

# Sisällysluettelo

---

<b>1. Työkalujen käyttöohjeet</b>	<b>9</b>
Johdannoksi	9
Käsikirjoittaminen: helppoa, hauskaa ja halpaa	12
Mihin käsikirjoitusta tarvitaan?	14
Ohjelman tekeminen on prosessi	15
<b>2. Mitä käsikirjoittajan tulee kysyä itseltään?</b>	<b>17</b>
Miksi audiovisuaalinen media?	17
Mikä on ohjelman tavoite?	18
Mikä on ohjelman kohderymä?	19
Mitkä ovat ohjelman käyttötavat?	20
Mikä on ohjelman käyttöikä?	21
Kuinka pitkä ohjelma on?	22
Mitä maksaa?	23
<b>3. Ennakkotutkimus</b>	<b>24</b>
Briefing	24
Käsikirjoitus ryhmätyönä	26
Netti ja kirjallinen lähdemateriaali	28
Kuva-arkistot	30
Kuvauspaikkojen tutkiminen	31
Haastattelut	32

<b>4. Aiheita etsimässä, ideoita nikkaroimassa</b>	<b>34</b>
Ideoita voi tehdä	34
Vapauta mielesi	37
Piirrä ajatuksesi	38
Aivoriihi ja ideoiden arviointi	40
<b>5. Sisältö ja muoto</b>	<b>43</b>
Päälause	44
Näkökulma ja tyyliilaji	47
Synopsis	49
Ohjelmaehdotus ja tarjous	52
<b>6. Rakenne hahmottuu</b>	<b>57</b>
Mitä on dramaturgia?	57
Etenemisiike	58
Elokvakerronnan elementit	61
<b>7. Draamallinen rakenne</b>	<b>64</b>
Elokuvan valtavirta	64
Suljettu muoto	65
Tarina ja juoni	66
Draamallinen aika	67
Toimivia henkilöitä	69
Konflikti	77
Klassisen draaman malli	80
Ola Olssonin malli	81
Kolmen näytöksen malli	85
Sankarin matka	88
Draamallisen rakenteen sovelluksia	90
<b>8. Eeppinen rakenne</b>	<b>94</b>
Seitsemän eeppisen elokuvan tyyppiä	95
Eeppisen muodon sovelluksia	100
<b>9. Muita rakenteita</b>	<b>102</b>
Kategorinen rakenne	102
Retorinen rakenne	106
Esseemuoto	107
Utisirakenne	108
Musiikkia ja matematiikkaa	111

<b>10. Vastaelokuva ja aiheensa näköinen dramaturgia</b>	<b>114</b>
Peter Wollenin malli	115
Vastaelokuvaa hyödyntämässä	119
Tie, talo ja aiheensa näköinen dramaturgia	120
<b>11. Runkoa rakentamassa</b>	<b>122</b>
Lappumenetelmä	122
Graafiset esitykset	124
Kohtausluettelo	126
Treatment	128
Avainkohtaukset ja perusmetafora	130
<b>12. Sorvi käyntiin</b>	<b>132</b>
Henkilöt vai juoni edellä?	133
Hyvän käsikirjoituksen ominaisuuksia	134
Alku ratkaisee	136
Kohtaus	137
Yksi vai kaksi palstaa?	140
<b>13. Hio, puunaa ja viimeistele</b>	<b>143</b>
Dialogi	143
Monologi	146
Selostusteksti	147
Nimi, grafiikka, animaatiot ja efektit	150
Kansilehti ja liitteet	152
<b>14. Käsikirjoitus työkaluna</b>	<b>155</b>
Rakenteellinen arviointi	156
Sisällöllinen arviointi	158
Tuotannollinen arviointi	158
Kuvakäsikirjoitus	161
Ohjaukaskäsikirjoitus	166
Leikkauskäsikirjoitus ja jälkituotantokäsikirjoitus	168
<b>15. Tv-ohjelmien käsikirjoittamisesta</b>	<b>171</b>
Tv-sarjojen maailma	172
Episodisarjat ja jatkuvajuoniset sarjat	174
Tilannekomedia	175
Muut episodisarjat	179

Saippuasarjat	180
Minisarjat	184
Monimuotoinen tosi-tv	185
Tosi-tv:n käsikirjoittamisesta	188
Asiaohjelmallakin on rakenne	194
<b>16. Dokumenttielokuva ja käsikirjoitus</b>	<b>196</b>
Voiko dokumenttielokuvaan tehdä käsikirjoituksen?	197
Tarinoita todellisuudesta	198
Henkilökuva	199
Seurantadokumentti	201
Historiaa käsikirjoittamassa	204
Käsikirjoituksen elementit	206
Vaihtoehtoisia dokumenttielokuvan käsikirjoitusmuotoja	207
<b>17. Mainoselokuvan käsikirjoittamisesta</b>	<b>210</b>
Mainoselokuva on osa brändiä ja kampanjaa	212
Mainoksen pääsanoma	214
Hyvän mainoselokuvan ominaisuuksia	216
Yhteiskunnallinen mainonta	218
Mainoselokuvan rakenne	222
<b>18. Kotisivuista peleihin: Multimedian dramaturgiaa</b>	<b>228</b>
Perusrakenteita	230
Käsikirjoituksen vaiheita	233
Pelien maailma	236
Konflikteja ja henkilöitä	238
Pelien rakenteen hahmottamista	241
Kaavioita ja käsikirjoituksia	243
<b>19. Käsikirjoittajaa aina tarvitaan</b>	<b>245</b>
Muuttuva mediaympäristö	246
Verstaasta maailmalle	247
<b>Sanasto</b>	<b>249</b>
<b>Lähteet</b>	<b>256</b>