



Joel Toukolan ammatillinen portfolio

Joel Toukola

OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2026

Media-alan tutkinto-ohjelma
Luova sisällöntuotanto, käsikirjoittaminen

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan tutkinto-ohjelma
Luova sisällöntuotanto, käsikirjoittaminen

TOUKOLA JOOEL
Jooel Toukolan ammatillinen portfolio

Opinnäytetyö 33 sivua, joista liitteitä 4 sivua
Toukokuu 2026

Tämä on taiteellis-reflektiivinen kehittämistyö, jonka tuotoksena syntyi käsikirjoittajan portfolio nettisivujen muodossa. Siihen on kerätty käsikirjoittajan kokemuksia lukuisista Yleisradion tuotannoista ja yhdestä elokuvatuotannosta aikavälillä 2023-2025.

Henkilökohtaisten nettisivujen on tarkoitus tuoda esille käsikirjoittajan työkokemus ja osaaminen visuaalisesti mielekkäässä ja tehokkaassa muodossa. Jatko-suunnitelmana on tehostaa nettisivuja asiakashankinnassa esittelemällä siellä käsikirjoittajan työn alla olevia projekteja.

Opinnäytteessä arvioidaan käsikirjoittajan työskentelyä ja analysoidaan hänen ammatillista identiteettiä ja kehitystä. Lisäksi siinä tutkitaan portfolioa oppimis-metodina ja nettisivujen merkitystä oman osaamisen esilletuomisessa.

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media and Arts
Creative Content Production, screenwriting

TOUKOLA JOOEL
Jooel Toukola – Professional portfolio

Bachelor's thesis 33 pages, appendices 4 pages
May 2026

This is an artistic-reflective development project, the outcome of which was a screenwriter's portfolio website. The portfolio compiles the screenwriter's experiences from numerous productions at Yleisradio and one film production between 2023 and 2025.

The purpose of the personal website is to present the screenwriter's work experience and expertise in a visually meaningful and effective format. The plan is to further enhance the website as a tool for client acquisition by showcasing the screenwriter's ongoing projects.

The thesis evaluates the screenwriter's working methods and analyzes their professional identity and development. In addition, it examines the portfolio as a learning method and the significance of websites in presenting one's professional skills.

Key words: portfolio, website, artistic-reflective development project

TEKOÄLYN KÄYTTÖ OPINNÄYTTEESSÄ

Opinnäytteessäni on käytetty tekoälysovelluksia:

- Ei
- Kyllä

Ilmoitukseni mukaan olen käyttänyt opinnäytteessäni opinnäytetyöprosessin aikana seuraavia tekoälysovelluksia: ChatGPT

Tekoälysovellusten nimet ja versiot: Opinnäytetyön tukena on käytetty OpenAI:n ChatGPT-kielimallia (GPT-5.3).

Käyttötarkoitus: Tekoälyä on käytetty rakenteen hahmottamiseen ja apuna lähteiden etsimiseen. Sen tarjoamat ehdotukset on tarkistettu ja muokattu tekijän toimesta.

Osiot, joissa tekoälyä on käytetty: Rakenteen hahmottamisessa, lähteiden etsinnässä.

Olen tietoinen siitä, että olen täysin vastuussa koko opinnäytteeni sisällöstä, mukaan lukien osat, joissa on hyödynnetty tekoälyä, ja hyväksyn vastuun mahdollisista eettisten ohjeiden rikkomuksista.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	7
2	PORTFOLIO JA OMAN OSAAMISEN ESITTÄMINEN	8
	2.1 Portfolio oppimisen ja reflektion välineenä	8
	2.2 Portfolio luovalla alalla	9
	2.3 Nettisivut portfoliona.....	9
3	KÄSIKIRJOITTAMIS- JA OHJAAMISTYÖT	11
	3.1 Yle Galaxin joulukalenteri 2024.....	12
	3.2 Yle Galaxin joulukalenteri 2025 - Varjokirja.....	13
	3.3 Audiodraama-demo – Salamajengi	17
	3.4 Reality-demo – Festari+	19
	3.5 Keskeiset opit käsikirjoittamisesta ja ohjaamisesta	20
4	TUOTANNON TYÖT.....	22
	4.1 Supernormaaliala (2023-2024) - tuotantoassistentti	22
	4.2 Galaxin supersynttärit – vieraiden host	24
	4.3 Levoton tuhkimokuva - runnertointi	25
	4.4 Keskeiset opit tuotannon töissä.....	26
5	POHDINTA	28
	LÄHTEET.....	29
	LIITTEET	30
	Liite 1. Ote audiodraaman demon käsikirjoituksesta.....	30

ERITYISSANASTO

Autoetnografia

Tutkimusmenetelmä, jossa tutkija käyttää omia kokemuksiaan tutkimusaineistona ja yhdistää ne kulttuuriseen tai yhteiskunnalliseen kontekstiin. (partanen ym, 153)

Havainto

Tarkkailun tai kokemuksen kautta saatu tieto. Havainto voi olla objektiivinen (esim. ”lapsi nousi ylös”) tai subjektiivinen (esim. ”lapsi vaikutti levottomalta”) (partanen ym, 153)

Portfolio

Kokoelma dokumentteja, jotka esittelevät henkilön osaamista, oppimista ja kehittymistä. Voi sisältää esimerkiksi reflektiota, työnäytteitä ja arviointeja. (partanen ym, 154)

Refleksiivisyys

Kyky tarkastella omaa ajattelua, toimintaa ja niiden taustalla olevia arvoja ja oletuksia kriittisesti. Olennainen osa tutkimusta ja ammatillista kehittymistä. (partanen ym, 155)

Reflektio

Pohdintaa ja arviointia omasta toiminnasta, kokemuksista tai oppimisesta. Reflektio voi olla kirjoitettua tai suullista ja auttaa ymmärtämään syvemmin omaa oppimisprosessia. (partanen ym, 155)

1 JOHDANTO

Keväällä 2023 Yle haki harjoittelijaa kesällä kuvattavaan nuorten sarjaan Supernomaalia. Sain kyseisen harjoittelupaikan ja olin Supernomaalia sarjassa tuotantoassistenttina kesät 2023 ja 2024. Olen työskennellyt lastensuojelussa lähes kuusitoista vuotta, joten nuorten kanssa työskentely ja kommunikoiminen oli minulle tuttua.

Päätavoitteeni valmistuttuani on tehdä käsikirjoitustöitä. Olen käsikirjoittanut ja ohjannut 2024 ja 2025 Yle Galaxin sovellukseen joulukalenterin liris Viitaniemen kanssa ja tehnyt Ylelle kaksi demoa, toisen realitysarjalle ja toisen audiodraama-sarjalle. Lisäksi olen toiminut tuotannollisessa tehtävässä Galaxin 20-vuotis syntymäpäiväjuhlien kuvauksissa ja ollut runnerina Yellow Film & TV:n *Levoton Tuhkimo* elokuvatuotannossa.

Olen kerännyt tähän portfolioon kokemuksiani em. projekteista. Kyseessä on taiteellis-reflektiivinen kehittämistyö, jossa arvioin omaa työskentelyäni ja analysoin ammatillista identiteettiäni ja kehitystäni. Lisäksi tutkin potfoliota oppimismetodinä.

Portfolion rinnalla luon itsellen nettisivut, joissa tuon esille työkokemukseni ja osaamiseni. Analysoin nettisivujen merkitystä oman osaamisen esilletuomisessa.

2 PORTFOLIO JA OMAN OSAAMISEN ESITTÄMINEN

2.1 Portfolio oppimisen ja reflektion välineenä

Kirjassaan *Portfolio oppimisen avartajana* Anneli Niikko kuvailee portfolioa prosessina, jossa tarkastellaan oppijan kasvua ja oppimista ja, että tarkastelu on yhtä tärkeää kuin lopputulos. (Niikko 2000, 18.) Tämä oppiminen tapahtuu olemalla tietoinen omasta ajattelusta ja hankitusta objektiivisesta tiedosta (Partanen ym. 2025, 49.). Ilman reflektiota on "hyvin vähän toivoa menestyksellisestä oppimisesta" (Niikko 2000, 31.) ja oppiminen "jää sisällöttömäksi ja vaille syvempää ymmärrystä" (Niikko 2000, 31.). Hyvän reflektion seurauksena oppija tuottaa uutta näkemystä kokemuksiinsa perustuvista johtopäätöksistä. (Niikko 2000, 32.)

Tämän portfolion tekeminen on pakottanut minut pysähtymään ja käymään läpi projekteja, joissa olen ollut mukana ja luonut hyvän tilaisuuden syvällisemmälle oppimiselle. Korostan ammattikorkeakoulun opinnäytetyössäni työelämäyhteyttä ja -hyötyä. (Partanen ym. 2025, 105.)

Portfolio- ja päiväkirja opinnäytetyössä reflektiivisyys näyttäytyy siinä, että tekijä tulee eri tavalla esiin kuin tutkimustyyppisissä opinnäytetyön muodoissa. Tekijä on samaan aikaan tutkija ja tutkimuksen kohde. Hän on aineiston analysoija ja sen tuottaja. Tutkimusta ei kirjoiteta passiivimuodossa, "Tässä tutkimuksessa tutkitaan", vaan minä-muodossa: "Tässä tutkimuksessa tutkin". (Partanen ym. 2025, 50.)

Kokemusteni reflektointi ja havaintojeni peilaaminen koulussa opittuun asiantuntijatietoon on tuottanut uusia oivalluksia ja vaikuttanut käsitykseeni itsestäni ammattilaisena. Tämäntyyppinen peilaaminen kuvastaa reflektiivistä tutkimusotetta. (Partanen ym. 2025, 49.)

2.2 Portfolio luovalla alalla

Portfolio mahdollistaa ammatillisen osaamisen ja osaamisen kehittymisen tuomisen esiin visuaalisessa formaatissa. Sen voidaan ajatella olevan ”digitaalinen kuvaus osaamisen rakentumisesta” ja keino erottua työhaussa (Partanen ym. 2025, 107.). Luovalla alalla silta portfoliomuotoisen opinnäytteen tekoon on ilmeinen.

Visuaalisessa muodossa ja helposti ymmärrettävissä oleva portfolio voi olla merkittävä hyöty työhaussa. Aivot suhtautuvat visuaaliseen tietoon paljon nopeammin kuin kirjalliseen aineistoon. Tunteita herättävä visuaalinen elementti jää muistiin tehokkaasti. (Andersson 2022).

2.3 Nettisivut portfoliona

Nettisivut ovat ajankohtainen ja tehokas muoto portfoliolle. Laadukkaasti toteutetut nettisivut antavat tekijästä välittömästi ammattimaisen kuvan. Visuaalisen ilmeen lisäksi nettisivuilla olevat tekstit on syytä miettiä tarkkaan. Alalla aloittelevan kannattaa antaa itsestään itsevarma ja ammattimainen kuva. Nettisivujen sävy ei saa olla anteeksipyytelevä, eikä tarpeettoman leikkisä. Nettisivut ovat merkittävä osa henkilöbrändin luomista, joka voi olla yksi portfolio-opinnäytetyön tavoite (Partanen ym. 2025, 105.).

Sähköinen portfolio, tässä tapauksessa nettisivujen muodossa, on keino osoittaa tärkeitä työelämän taitoja. ”Näitä ovat esimerkiksi tiedon ja materiaalin tiivistäminen ja kokoaminen, visualisointi... sekä sisällön rajaaminen ja järjestäminen mielenkiintoiseen ja tehokkaaseen muotoon” (Partanen ym. 2025, 108.). Nettisivuilla täytyy osata herättää vierailijan kiinnostus ja pyrkiä tekemään vaikutus ilman, että tietoa tai tekstiä on liikaa.

Edellä mainittu tiivistämisen taito on käsikirjoittajalle oleellinen laajemminkin mielessä. Tarinaideoitaan konseptitasolla markkinoivan käsikirjoittajan täytyy osata koukuttaa tuottaja eli ohjelman hankkija tehokkaasti visuaalisella konseptipaketillaan. Alalla on käytössä esim. standardi, jossa tv-sarjan alustava konsepti täytyy saada mahtumaan yhdelle A4 kokoiselle sivulle. Visuaalisesti miellyttävä

A4 voi jättää tekstille tilaa vain n. 200 sanan verran, jolloin sarjan koukku, luonne, teema ja muut mahdolliset tilaajan vaatimat speksit tulee saada ilmaistua lyhyen kauniisti.

3 KÄSIKIRJOITTAMIS- JA OHJAAMISTYÖT



KUVA 1. Varjokirja projektista syksyltä 2025

Oltuani kesät 2023 ja 2024 tuotantoassarina Ylen Supernormaalia tuotannossa tutustuin useampaan Ylen tuottajaan ja kesän 2024 jälkeen eräs heistä kysyi kiinnostuksestani tulla mukaan Yle Galaxin tuotantoihin.

Yle Galaxi tekee lapsille ja nuorille suunnattua sisältöä ja tuottaa aktiivisesti sisältöä sosiaalisessa mediassa perinteisten kanavien ohessa. On huomioitavaa, että Yle Galaxin kohdeyleisöä kutsutaan katsojien sijaan seuraajiksi. Galaxin puhelinäpin käyttäjistä saatetaan lisäksi käyttää termiä pelaaja, koska Galaxin äpit ovat pelillisiä sisältöjä.

Onkin huomioitava, että Yle Galaxin toimii ainutlaatuisessa transmedian maastossa, jossa katsojat / seuraajat / pelaajat osallistuvat keskusteluun sosiaalisessa mediassa ja pystyvät olemaan yhteydessä Galaxin juontajiin, vierailemaan Galaxin olohuoneen jaksoissa ja osallistumaan äänestysten myötä uusiin sisältöihin. (Vacklin & Rosenvall 2015, 197).

Olemme käsikirjoittaneet ja ohjanneet yhdessä Iiris Viitaniemen kanssa kahtena jouluna joulukalenterit Yle Galaxin pelisovellukseen. Lisäksi tein audiodraamademon Ylelle helmikuussa 2025 ja Yle asia demon osana tuottajan opintojani keväällä 2023.

3.1 Yle Galaxin joulukalenteri 2024

Käsikirjoitin, ohjasin ja kuvasin Iiris Viitaniemen kanssa syksyllä 2024 Yle Galaxin äppiin joulukalenterin, jossa kaksi Galaxin juontajaa kisasi toisiaan vastaan minipeleissä. Videot julkaistiin päivittäin joulukuun 24. päivään asti.

Saimme ensikertalaisiksi paljon vastuuta ja vapaat kädet tekemiseen. Sain mahdollisuuden osoittaa tuottajalle osaamistani. Ensimmäinen halusin näyttää kykeneväni luomaan hyvän ilmapiirin kuvauksiin, jossa esiintyjänä oli nuoret Galaxin juontajat. Toiseksi halusin osoittaa, että kykenen hyödyntämään kaksi kuvauspäivää tehokkaasti. Kolmanneksi halusin osoittaa, että pystyn tuottamaan laadukkaan lopputuloksen.

Panostimme esiintyjien kanssa keskusteluun ja turvasimme heille tarpeelliset tauot kuvausten aikana. Oli selvää, että ”hyvän fiiliksen” ylläpito oli ainoa keino pysyä aikataulussa. Jos olisimme uuvuttaneet esiintyjät liiallisella kuvaustahdilla, kuvaukset olisivat hidastuneet merkittävästi. Ylen tilat tarjosivat meille hyvät puitteet: kuvauslokaatio oli esiintyjille tuttujen taukotilojen vieressä.

Kahdenkymmenen neljän videon kuvaaminen kahdessa päivässä rajatulla kuvausajalla esiintyjien iät huomioiden oli melkoinen haaste, mutta tartuimme siihen Iiriksen kanssa päämäärätietoisesti ja kunnianhimoisesti. Meillä oli alle puoli tuntia aikaa kuvata yksi peli. Emme rajanneet kisoja pois siksi, että ne olisivat olleet liian monimutkaisia vaan panostimme esituotannossa suunnitteluun, joka mahdollisti nopeat siirtymät pelien välillä. Kenties merkittävin käsikirjoituksellinen tehokkuutta lisäävä keino oli kirjoittaa pelien säännöt paperille, jotka esiintyjät lukivat suoraan kameralle. Tämä mahdollisti sen, että A) ohjeet tulivat katsojalle selviksi ja B) esiintyjien ei tarvinnut ennakkoon opetella pelien sääntöjä tai ohjeita ulkoa.

Haastavinta pelien käsikirjoittamisessa oli kahdenkymmenen neljän pelin keksiminen ja kuvausten pituuden keston arvioiminen. Perinteisessä käsikirjoittamisessa yksi sivua käsikirjoitusta vastaa n. minuuttia valmista ohjelmaa, jolloin voidaan helposti arvioida montako minuuttia valmista materiaalia tulisi saada kuvattua yhdessä kuvauspäivässä (Vacklin & Rosenvall 2015, 341). Tämän tyyppisessä kisaohjelmassa ei perinteistä käsikirjoitusta ollut. Sen sijaan oli vain lista pelejä ja ohjeet niiden pelaamiseen.

Galaxin sovelluksen sisältöjen eri käyttötavat vaikuttavat merkittävästi käsikirjoituksen luonteeseen (Aaltonen 2018, 20). Tärkeä osa prosessia ja henkilökohtaista kehittymistäni on ollut ymmärtää ja sisäistää eri tavat, joilla seuraajat / pelaajat voivat sisältöä käyttää.

Galaxin sovelluksessa olevia sisältöjä kuvaillaan peleiksi, joten sisällössämme oli oltava jonkin tasoinen interaktiivisuuden komponentti. Käytännössä nämä haarautuvat kerrontaelementit tarkoittavat enemmän kuvattavaa. Halusimme antaa pelaajalle kokemuksen tarinaan ja tapahtumiin vaikuttamisesta, joten meidän täytyi kuvata eri vaihtoehtoja tarinan etenemiselle. Kahdestakymmenestä neljästä videosta kuudessa pelaajan oli mahdollista valita kumpi esiintyjistämme suoritti kisan vaatiman tehtävän.

Saimme kuvattua kahdessa päivässä kaikki kisat. Parhaista pyrkimyksistämme huolimatta esiintyjämme olivat jokseenkin uupuneet kuvauksien jälkeen. Pidän tätä jonkinasteisena epäonnistumisena. Uupumus jää helposti ihmisellä muistiin, vaikka työ olisi itsesään ollutkin miellyttävää. Otimme tästä opiksi seuraavaa vuotta varten. Kokonaisuudessaan lopputulos oli onnistunut.

3.2 Yle Galaxin joulukalenteri 2025 - Varjokirja

Onnistumisestamme vuoden 2024 Galaxin sovelluksen joulukalenterin teossa kertoi se, että saimme mahdollisuuden toteuttaa sellaisen myös vuodelle 2025. Lisäksi saimme mahdollisuuden luoda siitä hyvin erilaisen. Ylen tuottaja kertoi, että kyselyssä oli selvinnyt, että seuraajat ovat toivoneet enemmän kauhu- ja fantasiaisisältöä. Kyselyn pohjalta lähdimme liriksen kanssa käsikirjoittamaan fiktiivistä tarinaa, jossa oli näitä elementtejä joulutarinan ympärillä.

Ehdotimme liriksen kanssa Ylen tuottajalle kolmea lähestymistapaa. Ensimmäinen oli toisinto edellisvuoden joulukalenterista, jossa kaksi juontajaa oli kilpailleet toisiaan vastaan erilaisissa minipeleissä. Toinen oli fiktiivinen mysteeritarina, jossa kyseiset juontajat saivat jonkin mysteerin ratkaistavakseen. Kolmas ehdotuksemme oli fantasiatarina. Ennen palaveria pidimme liriksen kanssa vielä vartin aivoriihen, jossa sain idean tarinan alulle: kaksi Galaxin juontajaa löytävät kolmannen juontajan nukkumasta sohvalla, eivätkä saa tätä hereille. Sitten nukkuva juontaja soittaa heille videopuhelun Varjokirjan sisäisestä vankilasta. Tarinan koukku oli siinä ja tuottaja kiinnostui fantasiatarinamme ideasta. Päädyimme tekemään tarinan Varjokirjasta, joka imaisee lukijan sisäänsä erilaisiin maailmoihin ja seikkailuihin.

Arvostan Ylen tuottajaa Krista Kvickiä hänen tavastaan suhtautua ideoihin. Hän saa käsikirjoittajan tuntemaan, että huonoja ideoita ei ole, vaan ne voivat olla väylä hyviin ideoihin, osa prosessia. Hän auttaa luomaan positiivista ilmapiiriä, jossa ideoiden esiintuominen ja puiminen tapahtuu rennolla tavalla. Nikkinen ja Vacklin ovat samaa mieltä. ”Ideoinnin säännöt ovat yksinkertaiset: arviointi pitää hylätä kokonaan ja ajatella positiivisesti” (Nikkinen & Vacklin 2012, 226).

Halusimme kehittää tarinan Galaxin sovelluksen mahdollistaman interaktiivisuuden ympärille. Tarinan sisällä täytyi olla hetkiä, joissa pelaaja saisi vaikuttaa tarinan kulkuun. Käytettävissämme oli tällä kertaa edellisvuotta suuremmat resurssit ja päädyimme tuplaamaan juontajien määrän kolmesta kuuteen. Kukin kolmesta uudesta juontajasta saisi oman tarinaosion. Rakenteemme syntyi tätä kautta. Kaksi päähenkilöämme kävisi kolmessa eri seikkailussa kolmen eri juontajan kanssa. Pelaaja saisi valita missä järjestyksessä seikkailut suoritettaisiin.

Kuvauspäivien määrä tuplattiin edellisvuoden kahdesta neljään ja sen pohjalta osasimme rakentaa viisilukuisen tarinamme sopiviin osiin. Kutsuimme tuotannossa tarinan viittä eri osaa luvuiksi. Tarinan rakenteen oli tarkoitus toimia siten, että luvut yksi ja viisi katsottaisiin / pelattaisiin ensimmäisenä ja viimeisenä, mutta pelaaja saisi itse valita missä järjestyksessä käy yksittäiset tarinan osiot luvut 2-4. Päivää ennen sisällön alkuperäistä suunniteltua julkaisua saimme tietää, että sovelluksen koodi ei antanut mahdollisuutta tällaiseen ”sulkevaan” valintaan,

jossa ensimmäisen seikkailun käytyään, sen ei pitäisi enää tulla valintamahdollisuudeksi pelaajalle. Jouduimme lyömään tarinan järjestyksen lukkoon niin, että pelin pystyi pelaamaan vain lukujärjestyksessä 1–2–3–4–5. Tämä oli valitettava käänne, koska käsikirjoituksesta asti tarina oli rakennettu siten, että pelaaja olisi voinut vaikuttaa järjestykseen, jossa hän kokee seikkailut. Käytännössä pelaaja ei tiedä valmiista sisällöstä, että alkuperäiseen suunnitelmaan kuului tällainen valinnan vapaus.

Tarina oli sidottu muitakin valintakohtia, joilla pelaaja sai vaikuttaa tarinan kuluun. Toisessa luvussa kaksi juontajaa heräsi kellaritulasta kahlittuna pöytään ruosteisilla kahleilla. Heidän täytyi sopia heidän välinen riitansa ennen tarinan jatkumista. Pelaaja sai valita jatkavatko juontajat riitaansa vai sopivatko he sen. Riidan jatkuessa kahleet kiristyivät, mutta lopulta molemmat valinnat johtivat tarinan yhdenmukaiseen etenemiseen.

Pöydän ääreltä päästyään juontajat löysivät ikävän näköisen joululahjapaketin (kuva 2), jonka kyljessä ammotti terävähampainen suu. Pelaaja sai valita, kumpi juontajista joutui laittamaan kätensä lahjapaketin sisään. Lahjapaketista löytyi ensimmäinen kolmesta esineestä, jotka täytyi kerätä tarinan ratkaisemiseksi.



KUVA 2. Varjokirjan maailmasta löytyvä paha lahja.

Kyseistä ”pahaa lahjaa” varten kävimme palaveria meidän rekvisitöörin kanssa. Hän rakensi lahjan meidän keskustelumme ja antamiemme referenssikuvien pohjalta. Hän järjesti meille myös pienikokoisen savukoneen, jonka pystyimme piilottamaan lahjan sisään, jolloin pystyimme puskemaan suusta ulos savua.

Kolmannessa luvussa kaksi juontajaa heräsi tontun pajalta ja joutui suorittamaan tontun antamia tehtäviä saadakseen tontulta toisen kolmesta esineestä. Tämä osio oli käsikirjoitettu green screen ruudun edessä kuvattavaksi ja siksi hahmot eivät liiku kohtauksessa vaan seisovat paikoillaan. Halusimme hyödyntää green screeniä fantasiaympäristön luomiseen. Pari viikkoa ennen kuvauksia järjestämme esitteli meille Ylen kellarista täysin sisustetun joulukaupan, jota on järjestäjän kertoman mukaan vuosien mittaan hyödynnetty eri tuotannoissa. Päätimme vaihtaa kuvauslokaation upeaan kauppaympäristöön keventäen samalla jälkityön tarvetta.

Emme muuttaneet käsikirjoitusta, vaikka kuvauslokaatio olisi tarjonnut uuden mahdollisuuden hahmojen liikkumiselle. Emme halunneet muuttaa suunnitelmia niin lähellä kuvauksia. Tämä puolestaan antoi enemmän aikaa ja mahdollisuuksia näyttelijäntyöhön keskittymiseen ja kyseisen kohtauksen perusteelliseen kuvattamiseen, kun näyttelijät käytännössä seisovat koko päivän paikoillaan.

Neljännessä luvussa esiintyjät pysyivät Galaxin olohuoneessa, mutta tarinassa se Galaxin olohuone, jossa he heräsivät, oli Varjokirjan rinnakkaisulottuvuudessa sijaitseva outo versio olohuoneesta. Tarinassa gongin soidessa huone lähti vapaaputoamaan benjiköyden varassa. Otimme tietoisesti riskin tällaisen idean tuomisessa tarinaan. Jouduimme miettimään tarkkaan, miten kuvaamme illuusion putoavasta huoneesta kameran pysyessä putoavan huoneen sisällä.

Päädyimme kuvaamaan kohtauksen hyvin kineettisellä tavalla. Yritimme luoda illuusion putoamaan lähtevästä huoneesta nopealla kameran liikkeellä, joka ei toiminut. Jouduimme leikkaamaan sen ympäriltä jälkituotannossa. Lisäksi annoimme yhdelle hahmoista erittäin syvällisen dialogin: ”Me pudotaan!” välittämään viestiä pelaajalle, että huone putoaa. Jälkituotannossa graafikkomme 3d-mallenssi kaksi kuvaa putoavasta huoneesta isossa mustassa tilassa, joihin leikkasimme illuusion tueksi. Lopputulos oli toimiva.

Projektin jälkituotannossa ajauduimme suuriin aikatauluhaasteisiin editoinnin myöhästyessä. Kevensin leikkaajan työtaakkaa leikkaamalla yhden viidestä luvusta. Saimme tuotteen valmiiksi ja se julkaisiin 2.12.2025.

Pidimme päätöspalaverin muutamaa viikkoa myöhemmin, jossa saimme tietää, että Yle tekee rebrändäystä keväällä 2026 ja jäin siihen käsitykseen, että ohjelmasisältöjä pyritään virtaviivaistamaan. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että työtehtävämme Ylellä eivät toistaiseksi tulisi jatkumaan.

3.3 Audiodraama-demo – Salamajengi

Keväällä 2021 Yle haki uutta lasten elokuvaa. Lähetin oman ideani lasten elokuvalle kyseiseen hakuun. En ollut edes opiskelija siihen aikaan. Yleltä soitettiin hakuajan jälkeen ja minulle kohteliaasti selitettiin, että yleinen käytäntö on, että vastaavissa hauissa hakijalla on taustallaan tuotantoyhtiö.

Syksyllä 2024 sain mahdollisuuden pitchata em. elokuvaidean Ylen tuottajalle audiodraamaksi. Minulla ei ollut aiempaa kokemusta audiodraaman kirjoittamisesta, enkä koskaan ollut edes harkinnut sellaisen tekoa. Elokuva- ja tv-alan kiinnostukseni on aina kohdistunut audiovisuaalisiin projekteihin. Tuottaja ehdotti, että suorittaisin heillä harjoittelun alkuvuodesta 2025 ja tekisimme audiodraamaideastani demon.

Tarinani nimi oli Salamajengi painaa kaasua, jossa kolme yksitoistavuotiasta kaveria korjaa karting-autoa tähtäimenään karting-mestaruus. Yksi kavereista kuulee, että he ovat muuttamassa Lappiin isän töiden perässä, joten edessä on kaverusten viimeinen kesä yhdessä. He ovat jo nuorina luvanneet viettää teini-iän porukalla, joten he päättävät tehdä kaikki ”teinijutut” yhdessä kesässä. Tähän sisältyy sääntöjen rikkominen, vanhemmille huutaminen ja ennen kaikkea seuruselujutut. Tarinassa oli potentiaalia.

Iso pähkinä purtavaksi demon käsikirjoittamisessa oli päättää mihin asti kokonaistarinaa demo yltää, ja kenties tässä kohtaa tein isoimman virheeni koko projektissa. Alun perin kirjoitin noin kymmenen sivua, jossa tarina pyöri vain karting-

autoilun ja ns. moottoriajoneuvojen fiilistelyn ympärillä. En edes yrittänyt päästä laajemman tarinan isompiin twisteihin muutosta ja yhteisten teinijuttujen tekemisestä. Keskityin hahmoihin, heidän väliseensä humoristiseen kanssakäyntiin ja näkökulmaan yksitoistavuotiaista, jotka ihailevat mopoikäisiä nuoria. Kohtauksia oli kolme ja siirtymiä kohtausten välillä kaksi.

Päätin lopulta priorisoida tarinan juonellisen twistin ja halusin päästä tarinassa kohtaan, jossa päähenkilö Niilo saa tietää muutosta ja kaveriporukka päättää yhdessä hankkia Niilon isälle potkut, jotta muuttoa ei tapahtuisi. Käytännössä tämä tarkoitti kohtausmäärien, siirtymien ja hahmojen lisääntymistä merkittävästi.

Audiodraamoissa kertojaääntä ei ole tapana käyttää kuljettamaan hahmoja paikasta toiseen. Usein kertojaääntä ei ole lainkaan. Teksti on pitkälti hahmojen välistä dialogia. Tämä tarkoittaa, että siirtymät tehdään dialogin ja ääniefektien, äänimaailman kautta. Demoni kohtaukset muuttuivat tarpeettoman monimutkaisiksi ja siksi lopputulosta oli vaikea seurata. Jos kuulija menettää paikan ja ajan tajun, häntä on vaikea enää saada ”takaisin kärryille”, ja koko tarina lässähtää kuin pannukakku. Liitteissä on näyte käsikirjoituksesta (Liite 1).

Valitsimme kolme lahjakasta nuorta näyttelijää tarinan kolmeksi päähenkilöksi. Meillä oli yksi treenipäivä käsikirjoituksen läpikäymiseen. Kuullessani hahmot äänessä, sain tärkeää palautetta, jonka avulla pystyin vielä tekemään pieniä muutoksia käsikirjoitukseen ennen kuvauksia.

Äänityspäivänä pidimme Rami Saarijärven johdolla treenin, jossa kävelimme ympäri Ylen studion varasto- ja lavastetiloja ja teimme Ramin johdolla improvisaatioharjoituksia näyttelijöiden kanssa. Tämän oli tarkoitus murtaa jäätä ja toimia lämmittelynä ennen ahtaaseen äänityskoppiin astumista.

Näyttelijöiden ohjaaminen oli yksi parhaista osista koko projektia. Osasin kommunikoida näyttelijöille heidän hahmojensa tunnetiloja ja ajatusprosessia hyvin, koska onnistuimme kollektiivisesti kehittämään tekstiä ja näyttelijäsuorituksia oikeaan suuntaan.

Jälkitöissä käytimme Reaper nimistä ohjelmaa äänenkäsittelyssä. Sain käyttööni Ylen musiikki ja ääniefektipankin, josta etsin kohtauksiin sopivia musiikkikappaleita ja ääniefektejä. Rami viimeisteli projektin.

Valmis demo oli n. 13 minuuttia pitkä. Olin tyytyväinen siihen, että saimme sen valmiiksi ja alun perin oli hyvin tyytyväinen lopputulokseen.

3.4 Reality-demo – Festari+

Osana tuotannonopintojani TAMK:ssa saimme tehtäväksi tehdä konseptipaketin realitysarjalle. Kolmen hengen tiimissämme oli minun lisäksi Lassi Härkönen ja Enja Kanervavuori. Päädyimme tekemään konseptipaketin Lassin idean pohjalta sarjalle Festari+. Seurantarealityssa seurattiin tapahtumia ison festarin kulissien takaa. Ylen tuottaja vieraili kurssillamme ja halusi tehdä sarjalle demon kanssamme.

Otimme yhteyttä muutamiin festarinjärjestäjiin ja Aitoon kirkastusjuhlien järjestäjälle sopi, että menemme kuvaamaan demon heidän festareilleen kesällä 2023. Pääesiintyjänä oli Käärijä.

Kävimme Enjan ja Lassin kanssa tutustumassa lokaatioon ja festarin järjestäjään. Kuvasimme hänen kanssaan haastatteluosion, jossa hän kertoi festareiden historiasta ja sen kesän festarin järjestelyistä. Käärijä oli varattu festareille ennen hänen UMK:n myötä räjähtänyttä suosiota, joten järjestäjillä oli mietittävää miten varautua suureen yleisömäärään Käärijän keikalle.

Kuvasimme festareilla yhden pitkän päivän yhdessä Yleltä tulleen kuvaajan kanssa. Jaoimme Lassin ja Enjan kanssa työt siten, että vuorottelimme ohjaajan roolissa. Jälkitöihin saimme Ylen leikkaajan, joka editoi demon valmiiksi muuttamassa päivässä.

Esittelimme demomme Ylen sisällöistä päättävälle tuottajille. Saimme nopeasti kielteisen vastauksen sarjan tuotantopäätökselle. Syiksi kerrottiin, että mielenkiintoisesta maailmasta huolimatta kerrontatapa ja demon sävy oli hyvin perinteinen ja turvallinen.

Olimme pettyneitä päätökseen, mutta uskon, että hetken sitä sulateltuamme tajusimme, että palaute oli oikeutettua. Jaoimme ohjaamisen kolmeen reiluuden nimissä, enkä näe, että olisimme tehneet sitä millään muulla tavalla. Jos nyt jälkiviisauden suomalla näkökulmalla jotain kehitettävää olisi ehdotettava, niin ehkä meidän olisi kannattanut valita yksi meistä kolmesta ohjaajaksi ja rohkaista ja haastaa häntä tekemään sarjasta oman näköisensä. Luonnollinen valinta tähän olisi ollut Lassi, jonka ideaan sarja alun perin perustui.

3.5 Keskeiset opit käsikirjoittamisesta ja ohjaamisesta

Vanha sanonta ”Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty”, pitänee paikkansa. Käsikirjoittamisen näkökulmasta se tarkoittaa esituotantoon panostamista. Idea on hyvä oppia tarkastelemaan monelta kannalta. Tässä muutamia kysymyksiä, joiden esittämisessä hyödynnän oppimaani.

Realitysarjan demo: Mikä tekee realitysarjastamme poikkeavan? Mikä on sen visuaalinen sävy?

Audiodraaman demo: Miten audiodraama poikkeaa audiovisuaalisesta käsikirjoittamisesta? Miten varmistat, että kuulija pysyy mukana tarinassa? Miten tuot audion keinoin esiin hahmon, joka on ujo ja hiljainen?

Galaxin äpin joulukalenteri: Minkä tyyppiset valinnat tuntuvat pelaajista / seuraajista oikeasti merkittäviltä?

Etenkin opiskelijalle voi olla itsessään jo niin palkitsevaa päästä tuotantoon keilemaan siipiään, että sitä lähtee kuvauksiin idean ja käsikirjoituksen kanssa, joka olisi todellisuudessa voinut olla merkittävästi laadukkaampi. On luonnollista korostaa itsellesi ja tuottajalle, johon yrität tehdä vaikutusta, tarinasi ja ideasi hyviä puolia. Niitä pitääkin hoitaa ja kasvattaa eteenpäin. Kenties tärkeämpää on kuitenkin osata katsoa tekstiä kriittisesti ja keskittyä sen heikkoihin kohtiin, jotka vielä vaativat työtä.

Kuvauksissa maltti on valttia. Kesällä 2025 kuvatessamme Varjokirjaa eräänä kuvauspäivänä yksi päivän tärkeimmistä näyttelijöistä unohti tulla paikalle ja jouduimme odottamaan häntä kaksi tuntia. Teimme nopeita muutoksia käsikirjoitukseen ja poistimme reilun sivun verran kuvattavaa siltä päivältä. Toisena päivänä huomasimme, että näyttelijöille oli lähetetty ristiin heidän työaikansa ja jouduimme nopealla reaktiolla vaihtamaan päittäin näyttelijöiden roolit. Nämä ratkaisut eivät parantaneet lopputulosta, mutta meillä ei kuvaushetkissä ollut muita vaihtoehtoja.

Pyydä aikaa. On luonnollista haluta antaa itsestään mahdollisimman osaava ja hyvin valmistautunut kuva. On kuitenkin täysin ammattimaista myös ehdottaa esim. viikon miettimisaikaa, kunhan pysyt ehdottamassasi aikataulussa. Audiodraaman demon kohdalla olisin voinut avoimesti sanoa tuottajalle, että muoto on minulle uusi ja ehdottaa, että tapaamme viikon kuluttua. Siinä ajassa olisin ehtinyt opiskella audiodraaman muotoa ja kehitellä useamman idean, jotka pitchata tuottajalle tapaamisellamme. Salamajengin kohdalla menimme käytännössä lounaalle ja pitchasin ideani ja juna oli vauhdissa ennen kuin huomasin olevani edes sen kyydissä. Kokemus oli hyvä ja opettavainen. En olisi silloin voinut tietää asioita mitä nyt tiedän.

4 TUOTANNON TYÖT

Istuin oppitunnilla keväällä 2023, kun Ylen tuottaja kävi esittäytymässä luokkani edessä ja kertoi laittaneensa meille sähköpostia koskien tulevaa harjoittelupaikkaa Ylellä. En ollut saanut kyseistä sähköpostia, joten kysyin tarkennusta asialle. Tunnin jälkeen menin juttelemaan tuottajalle ja pyysin häntä lähettämään sähköpostin minulle. Sain kyseisen harjoittelupaikan ja siitä alkoi tieni Ylen eri projekteissa.

Tavoitteeni on aina ollut päästä käsikirjoitustehtäviin, mutta tuotannon puolen tehtävien tekemisestä on aina suurta hyötyä verkostoitumisen ja talon tavoille oppimisen kannalta.

4.1 Supernormaalialia (2023-2024) - tuotantoassistentti

Toimin Supernormaalialia sarjan kuvauksissa tuotantoassarina kahden kesän ja yli 100 kuvauspäivän ajan. Tehtäviini kuului runnerointi, catering ja sometoimittajan työt. Keitin yli 400 litraa kahvia kesässä, ajoin näyttelijöitä tuhansia kilometrejä ja kuvasin ties kuinka monta tuntia materiaalia näyttelijöistä kuvausten kulisseissa.



KUVA 3. Supernormaalialia studiokuvaus KUVA 4. Kulissien sisältä

Kuvaukset oli suunniteltu molempina kesinä niin, että aloitimme studiokuvauksilla, jotka kestivät noin neljä viikkoa. Saavuin aamulla paikalle hieman muuta

työryhmää aiemmin ja asetin aamupalatarvikkeet lämpiöön tarjolle. Töihin tullessaan työryhmä sai ottaa itselleen kahvia ja aamiaista, jota nauttia palaverin aikana, jossa ohjaaja kävi läpi päivän kuvauksia. Asettelin saman tarjoilun esiin kahvituolla. Lounaalla katsoin, että alaikäiset näyttelijät kävivät Mediapoliksen ruokalassa syömässä ja ruokalan mentyä kesäksi kiinni, kuljetin heidät lounaalle.

Loput työpäivästäni kului sometoimittajan roolissa. Tuottaja oli antanut minulle ja näyttelijöille A4:n verran ohjeita somesisällöille, joita käytettiin sarjan markkinoinnissa ja ilmiöittämisessä. Ilmiöittämisellä viitataan sisältöihin, jolla pyritään luomaan sosiaalisen median ilmiötä sarjan ympärille.



KUVA 5. Ulkokuvauksia Supernormaalia tuotannossa

Innokkaiden nuorten kanssa oli helppo työskennellä. Etenkin naispuoliset näyttelijät olivat hyvin itseajautuvia somesisältöjen kuvaamisen suhteen. Poikien kanssa sain olla hieman tarkempi ja muistuttelin heitä säännöllisesti esim. My Day –kuvauksista, joissa näyttelijät kuvasivat itse itseään läpi työpäivän. Suurin osa kuvaamastani materiaalista oli improvisoitua, jossa nuoret keksivät itse jonkin hauskan jutun, jonka he halusivat kuvata. Suosituimpia videoita somessa on

ollut video, jossa yksi päänäyttelijöistämme nousee ensimmäistä kertaa hevosen selkään.

Studiokuvausten jälkeen siirryimme lokaatiokuvauksiin. Ajoin aamulla Mediapolikselle ja keitin päivän kahvit isoihin termareihin. Lastasin Ylen pakettiauton täyteen catering -tarjoilua, otin kyytiin taitettavan pöydän ja ajoin sen päivän kuvauslokaatioon, jossa suoritin samat rutiinit kuin studiossa luonnonläheisimmissä olosuhteissa.

4.2 Galaxin supersynttärät – vieraiden host

Toimin Galaxin 20v synttäreiden kuvauksissa vieraiden hostina yhdessä liris Viitaniemen kanssa. Synttäreille kutsuttiin 140 “seuraajaa”, eli Galaxin fania ja meidän tehtävänämmä oli käydä yli 500 hakemusta läpi, valita lapset kuvauksiin, olla yhteydessä heidän vanhempinsa, lähettää heille tietopaketti ja hostata lapsia itse kuvauksissa, eli ohjata paikasta toiseen, varmistaa, että kaikki ovat saaneet välipalaa ja kaikki tietävät mistä vessat löytyy ym. Mielenkiintoinen ja haastava tehtävä oli pääosin tuotannollinen. Tehtävän paras anti oli päästä näkemään seuraajien iloa kuvauksissa ja päästä mukaan itse kuvauksiin neljäksi päiväksi.

Työtehtävän haastavin osa oli esituotannossa. Yli viidensadan hakemuksen käsittelyssä oleellisen tärkeäksi muodostui systemaattinen, selkeä ja johdonmukainen tiedon läpikäynti ja tallentaminen. Huolimattomuuteen ei ollut varaa. Hakemukseen kirjattiin mm. päivät, jolloin hakijat pystyivät olemaan kuvauksissa, kaverit, jotka olivat hakeneet kuvauksiin ja niihin pystyi kirjoittamaan vapaamuotoisen tekstin, jossa hakija perusteli syytään haluta kuvauksiin. Hakemuksia läpikäydessämme meidän piti osata erotella sieltä ensin motivoituneimmat hakijat, sitten yhdistää heidät ystäviinsä ja varmistaa, että he olivat hakeneet samoihin päiviin.



KUVA 6. Galaxin 20v kuvauksista



KUVA 7. Yhteiskuva Galaxin juontajien kanssa.

4.3 Levoton tuhkimo -elokuva - runnerointi

Yellow Film & TV kuvasi syksyllä 2023 Levoton Tuhkimo elokuvaa viikon ajan Porissa. Laitoin sähköpostia elokuvan tuottajalle ja kerroin opiskelevani elokuva-alaa ja asuvani Porissa. Sain runnerin pestin viideksi päiväksi.

Hain viikon ajan lounaat työryhmälle ja kuskasin näyttelijöitä ja työryhmää hotellin ja kuvauslokaation ja hotellin ja juna-aseman välillä. Ajamista oli todella paljon ja jouduin tekemään itselleni selvän kirjanpidon kaikista reiteistäni ja aikataulustani. Tästä huolimatta erään iltana Porin keskustassa kuvatessamme unohdin kokonaan, että minun piti hakea iltajunalta yksi työryhmän jäsen ja viedä hänet hotellille. Paikalla ollut tuotantokoordinaattori onneksi muistutti minua ja olin paikalla ajoissa.

Sain nähdä omin silmin miten monimutkaiseksi elokuvan logistiikka voi mennä. Jos esituotannossa tuotantotyöryhmä ei olisi tehnyt työtään tarkkaan, mikään ei toimisi kuvauksissa.



KUVA 8. Levoton Tuhkimo – yökuvauksia



KUVA 9. Yhteiskuva Saku Taittosen kanssa

4.4 Keskeiset opit tuotannon töissä

Kaksi kesää Supernormaalia tuotannossa ovat toistaiseksi olleet paras työelämäkokemukseni. Työryhmän henki ja ilmapiiri oli positiivisinta, jota olen koskaan työpaikalla kokenut. Käytännössä kuvauspäiviä johti kolmen henkilön tiimi, johon kuului sarjan ohjaaja, pääkuvaaja ja apulaisohjaaja. He asettivat sävyn tekemiselle heidän keskenäisellä kommunikaatiolla ja yhteistyöllä, ja onnistuivat "asettamaan riman", jota koko työryhmä oli motivoitunut seuraamaan. Tuotannon haasteisiin ei suhtauduttu kiirehtimällä vaan rauhassa yhdessä pohtien. Kuvauksissa ei huudettu, eikä juostu, vaan pidettiin tyylikkään maltillinen tekemisen tahti.

Sain nähdä miten eri tuotannon osa-alueet (ohjaus, apulaisohjaus, kuvaus, valaisu, ääni, rekvisiitta, puvustus, meikki) toimivat keskenään. Kameroiden käytössä oma työpanokseni oli minimaalinen, joten pystyin seurata aitiopaikalta kuvausten rytmiä ja ohjaajan toimintaa.

Pidin työtehtäviäni hyvin miellyttävänä. Ne olivat hyvin konkreettisia, "hands-on" tehtäviä ja sometoimittajan roolissa sain toteuttaa itseäni luovalla tasolla.

Tuotantoassistentin työt Ylellä eivät kuvasta tuotannon moninaisia töitä kokonaisuutena. Merkittävä osa tuotannon puolella työskentelyä on esituotannollista, ja niiden tekemiseen tarvitaan hyviä organisointitaitoja ja paineensietokykyä. Isoa

tietomäärää ja logistista palapeliä käsitellessä on tärkeä löytää oikeat keinot tiedon käsittelyyn ja oikeat kanavat viedä tietoa eteenpäin. Kuvauksissa täytyy osata löytää tieto nopeasti ja tehokkaasti. Näissä onnistumista edesauttaa hyvä perehdytys, opastus ja tietokoneohjelmien käytön oppiminen.



KUVA 10. Supernormaalina tv-sarjan kuvauksista kesällä 2023

5 POHDINTA

Koulussa opitun teoreettisen opin vieminen käytäntöön on oma lukunsa media-alalla. Parhaiten käsityksen tekemisestä saa tekemällä. Pienetkin tuotannot ja ”vaatimattomat” työroolit kasvattavat ymmärrystä alasta ja itsestä tekijänä. Oleellista on olla aktiivinen ja positiivinen voima työpaikalla. Silloin kun töitä ei ole, täytyy kyseinen voima osata kohdistaa itseensä ja keskittyä oman ammattitaitonsa kehittämiseen itsenäisti.

Ammatillinen käsitykseni itsestäni käsikirjoittajana on kasvanut Ylen tuotannoissa. Minun luontaiset vahvuuteni ja kiinnostukseni ovat vahvasti luovalla puolella. En ole hakeutumassa elokuva- ja tv-alalle tehdäkseen tuotannon puolen töitä. Tämä ei tarkoita, ettenkö olisi valmis tekemään niitäkin, mutta priorisoin nyt ja tulevaisuudessa vahvasti omaa identiteettiäni käsikirjoittajana ja ohjaajana.

Mitä tulee käsikirjoittamiseen, olen motivoitunut ja kiinnostunut siitä sen laajimmassa merkityksessä. Vaikka tavoitteeni ja isoin kiinnostuksenkohteeni on fiktion käsikirjoittaminen, niin pidän kaikkea käsikirjoittamista, kuten reality- tai dokumentaarinen käsikirjoittaminen, tärkeänä osana ammatillista kehitystäni. Käsikirjoittamisen muotoja on useita. Hyvän käsikirjoittajan täytyy osata sopeutua uusiin sisältöihin ja tekotapoihin.

Portfolion tekeminen on ollut erinomainen muoto reflektoida omia työkokemuksia ja oppimista. Tuottajan näkökulma kiinnostaa minua siinä mielessä, että se on ikään kuin katsaus kulisseeihin: Mitä oltaisiin voitu tehdä paremmin? Missä onnistuttiin? Miten toimimme ensi kerralla? Omia suorituksiani arvioimalla ja onnistumisten tuomien tunteita pohdiskelemalla pystyn kalibroimaan omat ammatilliset tavoitteeni. Mitä oikeasti haluan? Missä olen oikeasti hyvä? Mihin olen motivoitunut parhaiten? Missä työssä minulla on eniten annettavaa kehittämiseen ja innovointiin?

Nettisivut ovat ajankohtainen ja tehokas tapa tuoda esiin omaa osaamistani ja erottua haastavilla työmarkkinoilla.

LÄHTEET

Aaltonen, J. 2018 Käsikirjoittajan työkalut. Tampere: Suomen Yliopistopaino Oy

Anderson, V. 2022. Visuaalisen viestinnän suunnittelu ja toteutus. Liiketalouden koulutus. Laurea-ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Viitattu 1.4.2026.
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2022060615627>

Hirvonen, E. 2003 Käsikirjoittaminen. Juva: WS Bookwell Oy

Nikkinen, A., Vacklin, A. 2012 Television runousoppia. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy

Niikko, A. 2000 Portfolio oppimisen avartajana. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi

Partanen, P., Koponen, S., Kostamo, P. 2025 Päiväkirja ja portfolio - opas ammattikorkeakoulun opinnäytetyöhön. Tallinna: Art House

Vacklin, A., Rosenvall, J. 2015 Käsikirjoittamisen taito. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy

KUVA 1. Toukola, J. 2025

KUVA 2. Toukola, J. 2025

KUVA 3. Toukola, J. 2023

KUVA 4. Toukola, J. 2023

KUVA 5. Toukola, J. 2023

KUVA 6. Toukola, J. 2025

KUVA 7. Toukola, J. 2025

KUVA 8. Toukola, J. 2023

KUVA 9. Toukola, J. 2023

KUVA 10. Toukola, J. 2023

LIITTEET

Liite 1. Ote audiodraaman demon käsikirjoituksesta

1(4)

Niilo:

- Okei okei, Ella. Tää auto tarttee ne salamatarrat. Ne vaan yksinkertaisesti sopii siihen.

Ella:

- Yhtä omaperäistä, kun se, että Sebastianin ensi-ihastus oli sen eskariope.

Sebastian:

- Älä nyt tuo Minna-tätiä tähän!

Niilo:

- Tietenkään salamatarrat ei paljoa lämmitä, jos ei saada tätä käyntiin.

SFX - auton epäkunnossa oleva startti

Niilo:

- Kisaan on enää viikko, eikä meillä oo rahaa ostaa edes kisatulppia. Mutta siis mehän ei luovuteta!

Ella:

- Ja ois vähän myöhäistä vaikka haluttais.

Niilo:

- Miten nii?

SFX - kaukaisuudessa mopon ääniä

Ella:

- Mun ois ehkä pitänyt kertoa tää teille aiemmin.

Sebastian:

- Kuunnelkaa, ainakin yks Derbi.

Niilo:

- Siis mitä sä olit Ella sanomassa?

Ella:

- Ei mitään, ne tulee Linnatietä, ehditään vielä!

SFX – Ella lähtee juoksemaan

Ella:

- Tuu ny!

Kertoja (#2):

Silmien värin lisäksi Niilo oli perinyt äidiltään ihastuttavan kömpelyyden.

SFX – metsässä juoksemisen ääniä

Ella:

- Vauhtia Niilo!

Niilo:

- Oottakaa. Älkää jättäkö mua yksin.

Sebastian:

- Nopee nopee, muuten nähdään vaan perävalot.

Kertoja (#3):

Sebastian tuli ensimmäisenä ulos metsän toiselta laidalta. Viisi mopoa lähestyi Linnatietä ja käänsi katseensa Sebastianiin, joka muina miehinä esitti tutkivansa läheisen puun lehtiä.

Sebastian: (hengästyneenä)

- Tulkaa jo!

SFX – Ella ja Niilo hengästyneinä

Niilo: (hengästyneenä)

- Missattiinko me ne?

Sebastian:

- No ei ku tulee tossa!

SFX – mopojen äänet lähestyvät

Niilo:

- Kato noita takaiskareita.

Sebastian:

- Älä tuijota suoraan.

Niilo: (itseksseen)

- Fireteamin kakssataset.

Sebastian:

- Lopeta ny!

Ella:

- Sä Sebastian näytätkin tosi coolilta, kun silittelet niitä lehtiä.

Niilo:

- Niin tasainen kyyti, ettei erota ajaako maantiellä vai metsässä.

Kertoja (#4):

Sen enempää ajattelematta Niilo nosti kätensä. Eräs mopoilijoista vastasi hänelle pienellä nyökkäyksellä.

Sebastian:

- Mitä sä teet? Käsi alas!

Niilo:

- Toi moikkas mulle.

SFX - mopojen äänet vaimenevat.

Niilo:

- Miettikää. Ollaan täytetty viistoista, hengailaan yhdessä ja alkaa tekee mieli jätskiä. Mopot alle ja huoltsikalle parissa minuutissa.

Sebastian:

- Tai hodarii.

Niilo:

- Ajettais sorsiksen parkkikselle, kateltais maisemia. Kuuma pakoputki nakuttais, bensen haju nousis nenään, kypärä päässä, syötäis jäätelöä.

Sebastian:

- Kypärä päässä?

Niilo:

- No sillein puoliks, ettei se peitä suuta.

Sebastian:

- Niin niin, todellakin, todellakin. Mä aion vetää sellaset energiajuomapärinät, että tukka lähtee!

Ella:

- Mä ajattelin pitää hiukset päässä ja hankkia salikortin, jossa käyn mun ilmastoidulla mautolla, porukat on luvannut ostaa sen mulle.

Niilo:

- Mun iskä sanoo, että mun pitää mennä kesätöihin ja maksaa ainakin puolet moposta ite. Äiti ois maksanut kokonaan.

Sebastian:

- Äijä, mennään samaan paikkaan töihin. Sit uidaan rahassa.

Niilo:

- Vielä neljä vuotta. Ihan liian pitkä aika odottaa.

SFX - pyörän ääni

Ella:

- Kattokaa kuka tuolta polkee.

Sebastian:

- Siirihän se siellä! Niilo, tää on kohtalon määräämä hetki kertoa sille sun tunteista.

Niilo:

- Eikä ole. Lähdetään.

Ella:

- Se näki jo meidät.

Kertoja (#5):

Niilon seuraava idea ei ollut yksi hänen loistavimmistaan, vaikka se tuntuikin siltä sen syntyhetkellä. Hän syöksyi vatsalleen puun taakse.