkisimme hänet inhimillisen henkilöahmon näkökulmasta. Greens pohtii, että dialogin auki kirjoittaminen on auttanut häntä välttämään kaikkien hahmojen kuulostamista samanlaisilta. (Greens 2017, 49.)

Gallo (2012) teroittaa käsikirjoitusoppaassaan henkilöhahmon omaleimaisen puhutavan tärkeyttä. Jopa hyvin homogeeniseltä vaikuttavan ryhmän jäsenillä on jokaisella omaleimainen tapansa puhua. Itsestään selvä ero henkilöiden välillä voisi olla murre tai aksentti. Puheesta saatamme päätellä henkilön alkuperän, jonka mukana voi tulla ennako-oletus koulutustasosta tai jopa poliittisesta suuntauksesta. Kirjoittajan on tehtävä päätös liittyen henkilöhahmon puhetapaan, sillä se nojaa heidän taustatarinaansa (Gallo 2012, 92). Hahmon taustatarina on siis yksi tärkeimmistä elementeistä henkilövetoisen dialogin käsikirjoittamisessa.

Corbett (2013, 83) kuvailee *Breaking Bad* -draamasarjan toisen päähenkilön Walter Whiten joutuvan toistuvasti uhkaaviin tilanteisiin tämän aloitettua uransa metamfetamiinin valmistajana. Hahmo toistaa muuttumattomasti läpi sarjan tapahtumien kaavaa, missä hän voittaa lamaannuttavan paniikin tunteen nojaamalla suurimpaan vahvuuteensa, eli älykkyyteen. Hänen pelkonsa muuttuu siedettäväksi heti kun hän pystyy ajattelemaan, jolloin hän kykenee ratkaisemaan käsillä olevan ongelman.

Walter Whiten toistuva toimintatapa vaikuttaa hänen puheeseensa ja käytökseensä sarjan jokaisessa osassa. Lopulta Walterin alistuva luonne sarjan alussa väistyy ja esiin pilkahtaa piirteitä siitä, kuinka hän nauttii uudesta elämäntavastaan ja sen tuomasta vallasta. Tämä alkaa heijastua hänen käytökseensä.

Kolmannen kauden 13. jaksossa White rukoilee henkensä puolesta, sillä häntä ollaan viemässä mestattavaksi rikollisorganisaation toimesta (Rotten Tomatoes TV 2021). Whitea uhataan ladatulla aseella, jolloin hänen puhetapansa on aneleva ja hahmon olemus muuttuu änkyttäväksi ja heikoksi.

WALTER

My phone, I'll just, I'll just, I'll call him. And I'll have him meet me.  
Right? Okay?

Walter White onnistuu keksimään ratkaisun tilanteeseen samalla, kun asetta osoitetaan edelleen kohti hänen kasvojaan. Hahmon koko olemus sekä puhetapa muuttuu täysin rauhalliseksi ja jopa uhkaavaksi.

WALTER

You might wanna hold off.

MIKE

Why?

WALTER

Because your boss is gonna need me.

Puheiden taustalla on oltava motivaatio puhua (Trotter 2014, 83). Tässä esimerkissä Walter White puhuu kohtaamansa tilanteen mutta myös taustatarinansa kautta. Walterin muuttunut puhetapa paljastaa myös piirteitä hahmon syvimmästä olemuksesta. Kohtaus on hyvä esimerkki siitä, kuinka henkilöhahmon puheen taustalla on motivaatio ja taustatarina, mikä ohjaa hänen toimintaansa koko juonen halki.

### 3 KÄSIKIRJOITUKSEN KEHITTÄMINEN HENKILÖVETOISESTI

Aloin tarkastelemaan henkilövetoista lähestymistapaa käsikirjoittamiseen *Kesken*-lyhytelokuvakäsikirjoituksen avulla, jonka kirjoitin lähes valmiiksi toisen vuoden ammattiopinnoissa. Käsikirjoituksessa oli yhteensä yhdeksän kohtausta. Tarinassa toinen päähenkilö (Taika) on tullut vahingossa raskaaksi toiselle päähenkilölle (Rasmukselle) eikä tahdo pitää lasta. Rasmus kokee jääneensä ulkopuolelle Taikan valinnasta eikä ole tyytyväinen tämän päätökseen. Tarinan lopulliseksi teemaksi muotoutui toisen asemaan asettuminen ja anteeksianto.

Tarkastelun alussa käsikirjoitus oli edennyt 11. versioon. Tarinan päälinjat ja Taikan motiivi hänen toimintaansa olivat selvillä. Rasmuksen toiminta ja etenkin hänen tahtonsa suunnan muuttuminen tarinan loppupuolella tuntui edelleen epäloogiselta. Kaiken kaikkiaan myös koko käsikirjoituksen henkilöhahmot ja heidän persoonansa olivat jääneet melko ohuiksi.

Kirjoittaessani käsikirjoitusta törmäsin kahdeksannen kohtauksen kohdalla jatkuvasti ongelmiin (Liite 1). Kohtauksen sisällä tapahtuvat asiat eivät tukeneet henkilöhahmon eli Rasmuksen tarinaa loogisesti, eivätkä palvelleet lyhytelokuvan teemoja ja tarinaa. Kohtaus valikoitui opinnäytetyön tutkimuksen esimerkkikohtaukseksi myös siksi, että sen sisällä todettiin selkein henkilöhahmon loogiseen käyttäytymiseen liittyvä ongelma sekä tarve sen ratkaisemiseen.

Kohtauksessa Rasmus on mennyt hakemaan lohtua isoveljeltään Laurilta tilanteessa, jossa hän on juuri ajautunut riitaan Taikan kanssa. Kohtauksen tarkoitus koko lyhytelokuvan juonen kannalta on saada Rasmus leppymään ja tahtomaan sovintoa Taikan kanssa.





KUVA 1. Rasmus (vasemmalla) ja Lauri. Laurin roolissa esiintyy Pauli Pietilä ja Rasmuksen roolissa Juuso Martikainen. Opinnäyteprojekti ja sen raportointi toteutettiin näyttelijöiden suostumuksella.

Olin käsikirjoitusvaiheessa jumissa kohtauksen kanssa aina 11. versioon asti (Liite 1). Alkoi tuntua, että enää käsikirjoittamisen peruseriaatteita vatvomalla en saa vietyä kohtausta eteenpäin. Tämän lisäksi etenkin Laurin hahmo tuntui tylsältä ja veljesten välisestä dialogista puuttui luonnetta. Käsikirjoitusprosessin edistämiseksi ja sen haasteiden ratkaisemiseksi päätin kokeilla ja soveltaa henkilövetoista lähestymistapaa käsikirjoittamiseen.

Menetelmäksi tähän valitsin improvisaation näyttelijöiden kanssa, josta minulla oli myös aikaisemmissa opinnoissani kertynyt kokemusta ja jota myös ammattikentällä käytetään henkilöhahmojen kehittämiseen. Muun muassa elokuvaohjaaja Mike Leigh synnyttää elokuvansa näin (Cardullo 2010, 3).

Cardullo on haastatellut artikkelissaan Leighiä, joka kuvailee aloittavansa prosessinsa ilman käsikirjoitusta. Hän tekee lyhennelmän elokuvasta itseään varten ja työskentelee tämän jälkeen mittavan ajanjakson yhdessä näyttelijöiden kanssa luodakseen henkilöhahmot keskustelun, tutkimuksen ja improvisaation avulla. Tämän jälkeen elokuva ja sen rakenne luodaan lokaatiossa. Lopulta teos kuvataan. Leigh kertoo, että näin elokuvaa itseään voidaan käyttää tekemisen välineenä ja eikä tapana sisällyttää siihen erilaisten toimikuntien päätöksiä.

### 3.1.1 Improvisaatio

Improvisaatio on spontaani esitys ilman valmistelua (Mouëllic 2013, 9). Improvisoidessa luodaan esityksen yhteydessä valmistelematta ja asiat järjestetään tarjolla olevien keinojen ja mielikuvituksen avulla (Kaarivaara 2013, 7).

Sen sijaan, että näyttelijä näyttelee asioita tuntevaa henkilöä, hänen täytyy päästä lähelle itselleen aitoa kokemusta. (Kaarivaara 2013, 6.) Tuntemukset välittyvät myös näin katsojalle paremmin. Perehtyessään erilaisiin ohjauksellisiin toimintatapoihin Kaarivaara on havainnut, että improvisaation avulla näyttelijä voi päästä omien impulssiensa kautta lähemmäs aitoja tunteita.

Ihmiset eivät toimi tai puhu aina loogisesti oikeassa elämässä. Improvisaatiossa hahmon reaktiot ja tuntemukset ovat impulsiivisia. Tästä näkökulmasta Mouëllicin (2013,19) kuvaus improvisaation kokeilusta elokuvataiteessa 1900-luvun lopulla on mielenkiintoinen: elokuvantekijät olivat tietoisia siitä, että improvisaatio voisi synnyttää tunteita, eleitä ja vaihtokauppoja, joita olisi ollut mahdotonta ennustaa tai kirjoittaa paperille. Improvisaatiossa nämä ennustamattomat, tekstin totuudellisuuden kannalta merkittävät asiat, tapahtuvat vain kerran. (Mouëllic 2013,19.) Aitojen tunteiden, eleiden ja henkilöiden välisten vaihtokauppojen ennalta-arvaamattomuus on myös omien havaintojeni mukaan yksi tärkeimmistä asioista, mitä käsikirjoittajan tulisi oppia.

*Kesken*-käsikirjoituksen kehittämiseen tähtäävissä improvisaatioharjoituksissa lyhytelokuvan kohtaukset olivat tiedossa, mutta kohtausharjoituksissa emme hyödyntäneet aluksi lainkaan valmista dialogia. Lähtökohtana olivat vain näyttelijöiden itsensä oletukset henkilöahmoista sen perusteella, mitä tutkimuksen kohteena ollut käsikirjoitusversio oli heissä herättänyt. Kerroin näyttelijöille harjoituksissa lokaation sekä vähintään toisen henkilöahmon tavoitteen. Tämän jälkeen sana oli vapaa. Halusin antaa näyttelijöille vapauden tulkita henkilöahmoa, jotta hahmot alkaisivat puhua omalla äänellään.

Käsikirjoittajan on oltava valmis tutkimaan käsikirjoituksen henkilöahmojen erilaisia reaktioita, että hän voisi päästä lähemmäs aidontuntuista dialogia tai

yllättävää toimintaa. Opinnäytetyössä liitteenä olevissa kohtauksissa oleva dialogi on kirjoitettu harjoituksissa hyödynnetyn improvisaation pohjalta.

### **3.1.2 Henkilöhahmojen faktat ja taustatarinoiden syventäminen**

Judith Weston kuvailee näyttelijän ohjaamisen oppaassaan (1999, 148), että kohtauksen faktat voivat synnyttää roolihenkilön johtopäätöksen. Vahvistamalla faktoja kohtauksen taustalla henkilön päämäärää ei ole pakko pukea sanoiksi. Kokeilimme TAMKin Näyttelijäohjaus-kurssilla (2021) ohjauksen ja käsikirjoittamisen lehtorin Arto Koskisen opetuksessa lähestymistapaa, jossa henkilöiden taustatarinoita eli heidän faktojaan hiljalleen vahvistettiin.

Koskisen kurssilla improvisoimme esimerkiksi tilannetta, jossa oli mukana kaksi henkilöä. Henkilöhahmoille luotiin raami sille, mitä oli tapahtunut juuri ennen heidän kohtaamistaan. Toinen henkilöhahmoista oli esimerkiksi mies, jonka vävy oli hetkeä ennen harjoituksen alkamista lainannut hänen autoaan ja kolaroinut sen. Mikäli miehen tunnereaktio ei ollut toivottu, taustatarinaa syvennettiin entisestään. Seuraavaksi vävy oli esimerkiksi karannut vankilasta, varastanut auton ja niin edelleen. Taustatarinoiden syventämistä jatkettiin, kunnes kohtauksen sisältöön saatiin haluttu intensiivisyys, toiminta ja tunnetilat. Kohtaukset paranivat kerta kerralta ja lopputuloksista tuli yllättäviä sekä raikkaita.

Kohtausten improvisointi kuvauksissa on aikatauluresurssien takia usein mahdotonta, joten tämän tyylinen ohjauksellinen työ olisi tehtävä ennen kuvauksia harjoituksissa. Mikään ei kuitenkaan estäisi jumissa olevaa käsikirjoittajaa pohtimaan henkilöhahmojen kautta kohtauksensa ydintä jo käsikirjoitusvaiheessa, esimerkiksi improvisaation ja hahmojen taustatarinoiden syventämisen avulla.

Edellä mainitun tyylinen avoimuus henkilöjen kirjoittamattomien taustatarinoiden suhteen saattaa synnyttää sisältöä ja dialogia, joita kirjoittaja ei olisi yksin pystynyt luomaan. Lisäksi, mikäli henkilöhahmo on henkilövetoinen käsikirjoittamisen ydin (Kájan 2010, 8), voisi jopa käsikirjoituksen luomisvaiheessa olla hedelmällistä pohtia henkilöiden taustatarinoita ja testata niitä käytännössä ennen kuin juoni on lyöty lukkoon.

Näyttelijäohjaus-kurssilla esitelty metodi toimi myös harjoitustemme pohjana, sillä Rasmuksen taustan faktat olivat vielä epäselvät. Tällöin en voinut lähestyä henkilöhahmon toimintaa hänen päämääränsä kautta, sillä en vielä tiennyt lopullista vastausta.

## 4 ASKEL ASKELEELTA KOHTI HENKILÖVETOISTA DIALOGIA

### 4.1 Ensimmäinen askel: henkilöhahmojen olemus

Näyttelijäohjaus-kurssilla, johon aikaisemmin viittasin, luennoivat myös elokuvaohjaaja Hanna-Leena Hauru ja näyttelijä Samuel Kujala, jotka korostivat roolihahmon puvustuksen tärkeyttä henkilöhahmojen olemuksen rakentamisessa. Kujala demonstroi, kuinka eräs heidän luomistaan roolihahmoista kulki aina hiukan liian isoissa housuissa. Tämä tosiaan vaikutti koko henkilöhahmon olemukseen. Hahmo yritti näyttää tärkeältä, mutta housujen toistuva ylös kiskominen vesitti koomisesti tätä vaikutelmaa.

Tutkiessamme näyttelijöiden kanssa *Kesken*-käsikirjoitusta, roolihahmojen asujen pohtiminen näyttelijöiden kanssa tuntui loogiselta tavalta aloittaa henkilöhahmojen olemuksen pohtiminen. Laurin hahmolla olisi päällään selkeästi rennot vaatteet, sillä hänen näyttelijälleen oli tullut mieleen tekstistä pitkästä aikaa viihteellä ollut perheenisä. Henkilöhahmo haikailee villien nuoruusvuosiensa perään.

Lopulta Laurille tuli päälleen leopardikuvioinen kylpytakki sekä paita, missä luki *oispa kaljaa*. Vaatteet eivät suoranaisesti tässä tapauksessa muuttaneet henkilön olemusta muuten kuin ulkoisesti.

Rasmuksesta ei haluttu luoda stereotyyppisesti pukeutuvaa henkilöä, vaan hänellä olisi päällään massasta erottuva asu. Hänelle valikoitui päälleen rennon tyylikkääät vaatteet. Teemaa tukemaan hänelle tuli ulkokohtauksiin päälle nahkatakki, jossa on selässä suuret enkelinsiivet. Lyhytelokuvan aikana nähdään myös lastenvaunuja lykkivä kuolema bussipysäkillä. Enkelin siivet toisen päähenkilön takissa symboloivat lyhytelokuvan teemoja: elämän ja kuoleman vaikeita ja jopa mahdottomia kysymyksiä.



KUVA 2. Rasmus, Taika ja kuolema bussipysäkillä.

Asujen miettiminen oli oivaltava tapa pohjustaa henkilöahmoja. Lisäksi niiden tuoma persoona ja lopputulokseen löytynyt symboliikka piristivät hahmojen olemusta ja loivat heistä aikaisempaa uskottavampia yksilöitä.

Vaatteet auttoivat näyttelijöitä hahmottamaan oman henkilöahmonsensa olemusta. Vielä lopputulosta syvällisempään kokeiluun vaatteiden kanssa olisi voitu päätyä, mikäli käsikirjoitusprosessissa olisi aikataulutettu hahmojen ja heidän luomiseensa enemmän aikaa.

#### **4.2 Toinen askel: henkilöahmojen toiminnan pohtiminen**

Kahdeksannen kohtauksen toisissa harjoituksissa aloimme pohtimaan henkilöahmojen reaktioita ja toimintaa, niiden loogisuutta sekä syventämään heidän taustatarinaansa. Hyödynsin opintojeni aikana oppimaani TAMKin ohjaukseen liittyvillä kursseilla Ohjaus- ja kohtaus suunnittelu (2019), Näyttelijäohjaus (2021) sekä ohjauksen työpaja (2022) sekä hyödyntäen Judith Westonin (1999) opasta näyttelijän ohjaamisesta.

Westonin mukaan sekä näyttelijä että ohjaaja tuovat peliin parhaat oivalluksensa käsikirjoituksesta ja oman itsenäisen mielikuvituksensa. Siitä voi syntyä jotain

utta hahmojen luomisprosessissa – mahdollisesti parempaa, mihin kumpikaan olisi pystynyt yksin. (Weston 1996, 26.)

Westonin ajatus ohjaajan ja näyttelijän välisestä työskentelystä voisi toteutua jo käsikirjoitusvaiheessa. Käsikirjoittajalle olisi erittäin hedelmällistä päästä testaamaan kirjoittamaansa näyttelijöiden tai miksipä ei vaikka toisten kirjoittajien kanssa. Käsikirjoituksen lukeminen yhdessä muiden kanssa on tavanomaista opintojen aikana, mutta heittäytyminen tekstin vietäväksi ei niinkään. Valmista on vaikeaa saada aikaiseksi yksin myös ammattikentällä.

Ensimmäiseksi pyysin näyttelijöitä pohtimaan etukäteen hahmojaan. Varoitin heitä siitä, että minulla ei ole kaikkia vastauksia valmiina vaan kyseessä on käsikirjoituksen kehittämisprosessi, jota ratkomme yhdessä harjoitusten halki. Ohjaajan, kuten myöskään käsikirjoittajan, ei ole hedelmällistä lukita lopputulosta etukäteen, kuten Weston ohjeistaa (Weston 1999, 33).

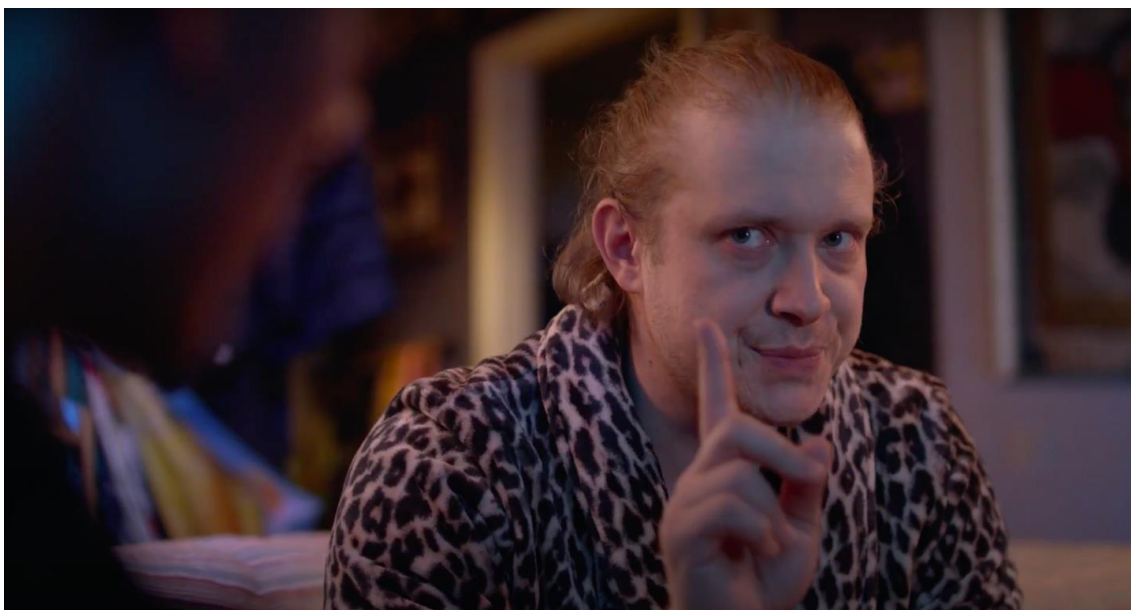
Lisäksi aloitimme roolihenkilöiden taustatarinan pohtimisen. Käsikirjoittajana olin luonut oman ajatusmaailmani liittyen hahmoihin, mutta tahdoin ensin ymmärtää, mitä ajatuksia käsikirjoitus ja kyseinen kohta oli herättänyt näyttelijöissä.

Laurin henkilöhaamoon tuli näyttelijän taholta heti raikas idea. *Keskenlyhytelokuvakäsikirjoitus* käsittelee teemoja muun muassa aikuistumisesta ja ihmisen keskeneräisyydestä. Laurin hahmosta päätettiin tehdä perheenisä, joka on jokseenkin kyllästynyt perhe-elämään. Hän tahtoi elää jälleen kuin teini, ja tämä käytös heijastuu hänen käytökseensä.

Rasmuksen henkilöhaamo oli jokseenkin Lauria haastavampi löytää. Totesimme kuitenkin alkumetreillä, että Rasmuksen perimmäinen motiivi olla riidoissa tyttöystävänsä kanssa sekä lopulta muuttaa mielensä ei ollut vielä selkeästi käsikirjoitettu 11. käsikirjoitusversiossa. Päädyimme lähteä kokeilemaan lähestymistapaa, jossa Rasmus kuvitteli haluavansa perhe-elämää, muttei ymmärtänyt olevansa siihen vielä valmis.

### 4.3 Kolmas askel: ongelmakohtan paikantaminen

Päätimme lähestyä Laurin hahmoa kulmasta, missä hän ikävöi menetettyä nuoruuttaan ja jopa toivoisi, ettei olisi vielä perheenisä (Liite 2). Rasmusen hahmon kohdalla kokeilimme lähestymistapaa, jossa Rasmus kuvitteli haluavansa perhe-elämää, muttei ymmärtänyt olevansa siihen vielä valmis.



KUVA 3. Laurin on isoveljenä saatava pikkuveljen pää kääntymään.

Laurin hahmo alkoi antaa selkeästi suuntaa kahdeksannen kohtauksen tunnelmalle. Dialogi muuttui 11. versiosta (Liite 1) selkeästi humoristisemmaksi ja hahmojen välille syntyi aikaisempaa parempi dynamiikka. Tämän saavuttamiseksi riitti Laurin hahmon kehittäminen suuntaan, jossa hän haikaili nuoruusvuosiensa perään. Lauri käyttäytyy kohtauksessa kuin teini, vaikka on arjessa vastuullinen perheenisä.

Siinä missä aikaisemmassa esimerkissä Walter Whiten taustatarina sivulla 11 vaikutti hänen puheeseensa ja käytökseensä, alkoi Laurin hahmon käytös ja puhe muotoutua hahmon taustatarinaa noudattavaksi. Tämä toi dialogiin heti raikkautta sekä yllättävän ja mustalla huumorilla maustetun reaktion Laurilta.

RASMUS

Taika ei halua sitä lasta.



LAURI

Ei vai? Vitu hyvä!

Kohtaus muuttui myös huomattavasti yksinkertaisemmaksi hyvässä mielessä. Alkuperäisessä kohtauksessa lokaatioksi oli kirjoitettu puisto. Puistolle ei ollut tarvetta, sillä Laurin hahmo toi kohtaukseen ajatuksen television katselusta sohvalla krapulassa.

Ongelmia sen sijaan tuotti se, että kuten harjoitusversiosta (Liite 2) ilmenee, Rasmus ei suostunut muuttamaan mieltään veljensä suostuttelusta huolimatta. Dialogi jatkui jankkaamisena, eikä sille tullut päätöstä.

RASMUS

No eikä oo! Kyl mä voisin ottaa jo kaiken mitä sulla on. Me voitais käydä asuntoautoilemassa ja...

LAURI

No miks sä sitä haluisit?

RASMUS

No kato nyt tätä! Haluun tämmösen talon ja... Tai siis hienomman kuttää mutta kuitenkin.

LAURI

No etkä haluis. Sähän oot ihan kakara vielä.

RASMUS

No enkä oo ja haluunpas! Me käytäis yhdessä retkillä ja paistettais makkaraa ja tehtäis kaikkea kivaa kaikki yhdessä-

LAURI

On tää paljon muutakin. Paskavaippojen vaihtoo, lapset räähky..

RASMUS

No kyllä mä sen tiedän! Mä oon valmis!

LAURI

No etkä oo.

RASMUS

Oonhan!

Tarinan isoin ratkaistava ongelma on esiteltävä katsojalle. Sen ratkaisevat jotkin tai joku tarinan henkilöihahmoista. (Sundstedt 2005, 112.) Tässä tapauksessa Rasmuksen olisi ratkaistava päänsisäinen ristiriitansa vallitsevan konfliktin suhteen hänen ja Taikan välillä, veljensä Laurin puheita kuuntelemalla. Hän oli kuitenkin harjoituksissa tiukasti sitä mieltä, että on valmis perhe-elämään, eikä aio muuttaa mieltään.

Annoin näyttelijöiden pitää hahmoilla tämän asetelman, kunnes Laurin näyttelijä totesi, että ei saa Rasmuksen päätä käännettyä. Myös Rasmuksen näyttelijä totesi, että ei vaan tunnu siltä, että tekisi mieli Rasmuksena muuttaa mielipidettään.

Tässä kohtaa pääsimme henkilövetoisuuden ytimeen. Rasmukselle oli asetettu käsikirjoituksesta tulkittavissa olevat hänen taustatarinaansa liittyvät päämäärät. Halperin (1996, 44) mukaan käsikirjoittajan tietämys siitä, mistä perhe ja koulutustaustasta, ympäristöstä ja muista persoonaan mahdollisesti vaikuttavista sekoista henkilöihahmo on kudottu, vaikuttaa itse hahmoon ja tarinan kulkuun.

Rasmuksen henkilöihahmon taustatarina ei kuitenkaan ollut tarpeeksi vahva motivoimaan häntä toimimaan juonen vaatimalla tavalla. Tässä kohtaa huomasin käsikirjoittajana, että kirjoittamani juoni vie tarinaa, eikä henkilöihahmo. Version 11. (Liite 1) taustatarinassa oli ajatuksena, että Rasmuksen omat pelot isyyteen liittyen tulisivat keskustelun myötä hänelle selkeämmiksi, jolloin hän oppisi ajattelemaan asiaa paremmin myös tyttöystävänsä kannalta. Rasmuksen tahto tulla jo isäksi ei kuitenkaan riittänyt todella siihen, että henkilöihahmo olisi valmis

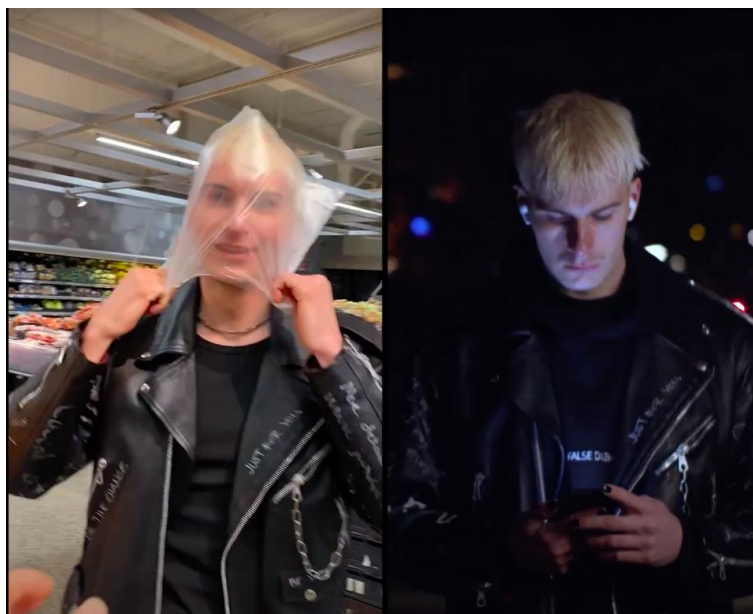
tekemään sovinnon tarinan edetessä. Alkuperäinen kohtaaminen ei myöskään tukenut koko tarinan teemoja riittävästi.

McKeen (1997, 21) mukaan tahto auttaa muovaamaan henkilöihahmon identiteettiä. Juonivetoisen tarinan henkilöihahmoa ajaa tahto, mikä on muovautunut hänen ulkopuolellaan olevista asioista. Sen sijaan henkilövetoinen tarina suosii päähenkilöä, joka seuraa itsestään lähtöisin olevaa tahtoa. Rasmus ei halunnut muuttaa tahtonsa suuntaa, joten se aiheutti epäloogisuutta henkilöihahmon käytökseen ja sitä kautta tarinaan. Henkilöihahmo ei kokenut riittävää havahtumista veljensä puheiden kautta, jolloin tarina ei voinut edetä haluttuun suuntaan.

#### **4.4 Neljäs askel: ongelmakohtaan syventäminen**

Seuraavissa harjoituksissa porauduimme ongelmaan. Aloimme etsiä Rasmukselle motiivia, miksi hän todella haluaisi olla jo perhe-elämässä. Rasmus ei muuten hahmona vaikuta siltä, että tahtoisikaan aikuistua.

Gallo (2012, 87) kehottaa pohtimaan, minkälaista toimintaa hahmon taustatarina synnyttää. Yleismaallinen taustatarina, kuten: *hänellä oli traumaattinen lapsuus*, voi olla vaikea muokata käyttökelpoiseksi. Alkuperäisessä käsikirjoittamassani kohtauksessa oli samanlainen, liian yleismaallinen, ajatus taustalla: *hänellä on henkilökohtaisia pelkoja isyyteen liittyen*. Tämän takia henkilöihahmolle myös Rasmukselle oli mietittävä vaihtoehtoinen taustatarina, mikä tukisi koko lyhytelokuvan teemoja ja tarinaa.



KUVA 3. Rasmus on luonteeltaan lapsekas. Hän pelleilee ja saattaa laittaa ruokakaupassa muovipussin päähän.

Päädyimme kokeilemaan motiivia, minkä mukaan Rasmus *pelkää menettävänsä Taikan*, mikäli he eivät perusta perhettä nyt. Taika on lähdössä vaihtoon ja Rasmus tietää, että se on koettelemus heidän parisuhteelleen. Rasmus rakastaa Taikaa eikä tahdo menettää tätä.

RASMUS

Taika ei halua sitä lasta.

LAURI

Ei vai! Vitu hyvä!

RASMUS

Ei oo vitun hyvä, mä oisin vitun valmis faijaks ja mä luulin et Taikaki haluis jo lapsen mun kaa.

LAURI

Sä näät vaan sen, ku kaikki on hyvin. Laps on innoissaan, ku kummisetä tulee kylään.

RASMUS

Kyl mä osaan vaihtaa ne vaipat.

LAURI

Se on aika paljon muuutakin halojata halloo. Nyt kun on mökil pääsin vuoteen ekaa kertaa ulos.

RASMUS

En mä halua enää semmosta

LAURI

Niinhän sä nyt sanot.

LAURI

Mites Taikan tahto?

RASMUS

Kyl sen mieli muuttuu. Se on niin vitun itseks.

LAURI

Sinähän se tässä itseks oot. Et sori nyt, vittu. Sähän oot käyny heittää vähän mälliä-

RASMUS

Äijä hei- lopeta. Ja ei sitä noin heitetä

LAURI

Sähän haluat olla Taikan kanssa?

RASMUS

No haluun haluun.

LAURI

No haluuks se olla sun kaa, jos pakotat sen tekee tommosen valinnan?

Tämän kuultuaan Rasmus meni sanattomaksi. Kysyin Rasmuksen näyttelijältä, tuliko hänelle nyt sellainen olo, että Rasmus alkoi muuttaa mieltään. Hän totesi, että nyt alkoi tuntua, että Rasmus alkoi ymmärtää Taikan painostamisen olevan väärin. Tämän takia Rasmus voisi loogisesti alkaa miettimään myös sitä, minkälainen hänen ja Taikan tulevaisuus olisi, mikäli hän pakottaisi tyttöystävänsä tekemään päätöksen hänen tahtonsa mukaan.

Näin ollen Rasmuksen hahmon pään kääntäminen vaikutti kohtauksen koko juoneen. Tämä ei kuitenkaan haitannut koko käsikirjoituksen tarinaa vaan päinvastoin teki siitä loogisemman (Liite 3). Rasmuksen omat, jopa naiivit pelot, ovat edelleen läsnä, mutta kohtauksen tapahtumat tukevat käsikirjoituksessa olevien kahden päähenkilön tarinoita ensimmäistä versiota (Liite 1) paremmin. Henkilöhahmon rajatun päämäärän löytäminen helpotti näyttelijäntyötä sekä vei kohtauksen suuntaan, missä en enää kokenut olevani jumissa käsikirjoittajana.

Alkuperäisessä (Liite 1) kirjoittamassani kohtauksessa oli tämän tyylistä suuntaa olemassa rivien välissä. En kuitenkaan kyennyt löytämään kohtauksen ydintä tutkimatta sitä ensin henkilöhahmojen loogisen käyttäytymisen avulla.

LAURI

Jos sulla on noin paha olla ni  
mieti ny Taikaakin.

Havaintoni on, että usein luomisvaiheessa kirjoittaja luo perimmäisen tarkoituksen kohtaukselle, vaikka sen kärkeä ei löytäisi heti itsekään. Kärsivällisyys tutkia tekstiä kirjoitusprosessin aikana sekä uteliaisuus hahmojen toimintaa kohtaan voi auttaa kirjoittajaa löytämään kohtauksen ytimen, kuten harjoituksemme osoittivat.

#### **4.5 Viides askel: henkilövetoisen dialogin käsikirjoittaminen**

Huomasin harjoituksiemme jälkeen, että molemmille hahmoille oli kehittynyt tiettyjä puheen manereita. Rasmus käytti esimerkiksi sanaa *äijä*. Lisäksi dialogi kehittyi persoonattomasta aikaisempaa eläväisemmäksi.

RASMUS

Äijä kattoo Simpsonsoneita.

LAURI

Jäätävä darra. Toiksä mitään limpparia.

RASMUS

Haistoin sut tonne ovelle asti. Ooksä pessy edes hampaita?

LAURI

E. Enkä pese.

RASMUS

Ihme jätkä, ooksä 10-vuotias?

LAURI

Älä ny viitti vittu mutsi hei. No, mitä ny?

RASMUS

Taika ei halua sitä lasta.

Lopputyöelokuvan lopullisessa leikkausversiossa dialogia tiivistettiin lyhytelokuvan ytimen selkeyttämiseksi. Dialogi muuttui prosessissa kuitenkin huomattavasti nasevammaksi kuin alkuperäinen versio (Liite 1) ja rivien välistä paljastuu hieman henkilöiden persoonasta ja heidän välisestä suhteestaan.

Henkilövetoisen dialogin käsikirjoittamiseksi jo ennen näyttelijänharjoituksia on siis tunnettava hahmot paremmin, mitä itse tunsin aloittaessamme harjoitukset. Tämän saavuttamiseksi tekstiä voi kokeilla esimerkiksi vapaaehtoisten esiintyjien kanssa, mikäli oma luovuus loppuu kesken. Ammattikentällä käsikirjoittaja voisi yhdistää voimansa vaikkapa harrastajanäyttelijöiden kanssa tutustuakseen henkilöhahmoihin riittävästi käsikirjoitusprosessin alkuvaiheessa sekä sen aikana.

Käsikirjoituksen kahdeksannen kohtauksen dialogi muuttui humoristiseksi ja lopputulos oli hyvä, sillä käsikirjoituksen tekemistä aloittaessani tavoitteenani oli hakea komiikkaa erittäin vakavaan aiheeseen. Persoonallinen dialogi vaikutti paljon lopullisen kohtauksen tunnelmaan, mikä oli lyhytelokuvan lopputuloksen kannalta hedelmällistä. Näyttelijät pääsivät henkilövetoisen dialogin avulla aikaisempaa paremmin käsiksi hahmoonsa ja kohtauksen tunnelmaan.

Jatkossa dialogia kirjoittaessani pureutuisin ehdottomasti entistä enemmän henkilöhahmojen taustatarinan ja heidän lähtökohtiensa selvittämiseen jo aikaisemmassa käsikirjoittamisvaiheessa. Persoonallinen ja juonenkäänteet toissijaiseksi jättävä henkilövetoinen dialogi vaikutti paljon lopullisen kohtauksen tunnelmaan. Tämä oli myös koko lyhytelokuvan lopputuloksen ja tunnelman kannalta hedelmällistä.



## 5 POHDINTA

Kirjoitin yhteensä kolme uutta versiota kahdeksannesta kohtauksesta näyttelijäharjoitusten aikana. Kehitin tämän ohella uudelleen koko *Keskenlyhytelokuvan* käsikirjoituksen samoilla periaatteilla. Koko käsikirjoitus kehittyi prosessin aikana versiosta 11 versioon 15, jonka pohjalta kuvattiin lopullinen lopputyöelokuva. Koko käsikirjoitus muuttui opinnäyteprojektin aikana raikkaaksi ja toivotusti osittain koomiseksi.

Prosessin jouhevuutta ja jopa lopullista käsikirjoitusversiota olisi voinut parantaa, mikäli olisin testannut hahmoja jo aikaisemmin sekä käsikirjoitusprosessin aikana tai vaikkapa ihan prosessin alussa. Lisäksi henkilöhahmojen lähtökohtien syventäminen ja perusteellinen taustatutkimus olisi ollut hedelmällistä viimeistään näyttelijäharjoitusten aikana.

Mikäli lopullinen sisältö olisi tuotettu loppuun alkuperäisen (Liite 1) dialogin pohjalta, ei käsikirjoituksessa olisi ollut mitään, mikä olisi selittänyt henkilöhahmon mielen muuttumisen aikaista sovinnollisemmaksi tyttöystävänsä kohtaan. Käsikirjoittajana minun oli vaikeaa ymmärtää tätä, joten prosessi oli erittäin opettavainen.

Kohtauksen ja dialogin tutkiminen henkilövetoisuuden näkökulmasta oli siis todella tärkeää, sillä ongelmakohtaan pureutuminen jo kirjoittamisvaiheessa henkilöhahmon kautta auttoi käsikirjoitusta kehittymään. Näyttelijäharjoitusten lopputulos oli erittäin havainnollistava kokemus käsikirjoittajana siihen liittyen, kuinka omaa ajattelua ohjaavat, etukäteen lukitut visiot, voivat viedä sisältöä väärään suuntaan.

Halperin (1996, 93) kysyy käsikirjoitusoppaassaan, miksi henkilöhahmot käyttäytyvät, kuten käyttäytyvät? Siitä herää seuraava kysymys: "mitä jos?" Tämän jälkeen herää jälleen seuraava kysymys: "mitä jos jotain sellaista tapahtuu, mikä sysää henkilöhahmon toiselle aikaista mielenkiintoisemmalle tielle?" Ja tärkein kysymys herää: "minkä takia?" Kun tälle tielle päästään, mitkä ovat sen seuraukset ja tulokset?

Käsikirjoitusta kehittäessäni pääsin lähelle tilannetta, jossa henkilöhahmo ja sitä kautta kohtauksen sisällä tapahtuvat asiat sysättiin uudelle polulle. Lopputuloksesta tuli prosessin aikana loogisempi. Koko käsikirjoituksen juonikuviota ei olisi ollut tässä vaiheessa lyhytelokuvan tuotantoaikataulua enää mahdollista muuttaa. Luultavasti käsikirjoituksella olisi ollut potentiaalia kehittyä vieläkin enemmän, mikäli henkilövetoista lähestymistapaa olisi ollut aikaa jatkaa pidempään sekä resurssit olisivat riittäneet vielä useampien näyttelijäharjoitusten järjestämiseen. Henkilöhahmojen tutkiminen kannattaisi aloittaa aikaisemmassa vaiheessa, mikäli haluaisi hyödyntää tutkimiani käsikirjoituksen ja ohjaamisen metodeja sekä kirjoittaa värikästä dialogia jo käsikirjoitusvaiheessa.

*Kesken*-opinnäytetyöprojekti pureutui henkilövetoisen dialogin kehittämiseen, mutta mielestäni henkilöhahmojen syventämisessä jäi edelleen lopputuloksen ja etenkin hahmojen välisen dialogin kannalta parantamisen varaa. Dialogi ja tarinankulku kehittyivät alkuperäisestä, mikä oli hyvä ansio. Jatkossa aion kuitenkin havitella yhä persoonallisempia henkilöhahmoja sekä puhetyylejä. Kokonaisuutena *Kesken*-projekti ja sen käsikirjoittaminen sekä ohjaaminen kehitti kuitenkin todella paljon ymmärrystäni fiktiivisen draaman käsikirjoittajana ja tekijänä.

Löysin opinnäyteprojektini avulla työkaluja omien käsikirjoitusprosessieni kehittämiseen tulevaisuutta varten. Toinen opinnäytetyö voisi pureutua esimerkiksi vielä syvemmin siihen, kuinka henkilöhahmojen tausta tai historia vaikuttavat henkilöhahmon olemukseen, puheeseen ja persoonaan. Lisäksi syvän henkilöhahmon luominen lyhytelokuvaa varten voisi olla kiinnostava tutkimuskohde. Lopputuotoksen pituus määrittää raamit sille, kuinka paljon henkilöhahmo ehtii kasvaa ja kehittyä tarinan aikana.

Opinnäytetyöni ansiona voisi olla se, että tarkasteltavana oltavaa *Kesken*-lyhytelokuvakäsikirjoitusta ja se dialogia kehitettiin sekä juoni- että henkilövetoisesta näkökulmasta. Hyvät henkilöhahmot, heidän taustansa sekä dialogi voivat toimia jopa suositeltavina työkaluina käsikirjoittajalle jo idean luomisen ensimetreillä. Itse tarina, sen maailma ja mukaansatempaavat käänteet tarvitaan kuitenkin koukuttavan kerronnan saavuttamiseksi.

Henkilöhahmot eivät ole pelkästään tarinan sielu – he ovat itse tarina (Winspear 2013). Käsikirjoittajan olisi hyödyllistä löytää tasapaino juonen ja henkilöahmojen välille ja muistaa, että juoni ei saa kahlita henkilöahmojen luonnollisia, loogisia ja yllättäviä toimintatapoja. Henkilöhahmojen ja dialogin perinpohjainen tutkiminen ja kehittäminen konseptin ideointivaiheessa synnyttää parhaimmillaan sisältöjä, jotka koskettavat katsojaa sielun perukoille asti. Samalla käsikirjoitusprosessin lukot saattavat aueta ja paljastaa myös kirjoittajalle itselleen uusia ratkaisuja ja tarinallisia tulkintoja.

## LÄHTEET

Cardullo, B. 2010. "Making People Think Is What It's All About: An Interview with Mike Leigh": an interview with Mike Leigh. *Cinema Journal*, 50(1), 1-18.

Corbett, D. 2013. *The Art of Character: Creating Memorable Characters for Fiction, Film and TV*. New York: Penguin Group.

Elvy, G. 2023. *Game of Thrones: What Went Wrong with Season 8*. Screenrant. Verkkolinkki. Päivitetty 2.3.2023. Viitattu 5.5.2023.  
<https://screenrant.com/game-thrones-hbo-season-8-bad-reason/>

Gallo, G. 2012. *Screenwriter's Compass: Character as True North*. Waltham, MA: Focal Press.

Greens, R. 2017. *Character Over Concept: Writing Dialogue in Search of Story*. *Journal of Screenwriting* 8 (1), 39-54.

Halperin, M. 1996. *Writing Great Characters: The Psychology of Character Development in Screenplays*. Los Angeles: Lone Eagle Publishing Co.

IMDB Inc. 1990-2023. *Breaking Bad -draamasarja*. Verkkolinkki. Julkaistu 1990-2023. Viitattu 4.5.2023. <https://www.imdb.com/title/tt0903747/>

IMDB Inc. 1990-2023. *Game of Thrones -draamasarja*. Verkkolinkki. Julkaistu 1990-2023. Viitattu 5.5.2023. <https://www.imdb.com/title/tt0944947/>

Kaarivaara, S. 2013. *Improvisaatio näyttelijän ohjauksessa: Ohjaajan työkalu ennen kuvauksia*. Elokuvan ja television koulutusohjelma. Tampereen ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Viitattu 4.4.2023.  
<https://www.theseus.fi/handle/10024/69161>

Kaján, J. 2010. *Henkilövetoinen käsikirjoittaminen: toimintaa synnyttävän henkilöhahmon luominen*. Viestinnän koulutusohjelma. Elokuvan suuntautumisvaihtoehto. Turun ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Viitattu 21.2.2023.  
<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/14509>

Mckee, R. 1997. *Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting*. New York: ReganBooks

Mouëllic, G. 2013. *Improvising Cinema*. Amsterdam University Press.  
<https://www.aup.nl/en/book/9789048518425/improvising-cinema>

Rotten Tomatoes TV. 2021. *Breaking Bad: Walt Begs for His Life Scene (S3E13)*. Verkkolinkki. Julkaistu 12.6.2021. Viitattu 23.2.2023.  
<https://www.youtube.com/watch?v=IF4MR-orDk>

Rotten Tomatoes TV. *Breaking Bad: I Did It for Me Scene (S5E15)* Verkkolinkki. Julkaistu 27.6.2021. Viitattu 4.5.2023.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Beu8eDYc0RM>

Snyder, B. 2005. Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Sundstedt, K. 2005. Kirjoita elokuvaksi. 1.painos. Suomenkielinen laitos: Kansanvalistusseura.

Trotter, D. 2014. The Screenwriter's Bible: a Complete Guide to Writing, Formatting, and Selling Your Script. 6. painos. Los Angeles: Silman-James Press.

Vacklin, A., Rosenvall J. & Nikkinen, A. 2007. Elokuvan runousoppia: Käsikirjoittamisen syventävät tiedot. Helsinki: Like Kustannus Oy

Weston, J. 1999. Näyttelijän ohjaaminen: Kuinka luoda vaikuttavia esityksiä televisioon ja elokuvaan. Helsinki: Nemo

Winspear, J. 2013. Sitaatti takakannessa teoksessa Corbett, D. 2013. The Art of Character. New York: Penguin Group.

**LIITTEET**

Liite 1. Kesken-lyhytelokuvan käsikirjoitus/ Kohtaus 8 / Versio 11

(1)

**8. EXT. PUISTO. ILTAPÄIVÄ**

Rasmus potkaisee jalkapalloa kohti verkkoa. Pallo menee reilusti ohi.

RASMUS

VITTU!

Verkon vieressä seisoo TIMI (3). Hän katsoo Rasmusta suu auki. Timin vieressä seisoo LAURI (33). Lauri hölkkää Rasmuksen luo.

LAURI

Hei... Mieti vähä... Tota kieltäs.

RASMUS

Ei se mitään viel tajuu.

LAURI

Ne tajuu enemmän ku sä tajuutkaan.

Timi lähtee hakemaan kauas lentänyttä palloa. Rasmus kääntyy kohti puiston penkkiä. Lauri silmäilee palloa hakevaa Timiä ja kääntyy Rasmuksen kanssa. Rasmus istuu puiston penkille. Lauri istuu hänen viereensä. Rasmuksen puhelin piippaa. Hän ottaa sen taskustaan. Taustakuvana on Taika. Lauri vilkaisee puhelinta.

RASMUS

Se on niin vitun itsekäs.

(2)

Rasmus kaivaa röökiaskia ja sytyttää tupakan. Hän imee tupakkaa. Lauri pälyilee Timin perään.

LAURI

Et sitte myrkytä tolla kummilastas.

Rasmuksen kuvitelma alkaa. Timi tulee pallon kanssa lähelle miehiä. Rasmus heittää tupakan pois. Hän kaappaa Timin syliin ja istuttaa hänet polvelleen. Lauri istuu edelleen hänen vieressään.

RASMUS (TIMILLE)

Kylläpä sä oot poikani kasvanut!

Timi on nyt noin 7-vuotias.

LAURI

Luuleksä, että isyys on pelkkää  
jotain ruusuilla tanssimista ja ongella käymistä?

Rasmus keikuttaa Timiä polvellaan.

RASMUS

Köro köro kirkkoon,  
papin muurin penkkiin...

LAURI

Se on kuule aika paljon  
paskavaippojen vaihtamista ennenku  
ne tohon ikään pääsee.

RASMUS

Mä oon aina halunnut olla isä  
ennenku täytän 30.

LAURI

Ootko miettinyt, mitä Taika haluaa?

Rasmus laskee Timin maahan ja pitää häntä kädestä.

RASMUS

Sähän vaihat sit mun vaipat, ku oon  
vanha?

Rasmuksella on nyt päällään aikuisten vaipat. Timi tuijottaa Rasmusta silmiin.

TIMI

Miks mun äiti ei koskaan halunnut  
mua?

Rasmus päästää irti 7-vuotiaan Timin kädestä ja hän juoksee pois. Rasmus katsoo hänen peräänsä ja kääpertyy sikiöasentoon puiston penkille. Jalkapallo osuu Rasmuksen päähän.

Rasmuksen kuvitelma loppuu.

LAURI

Kuunteletko sä?

Rasmus katsoo Lauria 3-vuotias Timi sylissänsä hänen edessään. Rasmus istuu taas tavallisissa vaatteissa puiston penkillä.

RASMUS

Tä?



LAURI

Jos sulla on noin paha olla ni  
mieti ny Taikaakin.

Lauri laskee Timin. Rasmus tuijottaa puhelinta. Rasmus  
kaivaa puhelimen. Puhelu menee suoraan vastaajaan. Rasmus laskee  
puhelimen ja hyppää penkiltä. Rasmus poistuu ja yrittää soittaa uudelleen.  
Puhelu menee koko ajan vastaajaan.

Liite 2. Kesken-lyhytelokuvan käsikirjoitus/ Kohtaus 8 / Ensimmäiset näyttelijänharjoitukset

7. INT. LAURIN KOTI. ILTAPÄIVÄ

Lauri (33) istuu sohvalla ja katselee televisiota. Hän haukottelee ja nojailee selkänojaan. Rasmus istuu viereen.

RASMUS

Äijä kattoo Simpsonsoneita.

LAURI

Jäätävä darra. Toiksä mitään limpparia.

RASMUS

Haistoin sut tonne ovelle asti. Ooksä pessy edes hampaita?

LAURI

E. Enkä pese.

RASMUS

Ihme jätkä, ooksä 10-vuotias?

LAURI

Älä ny viitti vittu mutsi hei. No, mitä ny?

RASMUS

Taika ei halua sitä lasta.

Lauri korjaa ryhtiään.

LAURI

Ei vai! Toihan on helvetin hyvä juttu!

RASMUS

No eikä oo! Kyl mä voisin ottaa jo kaiken mitä sulla on. Me voitais käydä asuntoautoilemassa ja...

LAURI

No miks sä sitä haluisit?

RASMUS

No kato nyt tätä! Haluun tämmösen talon ja... Tai siis hienomman kuttää mutta kuitenkin.

LAURI

No etkä haluis.

RASMUS

Haluunpas. Me käytäis yhdessä retkillä ja paistettais makkaraa ja tehtäis kaikkea kivaa kaikki yhdessä.

LAURI

On tää paljon muutakin. Paskavaippojen vaihtoo, lapset räähky.. Et sä oo valmis.

RASMUS

No kyllä mä oon!

... kohta us tyssäsi henkilö hahmojen jankuttamiseen.

## Liite 3. Kesken-lyhytelokuvan käsikirjoitus/ Kohtaus 8 / Lopullinen kohtaus

Lauri (33) istuu sohvalla ja katselee televisiota. Hän haukottelee ja nojailee selkänojaan. Rasmus istuu vieressä.

RASMUS

Katotaaks viel yks jakso.

LAURI

Jäätävä kyl tää darra.

RASMUS

Vittu äijä haisee. Ooksä ees pessy hampaita?

LAURI

E. Enkä pese.

RASMUS

Ooksä 10-vuotias?

LAURI

Älä ny viitti vittu mutsi hei. No, miks sä ees ylipäättää tulit tänne?  
Kattoo Simpsonsoneita?

RASMUS

Heii onks toi mun vanha bionicci?

Rasmus siirtyy lelukorin viereen ja ottaa lelun korista.

LAURI

Mä luulin, et sul on oikeesti joku tilanne.

Rasmus alkaa rakentaa legopalikoita. Lauri heittää niitä takaisin koriin.

LAURI (jatkaa)

Etkä sotke ku kerrankin on siistii.

RASMUS

Taika ei halua sitä lasta.

Lauri läimäyttää Rasmuksen selkää.

LAURI

Ei vai! Vitu hyvä!

RASMUS

Ei oo vitun hyvä, mä oisin vitun valmis fajjaks ja mä luulin et Taikaki haluis jo lapsen.

LAURI

Sä näät vaan sen, ku kaikki on hyvin. Laps on innoissaan, ku kummisetä tulee kylään.

RASMUS

Kyl mä osaan vaihtaa ne vaipat.

LAURI

Se on aika paljon muuutakin halojata halloo. Nyt kun on mökil pääsin vuoteen ekaa kertaa ulos.

RASMUS

En mä halua enää semmosta

LAURI

Niinhän sä nyt sanot.

Lauri katselee Rasmusta.

LAURI

(jatkaa)

Mites Taikan tahto?

RASMUS

Kyl sen mieli muuttuu. Se on niin vitun itseks.

LAURI

Sinähan se tässä itseks oot. Et sori nyt, vittu. Sähän oot käyny heittää vähän mälliä-

RASMUS

Äijä hei- lopeta. Ja ei sitä noin heitetä

LAURI

Eiku kuuntele. Mieti nyt, mitä se elämä ois.

Rasmus uppoaa kuvitelmiinsa. Lauri jää istumaan sohvalle.

Rasmus pitelee kädessään lelufiguuria. Lauri irrottaa siltä pään. Taustalle keittiön ovelle ilmestyy hahmo. Alkaa kuulua vanhemman naisen käkätystä. Rasmus huomaa NAISEN (58). Tämä nojailee ovenkarmiin sytytetty rööki kädessään.

RASMUS

Taika?

TAIKA VANHANA

Etkö tunnista vai?

Taika kävelee Rasmusta kohti. Lauri katselee televisiota?

LAURI

Sähän haluat olla Taikan kanssa?

TAIKA VANHANA (RASMUKSELLE)

No mitä mun kultsipuppeli?

LAURI

Sehän vaan pahentaa tilannetta, jos sä pakotat sen tekee tommosen valinnan.

Vanhempi Taika tulee aivan lähelle Rasmusta rööki kädessään.

LAPSI (V.O.) (KEITTIÖSTÄ)

Äiti, isä? Mitä tänään ruokana?

TAIKA VANHANA

Turpa kiinni siellä saatana!

Taika tarraa Rasmuksen ranteesta ja nyökkää keittiöön päin.

TAIKA VANHANA

Mitähän toikin mieltis, jos se tajuis, etten mä koskaan edes halunnu sitä?

Taika purskahtaa nauruun ja puhaltaa savua Rasmuksen kasvoille.

LAURI

Haloo? Kuuletsä.

Rasmus havahtuu kuvitelmistaan.

LAURI (JATKAA)

Eihän tossa oo mitään järkee.

Rasmus nousee sohvalta.

LAURI (JATKAA)

Joo lähes hakee mulle pari tasottavaa.

RASMUS

Hae ite. Mä meen soittaa Taikalle.

Rasmus etsii kännykän taskustaan. Puhelu menee vastaajaan.