

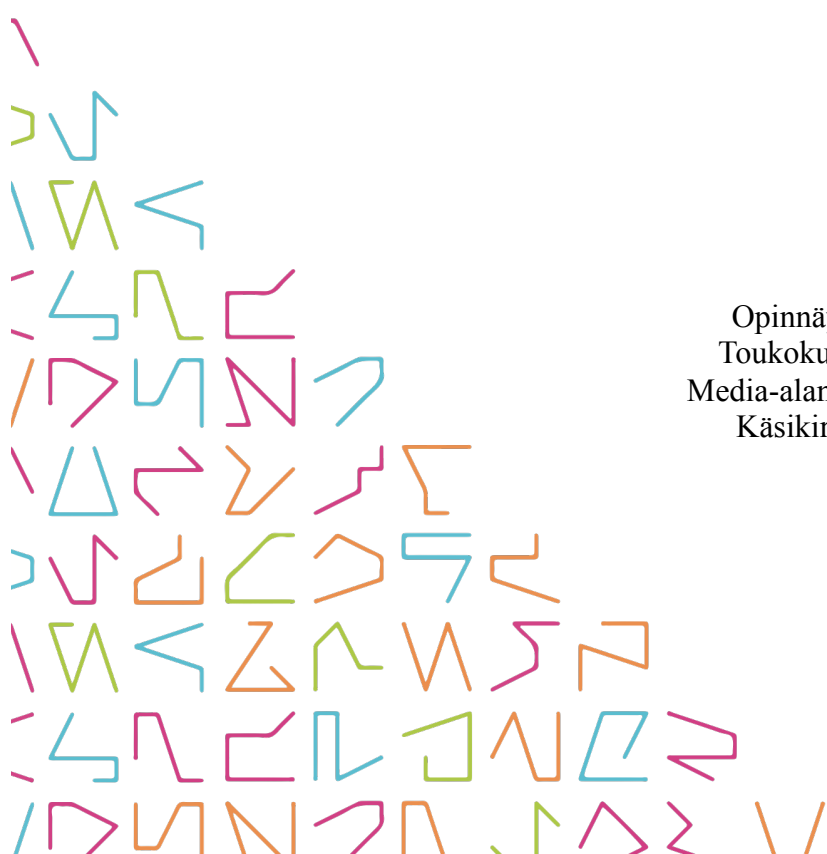


TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

Henkilöhahmon luominen ja kehittäminen verkkosarjaan Big Duke

Sami Pehkonen

Opinnäytetyö
Toukokuu 2017
Media-alan koulutus
Käsikirjoitus



TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan koulutus
Käsikirjoitus

PEHKONEN SAMI

Henkilöhahmon luominen ja kehittäminen verkkosarjaan Big Duke

Opinnäytetyö 52 sivua, joista liitteitä 20 sivua
Toukokuu 2017

Henkilöhahmon luominen ja kehittäminen ovat tärkeimpiä asioita, mitä ottaa huomioon käsikirjoitusta tehdessään. Aloittelevan käsikirjoittajan on helppo tehdä se virhe, että hän luo hahmoja joiden ympärillä juoni tapahtuu, vaikka hahmojen valintojen pitäisi viedä juonta eteenpäin. Siksi päähenkilöllä pitää olla jokin halu, tarve ja päämäärä. Katsojan tulisi pystyä samaistumaan päähenkilöön.

Hahmon taustatarina, ulkonäkö, nimi ja puhetyyli ovat kaikki tärkeitä tekijöitä hahmoa luodessa. Ne paljastavat asioita hänen menneisyydestään, luonteestaan ja maailmankatsomuksestaan. Hyvä hahmo kasvaa tarinan aikana. Elokuvaan tarvitaan myös sivuhahmoja, joiden tulisi olla tarpeeksi erilaisia keskenään. Heidän välillään pitää myös olla toimivia suhteita.

Henkilöhahmon suunnitteluun kannattaa käyttää aikaa ennen kirjoittamisen aloittamista, sillä hahmon tulisi toimia loogisesti. Mitä enemmän hahmosta tietää, sitä paremmin hänen toimintaansa ymmärtää. Näin hänen toimintansa ei ole ristiriidassa hänen luonteensa kanssa.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media and Arts
Scriptwriting

PEHKONEN SAMI

Creating and developing a character for the web series Big Duke

Bachelor's thesis 52 pages, appendices 20 pages
May 2017

Creating and developing a character is one of the most important things to consider while making the script. It is easy for an aspiring screenwriter to make the mistake of creating characters who are just by-standers in the story while the characters should be the ones driving the story forward. That's why the main character should have a want, a need and a goal. The viewer should be able to identify with the character.

The character's backstory, looks, name and the way of speaking are all important aspects to consider while creating a character. They reveal things about his past, personality and world view. A good character grows during the story. A movie should also have supporting characters who differ from one another. They should also have working relationships.

You should take your time to flesh out the character before you start writing the script because the character's actions should be logical. The more you know about your character, the more you understand his actions. This way his actions do not contradict his personality.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	HAHMON LUOMINEN	6
2.1.	Hyvä henkilöhahmo	6
2.1.1	Big Duken tarinan kehitys	8
2.1.2	Taustatarina	10
2.1.3	Hahmon ulkoiset ominaisuudet.....	11
2.1.4	Hahmon nimi	13
2.1.5	Antisankariin samaistuminen.....	14
2.1.6	Kuinka hahmo ilmaisee itseään	16
3	SIVUHAHMOT.....	18
3.1.	Sivuhahmon sielunelämä	18
3.1.1	Päähenkilöön ja teemaan tutustuminen sivuhahmojen kautta	19
3.1.2	Hyvä vastustaja	20
3.2.	Komedian hahmotyypit	22
3.2.1	Huonot komediahahmot.....	24
4	HENKILÖHAHMON KAARI	26
4.1.	Päämäärä.....	26
4.1.1	Viallinen henkilöhahmo ja muutos	26
4.1.2	Hahmon kaari.....	27
4.1.3	”Kirjoita siitä, mistä tiedät”	28
5	POHDINTA	30
	LÄHTEET.....	32
	LIITTEET	33
	Liite 1. Big Duken pilottijakson käsikirjoitus	33
	Liite 2. Big Duken ensimmäinen käsikirjoitusversio.....	39
	Liite 3. Ensimmäinen säilynyt maininta Big Dukesta Executor –novelleissa.	49
	Liite 4. Big Duken alkuperäisen ensimmäisen kauden synopsis	50

1 JOHDANTO

Käsikirjoitusprosessin alussa olisi hyvä keskittyä toimivien hahmojen ja heidän suhteidensa luomiseen. Jännittävän toiminnan ja juonen käänneiden luominen kannattaa jättää hahmojen huoleksi. Elokuvaa tai sarjaa ei kukaan jaksa katsoa, jos hahmoihin ei pysty jollain tasolla samaistumaan tai vähintäänkin kiinnostumaan heidän motiiveistaan.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on esitellä asioita, joita verkossa julkaistavan komediasarjan hahmonluonnissa olisi hyvä ottaa huomioon, kuinka oman käsikirjoitukseni hahmot kehittyivät prosessin aikana ja mitä virheitä matkan aikana tuli tehtyä. Keskityn työssäni tarkastelemaan Big Duke –sarjaa. Tarkoitukseni on tarkastella kuinka esimerkiksi hahmon taustatarinalla, ulkoisilla ominaisuuksilla ja hänen tavallaan ilmaista itseään on vaikutusta käsikirjoituksen muotoutumiseen.

Big Duke on laajin käsikirjoitusprosessi, jonka olen koskaan käynyt läpi. Hauskaa ajatella, kuinka monta kehitysvaihetta käsikirjoitus ja hahmot ovat käyneet läpi yli vuoden mittaisen matkan aikana. Pilottijakso, joka lopulta tiivistyi neljään minuuttiin, alkoi jatkuvajuonisen sarjan esipuheena ja päättyi lopulta episodimaiseen rakenteeseen.

Suurin muutos prosessin aikana tapahtui kuitenkin juuri omassa suhtautumisessani hahmoihin ja hahmojen luontiin, tajutessani etteivät käsikirjoitusversiot toimi, jos en aluksi keskity hahmojen motiivien suunnitteluun.

Pääasiallisena lähteenä olen käyttänyt Anders Vacklinin ja Janne Rosenvallin kirjaa *Käsikirjoittamisen taito* (2015), sekä muita käsikirjoitusoppaita. Lähteinä olen käyttänyt myös eri käsikirjoittajien blogeja.

2 HAHMON LUOMINEN

2.1. Hyvä henkilöhahmo

Aloittelijalle henkilöhahmon luonnin aloittaminen voi olla hankalampaa kuin sen tarvitsisi olla. On helppoa luulla, että hahmo tulisi luoda tyhjästä ja samalla luoda ikimuistoista elokuvataidetta. Sen sijaan kirjoittajan tarvitsee vain havainnoida ympäristöään, sillä mielenkiintoisia hahmoja liikkuu ympärillä joka päivä. Elokuvan päähenkilö voi olla vaikka yhdistelmä muutamasta kirjoittajan kaverista. (Vacklin & Rosenvall 2015, 15.)

Monet aloittelevien käsikirjoittajien tai opiskelijoiden ensimmäisistä töistä voivat sisältää saman heikkouden, hahmojen motiivien puutteen. Samaan virheeseen tosin syyllistyvät myös ammattilaiset. Monien käsikirjoittajien ongelma onkin, ettei hahmojen luontiin panosteta tarpeeksi. Kun kirjoittaja on keksinyt tarinan ja juonen, on helppoa vain tekaista hahmo joka vie juonta eteenpäin. Tällöin saattaa käydä niin, että juoni kuljettaa henkilöitä eikä toisin päin. Vasta kun hahmo vaikuttaa oikealta ja hänen toimintansa vie tarinaa eteenpäin, hahmot heräävät kunnolla eloon. (Halperin 1996, 9.)

Big Duken historia ulottuu niinkin kauas kuin ala-asteelle, jossa kehitimme hyvän ystäväni kanssa Executor nimisen saagan, joka koostui köykäisistä animaatioelokuvista sekä novelleista. Kun aloin miettiä, mistä aiheesta haluisin opinnäytetyöelokuvani tehdä, mieleeni juolahti tämä jo aikoja sitten suunniteltu maailma ja hahmokavalkadi.

Käsikirjoitusprosessi alkoi siis tiedosta, että päähenkilö on äänekkäs, asetta heiluttava koiriläs, joka on huono ampumaan (Liite 3). Hänen taustatarinansa ei enää ollut minun eikä ystäväni muistissa, joten aloin kehittää Big Duken hahmoa näistä lähtökohdista. Halusin oikeastaan lähinnä kirjoittaa tarinan, joka sijoittuu Executorin maailmaan.

Lähtökohta ei ollut hahmon luomisen kannalta paras mahdollinen. Kirjoittajan tulisi tuntea hahmonsa menneisyys voidakseen asettaa hänen nykyisen toimintansa

jonkinlaiseen perspektiiviin. Kun ymmärtää hahmonsa psykologisen rakenteen saa myös kyvyn luoda hahmolle motiivin, joka palvelee tarinaa. Hahmot toimivat sisäisen motivaationsa varassa ja sen luomisesta vastaa käsikirjoittaja. Hahmon ei tulisi tehdä mitä hän tekee vain, jotta käsikirjoittajalla olisi välikappale juonen kuljettamiseen. (Halperin 1996, 10.)

Käsikirjoittaja Doug Eboch (2016) on listannut blogissaan kuusi ominaisuutta, jotka tekevät päähenkilöstä mielenkiintoisen.

1. Päähenkilö on todella hyvä jossain. Vaikka hahmo olisikin ns. luuseri, on hänessä kuitenkin jokin ominaisuus josta katsoja pitää.
2. Hyvä päähenkilö on viallinen. Vaikka hän olisi hyvä jossain, on hänellä jokin heikkous tai trauma, jonka kautta hän voi kasvaa tarinan aikana.
3. Päähenkilö haluaa jotain. Se, mitä päähenkilö haluaa tai tarvitsee ajaa juonta eteenpäin.
4. Hyvällä päähenkilöllä on jokin spesifi ominaisuus, esimerkiksi luonteenpiirre tai tapa toimia. Mitä spesifimpi ominaisuus on, sitä uskottavampi hahmosta tulee. Tätä kautta hahmosta tulee myös muistettavampi ja häneen voi samaistua paremmin.
5. Hyvä päähenkilö on monimutkainen. Juuri tämän takia on tärkeää, että päähenkilö on hyvä jossain mutta myös viallinen. Hänen ongelmansa juonen sisällä johtuvat monesti siitä, kun hänen vahvuutensa, halunsa ja vikansa ovat ristiriidassa keskenään. Päähenkilön viat estävät häntä saamasta mitä hän haluaa eniten.
6. Hyvä päähenkilö on aktiivinen. Hän ei ole vain joku, joka kokee elokuvan tapahtumat vaan on se, jonka toiminta kuljettaa tarinaa. Myös tämän takia hahmon tulee haluta jotain, sillä se saa hänet toimimaan.

2.1.1 Big Duken tarinan kehitys

Kuten aiemmin mainitsin, Big Duken tarina sijoittuu maailmaan, joka on luotu ala-asteen ei-niin-kypsinä vuosina. Tarina alkoi animaatioelokuvana, joka seuraa mafioson nimeltä Lefa vaiheita. Lefa on puoliksi ihminen, puoliksi mopsi. Tuntemattomasta syystä hänen päästään on tarjottu palkkio ja hän saa peräänsä palkkionmetsästäjä Executorin. Seuraa takaa-ajo, jossa Lefan tyttöystävä saa surmansa. Lefa vannoo kosta Executorille ja tämän jälkeen tarina seuraa heidän keskinäistä taisteluaan. Myöhemmin Lefa sai rinnalleen sivuhahmoja, joista yksi oli nimeltään Big Duke.

Halusin ottaa tämän päättömän alkuasetelman ja muuttaa sen sarjaideaksi. Ensimmäistä käsikirjoitusversiota lähdin kirjoittamaan esiosaksi ja keskityin tarinaan siitä, kuinka Lefa ja Big Duke kohtasivat.

Kirjoitin synopsisen koko ensimmäisen kauden tarinalle, jonka suunnittelimme mahtuvan kuuteen jaksoon (Liite 4). Aluksi Big Duke ja hänen partnerinsa Sid Kick, joka tunnetaan myös Hessuna, istuvat toimistollaan ja heillä on rahat vähissä. Palkkionmetsästys ei oikein kannata Suomessa. Pian he saavat kuitenkin keikan hämäreperäiseltä yritykseltä, joka yrittää tavoittaa Lefa nimisen mystisen henkilön. Otettuaan keikan vastaan Big Duke ja Hessu seuraavat johtolankoja ja joutuvat joka jaksossa napit vastakkain uuden ”pahiksen” tai muun esteen kanssa. Formaatti muistuttaa hyvin paljon *Buffy the Vampire Slayerin*, *X-Filesin* tai vaikka *Prätkähiirten* ”monster of the week” -jaksoja. Termillä tarkoitetaan jaksoja, joissa pääjuoni ei etene kovin paljon vaan jokaisessa jaksossa on oma uhkansa.

Pitkän kehittelyn jälkeen päädyin siihen, että monster of the week -tyyppinen lähestymistapa on hauska, mutta taustalla olevasta juonesta tulisi luopua. Siispä jätimme jäljelle vain hahmot Big Duke ja Hessu. He ovat palkkionmetsästäjiä. Millaisia ongelmia he voisivat kohdata työssään? Aikaisessa vaiheessa prosessia teimme pienen ryhmän

kanssa demon, jossa esittelimme hahmot ja yhden pahiksen, jonka Big Duke oli saanut Hessun kanssa kiinni Lefaa etsiessään. Demon vitsi oli siinä, että katsoja luuli hahmojen kuulustelevan laitonta maahanmuuttajaa, kunnes kamera paljasti kohteen olleen *Predator* –elokuvasta tuttu hirviö. Ulkoavaruuden olento lienee mitä suurimmissa määrin ”maahanmuuttaja”



KUVA 1: Predator Big Duken ensimmäisessä demossa. (Olli Pöykiö)

Lopulta päädyin siihen, että Big Dukesta tehtäisiin sarja, jossa jaksot sisältävät aina jonkin huomion tai ajankohtaisen aiheen nyky-yhteiskunnasta. Jokainen jakso tulisi olemaan oma tapuksensa, jossa jokin ajankohtainen aihe esitetään toimintakomediana. Esimerkiksi miksi vegaaninen ruoka on yhtäkkiä trendi? Vampyyrit yrittävät pitää ihmisten veren paremman makuisena tekemällä terveellisempiä ruokia tietenkin.

Vähitellen pilottijakson rakenne ja muoto alkoivat löytyä, mutta hahmot olivat edelleen liian pintapuolisia.

2.1.2 Taustatarina

Taustatarinalla tarkoitetaan niitä tapahtumia, jotka henkilöahmo on kokenut ennen elokuvan alkua. Jos taustatarinaa ajatellaan draamallisesti, sillä tarkoitetaan sellaisia tapahtumia, jotka vaikuttavat hahmoon nykyhetkessä. Taustatarina on jotain, mikä ohjaa henkilön käytöstä tai voi syventää henkilöä. (Vacklin & Rosenvall 2015, 24-15.)

Oleellinen osa taustatarinaa voi olla trauma, jota henkilöahmo kuljettaa mukanaan. Trauma voi olla yksittäinen huono kokemus, ulkonäöstä johtuva epävarmuus tai jokin pidempiaikainen haava, kuten köyhyys tai lapsuudessa tapahtunut jatkuva pahoinpitely. Trauma on hyvä keino saada henkilö toimimaan. Esimerkiksi kysymys siitä, mitä henkilö pelkää on yksi tehokkaimmista tavoista luoda toimintaa. (Vacklin & Rosenvall 2015, 26-27.)

Big Duken ensimmäisissä käsikirjoitusversioissa en niinkään keskittynyt siihen, mitä henkilölle on tapahtunut menneisyydessä (Liite 2). Halusin oikeastaan vain luoda hauskan toimintasankarin kuljettamaan tarinaa, jonka olin keksinyt. Ainoa informaatio, mikä hänestä oli nähtävissä käsikirjoitusta luettaessa, oli se, että hän on vastahakoisesti ottanut itselleen partnerin eikä ole muutenkaan innokas tekemään töitään palkkionmetsästäjänä. Partnerin ottaminen johtui oikeasti siitä, että mielestäni Dukella piti olla koominen apuri, kuten monissa toimintakomedioissa on tapana.

Viimeisimmässä käsikirjoitusversiossa osasin jo ottaa taustatarinaa huomioon. Kun sain eri ihmisiltä palautetta, minua kehoitettiin miettimään miksi Big Duke toimii niin kuin hän toimii ja käännyin alapäähuumorin puoleen.

Alusta alkaen Big Dukessa on ollut tarkoituksena viljellä alapäähuumoria, koska päähenkilö on stereotyyppinen toimintasankari, lihaksikas ja hieman yksiulotteinen. Hän myös tarkastelee maailmaa hyvin peniskeksisesti ja vähättelee Hessun miehuutta. Päädyin siihen ratkaisuun, että Big Dukella on ollut ongelmia isänsä kanssa. Hänen isänsä on ollut myös toimintasankari ja totta kai kaksi kertaa isompi ja miehekkäämpi kuin

Duke. Duke ei ole saanut isältään tunnustusta ja häntä on haukuttu nössöksi, joten hän on muokannut vartalonsa epärealistisen lihaksikkaaksi ja oman epävarmuutensa takia pönkittää egoaan haukkumalla muita.

Duken isäsuhde ei valmiissa jaksossa sinänsä näy, mutta se saa hänet toimimaan. Jakson pahis, Hevospoliisi on osa Duken taustatarinaa. Jaksossa annetaan ymmärtää vain, että Hevospoliisi on Duken entinen työpari ja he ovat ajautuneet jonkin riidan takia erilleen. Duken hermot pettävät lopullisesti siinä vaiheessa, kun Hevospoliisi vihjaa tietävänsä, mitä steroidit ovat tehneet hänen alakerralleen. Nyt alapäävitsit linkittyvät Duken taustatarinaan, koska hän on saanut kuulla samaa isältään.

Useimmissa elokuvissa päähenkilöllä on häntä estävä vika jo alusta alkaen, emmekä näe kuinka hän on siihen pisteeseen päätenyt. Taustatarinasta annetaan viitteitä läpi elokuvan esimerkiksi juuri dialogin kautta. Katsoja saa löytämisen iloa siitä, kun saa vähitellen selville, miksi päähenkilö on sellainen kuin on. Päähenkilön taustatarinaa voi tuoda esille monilla tavoin, kuten aloittamalla elokuvan päähenkilön lapsuudesta ja seuraamalla kuinka hänestä tulee viallinen. (Tobin 2000, 81.)

2.1.3 Hahmon ulkoiset ominaisuudet



Kuva 2: Big Duke ja Hessu (Kirsikka Lyhteilä)

Jotkut käsikirjoittajat pyrkivät välttämään liian tarkkaa fyysisten ominaisuuksien listaamista käsikirjoituksessa, kuten silmien ja hiusten väriä, ellei näillä ominaisuuksilla ole jokin merkittävä vaikutus tarinaan. Tällä annetaan laajemmat mahdollisuudet näyttelijän valintaan. Joitain fyysisiä ominaisuuksia kannattaa kuitenkin ottaa huomioon. Esimerkiksi hahmon ikä, etninen tausta tai urheilullisuus. Hahmo voi olla kömpelö tai sulavaliikkeinen, kaunis tai ruma. Hahmon ääni voi olla matala ja käskevä tai sitten korkea ja helposti särkyvä. Tällaiset ominaisuudet voivat vaikuttaa siihen, miten hahmo kokee itsensä ja mikä on hänen asenteensa muuta maailmaa kohtaan. (Eboch 2014.)

Pukeutuminen voi kertoa hahmosta monia asioita. Hienot vaatteet voivat kertoa hyvätuloisuudesta ja nuhjuiset köyhyydestä. Vaatteilla voidaan ilmaista hahmon arvoja, hänen työpaikkaansa tai vaikka muotitietoisuutta. Hahmon pukeutuminen voi ilmentää myös hänen yksilöllisyyttään tai yhteisöllisyyttään. Vaatteilla voidaan myös ”värikoodata” hahmoja. Esimerkiksi ensimmäisessä *Star Wars* –elokuvassa hyvät hahmot kuten Luke, Leia ja Obi-Wan pitävät valkoisia vaatteita, pahan Darth Vaderin pukeutuessa mustiin. Han Solosta ei oikein tiedä, mikä hän on miehiään, joten hänen vaatteensa ovat mustavalkoiset. (Vacklin & Rosenvall 2015, 16-17.)

Big Duken hahmoa luodessani tärkein ominaisuus oli juuri ulkonäkö. Hänen piti olla lihaksikas ja sen kautta tuntea ylemmyyttä muita hahmoja kohtaan. Lihaksikkuus on myös tyypillinen piirre 80-luvun toimintasankareilla kuten Arnold Schwarzeneggerilla ja Sylvester Stallonella. Big Duke on siis stereotypia klassisesta toimintasankarista.

Big Duken vaateetusta sen sijaan pohdin pitkään. Lopulta päädyin siihen, että hän tulisi pitämään yllään massiivista rintapanssaria, jossa lukisi hänen nimensä. Tällä halusin korostaa entisestään hänen omahyväisyyttään ja se olisi antanut hänelle palkkionmetsästäjän työasun. Aikataulullisten syiden takia pilottijakson demojen kuvauksiin käskin näyttelijöiden tulla paikalle vain mustissa t-paidoissa. Varsinaisten kuvausten lähestyessä ongelmat kasvoivat. Budjetissa ei ollutkaan varaa

rintapanssareihin, joten hahmot tulisivat näyttämään hieman turhan tavallisilta ja mitäänsanomattomilta.

Yllättäen käänsin tämän ongelman vahvuudeksi käsikirjoituksessa. Lisäsin käsikirjoitukseen tilanteita, joissa Big Duke repii mustan t-paitansa pois päältään. Aina kun toiminta kutsui, Duke riuhtaisi paidan päältään ja heitti sen menemään. Tällä tavoin Dukesta tuli vielä hieman itsevarmempi ja tietoisempi omasta paremmuudestaan. Samalla Hessu sai lisää tekemistä, sillä hän kuljetti mukanaan varapaitoja, joita ojensi Dukelle aina entisten repeytyessä.

2.1.4 Hahmon nimi

Hahmojen nimeäminen on haasteellista. Jos nimen ei halua suoraan kuvaavan hahmon ominaisuuksia, esimerkiksi vanhat luokkakaverit ovat hyvä lähde nimien etsimiseen. Nimien kannattaa olla toisistaan erottuvia, mutta ei liian outoja tai vaikeasti lausuttavia. Hahmojen etunimien kannattaa varsinkin televisiosarjassa alkaa eri kirjaimilla, ettei katsoja ole heti hukassa. Myös nimiä, jotka käyvät molemmille sukupuolille, kannattaa välttää. (Levine 2009.)

Entiset luokkakaverit voivat olla hyvä lähde nimille, mutta oikeiden henkilöiden ja yritysten nimien käytössä kannattaa olla varovainen. Käsikirjoittaja ei halua antaa negatiivista kuvaa jostakin oikeasta henkilöstä, joten nimien muuttaminen on suotavaa, vaikka henkilön esikuvana olisikin toiminut todellinen henkilö. Hahmon syntymäajalla on myös merkitystä. On olemassa selkeä ero siinä, onko hahmo syntynyt 1940-luvulla vai 2000-luvulla, sillä erilaiset nimet ovat olleet suosittuja eri vuosikymmenillä. Jos hahmoa puhutellaan sukunimellä, se voi johtua hänen työpaikkansa muodollisuuksista tai vaikka etnisestä alkuperästä. Jos naishahmoa puhutellaan sukunimellä, on syytä pitää mielessä, onko se hänen miehensä sukunimi. Jos lasta puhutellaan sukunimellä, on päätettävä, onko hänellä isänsä vai äitinsä nimi ja miksi. (Vacklin & Rosenvall 2015, 20-21.)

Yhtä hyvin nimi voi myös olla enne ja kertoa jotain hahmosta. Nimi voi jotenkin viitata hahmon ammattiin tai sen ääntämisasu voi kuulostaa joltain toiselta sanalta, joka

puolestaan luo piilomerkityksiä. Komediasa hahmon nimi saakin olla tarkoituksella hölmö. (Vacklin & Rosevanll 2015, 20-21.)

Koska omat käsikirjoitukseni ovat hyvin absurdia komediaa, on perusteltua antaa myös hahmoille ylilyövät nimet. Big Duken nimi viittaa suoraan hahmon ulkonäköön ja luonteeseen. Hän on isokokoinen ja toimii suorastaan herttuan elkein, ylimielisesti ja varmana itsestään. Nimi on aikanaan johdettu muistaakseni videopelihahmo Duke Nukemista.

Nimi Sid Kick juontaa tietenkin juurensa englannin kielen sanasta sidekick, apuri tai oppipoika. Sid on itse valinnut nimensä kuulostaakseen yhtä ”siistiltä” kuin Big Duke, tajuamattaan nimensä tuomaa toista merkitystä, mikä taas korostaa hänen luonnettaan hellyttävänä hölmönä. Big Duke kuitenkin kutsuu häntä Hessuksi viedäkseen häneltä viimeisetkin uskottavuuden rippeet.

Yksi sarjan ”pahiksista”, Hevospoliisi, on myös tarkalleen sitä mitä nimi antaa ymmärtää. Hän on hevonen, joka sattuu olemaan entiseltä ammatiltaan poliisi. Samaa kaavaa noudattaen myös pilottijaksossa esiintyvä vampyyrien pomo on nimeltään Vampyyripomo. Katsojaa ei toki kannata aliarvioida liialla hölmöilyllä, mutta jos katsojan saa uppoamaan sarjan maailmaan, hyväksyy hän sen sisäisen logiikan ja samalla pöhköt nimet.

2.1.5 Antisankariin samaistuminen

Big Duke on mitä suurimmissa määrin antisankari. Hän on toki sarjan päähenkilö, mutta hän on epämiellyttävä, kovaääninen ja äkkipikainen. Kuinka katsoja saadaan samaistumaan häneen?

Yksi tapa saada katsoja välittämään antisankarista on se, että hän tekee pahoja asioita saadakseen aikaan hyvää. Esimerkiksi sarjassa *Breaking Bad* (2008), syöpää sairastava

päähenkilö Walter White alkaa valmistaa huumeita jättääkseen perheelleen perinnön. Hänen tarkoituksensa ovat hyvät, vaikka hän alkaakin muuttua pahaksi. (Eboch 2013.)

Toinen tapa on se, että antisankarin vastassa on vielä paljon epämiellyttävämpi hahmo, kuten vaikka elokuvassa *Taken* (2008). Kyseisessä elokuvassa Liam Neeson yrittää pelastaa tyttärensä kidnappajilta. Hänen hahmonsä on kovin moraaliton, hän on huono aviomies ja poissaoleva isä. Mutta kun hänen vastassaan on ihmiskauppaa tekevä organisaatio, lienee selvää, että katsoja hurraa Neesonin hahmolle. (Eboch 2013.)

Kolmas tapa saada katsoja välittämään antisankarista on laittaa hänet auttamaan erittäin miellyttävää hahmoa. Pahastakin hahmosta pitää, jos hänen toimintansa auttaa tarinan oikeaa sankaria onnistumaan tehtävässään. Käytännössä siis antisankari, jolla on mahdollisuus tulla sankariksi, on katsojalle mieleen. (Eboch 2013.)

Niin sanotusti paha hahmo voi toisaalta olla myös hyvin karismaattinen. Karismaattiset hahmot ovat epätäydellisiä, mutta tehtävälleen omistautuneita, hyvin intensiivisiä ja heillä on kyky vakuuttaa muut hahmot. Paha henkilöhahmo on siitä hedelmällinen, että hänestä voi kirjoittaa äärimmäisen karismaattisen ja muista poikkeavan. (Dancyger & Rush 1995, Vacklinin & Rosenvallin mukaan.)

Kirjoittajana toivon Big Duken olevan karismaattinen. Ainakin hänellä on miellyttävä työpari. Big Duken pilottijakson käsikirjoituksessa Hessu on se, joka tuntuu olevan eniten tilanteen tasalla ja hänen toimintansa lopulta pelastaa Duken pinteestä. Sen jälkeen, kun Duke on kaikin tavoin alistanut Hessua, on tyydyttävää seurata kuinka Hessu pelastaa päivän. Jakson ”pahis”, Hevospoliisi, on myös palkkionmetsästäjä ja hänen retoriikkansa on hyvin samankaltainen kuin Dukella. Hänellä ei kuitenkaan ole sitäkään vähää itsehillintää, vaan hän ratkaisee tilanteet ampumalla.

2.1.6 Kuinka hahmo ilmaisee itseään

Kuten ihmiset monesti oikeassakin elämässä, myös elokuvahahmot harvoin sanovat suoraan mitä haluavat tai tarvitsevat. Monet näkevät oikein vaivaa, etteivät paljastaisi mitä todella ajattelevat. Hahmot ilmaisevat tunteitaan usein epäsuorasti käytöksellään, vihjailulla tai huumoriin verhoiltuna eikä suinkaan suoraan puhumalla. On käsikirjoittajan tehtävä saada hahmo ilmaisemaan tunteensa mielekkäällä tavalla. (Levine 2014.)

Tavalla, jolla hahmo ilmaisee itseään, on paljon merkitystä. Hyvän kirjoittajan tulisi kuunnella ihmisiä ja sitä, miten he puhuvat toisilleen (Vacklin & Rosenvall 2015, 22.)

Esimerkiksi puhetyyli voi kertoa hahmosta monia asioita, kuten miten hän suhtautuu muihin ihmisiin. Tai miten muut suhtautuvat häneen. Hiljainen tai änkyttävä henkilöahmo voi olla toisten pilkan kohteena, kun taas kovaääninen ja dominoiva hahmo ottaa tilanteen haltuunsa. Doug Ebochin (2013) mukaan tapa jolla päähenkilö puhuu, paljastaa millainen hänen luonteensa on, mikä hänen sosiaalinen statuksensa on ja mitä hän tuntee. Sillä voidaan myös antaa viitteitä päähenkilön taustatarinasta, jos jokin trauma on saanut hänet puhumaan tietyllä tavalla.

Ensimmäisissä käsikirjoitusversioissa Big Duken ja Hessun välinen sanojenvaihto oli hieman turhan jutustelevaa. He vaikuttivat melkein samanlaisilta hahmoilta. Tokihan Duke vitsaili Hessun kustannuksella, mutta pääasiassa Dukella ei ollut vielä lopullisessa versiossa olevaa valta-asemaa. Kohtausten ”pointti” tuotiin alun perin esille pitkillä dialogijaksoilla, joissa molemmat päähenkilöt olivat samanarvoisia.

Big Dukelle parhaiten sopiva tapa ilmaista itseään vakiintui vasta aivan viimeisessä käsikirjoitusversiossa. Tämä vaikutti myös erittäin vahvasti siihen, kuinka Duke ja Hesse suhtautuvat toisiinsa. Jos ensimmäisissä versioissa Duke lähinnä jutusteli, nyt hän puhui melkein kaikki repliikkinsä kovalla äänellä tai hyvin suuren ärtymyksen vallassa. Hän

myös liikehti paljon suurelemmemmin, mikä oli omiaan tekemään hänestä vielä hieman enemmän elämää suuremman hahmon.

Lopullisessa käsikirjoitusversiossa Big Duke menee suoraan asiaan, ärtyy helposti ja pitää Hessun kurissa pelon avulla. Jos Hessu yrittää väittää vastaan tai ehdottaa jotain, huutaa Duke hänelle ja heittää puoliksi syödyllä makkaralla silmään.

3 SIVUHAHMOT

3.1. Sivuhahmon sielunelämä

Sivuhahmoilla voi olla vaikutusta juoneen, mutta heistä ei yleensä välitä samalla tavalla kuin päähenkilöstä. Sivuhahmojen tulisi olla hieman yksiulotteisia ja heidän tehtävänsä on tuoda esiin päähenkilön eri puolet. He eivät kuitenkaan saa olla yksiulotteisuudessaan turhanpäiväisiä vaan heillä pitäisi olla omat asenteensa elokuvan tapahtumiin. Jos sivuhahmo on elokuvassa vain hetken, on hänen oltava tunnistettava. Liian samankaltaiset hahmot kannattaa kirjoitusvaiheessa yhdistää samaksi henkilöksi. (Vacklin & Rosenvall 2015, 54.)

Hahmoja ei kannata heitellä kohtauksiin aivan miten sattuu. Jos sivuhahmon kirjoittaa kohtaukseen mukaan, on hänellä oltava jotain tekemistä. Hahmon on oltava kohtauksessa mukana syystä, eikä vain seisomassa sanomatta mitään. (Levine 2014).

Konflikti on tärkeää hahmojen suhteita miettiessä. Siksi päähenkilö tarvitseekin ”vastaparin”, jonkun joka tuo vastakkaisen näkökulman hänen arvoilleen ja antaa päähenkilölle kontrastia. Vaikka päähenkilöä ja vastaparia yhdistäisikin sama teema, on heidät asetettava konflikteihin, jotta tarina etenisi. (Vacklin & Rosenvall 2015, 55-56.)

Kun Big Duke ja Hessu olivat vielä alkuvaiheessa kovin samanlaisia hahmoja, ei heidän välilleen syntynyt oikeaa kitkaa. Kun heidät kirjoitti selkeästi saman kolikon eri puoliksi, muuttui heidän suhteensa paljon mielenkiintoisemmaksi. Molemmat ovat palkkionmetsästäjiä, mutta Duke menee tilanteisiin tunne edellä Hessun käyttäessä aivojaan.

Valitettavasti koen, että valmiissa käsikirjoituksessa on edelleen turhan paljon sivuhahmojen seisoskelua, jota pyrin kirjoitusprosessin aikana vähentämään. Vampyyripomon alaiset eivät tee juuri mitään, ennen kuin heidät ammutaan toimintakohtauksessa. Vampyyripomonkin motiivi istua paikallaan, kun ympärillä

tapahtuu, on jälkikäteen ajateltuna kummallinen ratkaisu ja tuntuu nyt amatöörin virheeltä.

3.1.1 Päähenkilöön ja teemaan tutustuminen sivuhahmojen kautta

Doug Ebochin mukaan (2013) hahmon teot kertovat enemmän kuin sanat, mutta katsojat usein uskovat päähenkilöstä kerrottavat asiat, jos sivuhahmo sanoo ne.

Sivuhahmot ovatkin erinomainen keino päähenkilön esittelylle ja hänen luonteensa paljastamiselle. Esimerkiksi elokuvassa *Robocop* (1987) on kokonaan päähenkilön silmin kuvattu kohtaus, jossa sivuhahmot puhuvat hänestä. Elokuvan päähenkilö Alex Murphy on juuri herätetty henkiin ja muutettu osittain robotiksi. Kun sivuhahmot kehuvat häntä ja ylistävät kilpaa hänen ominaisuuksiaan, katsoja odottaa innokkaana seuraavaa toimintakohtausta. Kun *Robocop* menee estämään ryöstöä, on katsojan mieli täynnä kysymyksiä, mitä uusista kyvyistään päähenkilö tulee käyttämään.

Big Duke vaikuttaa toki jo pilottijakson alussa äänekkäältä ja epäkohteliaalta, mutta Hevospoliisin solvaukset paljastavat hänestä lisää. Hevospoliisi väittää tietävänsä jotain Duken steroidien käytöstä ja päivittelee, miten Duke onkin edelleen yhtä tyhmä. Tämä paljastaa heidän olleen tekemisissä ennenkin ja katsojalle tulee tunne, että Duke taitaa tunaroida keikkojaan enemmänkin.

Sivuhahmojen avulla voi myös tuoda esille elokuvan teemaa. Jokaisella elokuvalla on jonkinlainen teema, vaikka kyseessä olisi vain hyvä vastaan paha –asetelma. Tarinasta voi tehdä syvemmän ja merkityksellisemmän, jos teemaa käsittelee sortumatta liialliseen yksinkertaistamiseen. Yksi tapa tässä onnistumiseen on antaa jokaiselle sivuhahmolle oma näkökulmansa elokuvan teemaan. Näin saa aikaiseksi kiinnostavia sivuhahmoja, jotka luovat ympärilleen konflikteja erilaisten näkökulmien kohdatessa. (Eboch 2016).

Esimerkiksi elokuvassa *The 40-Year-Old Virgin* (2005) aiheena on seksi. Kaikilla päähenkilön kavereilla on erilainen näkemys seksistä. Yhdellä kavereista on ongelmia päästä yli entisestä tyttöystävästään ja hänellä on hyvin romantisoitunut kuva seksistä. Toinen kaveri pettää tyttöystävänsä, koska pelkää yksiavioisuutta. Kolmas pitää

kummista seksikokeiluista ja yhden yön jutuista. Päähenkilö taas on ahdistunut seksistä ja hänen kavereidensa näkemykset aiheesta peilaavat tätä. Sivuhahmojen avulla elokuva on muutakin kuin vain tarina neitsyyden menettämisestä. (Eboch 2016).

Big Duken pilottijakson demo oli vielä dialogiltaan ja rytmiltään hyvin erilainen lopulliseen versioon nähden, mutta jälkiviisaana tuntuu, että teemaa käsiteltiin siinä sivuhahmojen kautta osittain hieman paremmin. Jakson ideana on vampyyrit, jotka ovat perustaneet Nyhtökaura Oy:n tarjotakseen ihmisille vaihtoehdon lihalle ja tehden samalla ihmisten verestä paremman makuista. Kun Big Duke paljastaa heidän juonensa, esittävät vampyyrit hänelle kysymyksen. Kumpi on pahempaa, lihateollisuuden julmuus vai vampirismi? Big Duke joutuu miettimään omia arvojaan. Lopullisessa versiossa Big Duke olettaa Nyhtökaura Oy:n haluavan pilata nuorison kunnon, mutta Hevospoliisi oikaisee hänen virheensä pilkallisesti. Kyseessä on siis enemmänkin Duken ja Hevospoliisin konfliktin alustaminen kuin teeman tutkiminen. Vampyyrit eivät myöskään ole aivan niin sympaattisia kuin demossa.

3.1.2 Hyvä vastustaja

Hyvä päähenkilö tarvitsee myös arvoisensa vastustajan, antagonistin. Sankari ei ole kovinkaan kummoinen, jos hänen vastustajansa on täysin mitätön. Kun vastustajaa alkaa suunnitella, on häneen kiinnitettävä aivan samalla lailla huomiota kuin päähenkilöön. Vastustajan motiivit ovat yhtä tärkeitä, muuten hän on paha vain pahana olemisen ilosta. Tämä on käsikirjottajan yleinen ongelma. Antagonisti harvoin näkee itseään pahana ihmisenä. Tarkoitus pyhittää keinot. Hyvä antagonisti näkeekin itsensä tarinan sankarina. Antagonistin päämäärän oikeuttaminen hänen näkökulmastaan auttaa luomaan hahmon, joka ei ole ylilyöty ”pahis”. Jos antagonistilla ja sankarilla on molemmilla eri päämäärä, syntyy konflikti. (Eboch 2015.)

Käsitteet protagonistin ja antagonistin eivät kuitenkaan automaattisesti merkitse hyvää ja pahaa. Antagonistin ei tarvitse olla paha henkilö vaan joku, joka on päähenkilön

päämäärän tiellä ja vastustaa häntä. Vastustajan halu, tarve ja toiminta liittyvät juoneen, ei hyvyyteen ja pahuuteen. Katsoja voi myös tuntea sympatiaa vastustajaa kohtaan, jos hänen suunnitelmansa on ymmärrettävä ja katsoja kokee, että voisi toimia vastustajan tilanteessa samoin. On myös dramaattisempaa, jos vastustaja on voimakkaampi kuin päähenkilö. Tämä pakottaa päähenkilön reagoimaan. (Vacklin & Rosenvall 2015, 57-58.)

Esimerkiksi elokuvassa *Die Hard* (1988) vastustajan roolissa on Hans Gruber. Gruber on erittäin fiksu. Vaikka hänellä onkin miehiä tekemässä likaiset työt hänen puolestaan, hänen älynsä on syy siihen, että hän on niin kova vastus päähenkilölle John McClanelle. Gruber vaikuttaa olevan aina askeleen edellä McClanea. Tämä pakottaa McClanen olemaan vielä fiksumpi ja hänen voittonsa tuntuu lopussa suuremmalta. Gruber myös muistaa mainita elokuvan aikana, ettei hän ole pelkkä varas, vaan poikkeuksellinen varas. Hän on ylpeä ja kokee ansaitsevansa rahat, jotka hän aikoo varastaa. (Eboch 2015.)

Hannibal Lecter on yksi tunnetuimpia ”pahiksia”. Elokuvassa *The Silence of the Lambs* (1991) hän on suurimman osan elokuvasta telkien takana, mutta hänen vaarallisuudestaan annetaan kyllä viitteitä, kun hän manipuloi viereisen sellin asukin itsemurhaan. Lecter yrittää päästä päähenkilön, Clarice Starlingin päin sisälle. Claricea on ehdottomasti kielletty paljastamasta mitään henkilökohtaista Lecterille, mutta Lecterin päämääränä on saada tietää hänen salaisuutensa. Lecterin on tarkoitus auttaa Claricea saamaan kiinni toinen sarjamurhaaja, Buffalo Bill. Saadakseen haluamansa, on Claricen oltava Lecteriä fiksumpi. (Eboch 2015.)

Hevospoliisi on säilynyt Big Duken vastustajana ensimmäisestä käsikirjoitusversiosta lähtien. Hänen päämääränsä oli aluksi hämärän peitossa, sillä hänen lisäämisensä käsikirjoitukseen alkoi sisäpiirin vitsinä. Tämä ei ehkä ole paras mahdollinen tapa aloittaa antagonistin kirjoittamista. Luulen, että suurin inspiraatio lisätä Big Dukeen näennäisen sattumanvarainen ja mahdollisimman outo vastustaja tuli elokuvasta *Kung Fury* (2015) ja internetin meemikulttuurista. Halusin elokuvaan hahmon, joka saisi katsojan kysymään ”mitä ihmettä tätä tehdessä on ajateltu”.

Kung Furyssa asioita tapahtuu hyvin nopealla tempolla ja niitä selittelemättä. Katsojan tulee vain hyväksyä, että elokuvassa on dinosauruksia ja ajassa matkustava Hitler. Samankaltaista luovaa hulluutta halusin myös Big Dukeen. Prosessi kuitenkin vei

käsikirjoitusta siihen suuntaan, että kirjoitin Hevospoliisille ja Dukelle yhteisen menneisyyden. Näin heillä olisi syy vihata toisiaan.

Vampyyripomo on pilottijakson juonen kannalta tärkeämpi vastustaja, sillä hän pyörittää vampyyrien toiminnan kulissina olevaa Nyhtökaura Oy:ta. Hän on Hevospoliisia perinteisempi antagonisti, klassinen draculamainen hahmo. Hän toimii oman rotunsa eduksi tekemällä kasvissyöjistä paremman makuisia ja ilmoittaa sen ylpeänä Big Dukelle.

3.2. Komedian hahmotyypit

Komediahahmon kirjoittamisen voi aloittaa kysymyksellä: millä tavalla tämä hahmo on hauska ja kuinka hänestä saa irti huumoria. Kannattaa myös miettiä, kuinka hahmosta saisi tuoreen ja millaisia luonteenpiirteitä hänelle voisi antaa, jotta hahmo ei tuntuisi miljoonaa kertaa nähdyltä. Kaikki meistä tuntevat mielenkiintoisia ”henkilöhahmoja”, joten kannattaa pitää silmät auki, jos heidän erityispiirteitään voisi käyttää hahmon luomiseen. Stereotypioita kannattaa välttää, mutta varsinkin komediassa henkilöhahmoilla kannattaa olla tunnistettavia luonteenpiirteitä. Hahmon täytyy myös sopia muiden hahmojen joukkoon. Jos komediassa on koko joukko erilaisia hahmoja, heidän henkilökemioitaan ja dynamiikkaansa on hyvä miettiä, jotta näkee mitkä hahmot tukevat toisiaan parhaiten. Heille on hyvä antaa eri näkökulmia asioihin ja suunnitella kuka tuntee vetoa ja kehen. (Levine 2015.)

Tilannekomedian hahmokaartia voi ajatella perheenä, jolla on omat tapansa, hierarkiensa ja suhteensa. Perhe voi olla konkreettinen perhe tai vaikka kaveriporukka. Perhe yleensä rakentuu yhden tai useamman päähenkilön tai keskushenkilön ympärille, tämän määrittäessä hänen ympärillään olevien henkilöhahmojen luonteen. Hahmojen ongelmalliset suhteet luovat komediaa, hyvänä esimerkkinä ratkaisematon seksuaalinen jännite. Komediasarjassa on erityisen tärkeää olla ns. ”mittakaavahenkilö”. Tällä tarkoitetaan hahmoa, joka on suhteellisen tavallinen ja täten heijastaa katsojan tuntemuksia. Komediat ovat usein ylilyötyjä ja epärealistisia, joten on hyvä olla joku,

joka muistuttaa oikeasta maailmasta. Näiden kahden maailman kohtaamisesta syntyy sarjan huumori. Mittakaavahenkilö kyselee älyttömissä tilanteissa kysymyksiä, joita katsojakin saattaisi kysyä. (Vacklin & Rosenvall 2015, 491-492.)

Scott Sedita määrittelee kirjassaan *The Eight Characters of Comedy* (2005) tilannekomedian hahmotyyppejä seuraavalla tavalla. (Vacklinin & Rosenvallin 2015, 494 mukaan.)

1. Fiksu on älykäs, looginen ja sarkastinen hahmo, joka puuttuu liikaa muiden asioihin.
2. Rakastettava luuseri on hyväntahtoinen epäonnistuja, joka ei useimmiten pääse tavoitteeseensa.
3. Neurootikko on, noh, neuroottinen.
4. Tyhmä on henkilö, jolta puuttuu maalaisjärkeä ja eikä hän ole muutenkaan älykkyydellä pilattu. Hänen tyhmyytensä johtaa usein väärinkäsityksiin ja täten hölmöön ja potentiaalisesti vaaralliseen toimintaan.
5. Narttu/kusipää. Epäkohtelias ja manipuloiva hahmo, josta muut kuitenkin pitävät.
6. Naisten/miestennielijä on pinnallinen ja seksuaalivietin varassa menevä hahmo.
7. Materialisti on hahmo, joka pitää kalliista asioista.
8. Omissa maailmoissaan oleva henkilö on hyvin eksentrisen ja kummallinen.

Tämän listan perusteella Big Duke on ehdottomasti tyhmä, Hessu ollessa yhdistelmä fiksum ja rakastettavaa luuseria. Big Duken pilottijaksossa Duken toiminta on edesvastuutonta ja saa aikaan vaaratilanteita. Hessu on kömpelö ja epäonnistuu usein, mutta lopussa kuitenkin pelastaa päivän.

Big Duken tuleviin jaksoihin oli suunniteltuna mittakaavahenkilö, Mirjami, jota jossain vaiheessa käsikirjoituksen tekoa harkitsin mukaan myös pilottijaksoon. Mirjami on Big Duken entinen tyttöystävä, jolta pyydetään apua erilaisten tapausten selvittämiseen, tai hän joutuu tahtomattaan mukaan Duken ja Hessun seikkailuihin. Hän on hahmo, johon katsoja voisi samaistua. Ensimmäisissä käsikirjoitusversioissa mainittu Lefa, puoliksi mies, puoliksi mopsi, olisi ollut räväkkä yhdistelmä kusipäätä, naistennielijää ja materialistia. Alun perin juoni olisi pyörinyt hyvin vahvasti hänen pelastamisensa ympärillä, hänen joutuessaan luonteensa takia mitä kamalampiin sotkuihin.

3.2.1 Huonot komediahahmot

Käsikirjoittaja Ken Levinen (2014) mukaan maailma on täynnä komediasarjoja, jotka yrittävät kopiaida *Frendejä* (1994-2004) sekä pilottijaksoja, joista ei koskaan tullut mitään. Hän on listannut huonoja ominaisuuksia, jotka näissä komediayritelmissä usein toistuvat. Esimerkkinä yksi hahmoista on usein kamala juoppo ja hänen koomisuutensa syntyy siitä. Hän oksentelee autoon, tekee tyhmyyksiä ja laukoo hölmöjä kommentteja, koska hänellä ei ole suun edessä filteriä. Hauskuus ei saisi syntyä siitä, että hahmo pelkästään hölmöilee humalassa. Toinen toistuva hahmotyyppi on niin sanottu ”mieslapsi”, joka on lapsellinen, röyhtäilevä kömpelys. Hän pelaa videopelejä, kutsuu ihmisiä nimellä ”bro” (lyhenne sanasta brother) ja kerää leluja. Hän on siis lähinnä lapsellinen hahmo, joka odottaa, että joku lankeaa hänen lapsenomaiseen charmiinsa.

Ongelma monissa hahmoissa on myös se, että lähes kaikki käyttävät puheessaan jatkuvasti viitteitä pop-kulttuuriin. Useat nuoret puhuvatkin näin, mutteivat jokaisessa lauseessa. Pop-kulttuuriviittausten ongelmana on, että ne voivat tuntua kirjoitushetkellä hauskoilta ja autenttisilta, mutta vanhenevat hyvin nopeasti. Kannattaa myös välttää hahmoja, joiden ainoa ”hauska” ominaisuus on vastata kaikkeen ironisesti. (Levine 2014.)

Täytyy sanoa, että Big Dukesta oli jossain vaiheessa tulossa hyvin pop-kulttuuriviittauspainotteinen. Tokihan tarkoituskin oli parodioida ajankohtaisia puheenaiheita, mutta mukaan oli tulossa myös paljon viittauksia tv-sarjoihin ja peleihin. Hyvänä esimerkkinä kirjoitin muutamaan eri käsikirjoitusversioon erilaisia *Pokemon Go* -vitsejä. *Pokemon Go* (2016) oli ilmestyessään kaikkien huulilla, mutta nyt vuotta myöhemmin en ole enää kuullut kenenkään puhuvan aiheesta, saati nähnyt aiheeseen liittyviä parodioita. Juna on niin sanotusti mennyt ohi. Kahdessa käsikirjoitusversiossa, jotka olivat ehdotelmia pilottijaksoksi, oli yhtenä vitsinä ulkoavaruuden olento, joka tulee Maahan metsästäämään Pokemoneja. Vielä pilottijakson toiseksi viimeisessä versiossa Hessu oli kaivamassa kännykkäänsä esiin metsästääkseen Pokemoneja kesken toiminnan.

Vitsi olisi toki voinut olla hauska, mutta veikkaan sen olevan hyvä esimerkki helposti vanhentuvasta vitsistä.

Hahmoja luodessaan kannattaa kaivaa ideoita hieman väsyneitä stereotypioita syvemmältä. Koska kaikki meistä tuntevat kaveripiirissään erilaisia persoonallisuuksia ja ”hahmoja”, on hyvä hakea inspiraatiota esimerkiksi heistä ja luoda jotain uniikkia. Komedian voi löytää sarjaansa tosielämästä, eikä vain tyytyä raakilemaisten henkilöhahmojen tekemiseen. Hahmojen ryhmädynamiikka voi löytyä samalla tavalla, kun katsoo kuinka ihmiset tulevat toimeen keskenään, miksi he tulevat toimeen keskenään ja mitä he haluavat. (Levine 2014.)

Oma ongelmani oli alusta alkaen stereotyyppisten hahmojen luominen. Vahva toimintasankari ja koominen apuri. Pahis, jolla ei ole muuta motivaatiota kuin olla paha. Tulevissa käsikirjoituksissani tulen pysähtymään ja miettimään hahmojani paljon tarkemmin kuin aiemmin.

4 HENKILÖHAHMON KAARI

4.1. Päämäärä

Henkilöhahmolla pitää olla konflikteja ja päämäärä, jonka hän elokuvan aikana tahtoo saavuttaa. Hahmon päämäärästä käytetään myös termiä tahdonsuunta. Jos katsoja ymmärtää hahmon päämäärän, häneen on helpompi samaistua. Katsojan tulee myös ymmärtää hahmon halu, eli hänen motivaationsa päästä päämääränsä. Termillä tarve taas tarkoitetaan henkilöhahmon tiedostamatonta, sisäistä motivaatiota. Toisin sanoen halu on hahmon dramaattinen tavoite ja tarve temaattinen. Halu on sitä, mitä hahmo haluaa saavuttaa konkreettisesti ja tarve jotain, mitä hahmo oppii henkisesti. Päämäärä voi olla myös jonkinlainen ongelma, joka päähenkilön täytyy ratkaista. Draamaa syntyy, kun päähenkilön päämäärän eteen asetetaan erilaisia esteitä. Esimerkiksi vastustajan toiminnasta johtuvien ulkoisten esteiden lisäksi on päähenkilön emotionaalisia esteitä, kuten pelkoja ja heikkouksia. (Vacklin & Rosenvall 2015, 38-40.)

Koska Big Duken pilottijakso on tarkoitettu sarjan esittelyksi ja kestää vain neljä minuuttia, ei siihen vielä saanut paljon upotettua Duken päämäärästä. Hänen halunsa jakson sisällä on vain ratkaista Nyhtökaura Oy:n synkkä salaisuus. Sarjan kuluessa tarkoitus oli esitellä myös Duken isä, joka on kaksi kertaa machompi mies. Jos Duken halu on ratkaista mahdollisimman monta mysteeriä ja todistaa olevansa kovin kaikista palkkionmetsästäjistä, on hänen tarpeensa todistaa isälleen olevansa hänen arvoisensa. Duken isän oli tarkoitus vähätellä poikaansa joka käännteessä.

4.1.1 Viallinen henkilöhahmo ja muutos

Hahmon viallisuuden tulisi johtaa juurensa elokuvan teemasta. Käsikirjoittajan on helppo antaa päähenkilölleen vain sankarillisia piirteitä, mutta tällä tavalla hahmosta tulee tylsä ja yksiulotteinen. Hahmon vian määrittäminen on yksi haasteellisimmista vaiheista

kirjoitusprosessin aikana. Hahmon tulee olla viallinen ja ongelmallinen ilman, että hänen samaistuttavuutensa kärsii. Aluksi vikojen miettiminen saattaa mennä yli ja hahmon hyvät ominaisuudet hämärtyvät. Hyvä tapa vikojen kehittämiseen on miettiä käsikirjoituksen teemaa ja johtaa siitä dramaattisia tilanteita. Sen jälkeen voi punnita miten päähenkilö toimisi näissä tilanteissa esimerkiksi hänen vastustajaansa nähden. (Walker 2002, 115-118.) Big Dukessa on lähinnä huonoja puolia ja vikoja, mutta hänen oli tarkoitus kasvaa sarjan aikana hieman.

Päähenkilön tulisi muuttua tarinan aikana, henkisesti tai fyysisesti. Muutoksen ei tarvitse olla äärimmäinen, mutta jonkinlainen muutos maailmankatsomuksessa tai jonkinlaisen asian oppiminen olisi hyväksi. Henkilö voi muuttua muiden kohtelun seurauksena tai omasta tahdostaan. Muutos voi tapahtua myös olosuhteiden pakosta, vastahakoisen päähenkilön joutuessa outoon tilanteeseen. Toisaalta esimerkiksi komediasarjoissa muutoksien ei tarvitse olla pysyviä, vaan jaksokohtaiset ongelmat ratkaistaan ja sitten palataan takaisin normaaliin tilanteeseen. Varsinkin tilannekomedioissa hahmot harvemmin muuttuvat. (Vacklin & Rosenvall 2015, 42-44.)

Big Duke osuu ehkä parhaiten tässä tapauksessa tilannekomedian kategoriaan, sillä sarjasta oli tarkoitus tehdä episodimainen, jokaisen jakson ollessa oma erillinen tapauksensa. Toisaalta halusin mukaan myös taustalla hyvin hitaasti etenevän, jatkuvan juonen, joka mahdollistaisi ainakin pienen muutoksen hahmoissa. Pilottijaksossa Dukelle olisi käynyt huonosti, ellei Hessu olisi pelastanut häntä Hevospoliisin kynsistä. Duke kuitenkin väittää lopussa Hessulle vastaan ja väittää keikan menneen ihan hyvin, vaikka olikin hengenvaarassa eikä tilanne muuttunut lainkaan.

4.1.2 Hahmon kaari

Henkilöhahmon kaari tarkoittaa sitä, millainen hahmo on elokuvan eri vaiheissa. Esimerkiksi elokuvassa *Terminator 2: Judgment Day* (1991) Terminaattori on aluksi vain kone, joka suojelee John Connoria. Elokuvan lopussa hän on oppinut arvostamaan ihmiselämää. Alussa hahmon tarve esitellään, puolivälissä muutos on jo käynnissä ja elokuvan lopussa hahmo on muuttunut. Kaaren ei toki tarvitse rajoittua yhteen elokuvaan tai sarjan jaksoon, vaan se voi jatkua jatko-osien ja tuotantokausien yli. Muutoksen tulee

olla näkyvä, jotta sen seuraaminen on mielenkiintoista. Uusien asioiden oppiminen voi olla vaikea prosessi ja siksi katsojaakin koskettava asia. Päähenkilö voi aluksi vastustaa muutosta, mutta lopulta vaihtoehtona on usein epäonnistuminen. Muita hahmoja voi pitää niin sanottuina oppaina, jotka tiedostavat päähenkilön ongelman ja auttavat häntä eteenpäin. Muutosta kohti vieminen synnyttää konflikteja. (Vacklin & Rosenvall 2015, 44-46.)

Big Duken tarinan kaaresta tulisi hyvin loiva, sillä hänen ei olekaan juuri tarkoitus muuttua. Luulen, että jaksokohtaisesti suurimmat muutokset tapahtuisivat Hessussa, joka oppii vähitellen uusia taitoja ja on koko ajan yhä enemmän parempi palkkionmetsästäjä kuin Duke. Dukehan ei sitä myönnä, mutta tarkoituksena oli, että Hessu ratkaisisi kaikkien jaksosten mysteerit olemalla Dukea fiksumpi.

4.1.3 ”Kirjoita siitä, mistä tiedät”

”Kirjoita siitä mistä tiedät”, on klisee, mutta hyvä sellainen. Kun kirjoittaa omasta kokemuksesta, tarinasta tulee usein voimakkaampi ja omaperäisempi. Tämä ei tietenkään tarkoita sitä, että kaikkien elokuvien pitäisi olla omaelämäkerrallisia. Esimerkiksi ensimmäisen *Taru Sormusten Herrasta* –elokuvan (2001) käsikirjoittajat eivät olleet hobitteja, joiden piti tuhota sormus. Elokuvan päähenkilöön, Frodoon ja hänen kumppaneihinsa kuitenkin syntyy tunneside. Kohtaus, jossa hobittijoukko saapuu Pomppivaan Poniin, nuhjuiseen kapakkaan, on hyvä esimerkki. Henkilö, joka heidän oli tarkoitus kohdata, ei olekaan paikalla. He ovat kaukana kotoa oudossa kaupungissa ja alkavat tulla pelokkaiksi. Katsoja pystyy samaistumaan tähän pelontunteeseen. Olemme kaikki olleet tilanteessa, jossa emme tunne ympäristöämme kunnolla emmekä luota ympärillämme oleviin ihmisiin. Meillä kaikilla on ollut suunnitelmia, jotka eivät ole toteutuneet parhaalla mahdollisella tavalla, emmekä ole tienneet mitä tehdä seuraavaksi. Frodo on vähän kuin lapsi, joka on eksynyt vanhemmistaan kaupassa. Tilanne on tuttu ja samaistuttava. (Eboch 2011.)

Käsikirjoittaja Ken Levinen (2015) mukaan on tärkeää kysyä itseltään, ymmärränkö tätä hahmoa tarpeeksi voidakseni kirjoittaa hänestä ja onko minun mahdollista päästä hänen päänsä sisälle. Itse olen joskus haaveillut rikoselokuvan kirjoittamisesta, mutta minun pitäisi tehdä valtavasti taustatyötä voidakseni ymmärtää hänen etsivien työtä ja kuvatakseni sitä tarkasti. Voisin kuvata rikosetsivän elämää kotona, mutta siinä vaiheessa pitäisi kysyä itseltään, että onko rikosetsivä juuri oikea ammatti tälle henkilölle. Taustatyön tekeminen toki kuuluu käsikirjoittajan työhön.

Olen alun perin ajatellut, että omat henkilöhahmoni eivät juurikaan perustu todellisiin henkilöihin, mutta Big Dukeen suunnitellut tarinat juontavat juurensa esimerkiksi uutisista, joita olen lukenut.

Kuitenkin Dukessa on ominaisuuksia, joita olen katsellut esimerkiksi entisissä luokkatovereissani. Lukioikäisenä kohtaamani jääkiekon pelaajat ovat olleet myöhemmissä käsikirjoitusversioissa pienenä inspiraationa Duken puhetyyliä suunnitellessani. Ainakin jonkinlaisessa tiedostamattomassa roolissa, heillä kun oli tapana katkaista ihmisten puheet erittäin ikävillä tavoilla. Vähän niin kuin Duke, joka katkaisee Hessun puheen heittämällä häntä makkaralla silmään. Olen jossain määrin varmaan tiedostamattani myös antanut Hessulle joitain omista ominaisuuksistani, kuten hänen pelokkuutensa uhkien edessä, ja hänen kyvyttömyytensä olla äänessä niin sanotusti vahvempien hahmojen ympäröimänä.

5 POHDINTA

Henkilöhahmon huolellinen kirjoittaminen on tärkeää, jotta katsoja kiinnostuisi elokuvan juonesta ja toivoisi päähenkilöiden onnistuvan tavoitteessaan. Henkilöhahmojen toiminnan ja valintojen tulee viedä tarinaa eteenpäin, sillä he eivät voi olla vain sivustakatsojia juonen tapahtuessa heidän ympärillään. Hyvä henkilöhahmo onkin aktiivinen ja toimii loogisesti oman luonteensa mukaisesti. Hänellä tulisi myös olla tunnistettavia luonteenpiirteitä, kehityskaari ja vikoja, jotta katsoja voi samaistua häneen paremmin.

Ennen kuin alkaa kirjoittaa käsikirjoitusta, on hahmoista syytä tietää monia asioita. Taustatarinan, tai ainakin joidenkin ennen elokuvan alkua tapahtuneiden asioiden listaus on tärkeää, jotta tiedämme, mikä hänen menneisyydessään saa hänet toimimaan niin kuin hän toimii. Hahmon tulee haluta ja tarvita jotain, jotta juoni ja hahmon henkilökohtainen kehityskaari tulisivat tyydyttävään päätökseen. Nimellä, ulkonäöllä ja puhetavalla on myös hahmon kirjoittamisen kanssa paljon väliä, sillä nämä ominaisuudet voivat kertoa monia asioita hänen menneisyydestään, luonteestaan ja maailmankatsomuksestaan.

Jos elokuvassa on paljon henkilöhahmoja, kannattaa heistä tehdä mahdollisimman erilaisia keskenään. Turhan samankaltaiset hahmot voi yhdistää ja sivuhahmoista voi tehdä sellaisia, että he peilaavat jotain päähenkilön ominaisuutta. Näin kaikki hahmot palvelevat elokuvan teemaa. Eri hahmojen suhteita tulisi myös miettiä, sillä ne synnyttävät elokuvaan konflikteja maailmankatsomusten törmätessä toisiinsa.

Hahmo kehittyy käsikirjoitusprosessin aikana ja sitä vastaan ei kannata taistella. Kehittämäänsä tarinaan tai henkilön taustatarinaan ei kannata juuttua itsepäisesti, vaan muokata niitä sitä mukaa kun kehitystä ja uusia ideoita tulee. Jokin oivallus tai lisäys hahmon luonteeseen voi poistaa kirjoittajan blokin ja nostaa hahmon uudelle tasolle. ”Kirjoita siitä mistä tiedät” voi olla kliseinen lause, mutta se voi auttaa luomaan paljon omaperäisemmän hahmon.

Big Duken käsikirjoitusprosessi on ollut pitkä, antoisa ja välillä hirveän turhauttava. Minusta tosin tuntuu, että olen tullut paljon paremmaksi kirjoittajaksi prosessin aikana. Aloin löytää hahmoihin hakemiani piirteitä vasta aivan viimeisten käsikirjoitusversioiden aikana, kun pysähdyin oikeasti miettimään, millaisia hahmoni todellisuudessa ovatkaan. En väitä, että olisin täydellisen oppinut tai päässyt täydelliseen lopputulokseen. Olen kuitenkin oppinut paljon pohtiessani käsikirjoituksen lähtökohtia, sen kehitystä ja lopullista versiota, puhumattakaan valmiista, kuvatusa pilottijaksosta. Kehittämisen varaa olisi vieläkin ollut, mutta eteenpäin on menty.

Olen kuullut siitä opintojeni ajan monesti puhuttavan, mutta koen vasta nyt ymmärtäväni sen, miksi hahmon huolellinen luominen ennen varsinaisen kirjoittamisen aloittamista on niin tärkeää. Minulla on todella usein hinku päästä kirjoittamaan luomani tarina ylös ja siirtyä nopeasti eteenpäin. En ole tajunnut sitä, kuinka oikeasti hyvässä käsikirjoituksessa hahmon valintojen pitäisi viedä juonta eteenpäin. Kuulostaa teoriassa yksinkertaiselta, mutta vaatii erittäin paljon miettimistä. Jatkossa pyrin tekemään huolellisempaa työtä hahmoja kirjoittaessani.

LÄHTEET

Eboch, D. Blogi: Doug Eboch on Screenwriting.

Luettu 22.5.2017. <http://letsschmooze.blogspot.fi/search/label/Character?max-results=20>

Halperin, M. 1996. Writing Great Characters. USA: Lone Eagle Publishing Company

Levine, K. Blogi: ...by Ken Levine.

Luettu 22.5.2017. <http://kenlevine.blogspot.fi/search?q=character>

Tobin, R. 2000. How to Write High Structure, High Concept Movies. USA: Xlibris Corporation

Vacklin, A & Rosenvall, J. 2015. Käsikirjoittamisen taito. Helsinki: Like Kustannus Oy

Walker, M. 2002. Power screenwriting. USA: Lone Eagle Publishing Company

ELOKUVAT JA SARJAT

Breaking Bad. 2008. Vince Gilligan. Tuotanto: AMC. Tuotantomaa: USA

Die Hard. 1988. John McTiernan. Tuotanto: 20th Century Fox. Tuotantomaa: USA

Kung Fury. 2015. David Sandberg. Tuotanto: Lampray, Laser Unicorns. Tuotantomaa: Ruotsi

Robocop. 1987. Paul Verhoeven. Tuotanto: Orion Pictures. Tuotantomaa: USA

Star Wars. 1977. George Lucas. Tuotanto: 20th Century Fox. Tuotantomaa: USA

Taken. 2008. Pierre Morel. Tuotanto: EuropaCorp. Tuotantomaa: Ranska

Taru Sormusten Herrasta: Sormuksen ritarit. 2001. Peter Jackson. Tuotanto: New Line Cinema. Tuotantomaa: Uusi-Seelanti, USA

Terminator 2: Judgment Day. 1991. James Cameron. Tuotanto: Carolco Pictures. Tuotantomaa: USA

The 40-year-old Virgin. 2005. Judd Apatow. Tuotanto: Universal. Tuotantomaa: USA

The Silence of the Lambs. 1991. Jonathan Demme. Tuotanto: Orion Pictures. Tuotantomaa: USA

LIITTEET

Liite 1. Big Duken pilottijakson käsikirjoitus.

1. EXT. KERROSTALON KATTO - YÖ
 BIG DUKE juoksee katon reunalle ja katsoo
 kiikareilla
 rakennusta, jonka ikkunat on tummennettu.
 HESSU tulee
 perässä huitoen häntä ahdistelevaa lepakkoa.
 Rakennuksessa
 lukee "Nyhtökaura Oy".

DUKE

Ahaa! Tummennetut ikkunat!
 Epäilykseni heräävät!

HESSU

Niin minkä takia?

Duke heittää kiikarit menemään ja kääntyy
 salamannopeasti
 katsomaan kameraan.

DUKE

Vauva.fissä epäillään, että
 Nyhtökaura Oy yrittää pilata
 nuorison kunnon vähäproteiinisella
 leikkilihalla!

Hessu pyörittää päätään. Duke vetäisee tas-
 kustaan makkaran
 ja haukkaa siitä palan.

HESSU

Itseasiassa tutkimukset
 paljastavat, että nyhtökaurassa on
 enemmän proteiinia kuin...

Duke nakkaa makkaran säpsähtävää Hessua kohti.

DUKE

Hakkaapa Hessu hanskaan! Vain pienimunaiset elävät salaatilla!

Duke repii paidan päältä ja hyppää katonalta. Hessu katsoo Duken perään ja kaivaa samalla uuden paidan laukustaan.

HESSU

Duke! Oota nyt! Voi hitto...

Hessu yrittää kavuta vaivalloisesti alas katonalta.

2. INT. KÄYTÄVÄ - YÖ

Duke kurkkaa nurkan takaa ja huomaa käytävän päässä oven, jonka alta kajastaa valoa. Duke vetää paidan päälleen ja viittoo Hessua mukaansa. Kun Duke ja Hessu kävelevät ovea kohti, heidän taakseen ilmestyy hahmo joka hörähtää perin hevosmaisesti.

3. INT. VALTAISTUINSALI - YÖ

Duke potkaisee oven auki ja astuu sisään Hessu kannoillaan. Heidän leukansa loksahtavat auki kun he näkevät

valtaistuimella istuvan Tyypin ja kaksi Henkilöä, jotka heittelevät toisiaan kikattaen rahatukuilla.

DUKE

Hei! Peräpuikot!

Henkilöt kääntyvät Dukea kohti. Tyyppi korjaa asentoaan.

DUKE

Olen tullut asettamaan lain kouran pallejenne välittömään läheisyyteen

ja paljastamaan salaliiton!

Henkilöt paljastavat hampaansa!

HESSU

Vampyyrejä!

Duke vetää aseensa esiin. Kuuluu suuri räjähdys ja HEVOSPOLIISI tulee toimiston seinästä läpi!

HESSU

Hevospoliisi!

(Freeze frame jossa selitetään tekstinä kuinka Hevospoliisi oli Duken entinen partneri ja kuinka raastava kolmiodraama ajoi heidät erilleen)
Vampyyrit ovat tilanteesta kauhistuneita.

DUKE

Sinä hoopu luuska! Mitä sinä täällä teet?

HEVOSPOLIISI

vain Duke! Huomaan, että älysi on vieläkin kuin ahvenen terska. Sitä ei ole olemassa! Tämä firma on kulissi näiden nahk'hiirten terrorille!

DUKE

Älä neuvo Histamiini!

HEVOSPOLIISI

Ime sinä lekaa testohirvu! Satun tietämään mitä steroidit ovat tehneet alakerrallesi!

Hessu katsoo virnuillen kameraan. Duke osoittaa aseella Hevospoliisia.

DUKE

Peru sanasi Salamaponi!

Tyyppi eli Vampyyri 1 katselee ympärilleen.

VAMPYYRI 1

kein Hei, anteeksi mutta palattaisiinko asiaan! Mehän vain teemme vegeruokaa. Kumpi on nyt pahempaa? Se, että rouskutamme toisinaan ihmisiä vai lihateollisuuden ympäristöhaitat ja julmuus! Mel-

taan!

HEVOSPOLIISI

Hah! Olette hölmöjä jos ette ta-
 jua,
 ettei ole muuta lakia kuin
 Hevospoliisin laki!

Hevospoliisi loikkaa toimiston halki nyrkki
 ojossa ja lyö
 Vampyyri 2:n salin reunalla olevan pilarin
 läpi. Vampyyri 3
 ottaa pari askelta taaksepäin mutta Hevospo-
 liisi ampuu
 häneltä raajan irti. Toinen laukaus räjäyt-
 tää Vampyyri 3:n
 Duke hyppää Max Paynen notkeudella ampuen
 Hevospoliisia.
 Duke läsähtää lattialle ja ampuu aseensa
 tyhjäksi, osumatta
 Hevospoliisiin. Vampyyri 1 näkee tilaisuu-
 tensa tulleen,
 muuttuu lepakoksi ja lentää kattoikkunasta
 ulos.

HEVOSPOLIISI

Et osuisi edes tallin seinään sinä
 lantaa lipova telkänpönttö!

Hevospoliisi osoittaa Dukea aseella. Hessu
 vetää aseesi esiin
 ja ampuu Hevospoliisin aseesi pois. Toinen
 laukaus osuu
 Hevospoliisia kasseille.

HEVOSPOLIISI

Ooh! Suolakiveni!
 Hevospoliisi kalppii pois. Duke nousee pys-
 tyyn.

HESSU

Huh huh! Läheltä piti!

DUKE

Niin mikä? Taas yksi juttu ratkaistu.

HESSU

Mut eihän me ratkaistu mitään.

DUKE

Ja taas yksi juttu ratkaistu!

1. INT. PÄIVÄ. PÄÄMAJA

BIG DUKE ja SID KICK istuvat Duken toimiston sohvalla. Sid maalaa suojavarusteisiinsa isoin kirjaimin nimeään.

DUKE

Toi on aivan sikatyhmän kuuloinen nimi.

SID

Musta se on siisti!

DUKE

Eikö se kuulosta vähän...
Sitäpaitsi palkkionmetsästäjän tulee ansaita lempinimensä. Mä olen

ansainnut omani. Naiset halua mua ja miehet halua olla mä.

SID

Vau! Mustakin tulee vielä tän harjoittelun aikana tosi kova jätkä! Lisää kahvia!

Sid ponnahtaa ylös sohvalta ja potkaisee vahingossa Duken pöydällä olevan kahvikupin nurin. Duke yrittää pelastaa tilanteen mutta myöhästyy ja hautaa kasvonsa käsiinsä. Sid menee kahvinkeittimelle.

DUKE

Ei taas...

SID

Otatko sä?

DUKE

En mut sä voisit ottaa vähän
rauhallisemmin.

SID

Ai kui?

Kahvipannu lipsahtaa Sidin käsistä latti-
alle.

DUKE

Nyt jumalauta istut aloillasi
Hessu! Toi oli kolmas pannu.

Sid tulee takaisin sohvalle ja asettaa kah-
vikuppinsa
pöydälle (ja nostaa pöydän jos se sattui
kaatumaan).

SID

Mä oon saanut vain keittää kahvia.
Milloin me hommataan keikkoja?

DUKE

Katotaan nyt vaan tätä töllöä.

Telkkarissa pyörii tulevan elokuvan trai-
leri. Siinä nuoret

pojat taluttavat avioparia KULTIN JOHTAJAN eteen.

JUONTAJA

Nuoren parin elämä muuttuu täydellisesti heidän astuessaan tähän kauhujen kylään, jota hallitsevat vanhempansa tappaneet kokoomusnuoret!

Kultin johtaja nostaa kätensä ilmaan.

KULTIN JOHTAJA

Hyväksy uhrimme, oi Hän joka yksityistäisi kaiken!
Elokuvan logo pamahtaa ruutuun.

JUONTAJA

Massilapset!

Sid ottaa kaukosäätimen Dukelta ja sammuttaa telkkarin. Hän kaivaa Duken Älykkään puhelimen esiin.

DUKE

Et koske siihen!

SID

Kamoon, sä uhoat kyllä kovasti mutta tili on miinuksella! Mä oon saanut ostaa noi kahvit omilla rahoilla. Katotaan MercAppista ees yks keikka, pliiis?
Duke huokaisee isoon ääneen ja lysähtää syvemmälle sohvaan.
Sid alkaa selata MercAppia.

SID

Kato nyt, tässä on helpolta vaikuttava homma. Kadonneen

henkilön etsimistä. Asiakas on
Laatu-Sateenvarjot Oy.
Tarjouskilpailu on tänään! Ala
tulla!

Sid nousee ja juoksee ovelle kaataen omankin
kahvikuppinsa.

Duke tekee vahvaa naamapalmua.

2. INT. PÄIVÄ. ODOTUSHUONE

Duke ja Sid istuvat Laatu-Sateenvarjot Oy:n
odotushuoneessa.

Heidän edessään on VIISI PALKKIONMETSÄSTÄJÄÄ
joilla kaikilla

on aurinkolasit ja muodikas manbun. Heidän
paidoissaan lukee

Frag 5. Sid katsoo heitä vähän aikaa ja nos-
taa käsiään

hitaasti laittaakseen oman tukkansa pul-
lalle. Duke katsoo

touhua ja läpsäyttää Sidiä päähän. Toimiston
ovi aukeaa ja

Laatu-Sateenvarjot Oy:n toimitusjohtaja BEL-
MANN katsoo

joukkoa.

BELMANN

Seuraavaksi Big Duke ja Sid Kick.

Duke ja Sid nousevat ja kävelevät toimis-
toon.

DUKE

Hitto miten tyhmä nimi...

3. INT. PÄIVÄ. TOIMISTO

Belmann istuu pöytänsä ääreen, Duke ja Sid seuraavat esimerkkiä. Belmann katsoo kaksikkoa.

BELMANN

Big Duke. Mä kuulin, että sä olet hävinnyt kuvioista. Susta puhutaan paljon.

DUKE

Mä tiedän. Herätän pelkoa kaikkialla missä tuuli kuiskaa nimeäni. Kun hoidan hommani, naiset ympärilläni saavat ihmetellä, onko olalla kantamani asia ruumissäkki... Vai oma säkkini.

SID

Joo! Ja kun tuuli kuiskaa mun nimee niin pahikset kusee alleen niin pahasti ettei ees Omo-info voi auttaa!

Kaiken alleen peittävä hiljaisuus laskeutuu. Sidin hymy hyytyy ja Belmann tuijottaa häntä ihmeissään. Duke kaivaa taskustaan lämpömittarin.

DUKE

Lämpötila laski vain kahdella asteella, ei yhtä jäätävää kuin eilen Hessu.

BELMANN

Ok... No Duken maine on sellainen,

että voinen huoletta valita hom-
 maan
 teidät tuon hipster-lauman sijaan.
 Homman nimi on seuraava: eräs
 työntekijöistämme on kadonnut.
 Häntä ei ole näkynyt pariin päi-
 vään
 ja mukanaan hän on vienyt suuren
 summan rahaa ja tärkeitä mappeja.

DUKE

Klassinen kuvio. Mikä mahtaa olla
 karkurin nimi?

BELMANN

Hänet tunnetaan nimellä Lefa.
 Enempää hänestä teidän ei tarvitse
 tietää. Tilanne on kovin
 arkaluontoinen. Pelkäämme hänen
 myyvän... salaisia
 sateenvarjosuunnitelmia toiselle
 yhtiölle ja... Kyllä te tiedätte.
 Belmann kaivaa papereita pöydänlaatikosta.

BELMANN

Tässä on muiden työntekijöiden
 lausunnot ja lista paikoista missä
 hänet on nähty viime viikkoina
 liikuskelemassa. Voitte poistua.

DUKE

Tää on rutiinikeikka. Lefa ei
 pitkään piilottele kun kovista
 kovin ukko on hänen kannoillaan.
 Äkkiä toimiston ovi avautuu ja valkoiseen
 takkiin pukeutunut

TYÖNTEKIJÄ ryntää sisään yltäpäältä punaisessa nesteessä.

TYÖNTEKIJÄ

Herra toimitusjohtaja, se tapahtui taas!

Kaikki katsovat työntekijää ihmeissään. Belmann on ärtynyt.

BELMANN

Ai onko maaliruisku taas temppuillut?

TYÖNTEKIJÄ

Mikä maaliruisku? Siellä on hulina päällä ja...

Belmann yrittää viestiä vihaisena työntekijälle ja nyökkäilee Dukeen ja Sidiin päin.

TYÖNTEKIJÄ

Aaaaa! Joo, maaliruisku hajosi. Täällä tehdään sateenvarjoja.

Niitä

pitää maalata!

Duke ja Sid katsovat toisiaan kummastuneena.

4. EXT. YÖ. KATU

MIES (30) ja NAINEN (25) kävelevät ulos baarista. Nainen on selkeästi humalassa ja naureskelee. He lähtevät kävelemään katua pitkin. Pian Nainen pysähtyy ja alkaa kaivamaan kännykkäänsä esiin.

NAINEN

Oota, mun pitää laittaa tää
instaan! Hashtag voitolla yöhön,
hashtag huomina on huomenna...

MIES

Sä et kyllä oikeesti taida olla
penaalin terävin kynä.

NAINEN

Minkä penaalin? Älä laita mua
ajatteleen liikaa tai muutan vielä
mieltäni.

Nainen soii puhelimellaan ja yrittää ottaa
kuvaa Miehestä.

Mies ei näy kamerassa. Mies tarttuu Naisen
käteen ja painaa
hänet seinää vasten.

NAINEN

Hei!

MIES

Ehkä me ei mennäkään sun luo vaan
mä otan sut tässä.

NAINEN

Uuuu, sähän himokas olet.

MIES

Jotain mä tosiaan himoitsen...

Mies näyttää hampaansa ja paljastuu vampyy-
riksi. Nainen
yrittää kiljahtaa mutta Mies puraisee häntä

kaulasta. Nainen
on kauhistunut mutta pian hänen silmänsä al-
kavat sulkeutua.
Kuuluu moottoripyörän ääntä ja naisen kas-
voille tulee valoa.

Nainen katsoo valoa kohti ja näkee suuren
HAHMON kävelevän
heitä kohti. Hahmo tarraa Miestä niskasta ja
heittää hänet
maahan.

MIES

Mitä helvettiä??

Hahmo pitää Miestä maata vasten.

HAHMO

Sinä kurja öinen itikka! Kerro
oitis mistä löydän johtajasi tai
joit juuri viimeisen ehtoollisesi!

MIES

En mä voi paljastaa sitä!
Vampyyrikuninkaan sana on lakini!

Hahmo päästää Miehestä irti, painaa jalkansa
tämän pään
päälle ja osoittaa sormellaan. Hahmon kasvot
tulevat esiin
ja hän paljastuu HEVOSPOLIISIKSI.

HEVOSPOLIISI

Sinä sääliittävä yökasteliija! Ei
ole
muuta lakia kuin Hevospoliisin
laki!

Hevospoliisi polkaisee Miehen pään hajalle.
Nainen katsoo

tilannetta järkyttyneenä mutta ilostuu pian
ja syöksyy
kiinni Hevospoliisin käsivarteen.

NAINEN

Sankarini! Kuinka voin kylliksi
kiittää...

Hevospoliisi lyö Naiselta ilmat pihalle ja
tämä lentää
maahan. Hevospoliisi kävelee takaisin pyö-
rälleen.

Liite 3. Ensimmäinen säilynyt maininta Big Dukesta Executor –novelleissa.

heidän autoonsa, liiteli uhkaavana mökin ympärillä. Jokivesi muuttui vereksi ja Lefa huusi: "Lähdetään sisälle, tämä paikka on kirottu!". Kaikki juoksivat pää kolmantena jalkana mökkiin turvaan. "Huh päästiinp-", Lefa ei kerinnyt sanoa, kun jo valtava, teräksinen koukku työntyi läpi katosta ja veti Lefaa ylöspäin. "Saatana!", huusi Big Duke ja ampui koukkua pumppuhaulikolla. Hän oli huono tähtäämään ja haulikon ammuksiset osuivat Lefan reiteen. Ennenkuin Big Duke kerkisi sanoa edes "Sori", niin jo seinästä puski läpi valtavia lonkeroita jotka kurottautuivat Dukea kohti. Bellman meni shokkiin ja yritti juosta karkuun kaikkea sitä pahaa, joka mökin sisällä velloi. Lefan sätkivät jalat näkyivät enää mökin katsossa ammottavassa halkeamassa. Äkkiä sätkintä lakkasi. Lonkerot vetäytyivät takaisin seinästä ja Lefa hävisi pimeyteen.

"Missä minä olen?", Lefa ajatteli ryömiessään pimeässä huoneessa. "En muista muuta kuin, että hirveä koukku tuli ja veti minut vlös". Lefa mietti...

Liite 4. Big Duken alkuperäisen ensimmäisen kauden synopsis

BIG DUKE ja sen TARINA

Big Duke ja Sid Kick pyörittävät palkkionmetsästysfirmaa jolla ei mene kaksisesti. Sid onnistuu kuitenkin saamaan heille keikan Laatu-Sateenvarjot Oy:ltä. Heidän oletettu työntekijänsä Lefa on kadonnut ja hänet Duken ja Sidin tulisi etsiä. Vähänpä nämä kaksi toheloja tietävät, että Laatu- Sateenvarjot Oy on kemiallisia aseita valmistava tehdas, joka havittelee Suomeen diktatuuria. Laboratoriossaan he tekevät kauhistuttavia ihmiskokeita joiden tarkoituksena on luoda supersotilas. Näihin kokeisiin he tarvitsevat Lefaa, joka ”hieman” poikkeaa tavallisesta ihmisestä.

Duke on vastahakoinen koko keikalle lähtemiseen koska on menettänyt parhaan teränsä toimettomuuden vuoksi. Vielä hankalammaksi tilanteen tekee se, että tieto Lefan katoamisesta on saanut myös muut tahot liikkeelle. Lisäksi selviää, että Lefalla on yhteyksiä mm. vampyyreihin ja Tampereella majailevaan Flying Sex Snakes Mc -moottoripyöräkerhoon. O-ou! He eivät osoit-taudu kaikkein helpoimmiksi yhteistyökumppaneiksi.

Duke ja Sid onnistuvat pääsemään vampyyrien jäljille joka johtaa verilöylyyn, sillä samoille jäljille on päässyt myös ylikuonnollisia olentoja metsästävä Hevospoliisi: puoliksi hevonen, puoliksi mies, kokonaan poliisi! Hän haluaa Lefan pään seinälleen. Uskottoman kahakan jälkeen vampyyrit ovat kuolleet ja Hevospoliisi pääsee pakenemaan. Mistäs lisää johtolankoja?

Johtolankojahan löytyy Flying Sex Snakesin päämajasta. He ovat tehneet bisneksiä Lefan kanssa ja lojaaliuteen vedoten eivät heti kerro minne Lefa on paennut. Neuvottelut johtavat siihen, että Duke suostuu auttamaan heitä toisen moottoripyöräkerhon valtaa-

misessa. Tähän he tarvitsevat palvomansa noidutun olennon, Testokanin apua. Duke on ollut ennenkin tekemisissä yliluonnollisten otusten kanssa ja hänellä saattaa olla tietoa kuinka haudan lepoon laskettu, kirottu Testokani herätetään henkiin. Niinhän siinä käy, että vanhat kikat toimivat: auton akusta piuhat haudan pohjalle ja sähkökäiset lentävät! Testokani on jälleen elossa!

Vaan ei kaikki mene niinkuin piti: Testokani melkein suostuu tottelemaan uusia herrojaan, mutta kuultuaan keskustelun Lefasta, päättää hän murskata Flying Sex Snakesin ja lähteä itse Lefan perään. Lefan veret juomalla hän uskoo peruuttavansa kirouksensa. Tämä monsteri pitäisi saada takaisin haudan lepoon! Vai on Testokani noiduttu? Tähän tarvitaan siis suurimman tuntemani noita-akan apua, toteaa Big Duke. Eikä aikaakaan kun Duke ja Sid ovat Duken exän (Mirjami) ovella. Duke myöntää halunneensa vitsilleen osuvan punch linen. Mirjami on kuitenkin neuvokas nainen ja kuinka ollakaan, yhteistyöllä he saavat Testokanin hautaan. Mutta ei ilman taistelua! Kovat otteet ja hurja toiminta saavat Sidin ja Mirjamin ihastumaan toisiinsa Duken selän takana. Toivottavasti tästä ei koidu ongelmia myöhemmin!

Pienen tauon pidettyään kaksikko lähtee uudelle etsintäretkelle ja uusien vampyyrien pariin. Nämä vampyyrit ovatkin vielä hieman ilkeämpiä kuin edelliset ja neuvovat Duken ja Sidin hylättyyn mielisairaalaan. Siellä he kohtaavat kauhujen yön, kun he joutuvat Perspeikko-nimisen kummituksen uhreiksi! Vampyyrit ovat halunneet uhrata sankarimme Perspeikolle saadakseen itse olla rauhassa sen tempuilta. Perseitä puristellaan ja psykologista terroria koetaan kunnes Sid joutuu Perspeikon vangiksi! Duken ja Sidin suhde ei kaikesta Sidin toheloinnista johtuen ole vieläkaan kovin hyvällä tolalla. Näin ollen Duke päättää hylätä kaverinsa pelastaakseen itsensä. Tehdessään itsestään täydellisen tomppelin yrittäessään soveltaa vanhoja taitojaan muuttuneessa maailmassa, hän joutuu toteamaan, että Sidin taidot ne heitä ovat tähän mennessä eteenpäin vieneet.

Duke pelastaa Sidin ja heidän yhteistyönsä alkaa sujua paremmin. Johtolankoja setvitään ja asioissa edetään paljon kovempaa tahtia. Lopulta he saavat varman tiedon Lefan olinpaikasta. Hän on

syvällä metsän pimennossa olevassa mökissä jonne Duke ja Sid pian hiippailevatkin. Mutta voi nenä, Dukelle selviää että etsintätauon aikana Sid ja Mirjami ovat alkaneet styylaamaan! Tämä ei Dukelle sovi ja he ajautuvat riitaan hyökäten mökkiin varomatta. Sieltä he löytävät Lefan. Sekä Nihilistikultin, joka on sitonut Lefan alttarille! Jotta näky olisi vielä hämmentävämpi, alttarilta löytyy myös Muumio joka herää henkiin Lefan verestä!

Duke ei suutuksissaan tällaista jamboreeta katsele vaan lyö Muumion kanveesiin. Mutta o-ou, Muumion tyrmäminen oli osa rituaalia! Portti tuonpuoleiseen avautuu ja portaalista lentävät koukut alkavat vetää Lefaa mukaansa! Nihilistikultin palvoma Herra on saapunut! Monimutkaisen ja verisen toimintakohtauksen jälkeen portaalit suljetaan, mökki räjähtää ja Lefa on haavoittunut. Nyt ilmiriidoissa olevat Duke ja Sid joutuvat raahaamaan haavoittuneen Lefan ihmisten ilmoille. Tilanteen tekee makoisammaksi toista tuotantokautta povaava cliffhanger! Lefan arkkivihollinen, EXECUTOR on saapunut paikalle ja aikoo lopultakin viedä työnsä loppuun

