

**OHJAUSTYYLIN VALINTA:**

**ULKOA- VAI SISÄLTÄPÄIN?**

**NÄYTTELIJÄOHJAUKSEN KEINOT SKETSIVIIHTEESSÄ**

Turkka Korkiamäki

Opinnäytetyö  
Toukokuu 2013  
Viestinnän koulutusohjelma  
Elokuva- ja tv-linja

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma  
Elokuva- ja tv-linja

TURKKA KORKIAMÄKI  
Ohjaustyylin valinta: ulkoa- vai sisältäpäin?  
Näyttelijäohjauksen keinot sketsiviihteessä

Opinnäytetyö, 65 sivua  
Toukokuu 2013

---

Pohdin opinnäytetyössäni kahta ohjaustyyliä: *ulkoa- ja sisältäpäin*. Käsittelen aihetta sketsiviihteen maailmassa ja sieltä nousevien hahmotyyppien avulla: *karikatyyrin* rinnastan *fyysiikkaan* ja *realistislähtöisen hahmon ajatuksiin*.

Lopussa käsittelen mediaosuutena tekemääni lopputyötä sketsisarjan pilottijakso Sirkke-  
liä, sen hahmoja, ohjausharjoituksia ja itse kuvauksia.

---

Asiasanat: sketsiviihde, komiikka, karikatyyri, realistislähtöinen hahmo, hahmon luominen ulkoapäin, hahmon luominen sisältäpäin, ohjaaminen ulkoapäin, ohjaaminen sisältäpäin, fyysiikka, ajatukset, verbit, adjektiivit, näyttelijäohjaus

## ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences

Degree Programme in Media

Cinema and television `08

TURKKA KORKIAMÄKI

Director's choice: inside-out or outside-in?

Directing actors in comedy

Bachelor's thesis, 65 pages

May 2013

---

I discuss about two ways of directing actors in comedy: *outside-in and inside-out*. I'm using comedy genre as a frame for the subject. From the world of comedy I will bring two types of characters: *caricature* and *realism based character*. Caricature links with *physics* and realism based character with *thoughts*.

In the end I will write about my thesis work *Sirkkeli* as it is a pilot for comedy series. I will explain how its characters, actor trainings and the shootings worked out.

---

Key words: comedy series, caricature, realism based character, creating character outside-in, creating character inside-out, directing outside-in, directing inside-out, physics, thoughts, verbs, adjectives, directing actors

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	6
2 TIETOPERUSTA .....	7
2.1 Sirkkeli .....	7
2.2 Judith Weston: Näyttelijän ohjaaminen.....	8
2.3 Readings in Acting Theories .....	8
2.4 Haastattelut .....	9
3 VIITEKEHYS .....	10
3.1 Sketsiviihteen määrittely .....	10
3.2 Sketsien historiaa.....	11
3.3 Huumori ja komiikka.....	12
3.4 Lioittelu.....	14
3.5 Toisto.....	15
3.6 Realistislähtöinen hahmo .....	16
3.7 Karikatyyri .....	17
4 HAHMON LUOMINEN ULKOA- JA SISÄLTÄPÄIN.....	19
4.1 Näyttelijävalinta .....	19
4.2 Hahmon perusta.....	21
4.3 Ulkoa- vai sisältäpäin? .....	22
4.4 Hahmon luominen ulkoapäin .....	24
4.5 Adjektiivien ongelmat ja mahdollisuudet.....	26
4.6 Hahmon luominen sisältäpäin .....	27
4.7 Hahmon tarve .....	28
5 HAHMON OHJAAMINEN ULKOA- JA SISÄLTÄPÄIN.....	28
5.1 Verbit luovat toimintaa.....	29
5.2 Komediaaliset salaiset sopimukset.....	30
5.3 Ajoitus .....	30
5.4 Vitsien rakentaminen.....	31
5.5 Vastakohtat .....	31
5.6 Given circumstances.....	31
5.7 Realistislähtöinen hahmo metodiohjauksen keinoin .....	32
5.7.1 Hahmon ydin = näyttelijän ydin.....	32
5.7.2 Magic if .....	32
5.7.3 Epic rehearsal .....	32
5.7.4 Toisiin suhtautuminen .....	32
5.7.5 Toisto -harjoitus.....	33
5.7.6 Transparency .....	34
5.8 Karikatyyrin ohjaus fysiikka edellä.....	34
5.8.1 Bertol Brechtin opit .....	34
5.8.2 Toimi ennen kuin ajattelet.....	35
5.8.3 Toiminnan valinta.....	35
5.8.4 Keveys .....	35
5.8.5 Naamio .....	36
5.8.6 Toisto -harjoitus.....	36
5.8.7 Adjektiivimetodi.....	36
5.8.8 Sankari.....	36
5.8.9 Vaatetus ja maskeeraus.....	37
6 AKI & AKU .....	37



7 KAVERIMETODI .....	39
7.1 Kaverimetodi ohjauksellisena työkaluna .....	41
7.1.1 Luonnollinen tapa.....	41
7.1.2 Ensemblen kokoaminen .....	41
7.1.3 Kommentteja kaverimetodista.....	43
7.2 Tilannekomiikasta .....	44
7.3 Ystävät työryhmänä.....	44
8 SIRKKELI.....	46
8.1 Sirkkelin hahmot ja sketsit .....	46
8.2 Näyttelijöiden ensitapaaminen .....	47
8.3 Alkulämmittelyt.....	49
8.4 Huippuhauska-Faija.....	50
8.4.1 Harjoitukset .....	51
8.4.2 Kuvaukset.....	52
8.5 Ääneen ajattelijat .....	54
8.5.1 Harjoitukset .....	55
8.5.2 Kuvaukset.....	57
9 JOHTOPÄÄTÖKSET .....	59
9.1 Lopputulos vai keinot päästä siihen?.....	59
9.2 Ohjaajan työkalupakki.....	60
10 YHTEENVETO JA LOPPUKEVENNYS .....	61
11 LÄHTEET .....	63

## 1 JOHDANTO

Opinnäyteprojektina tein kuvitteellisen sketsisarjan pilottijakson, Sirkkelin. Käsikirjoitin ja ohjasin sen yhdessä opiskelijakollegani, ystäväni, Antti Seppäsen kanssa. Lisäksi myös näyttelemme pilotissa. Kirjallisen osan pääpaino on näyttelijäohjauksessa, jonka pelikenttänä käytän sketsiviihteen maailmaa ja sieltä esiin nousevaa kahta hahmotyyppiä: *karikatyyri ja realistislähtöinen hahmo*. Tutkin hahmojen avulla ohjaustyylejä *ulkoa- ja sisältäpäin*: millainen prosessi on luoda hahmo ja ohjata sitä, kun lähestymistapa on fyysiikka tai ajatukset edellä?

Käsittelen metodiohjauksen keinoja siinä missä kaverihengestä kumpuavaa dynamiikkaa. Kirjoitan omakohtaisten kokemusteni kautta ja haastattelujen, Mary Angiolillon kokoaman *Readings in Acting Theories* -oppikirjan sekä Judith Westonin *Näyttelijän ohjaaminen* -kirjan pohjalta.

## 2 TIETOPERUSTA

### 2.1 SIRKKELI

Sirkkeli on nimensä veroinen alokas suomalaisen sketsiviihteen lastentarhassa. Eeppi-  
nen tragikoomisuuden vuoristorata vie katsojan läpi tunteiden sekamelskan. Alussa tun-  
net itsesi huvittuneeksi hämmennyksen sekaisin miettein, jonka jälkeen mieleesi ehkä  
hiipii kysymys: saako tälle edes nauraa? Varovaisen hymähdyksen jälkeen voit huvittu-  
neisuuden sijasta havaita ajatuksen: mitä helvettiä täällä tapahtuu?”

Sirkkeli on 27-minuuttinen kuvitteellisen sketsisarjan pilottijakso.

Pilotti käsittää noin 13 sketsiä, mukaan lukien muutama jatkumosketsi. Sirkkeli valmis-  
tui kesäksi 2012, ja toimii minun sekä opiskelijakollegani, ystäväni, Antti Seppäsen  
opinnäytteen mediaosuutena. Käsikirjoitimme ja ohjasimme pilotin yhdessä, näyttelim-  
me myös muutamassa sketsissä.

Sirkkeli edustaa tuotannollisesti pitkälle vietyä sarjaa, visuaalinen kerronta on elokuval-  
lista, äänimaailma hiottua ja usean sketsin rakenne on lyhytelokuvamaista. Haluamme  
kehittää konseptia entisestään ja tarjota ideaa tv-kanaville sekä tuotantoyhtiöille pilotin  
avulla tavoitteenamme saada Sirkkelille yksi tuotantokausi.

Sirkkelin hahmot ovat enimmäkseen *realistislähtöisiä*. Mukana on muutama lyhyt sket-  
si, joissa esiintyy *karikatyyrejä*. Emme tehneet valintaa ulkoa- ja sisältäpäin luomisen  
tai ohjauksen suhteen, vaan tutkin sen näyttäytymistä jälkikäteen.

Opinnäytteeni lopussa käsittelen Sirkkelin näyttelijäharjoituksia ja kuvauksia.

Linkin takana viiltää Sirkkeli:

[http://www.youtube.com/watch?v=3eJVv16Dh5A&fb\\_source=message](http://www.youtube.com/watch?v=3eJVv16Dh5A&fb_source=message)

## 2.2 JUDITH WESTON: NÄYTTELIJÄN OHJAAMINEN

Judith Weston on kansainvälisesti tunnettu ja arvostettu opettaja, joka kouluttaa elokuva-alan ohjaajia, näyttelijöitä ja käsikirjoittajia. Judith Weston on kirjoittanut kaksi kirjaa, joista ensimmäinen on Näyttelijän ohjaaminen. Se on julkaistu vuonna 1999.

Näyttelijän ohjaaminen on minulle tärkeä kirja, koska sen kautta todella innostuin ohjaamisesta ja koin koko työnkuvan uusin silmin.

## 2.3 READINGS IN ACTING THEORIES

Olin kevään 2011 opiskelijavaihdossa Tšekeissä, Prahassa. Pääsin maineikkaaseen elokuvakouluun, FAMUun. Film and TV School of Academy of Performing Arts tarjosi syväluotaavaa teoriaopetusta, josta itse Milos Forman on samojen seinien sisällä päässyt osalliseksi. Parhaimpana kurssina pidin Mary Angiolillon vetämää Acting Theories.

Jokaisella tunnilla käsitelimme uuden ohjaajan ja kävimme hänen ohjausmetodejaan läpi. Ryhmässä oli noin 25 henkilöä. Tunnin alussa opettaja kertoi lyhyesti ohjaajasta ja hänen työskentelytavoistaan. Varsinainen oppitunti alkoi, kun aloimme harjoitella ja kokeilla toisiimme ohjaajan metodeja. Välillä koko ryhmällä, välillä pienemmissä ryhmissä ja joskus pareittain. Opettaja oli aina mukana harjoituksissa, ja kertoi matkan varrella lisätietoa ohjaajasta. Tunnin lopussa analysoimme lyhyesti mitä olimme tehneet, miltä se tuntui ja miten voimme soveltaa oppeja omaan käyttöömme.

Tunnit käsittivät siis paljon näyttelemistä, ja luonnollinen läsnäolo vaati rohkeutta. Siellä naurettiin paljon, ja usein miten harjoituksissa oli mukana koomisia sävyjä.

Mary Angiolillo oli koonnut kurssia varten opuksen ”Readings in Acting Theories”. Opus on kirjanpaksuinen nidottu monistepino, jossa ohjaajat metodeineen käydään läpi. Kirjan loppuun on koottu tiivistelmä, sekä oppilaiden lähettämiä analyyseja.

Kirjan materiaali on haalittu erinäisistä teoksista ja julkaisuista. Readings in Acting Theories käsittää seuraavat ohjaajat: Konstantin Stanislavski, Vsevolod Meyerhold, Bertol Brecht, Peter Brook, Jerzy Grotowski, Lee Strasberg, Stella Adler, Sanford Meisner, Robert Cohen ja Judith Weston.

## 2.4 HAASTATTELUT

Olli Rönkä. Mainoselokuvaohjaaja, Grillifilms. Olli on käynyt yliopiston Amerikassa. Vuonna 1986 hän aloitti alalla harjoittelijana, ja teki ensimmäiset ohjauksensa 1988. Työskennellyt pääsääntöisesti Suomessa, mutta väliin mahtuu vuosia myös rapakon takana.

Pauli Pentti. Elokuva/dokumenttituottaja, First Floor Productions. Pauli kirjoitti elokuvia ja opiskeli Helsingin yliopistossa kirjallisuutta, journalismia, filosofiaa sekä historiaa. Opiskeluaikanaan hän ystävystyi Aki Kaurismäen kanssa ja pian syntyi yhteinen yritys nimeltä Ville Alfa. Ville Alfa teki 15 vuotta kokoillan elokuvia. Myöhemmin Pauli on toiminut tuottajana AVEKissa, tehnyt kansainvälistä tv-mainontaa ja ollut Nokian mainonnan in-house-tuottaja. Nyt hän tuottaa dokumentteja ja pitkiä elokuvia omassa yrityksessään.

Hanna Mutanen. Tuottaja, Grillifilms. Yrityksen toimitusjohtaja ja osakas.

Sirkkelin päänäyttelijät: Ylen radiossa työskentelevä amatöörinäyttelijä Aki Kuukasjärvi sekä ammattinäyttelijät Sanni Haahdenmaa ja Helena Rängman, jotka näyttelevät tällä hetkellä Ylen Uusi Päivä -sarjassa.

### 3 VIITEKEHYS

#### 3.1 SKETSIVIIHTEEN MÄÄRITTELY

Monty Python, Saturday Night Live, Pikku-Britannia, Ihmebantu, Ketonen & Myllyrinne, Pulttibois ja Kummeli ovat esimerkkejä erilaisista ja hyvistä sketsisarjoista. Niistä jokainen edustaa sitä sketsiviihteen muotoa, jota työssäni käytän näyttelijäohjauksen pelikenttänä.



Monty Python and The Holy Grail

Wikipedian mukaan sketsi määritellään tavallisesti tilannekomiikan varaan rakentuvana yleensä kestoaltaan lyhyenä komediallisena esityksenä (Sketsi, Wikipedia 2012).

Teatteritaiteessa komedia tarkoittaa huvinäytelmää. Alun perin sillä on tarkoitettu vain näytelmää, jossa on onnellinen loppu. Nykyisin termi viittaa humoristiseen näytelmään tai yleensä humoristiseen ilmaisuun esittämissä taiteissa. (Komiikka, Suomisanakirja 2013.)

Sketsit rakentuvat usein hahmojen ja toistuvien elementtien varaan: liioittelu ja kärjistyvät ovat niiden ominaispiirteitä.

Sketsien avulla on aina käsitelty erilaisia asioita ja ilmiöitä. Tavallista on yhdistää sketsissä asioita, joiden ei yleensä kuvitella liittyvän toisiinsa ja rakentaa näin huvittava ti-

lanne (Sketsi, Wikipedia 2012). Absurdeilla ja hullunkurisilla tavoilla voidaan käsitellä yhteiskunnallisesti vaikeita asioita kuten rasismi, tasa-arvo ja väkivalta. Tästä hyvänä esimerkkinä elokuvien saralta Chris Morrisin *Four Lions* ja Sacha Baron Cohenin *Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan*.

Usein kansalliseen tai kansainväliseen menestykseen nousseet sketsisarjat omaavat luonnostaan hauskoja näyttelijöitä kuten John Cleese, Chaplin tai Pirkka-Pekka Petelius. Hyvin kirjoitettu kohtaus on kaiken a ja o, mutta katsojat ihastuvat näyttelijän aitouteen, jolloin heidän ilmeensä, eleensä ja tapa reagoida asioihin välittyy luonnollisena.

Koen sketsiviihteen tärkeimmäksi tavoitteeksi saada katsoja huvittumaan ja viihtymään. Hymy, hörähdykset ja nauru ovat varmoja merkkejä onnistumisesta.

### 3.2 SKETSIEN HISTORIAA

Sketsien evoluutio on kulkenut käsi kädessä ihmisen huumoritajun kehittymisen ja muuttumisen myötä. Sketsien alkuperä ovat komediassa, joka juurtuu antiikin ajan Rooman sekä Kreikan näytelmäkirjallisuuteen.

Komedian muutokset sketsimuotoisuuteen alkoivat syntyä muun muassa Vaudeville -teattereissa.

Vaudeville yhdisti erilaisia viihteen muotoja teatraaliseen genreen, ja oli todella suosittu Yhdysvalloissa ja Kanadassa 1880-luvun alussa. Jokainen show muodostui sarjasta erilisiä ja erilaisia esityksiä, joita olivat mm. klassiset musikantit, tanssijat, koomikot, koulutetut eläimet, taikurit, imitoijat, akrobaatit, jonglöörit, yksinäytöksinen näytelmä tai kohtauksia näytelmistä, urheilijat ja laulajat. (Vaudeville, Wikipedia 2013.)

Sketsit levisivät lavoilta radioihin ja televisioon; Vaudevillen varietyshown metodit ja vallitseva esteettisyys vaikuttivat sketsimuodon menestymiseen niin Amerikassa kuin Englannissakin. Ensimmäisten joukossa debytoi 1950-luvulla Sid Caesarin show ”Your Show of Shows”. Mel Brooks toimi yhtenä käsikirjoittajana.

Nykymuotoisen sketsigenren suurimpina aluille panijoina voidaan pitää Monty Pythonin *Lentävää Sirkusta* ja *Saturday Night Live* -showta. Monty Python vei sketsiraken-

netta selkeästi eteenpäin omalla vinksahaneella hullunkurisuudellaan. Sketsit eivät pelkästään kehittäneet katsojan komiikanlukukykyä, vaan esittivät tuoreen rakenteen: sketsissä ei tarvinnut olla alkua ja loppua. Pythonien terä sivalsi keskelle tilannetta tai se lopetti kohtausten kuin seinään - tai sekä että - lisäksi sketseissä samat hahmot esiintyä alkoivat yhä uudelleen. Kuten Pythoneiden Mr. Gumby. (Sketch comedy, Wikipedia 2013.)

Länsimaailmassa komedia ja koomisuus saivat suuren yleisön Charles Chaplinin, Marxin veljesten, Buster Keatonin, Jerry Lewisin, Jacques Tatin, Andy Kaufmanin ja Jim Carreyn – vain muutaman mainitakseni – kautta.

Suomalainen sketsiviihde koki paljon muutoksia 80-luvulla. Monty Pythonin vaikutteet alkoivat näkyä. Velipuolikuun absurdius oli uutta. Sen sekuntikellontarkasti mietitty ohjelmarunko sisälsi nauruhermoja kutkuttavan kaaren sekä selkeät osiot, jotka olivat tunteiden dramaturgia, hulvattomat hauskeet, verbaali lahjakkuus ja parodiat (Velipuolikuu, Wikipedia 2013). Sirkkelin yksi suurimmista esikuvista on Velipuolikuu.

### 3.3 HUUMORI JA KOMIIKKA

Aikoinaan Homo Sapiens Sapiens hakkasi kiveä vasten kiveä saadakseen tulen syttymään. Turhauttavan yrittämisen jälkeen Homo siirtyi viisi metriä kauemmas, keskittyi ja juoksi apinan raivolla käsi ojossa kiveä kohti. Hän koitti juoksun voimalla lyödä kädessään olevan kiven vasten toista, mutta osuikin itseään polveen. Homo ulvoi kipuaan, ja ainoa korkeampi ääni oli hänen luolavaimonsa nauru. Homo suuttui, ja heitti kivellä kohti vaimoaan: katsos, kivi osui luolan ulkoseinään ja tartutti kipinän kuiviin heiniin. Syttyi tuli.

Tapahtuma olisi esi-isiemme tilannekomiikkaa. Esimerkin fiktiivinen kohtaus määrittelee myös komediaa, jossa teatteritaiteen näytelmässä on onnellinen loppu. Vaimo on selkeästi seurannut koko tilanteen. Nähnyt miehensä kovan työn ja turhautumisen. Ehkä tulen sytyttämisessä ei ollut kyse eloonjäämisestä, vaan miehen tavasta todistaa naiselleen jotain. Homon vaimon reagoiminen tilanteeseen tekee siitä komiikkaa.



Jukka Virtasen Suomen Kansantietouden Tutkijain Seuran julkaisun “Vitsi tutkimuskohteena” mukaan huumoria ei ole nähty koomisen tapaan esineiden ulkokohtaisena ominaisuutena vaan pikemminkin mielialana ja asenteena, tapana tulkita kulttuurisia merkityksiä. Virtanen kirjoittaa koomillisuuden perustuvan kognitiivisiin havaitsemisen, tunnistamisen ja tulkinnan prosesseihin, kun huumorin voidaan taas katsoa assosioituvan tunteisiin. (Elore, Arkisto 2013.)

Virtanen esittelee tekstissään filosofi Ronald Atkinsonin, jonka kautta hän käsittelee tunnetun huumoritutkimuksellisen kolmijaon. Kolmijaon muodostavat huumorin 1) ylemmys-, 2) huojennus-, ja 3) inkongruenssiteoriat.

*1. Ylemmyysteorioihin* Atkinson laskee muun muassa Thomas Hobbesin *Leviathanin* (1651) ja Henri Bergsonin *Naurun* (1899) lähestymistavat. Tämän ajattelumallin mukaan vitseille ja muille koomisille esityksille nauraminen on nauramista ylhäältä alaspäin. Tällöin naurunpurskahdukset olisivat seurausta jonkin objektin arvonalennuksesta naurajan silmissä. Hobbesin teorian mukaan huumori kulminoituu juuri tähän omanarvontunteen äkilliseen kohoamiseen suhteessa naurun objektiin. (Elore, Arkisto, 2013; Atkinson 1993, 10–14.)

*2. Huojennusteorioiden* yhteydessä Atkinson mainitsee Aristoteleen ja Sigmund Freudin ajatukset: Aristoteles kirjoitti huumorista ahdistavien tunnetilojen purkamiskanavana. Freudin mukaan huumori on pitkälti tiedostamaton tapamme käsitellä muutoin kiellettyjä ja tukahdutettuja tunteita. Keskeistä huojennusteoreetikkojen pohdinnoissa on havainto siitä, miten vitsi muuntaessaan kunnioitetun ja ahdistavan arkiseksi aiheuttaa vastaanottajassa nopean mielentilamuutoksen, joka tuo tullessaan huojennuksen tunteen. (Elore, Arkisto, 2013; Atkinson 1993, 17–19.)

*3. Inkongruenssiteorian*, pioneereiksi Atkinson mainitsee Immanuel Kantin ja Arthur Schopenhauerin. Inkongruenssiteorioiden keskeinen idea on huumorin tavassa rakentaa kahden tai useamman idean välille yllättävä ja odottamaton yhteys. Niiden avulla on lähestytty erityisesti vitsiä, jonka

keinot keskeisesti kutoutuvat odotuksenvastaisille mielikuvayhdistelmille. (Elore, Arkisto, 2013; Atkinson 1993, 15–17.)

Nämä teoriat auttavat ymmärtämään huumoria ja ihmismieltä. Judith Weston vihjaa kirjassaan Näyttelijän ohjaaminen parhaan komiikan alla olevan usein aitoa kipua, ja kehottaakin ohjaajaa etsimään kipua komedia pinnalta ja huumoria draamasta (Weston 1999, 345). Tämän avulla kehittyy ohjaajan taiteellinen maku.

### 3.4 LIIOITTELU

Hahmon eleiden, ilmeiden, käytöstopojen ja olemuksen liioittelu luo koomisuutta, jolla katsoja saadaan irrottautumaan todellisuudesta.

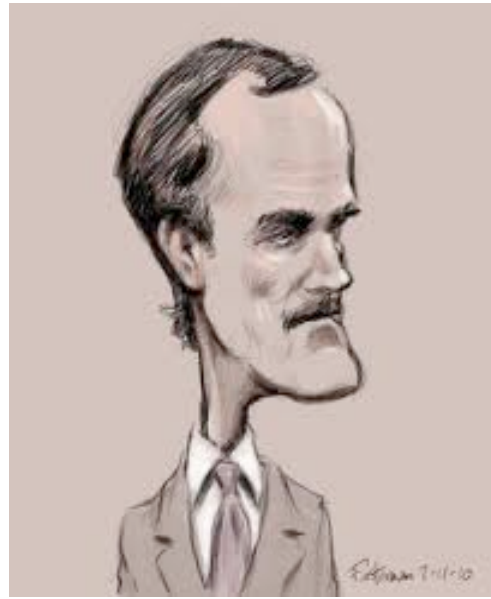
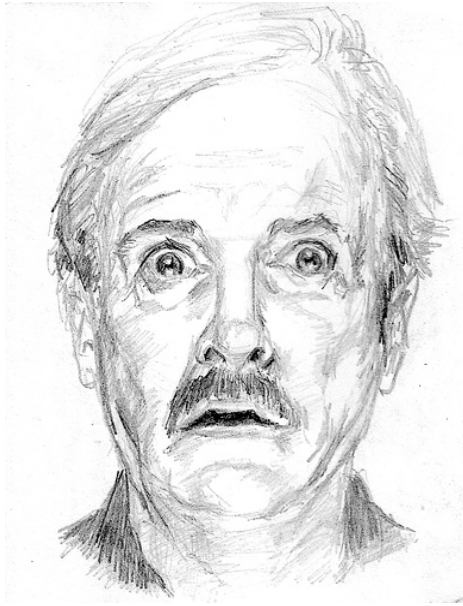
Pariisin kaduilla on taiteilijoita, jotka piirtävät turisteista kuvia. Taiteilija katsoo turistia, ja etsii tämän kasvoista ominaisimmat piirteet. Paksut kulmakarvat, iso nenä, pienet huulet. Hän alkaa piirtää.

Kun on aika katsoa lopputulosta, ei naurulta voi vältyä. Kulmakarvat ovat kuin karhunaljat ja nenä ei edes mahtunut paperille. Turisti näkee heti, että kuva ei ole todellinen, mutta silti tunnistaa itsensä; lopputuloksena on syntynyt *karikatyyri*.

Samalla kadulla on toinen taiteilija, jonka työskentelytapa on sama. Hän katsoo tarkkaan turistia ja alkaa piirtää. Lopputuloksen lyijykynävarjostukset ovat upeita ja turisti huokaisee. Piirustus on *realistinen*.

Pienillä lisäyksillä jälkimmäisestä piirustuksesta saadaan koomisempi ilman että se menettää realistisuuttaan. Taiteilija piirtää turistin kaivamaan räkää nenästään (mitä turisti oli tehnyt istuessaan), hikipisaroita otsalle tai taustalle jäätelön tippumassa turistin päähän.

Hahmojen visuaalisen ilmeen lisäksi komiikassa kärjistyy tilanne. Hahmon ollessa hyvinkin liioittelematon, voivat toiminta ja tapahtumat ympärillä kärjistyä todella pitkälle. Tämä on otettava huomioon erityisesti *realistislähtöistä hahmoa* luodessa.



John Cleese – ilme tekee realistisesta kuvasta koomisen.

John Cleese – karikatyyri on jo itsessään koominen.

### 3.5 TOISTO

Ihmisellä on luontainen tapa rakastua ja vihastua asioihin, joita näkee yhä uudelleen ja uudelleen. Sketsihahmoilla on usein tarkkaan mietitty olemus, eleet, ilmeet ja käytöstavat, jotka toistuvat täysin tai lähes samanlaisena jokaisessa jaksossa. Katsoja oppii hahmon tavoille, ja alkaa löytää niistä humoristisia piirteitä. Toiston hienous piilee siinä, että ensi kuulemalta ja -näkemältä hahmon sanat ja teot eivät välttämättä tunnu kovinkaan hauskoilta. Katsojan nähdessä niiden toistuvan yhä uudelleen, ne tuntuvat hauskemmilta.

Menestyssarja Putouksen konseptiin kuuluu sketsihahmokilpailu. Katsojana tunnistan jokaisen hahmon rakenteessa tietyn kehotuksen: rakenna hahmolle jaksoittain toistuva toiminta – ele, ilme tai teko – sekä fraasi. Fraasi on hahmon iskulause, hokema.

Putouksen fraaseja:

”Pieni muna, iso sielu.”

”Saa käyttää, mut ei ol pakko hei.”

”Firman piikkiin!”

Toistuvien elementtien ympärillä hahmo voi muuttua paljonkin. Kehitys on hyvästä, ettei hahmo jämähä paikoilleen.

### 3.6 REALISTISLÄHTÖINEN HAHMO

Kaikki ulkoista todellisuutta kuvaavat taidesuunnat ovat Wikipedian mukaan laajassa mielessä realismia tai osa sitä (Inhorealismi, Wikipedia 2012). Realistisuus on ennen kaikkea totuuteen pyrkivää. Realistislähtöistä hahmoa ei pidä sekoittaa realistiseen hahmoon. Realistislähtöisen hahmon ei ole tarkoitus olla totuus tai siihen pyrkivää, vaan pikemminkin *totuuden rajoja venyttävää*.

Hyviä esimerkkejä realistislähtöisestä hahmosta ovat Klovni -tv-sarjan ja samannimisen elokuvan päähahmo Frank sekä Sacha Baron Cohenin Borat. Borat esiintyi Ali G -tv-sarjassa ja sai myös nimikkoelokuvansa.



Frank Klovni -elokuvassa.

Frank on ryhditön, ei saa juuri mitään kunniallista aikaan ja tyrii kaiken aina puolivahingossa. Frank on fyysisesti hyvin tavallinen. Hänen vaatetuksensa ja olemuksensa ovat maanläheisiä, eikä niihin liity hauskuus -itseisarvoa. Mielestäni Frank on mietitty aitona ihmisenä, jonka ajatuksien ja tekojen ristiriidasta syntyvä hauskuus, myötähäpeä ja tragikoomisuus tekevät hänestä realistisen ja toimivan hahmon.

Suomen Kuvalehteen kirjoittava Kalle Kinnunen puhuukin Klovni -arvostelussaan siitä, miten monille hankalinta on se, että päähenkilöistä alkaa nopeasti pitää ja heidän törkeä

käytöksensä sattuu siksi enemmän. Kinnunen näkee heidän ongelmallisia piirteitään aivan lähellä - ja mahdollisesti itsessäänkin (Suomen Kuvalehti, 2012). Frankin tapauksessa huumori tulee kärjistetyistä tilanteista.



Borat nimikkoelokuvassaan.

Borat on ennen kaikkea sympaattinen. Hän on rasisti ja juutalaisvastainen. Hän on hyväntahtoinen, mutta tahditon. Osa sopimattomasta käytöksestä johtuu huonosta englanninkielen taidosta sekä ymmärryksestä ja kulttuurieroista. Borat on ulkonäöllisesti hausempi kuin Frank. Boratin ammatti televisiotoimittajana ja kazakstanilaisuus antavat uskottavan syyn nuhjuiselle puvulle, tuuhealle hiuspöheikölle ja isoille viiksille. Borat -sketsit sekä elokuva perustuvat siihen, että Boratin tapaamat ja haastattelemat ihmiset uskovat Boratin olevan oikea henkilö. Sacha Baron Cohenin pokerinaama ja äärirajoille viety metodinäyttelemisen ovat ihailtavaa. Boratista aistii samaa aitoutta kuin Frankista: hahmolla on selkeä sielunmaailma.

Borat häilyy realistislähtöisen hahmon ja karikatyyrin välimaastossa. Olli Rönkää mukaillen realistislähtöinen hahmo jättää koomisuuden, traagisuuden ja huumorin katsojan löydettäväksi; kun katsoja pystyy samaistumaan hahmoon, ollaan aika lähellä uskottavuutta (Rönkä, haastattelu 10.1.2013).

### 3.7 KARIKATYYRI

Karikatyyrin olemuksesta kertoo parhaiten alempana näkyvä kuva suomalaisesta tv-sarjasta Putous. Hahmojen piirteet, ilmeet, asennot, meikit, silmälasit ja peruukit ovat

paras keino tunnistaa sketsihahmo. Karikatyyri rakentuu usein ensin hahmon ulkoisiin tekijöihin, fysiikkaan ja näkyvään toimintaan. Hahmon ajatusmaailmaa tulee vasta toisena. Vuosina 1989-1991 esitetty Aake Kallialan ja P-P Peteliuksen kulttimaineeseen nousseen sketsisarjan Pulttiboisin hahmot perustuivat teatterin puvustamon tarjoamaan vaateskaalaan. P-P ja Aake koittivat vaatteita ylleen, ja kun heitä nauratti, hahmo oli jo melkein luotu. Siinä missä realistislähtöinen hahmo venyttää totuuden rajoja, karikatyyri rikkoo ne heti kättelyssä.



Putouksen ensimmäinen tuotantokausi. Äärioikealla oleva Aku Hirviniemen tulkitsema Marja Tyrni voitti sketsihahmokitilpailun.

Karikatyyrin luomisessa otetaan vaikutteita oikeiden ihmisten piirteistä, mutta niitä liioitellaan selkeästi yli uskottavuuden rajojen. Parodia on suosittu viihteenmuoto, jossa huumoria revitään jo valmiiksi katsojille tutuista henkilöistä. Putous -sarjassa esiintyvä Krista Kosonen paljasti Hämeen Sanomille erikoisimpien tyyppien sketsihahmoiksi löytyvän supermarketista (Hämeen Sanomat, 2012).

Putouksessa karikatyyrit saavat huiman pelikentän formaatin ja konseptin muodossa. Sketsihahmokitilpailu on Putouksen näkyvin ja suosituin osa. Mikäli maailma, jossa hahmo elää ja esiintyy vahvistaa hahmon olemassaoloa, on sketsi huomattavasti tehokkaampi.

*Realistisuutta liioitellaan sisältä ulos, kun karikatyyrisyyttä liioitellaan ulkoa sisään.* Molemmista hahmotyypeissä on onnistumisia ja epäonnistumisia. Hahmo voi objektiivisesti olla yhtä hauska, koska kaikki on lopulta kiinni katsojan huumorintajusta.

## 4 HAHMON LUOMINEN ULKOA- JA SISÄLTÄPÄIN

### 4.1 NÄYTTELIJÄVALINTA

Casting (koekuvaukset) on ohjaajan tärkeimpiä ellei jopa kaikkein tärkein työvaihe onnistuneen hahmollisen lopputuloksen kannalta. Grillifilmsin mainosohjaaja Olli Rönkä alleviivaa, että hänelle täsmäcastaus on kaiken lähtökohta. Hän etsii näyttelijöistä itseään puoleensavetäviä asioita, joista hahmoa on luonteva lähteä rakentamaan. Ollin huomio siitä, että parasta on ettei näyttelijöiden tarvitse pinnistellä hahmojensa eteen. (Rönkä, haastattelu 10.1.2013.) Tämä kertoo luonneroolien tärkeydestä.

Tietyt hahmot sopivat tietynlaisille ihmisille. Hahmon luonteessa on parhaimmillaan edes hitunen samaa kuin näyttelijän luonteessa. Vastakohtaisuus voi toimia myös; plus ja miinusnavan kohdatessa hahmosta tulee luonnollinen ja enemmän kuin osiensa summasta.

Judith Weston luettelee kirjassaan *Näyttelijän Ohjaaminen* näyttelijävalinnalle neljä tärkeää vaihetta:

1. Näyttelijän kyvyt

Intuitiivinen rekvisiitta, näyttelijäntaidot, fyysiset avut, taiteellinen herkkyys ja sydän.

2. Sopiiko näyttelijä rooliin?

3. Pystyttekö työskentelemään yhdessä?

4. Sekä suhde että rooli on valittava

Ohjaajan on ymmärrettävä käsikirjoituksen sisäiset suhteet ja tiedettävä, mitkä kokemukset ja millainen käyttäytyminen tekevät näyttelijän osaksi muuta näyttelijäkaartia, mikä tekee perheestä perheen. Valintaa ei tehdä yksin yksittäistä roolia ajatellen. (Weston 1999, 276.)

Näyttelijän ja ohjaajan on syytä tutustua toisiinsa, löytää kontakti ja hioa molempiin suuntiin toimiva työskentelytapa. Sketsiviihteessä on tärkeää muistaa huumorin ja komiikan läsnäolo koko näyttelijävalinnan ajan. Sitä on syytä koetella ja hakea työskentelytavalle raameja juuri yhteisen hauskanpidon kautta.

Ohjaajat eivät ole selvännäkijöitä. Keskustelu ohjaajan ja näyttelijän välillä prosessin alussa on mielestäni kaiken avain ja luo pohjan yhteistyölle. Syntyy raamit, joiden avulla työskentely on vapaampaa.

Ohjaajan ja näyttelijän keskustelun lopputuloksena ohjaajalla voi olla vastauksia mm. näihin kysymyksiin:

1. Haluaako näyttelijättäreni olla sängyssä alasti?
2. Toimiiko hän paremmin käskyn vai kehotuksen avulla?
3. Ymmärtääkö hän kohtauksen sittenkin paremmin adjektiivilla "Ole vihainen" kuin verbillä "Hakkaa pöytää"?
4. Voinko pyytää vastaanäyttelijää suutelemaan häntä yllättäen?
5. Onko hänellä jotain erityistä historiassaan, jota saan tai en saa käyttää?
6. Pääseekö hän nopeammin surumieliseen tilaan, kun kuvauspaikalta on poistettu ylimääräiset henkilöt?
7. Millainen ohjaustyyli ja -tapa toimii juuri hänelle?
8. Sisäistääkö hän roolin paremmin, kun roolivaatteet ovat mukana ensimmäisestä harjoituksesta lähtien?
9. Samaistuuko hän rooliin syvemmin ulkoisten vai sisäisten tekijöiden kautta?
10. Tuleeko hän aina hyvälle mielelle, kun proteiiniapatukoita on cateringissä?



Tärkeintä on, että näyttelijä ja ohjaaja kasvattavat luottamusta toisiinsa rehellisesti ja avoimesti. Avain tähän on antaminen; et voi saada mitään toiselta, jos et anna itsestäsi jotain. Osoita, että luotat näyttelijään. Jopa henkilökohtaisella tasolla.

## 4.2 HAHMON PERUSTA

### *Realismi*

Realismi on molempien hahmotyyppien lähtökohta. Todellisuudesta tulevat parhaat ideat ja ihmiset voivat samaistua niihin.

### *Muovaus*

Älä karsi vaihtoehtoja siitä mitä hahmo voisi olla. Kuuntele muita mahdollisimman paljon.

### *Hahmollinen tavoite*

Tavoitteen asettaminen nopeuttaa työskentelyä, ja tekee siitä määrätietoista. Miltä hahmo näyttää, mitä hän tekee ja mikä tarina hahmolla kerrotaan?

### *Onko hahmo karikatyyri vai realistislähtöinen hahmo?*

Tavoitteen asettamista ennen on kuljettava monen mutkan ja risteyksen kautta; kartoitettava vaihtoehtoja ja löydettävä paras, *imettävä ideoita realismista ja muovattava hahmoa kaikkien ajatuksien avulla*. Kun tavoite on asetettu, on myöhempi työskentely tehokasta, eikä risteyksiin tarvitse jäädä arpomaan. Toinen asia on se, haluaako ohjaaja luoda tavoitteen näyttelijän kanssa vai hämärtää tavoitetta näyttelijältä tai paljastaa sen pikkuhiljaa saadakseen tavoitellun hahmollisen lopputuloksen.

### *Ohjaukselliset päätökset*

Luota omaan näkemykseen hahmosta. Älä kuuntele muita loputtomiin. Mieti mitä tyyli-  
lajia olet tekemässä ja mikä on tyyli-lajin mukainen tapa ohjata. Olli Röngän esimerkissä komediassa hassut hahmot liukastuvat banaaninkuoreen tai ovat taviksia, jotka taitavasti välttävät banaaninkuoren. Draamassa nuo kaverit voisivat astella päät painuksissa banaaninkuoreen katsomatta. (Rönkä, haastattelu 10.1.2013.)

Tärkeimpänä ohjauksellisena päätöksenä opinnäytteeni kannalta nousee vastaus seuraavaan kysymykseen:

### *Onko hahmon ohjaustyylin valinta ulkoa- vai sisältäpäin?*

Vastaukseen antaa viitteitä aiemmin esitetyn kysymyksen: ”*Onko hahmo karikatyyri vai realistislähtöinen hahmo?*” vastaus.

#### ***Käsikirjoitus***

Käsikirjoitus on hahmon elinympäristö ja se toimii rakenteellisena ohjenuorana tehtävälle sketsille ja kohtaukselle. Mary Angiolillo korosti FAMUssa, että hyväkään ohjaaja ei voi täysin pelastaa huonoa käsikirjoitusta, mutta huonokin ohjaaja pystyy samaan kelvollisen lopputuloksen hyvän käsikirjoituksen avulla.

Käsikirjoitus syntyy yhdessä realismi ja muovaus –vaiheen kanssa. Ohjaustyylin valinta kannattaa tehdä ennen käsikirjoituksen valmistumista. Itsekritiikkinä koen, että käsikirjoituksen vaikutus olisi syytä näkyä ulkoa- ja sisältäpäin työskentelyn käsittelyssä; se kuitenkin loistaa poissaolollaan ja ehkä juuri siksi toimii hyvänä punaisena ajatuksena seuraavissa kappaleissa.

### **4.3 ULKOA- VAI SISÄLTÄPÄIN?**

Jaan työskentelyn ulkoa- ja sisältäpäin kahteen osaan:

#### *1. Hahmon luominen*

Hahmon luominen sisältää kaksi selkeää käsitettä, jotka ovat *hahmon synnyttäminen* sekä *hahmon kehittäminen*.

#### *2. Hahmon ohjaaminen*

Hahmon ohjaaminen edustaa näyttelijäharjoituksia ja valmistautumista suoritukseen, mutta ennen kaikkea se on *näyttelijäohjausta kuvauksissa*; metodeja ja pikaparannuksia koomisempaan ja vaikuttavampaan roolisuoritukseen.

*Hahmon luominen ulkoapäin (creating character outside-in)* on keskittymistä hahmon fysiikkaan, joita ovat ulkonäkö, puhetapa, käyttäytyminen, eleet ja ilmeet. Lausahdus ”Toi on hauskanäköistä!” voi auttaa ymmärtämään hahmon *synnyttämisen* ja *kehittä-*

*misen* lähtökohtia. Ulkoapäin luodut hahmot syntyvät usein kaveriporukassa, mistä juontuukin myöhemmin käsittelemäni *kaverimetodi*.

*Hahmon ohjaaminen ulkoapäin (directing outside-in) tarkoittaa ohjauksellisia keinoja, jotka keskittyvät hahmon käsittelyyn fyysisistä lähtökohdista.* Ohjaaja ei siis työstä ensisijaisesti ajatuksia, vaan ohjaa toiminnan ensin. Ulkopäin hahmoa ohjattaessa on tärkeää todeta se, että ei ole tarpeellista esittää kysymystä ”miksi?” (why) tai ”minkä takia?” (what for?) ja hakea selityksiä oudolle kävelytyylille, änkytykselle tai vaikka koiramaiselle käytökselle. Ajatukset ovat erittäin tärkeitä, mutta hahmon toiminta synnyttää sisäisen maailman omalla painollaan. Ensisijaista on huvittua hahmosta.

*Hahmon luominen sisältäpäin (creating character inside-out) tarkoittaa keskittymistä hahmon sisäiseen maailmaan, joita ovat ajatukset, halu ja tarve.* Sisältäpäin työskentelyn määrittää paljon abstraktisemmat elementit kuin ulkoapäin työskentelyn. Jos ulkoapäin luotu hahmo on Punttiäijä, joka käy salilla jokaisen treenaajan luona, tuijottaa ja sanoo: ”Otan haasteen vastaan.”, ei syytä välttämättä edes tarvitse miettiä; Punttiäijän syntyessä sisältäpäin, on ohjaajalle ja näyttelijälle oltava varsin selvää ”minkä takia?” hän toimii kuten toimii. Sisältäpäin luodulla hahmolla on siis selkeä, realistinen, sie-lunmaailma, josta hänen tekonsa kumpuavat.

*Hahmon ohjaaminen sisältäpäin (directing inside-out) perustuu täysin sisäisten impulsien vaikutuksesta toimintaan.* Ajatukset ja tarve synnyttävät toiminnan. Sisältäpäin ohjaaminen on melko analyttistä. Tekojen ja tarpeiden välillä vallitsee tosielämässä isoja ristiriitoja, joista koomisuutta on hyvä ammentaa; loogisuus on unohdettava, mutta asioiden yhteys on löydettävä.

Haluan korostaa, että on parempi kysyä ”minkä takia?” kuin ”miksi?”. Robert Cohenin näyttelijäteorioiden mukaan ohjaaja korostaa tällä tarkoitusta, eikä syytä. Tarkoitus linkittyy suoraan hahmon tarpeeseen. Cohen termi ”pulled vs pushed” antaa ohjeelle lisämerkitystä. (Angiolillo, 2011.)

Legendaarinen ohjaaja Peter Brook esitellään Mary Angiolillon kokoelmassa ohjaajana, jolle näyttelemisessä on kyse työskentelystä sekä sisältä ulos että ulkoa sisään. Hänen sanojensa mukaan todellinen näyttelijä tunnistaa aidon vapauden ilmentyvän sillä het-

kellä, kun ulkoapäin tuleva sekoittuu sisältäpäin kumpuavaan ja luo täydellisen yhteyden. Brook rohkaisee etsimään siltoja näiden kahden tyylin välillä. (Angiolillo, 2011.)

#### 4.4 HAHMON LUOMINEN ULKOAPÄIN

Ulkoapäin luominen on lähtökohtaisesti pinnallista. Sen ei ole tarkoitus miettiä syitä, eikä seuraamuksia, vaan se keskittyy ohjaajan havaintoihin siitä, miltä hahmo näyttää ja kuulostaa. Karikatyyria luodessa ei voi liioitella liikaa.

Firstfloor Productionsin Pauli Pentti mainitsee mielenkiintoisen faktan Hollywoodin mykkäelokuva-aikakauden ohjaajamestareista, jotka eivät kertoneet ihmisistä tai ihmisten kautta mitään. Hahmot ovat karikatyyreja, mutta itse elokuvan viesti ja maailmankuva ovat häikäiseviä. Pentti ihailee miten ohjaajat välineen kautta nostavat kokemuksen sille tasolle, että kannattaa elää; kerronnallinen tehokkuus ja karakterisoinnin vahvuus ilmentävät ohjaajien kykyä luoda maailma ulkoapäin. (Pentti, haastattelu 10.1.2013.)

Kuvitellaan, että näyttelijä seisoo kahvilassa valmiudessa ohjeistukseen - ohjaaja ja näyttelijä eivät ole keskustelleet hahmosta aiemmin, vaan hahmon luominen tapahtuu siinä hetkessä - ohjaajalla on selkeä *hahmollinen tavoite* mielessään ja hänen ohjauksellinen päätöksensä on *luoda hahmo ulkoapäin*.

Ohjaaja kysyy näyttelijältä, onko tämä nähnyt tänä keväänä puliukkoja? Näyttelijää naurattaa ajatus. Ohjaaja pyytää näyttelijää muistelemaan karuinta puliukkonäkyään, ja *tuomaan hahmon fysiikan itseensä*. Hahmon toimivuuden kokeiluun ohjaaja määrittää tilanteen, jossa Puliukko on tullut hakemaan kahvilasta mustaa teetä. Tarjoilijatar ei suostu myymään kuin vihreää teetä.

Ohjaaja on määrittänyt raamit, joissa hahmoa lähdetään testaamaan. Ensimmäisen ottoa ennen ei mielestäni kannata sanoa enempää, koska on tärkeämpää nähdä millainen hahmo kumpuaa *näyttelijän omasta realismi- ja muovausvaiheesta*. Oton jälkeen ohjaaja voi ehdottaa, että mitä jos Puliukko huutaa puhuessaan, pitelee alaselkäänsä toisella kädellä ja sylkee jatkuvasti.

Kuten esimerkin kautta huomataan, fysiikan syntyessä ensin puhtaasti ”se vaan näyttää ja kuulostaa hauskalta” -syistä tulevat hahmon *tarve ja ajatukset* itsestään perässä. Juuri

tässä korostuu ulkoa- ja sisältäpäin luomistapojen häilyvä raja. *Ohjaustyylit ovat lähtökohtia, joista ohjauksellinen työ aloitetaan:* fysiikka tuo mukanaan ajatukset, ajatukset tuovat mukanaan fysiikan.

#### 4.5 ADJEKTIIVIEN ONGELMAT JA MAHDOLLISUUDET

On tehokkaampaa sanoa: ”Hän on lihava” kuin määritellä ”Hän on juossut viimeksi vuonna 2004 ja nykyään liikkuu ainoastaan grillille.” Ensimmäisessä virkkeessä hahmo on kuvailtu adjektiivin avulla, toisessa hahmon mielikuva on puettu tekoihin. Adjektiivin ongelma on tehdä stereotyyppiä eli eräänlaista karikatyyriä. Siksi käsittelenkin adjektiivia karikatyyrin mahdollisena rakennuspalikkana ja kysyn: *tukevatko adjektiivit liioittelua?*

Adjektiivien ongelma ohjauksellisesti on siinä, kun kehottaa näyttelijätarta olemaan "seksikäs", hän toimii oman näkemyksensä mukaan seksikkäästi. Toiminto voi lopulta näyttäytyä ahdistavana, vaikka sen halutaan olevan sensuelli. Millainen ahdistava ja sensuelli mielestäsi sitten ovat? Judith Westonin mukaan ne ovat yleistyksiä. Ne palvelevat tarveitamme tehdä yhteenvetoja, älyllistää tunteita, luokitella kokemuksia. Adjektiivit ovat oikoteitä asioihin, niiden käyttäminen on sosiaalisesti välttämätöntä, mutta ne etäännyttävät välittömästä kokemuksesta. (Weston 1999, 110.)

Pulma on siis adjektiivien monitulkintaisuudessa ja ihmisten tottumuksissa, mielipiteissä ja kokemuksissa siitä miten kukin adjektiivi on heille näyttäytynyt. Tämän vuoksi ohjaajia kehoitetaan käyttämään verbejä. "Flirttaile" on parempi vaihtoehto.

Karikatyyrin ulkonäkö tiputtaa realismista. Kun katsoja ei usko hahmon ulkonäön olevan totta, teoilla ei ole niin suurta merkitystä – karikatyyrillä on rajaton valta käyttäytyä miten haluaa. Katsoja miettii huomattavasti vähemmän, voiko hahmo toimia kuten toimii, kuin realistislähtöisen hahmon tapauksessa.

Karikatyyrin piirteet ovat niin yliampuvia, että katsojana niitä väistämättä kuvailee ensimmäisenä adjektiiveilla: isonenäinen, valtavan lihava, mulkosilmäinen jne.. Adjektiiveilla kuvailtu karikatyyri – mikäli itse ei hahmoa ole vielä nähnyt - kasvattaa oman mielikuvan hahmosta alkuperäistäkin liioitellummaksi.

Adjektiivien käyttö hahmoa luodessa tai näyttelijäohjauksessa saattaa provosoida näyttelijää liioittelemaan hahmoa haluttuun suuntaan. Kyse on eräänlaisesta *adjektiivimetodista*. Jotta metodi toimisi, on ohjaajan pidettävä huoli siitä, että näyttelijä on perillä *hahmollisesta tavoitteesta*; näyttelijän on ymmärrettävä olevansa liioittelemassa, luomassa karikatyyria.

Westonin maininta ihmisen aisteista alleviivaa kuitenkin adjektiivien heikkoutta. Hän yhdistää ihmisen näkö-, kuulo-, haju-, maku- ja tuntoaistin näyttelijän ensisijaisiin kokemuksiin, ja siksi ohjeet, jotka yleistävät tai äylyllistävät ensisijaisen kokemuksen, etäännyttävät näyttelijää ammattinsa välineistä (Weston 1999, 111). Tämä antaa mielestäni osaselityksen sille, miksi karikatyyrit eivät myöskään vaikuta katsojan syviin, vakaviin tunteisiin, yhtä vahvasti kuin realismista nouseva hahmo.

Unelmien Sielunmessun ja Black Swanin ohjaajan Darren Aronofskyn kerrotaan käyttävän paljon adjektiiveja ohjatessaan näyttelijöitä. Lopputuloksena on Oscar -palkittuja roolisuorituksia ja elokuvia. Jos ohjaaja ja näyttelijä ovat samalla aaltopituudella, he ymmärtävät adjektiivit samassa mittakaavassa. Mikäli eivät, he tajuavat miten toinen sen ymmärtää.

Olen nähnyt ammattiohjaajien ”näyttelevän eteen” eli he esittävät näyttelijälle kohtauksen toiminnan, eleet ja ilmeet ennen tämän roolisuoritusta. ”Eteen näytteleminen” on kuin adjektiivi ja pahimmassa tapauksessa näyttelijä alkaa matkia ohjaajan suoritusta. Vaikka se ei ole suositeltava vaihtoehto, on näiden ammattilaisten ohjauksen lopputulos palvellut uskottavaa roolisuoritusta.

Uskallan todeta, ettei väärää tapaa ohjata olekaan. Näyttelijän ja ohjaajan kommunikation ollessa kunnossa on turha pelätä ohjaako ”oikein”.

#### **4.6 HAHMON LUOMINEN SISÄLTÄPÄIN**

Realistislähtöinen hahmo luodaan sisältäpäin. Hahmon sisältäpäin luomisessa korostuu hahmon perusteihin lukeutuva *realismi*, jota hahmo hengittää koko elinkaarensa ajan. Hahmossa realismi tulee ilmi katsojan kokemuksen kautta ja on myös henkilökohtaista: mikäli katsoja uskoo hahmon tekoihin, ollaan lähellä realismia.

Realistislähtöisessä hahmossa on tärkeämpää, *mitä hän tekee* kuin miltä hän näyttää. Olli Rönkä kertoo, että hänen on päästävä hahmon nahkoihin, ymmärrettävä miksi hahmo seisoo tai kävelee tietyllä tavalla. Rönkä *castaa töihinsä* underdog -hahmoja, jotka liittyvät hänen omaan ajatusmaailmaansa. Niiden kautta Rönkä osaa peilata todellisuutta enemmän. (Rönkä, haastattelu 10.1.2013.)

Realistislähtöisen hahmon luomisen tärkein vaihe on selvittää mikä kohtauksessa on hahmon tarve.

#### 4.7 HAHMON TARVE

Niin ihmiset, eläimet ja kasvit liikkuvat kohti sitä mitä tarvitsevat. Judith Weston erittelee kirjassaan roolihenkilön tarpeen koostuvan henkilön ytimeistä ja päämäärästä. Ydin on se mitä roolihenkilö haluaa koko käsikirjoituksen ajan; sitä voisi kutsua asiaksi, jota hän haluaa elämältä. (Weston 1999, 126.)

Realistislähtöisen hahmon päämäärä määräytyy kohtauksen mukaan. Esimerkiksi Boratin ydin nimikkoelokuvassaan voisi olla rakkauden löytäminen, ja erään kohtauksen päämäärä on lahjoa juutalaiset pois hotellista. Päämäärä palvelee usein ydintä: Borat ei halua kuolla, eikä joutua juutalaisten vangiksi, koska rakkaus ei odota.

Weston alleviivaa, että päämäärä on se mitä, roolihahmo haluaa toisen tekevän. (Weston 1999, 126). Päämäärät ovat usein tarkoin määriteltäviä ja yksinkertaisia: haluan, että hän löytää vihkisormuksen; haluan että hän raivostuu; haluan, että hän riisuu vaatteensa.

Sketsiviihteessä hahmo esiintyy usein vain yhden kohtauksen ajan, joten tällöin realistislähtöisen hahmon ydin ja päämäärä voivat olla sama asia. Päämäärän ja ytimen selvittämisen kautta rakentuu hahmon ajatusmaailma. Hahmon sisäiset elementit ilmenevät tekojen kautta, todellisuutta peilaten, jolloin hahmo alkaa elää ja kertoa tarinaansa.

Realistislähtöisen hahmon ollessa muovattu, alkaa hahmon liioittelu. On hyvä muistaa, että realistislähtöinen hahmo ei ikinä voi rikkoa kokonaan realismin illuusiota, vaan sen missio on koetella totuuden rajoja. Hahmoa ympäröiville kohtauksille ja tilanteille voi antaa luvan kärjistyä totuuden toiselle puolen.

## 5 HAHMON OHJAAMINEN ULKOA- JA SISÄLTÄPÄIN

Sketsiviihteessä toimivat ohjaukselliset keinot toimivat missä tahansa muussakin tyyli-  
lajissa, ja toisinpäin, yritän kuitenkin eritellä selkeitä keinoja, joilla ohjaaja voi vaikut-  
taa karikatyyrin ja realistislähtöisen hahmon esiintymiseen niin, että lopputulos on  
luonnollinen ja hauska. Judith Westonia lainatakseni komediallinen kekseliäisyys vaatii  
riskien ottamista, sillä se edellyttää estotonta turvautumista piilotajuiseen; ja kaikki on  
tehtävä kevyesti, eikä näyttelijä saa seurata itseään eikä tekemäänsä vaikutusta. Ohjaa-  
jan tehtävä on katsoa, onko vaikutus toivottu; hänen on oltava näyttelijöiden suojaverk-  
ko, ja sanottava onko työ hyvää, ja annettava heille lupa ottaa riskejä, epäonnistua, si-  
toutua. (Weston 1999, 342.)

Olli Röngän mukaan näyttelijää, amatööriä tai ammattilaista, on luettava ja hänelle on  
osattava ujuttaa ohjeistus; jos näyttelijä loukkaantuu tai kääntyy lukkoon vääränlaisen  
ohjeistuksen takia on tapahtunut virhe. Ohjaajan on usein tärkeämpää huolehtia näytteli-  
jän energiasta, hyvästä olost, kuin keskittyä vain siihen mitä näyttelijäsuorituksessa  
pitää olla. (Rönkä, haastattelu 10.1.2013.)

Judith Westonin sanelemana *näyttelijä haluaa ohjaajan tietävän milloin otto on purkis-  
sa, milloin näyttelijäsuoritus on se mitä haetaan. Yhtä tärkeää on näyttelijän tuntemus  
siitä, että ohjaajan ideat ovat älykkäitä sekä rikkaita ja että ohjaaja tietää, mistä on ky-  
symys. Ohjaaja ei olisi ohjaaja ellei osaisi välittää tulkintaansa. Weston painottaa, ettei-  
vät näyttelijät halua epämääräistä, hämmentävää ohjausta. Tärkeimpänä näyttelijät ha-  
luavat, että heiltä vaaditaan paljon, että he saavat kasvaa ja oppia.* (Weston 1999, 27.)  
Usein kasvaminen ja oppiminen tarkoittaa astumista mukavuusalueen ulkopuolelle.

### 5.1 VERBIT LUOVAT TOIMINTAA

Verbit ovat nopea keino ohjata näyttelijä aktiiviseen, objektiiviseen ja aisteihin vetoa-  
vaan roolisuoritukseen. Ne toimivat ytimekkäänä ohjeena näyttelijälle siitä, mitä kohta-  
uksessa pitää tehdä. Judith Westonia mukaillen hyvä, näyteltävissä oleva ohjaus luo  
käyttäytymistä, jolloin näyttelijäntyo on aktiivista ja dynaamista eikä staattista; aisteihin



vetoavaa eikä älyllistä; objektiivista ja yksilöityä eikä subjektiivista ja yleistävää. Verbiin käyttö on unversaalialia.

Verbit on hyvä liittyä hahmon aistihavaintoihin kohtauksessa. Hahmo ei siis vain esitä yllättyneitä suu auki, vaan luo mielikuvan joka todella vaikuttaa hänen tunteisiinsa. Hahmon tarpeen, ytimen ja erityisesti kohtauksen päämäärän ollessa selvää, ohjaaja tietää mitkä ovat toivotut aistihavainnot ja luo annettavan verbi tietonsa pohjalta. Oikein valittu verbi vaikuttaa välittömästi hahmon karakterisointiin ja kohtauksen rakenteen luomiseen.

Kaikki verbit eivät kuitenkaan ole käyttökelpoisia. Judith Weston on kirjassaan luonut listan käyttökelpoisista verbeistä. Hän kutsuu verbejä ”Toimintaverbeiksi” (Action Verbs). Weston tarkoittaa toimintaverbin olevan transitiiiverbi, joka vaatii objektin; joku tekee jotain toiselle. Tyypillisesti toimintaverbillä on sekä fyysinen että emotionaalinen puoli.

Alla on muutama esimerkki komiikkaan soveltuvista toimintaverbeistä ja niitä selventävät subtekstit (subteksti on tekstin tai puheen pintamerkituksen alla oleva todellinen merkitys: hahmon subteksti ja todellinen tarkoitus voivat olla vastakkaisia). (Weston 1999, 361.)

Ilveillä	”Lyö minua!”
Flirttailla	”Tule tänne istumaan viereeni.”
Houkutella	”Tule kultaseni...tule, tule...”
Hypnotisoida	”Kohta tunnet olosi rakastuneeksi...”
Urkkia	Tehdä kysymyksiä asioista, jotka eivät kuulu sinulle.
Yllyttää	”Haluatko tapella!”
Provosoida	”Sinä et siis uskalla juosta kilpailua alasti?”

Taivutella	”Oletko aivan varma, ettet haluaisi..?”
Tehdä naurunalaiseksi	”Katsokaa, miten pieni, katsokaa!”
Tuijottaa rakastuneesti	”Katso silmiini.”
Olla maanvaivana	”Osta minulle leikkitraktori!”
Tyrannisoida	”Nuole jalkapohjani ja pyydä sitten seuraava sisään!”

Verbien käyttö sketsiviihteessä on rikasta; liioittelussa maailmassa verbien skaala laajenee totuttua pidemmälle.

## 5.2 KOMEDIAALLISET SALAISET SOPIMUKSET

Salainen sopimus tarkoittaa käsikirjoituksen taustakertomuksen tai hahmon toimintaan liittyvää kuviteltua asiaa, jota ei lausuta ääneen, mutta joka antaa vireen hahmon käyttäytymiselle tai kohtausten tunnelmalle (Weston 1999, 360). Jos hahmo suhtautuu karikin löytämiseen kuin olisi voittanut lotossa, lopputulos saattaa olla huvittava.

## 5.3 AJOITUS

Komiikan yksi tärkeimmistä elementeistä on *ajointus*. Koominen rytmi luo hauskuutta. Toiminta, joka on suunniteltu kirvoittamaan hersyvät naurut tai punch-line, joka huojentaa jännittyneen tilanteen voivat epäonnistua täysin mikäli ajoitus on väärä. Katsoja ei välttämättä osaa sanoa, miksi sketsi ei naurattanut; se vaan tuntuu lattealta.

Judith Weston käsittelee ajoitusta *nousevan ja laskevan sävyn* avulla. Nousevan sävyn hän selittää repliikkinä, joka esitetään ikään kuin kysymyksenä, punch-linena, joka usein viimeistelee vitsin. Weston painottaa, että näyttelijän on vaikea luottaa komedian ohjaajaan, ellei tämä osaa antaa palautetta ja neuvoa tekniikka: ovatko naurut makeamat, jos näyttelijä odottaa sadasosasekunnin ennen punch-linea tai milloin on parempi antaa periksi vastaanäyttelijän repliikille. (Weston 1999, 344.)

Ajoitus punoutuu myös vahvasti yleisön vuoroon nauraa. Stand-up koomikot ovat tässä taitavia, heidän koko ammattitaitonsa on kiinni siitä, että yleisö reagoi oikeissa kohdis-

sa. Sketsiä luodessa on otettava huomioon hetket, jolloin on yleisön vuoro nauraa. Valmiiksi tuotettu sketsiohjelma ei voi tietenkään reagoida yleisön muutoksiin liveinä, mutta sille voidaan järjestää koenäytös jonka palautteen avulla lopputulos hiotaan.

#### 5.4 VITSIEN RAKENTAMINEN

Vitseissä on kysymys on *istutuksesta ja lunastuksesta*. Esimerkkinä toimii elokuvan viimeinen kohtaus, jossa sankarin pelastava nainen näyttäytyy ensimmäistä kertaa. Tarinankerronnallisesti kohtaus ei toimi ellei naista ole esitelty aiemmin elokuvassa; hänet on istutettava mukaan tarinaan esittelyllä ja hänen läsnäolonsa elokuvassa on lunastettava jotenkin. Esimerkin tapauksessa hänestä nousee yllättäen ratkaiseva henkilö. Istutus ja lunastus tarvitsevat toisiaan, eivätkä ne toimi yksin. Matkan varrella naista voidaan toki näyttää useammankin kerran.

Vitsit toimivat samoin. Judith Weston painottaa ohjaajaa valmistelemaan vitsin, aina. Hahmon suoratoiminto tai -repliikki (strait line) avaa pelin ja iskutoiminto tai -repliikki (punch line, payoff) kääntää sen huvittavaksi (Weston 1999, 343). Istutus ja lunastus. Jos hahmo seisoo vessanpöntön päällä ja rojahtaa pönttöön, on osoitettava miksi hän nousi pöntön päälle.

#### 5.5 VASTAKOHDAT

Hahmojen liioitteluun ja tilanteiden kärjistyksen auttaa *vastakohtien ajattelu*. Kun ohjaaja tai näyttelijä päättävät *hahmon päämäärän kohtauksessa* olevan ”haluan tarjoilijan huomaavan minut”, kannattaa miettiä voisiko päämäärä ”haluan, että tarjoilija ei huomaa minua” olla hauskeempaa. Judith Weston alleviivaa vastakohtien ja yllätyksen olevan komedian sydän ja sielu. Tavallista komediatekniikkaa on myös repliikin esittäminen täsmälleen päinvastoin kuin se on kirjoitettu.

#### 5.6 GIVEN CIRCUMSTANCES

Stanislavskilainen metodi, jossa kohtauksen tilanne sekä oleelliset faktat vaikuttavat hahmon käytökseen.

## 5.7 REALISTISLÄHTÖINEN HAHMO METODIOHJAUKSEN KEINAIN

### 5.7.1 HAHMON YDIN = NÄYTTELIJÄN YDIN

Weston kertoo kirjassaan Näyttelijän ohjaaminen esimerkin englantilaisesta ohjaajasta Ken Loachista, joka ei anna käsikirjoitusta näyttelijöille etukäteen, vaan ruokkii heidän mielikuvitustaan antamalla heille muutaman sivun kerrallaan. Loach haluaa näyttelijöiden reagoivan yksinkertaisesti ja harjoittelematta jokaiseen käsikirjoituksen tilanteeseen, sitä mukaa kun ne tulevat eteen. (Weston 1999, 130) Loachin elokuvien lopputulos ja luonnolliset näyttelijäsuoritukset perustuvat siihen, että ohjaaja valitsee näyttelijöitä, joilla on ihmisinä sama ydin kuin heidän esittämillään hahmoilla.

### 5.7.2 MAGIC IF

Konstantin Stanislavskin luoma metodi Magic if on hyvä tapa kylvää ideoita näyttelijän mieleen. Näyttelijän puhuessa liian hiljaa ehdotus “*Jospa* sanat ovat hänen tapansa sattuuta, mitä *jos* hän huutaisi?” voi saada hänet ääneen. Tulee huuto tai ei, niin lopullinen impulssi kumpuaa näyttelijältä itseltään.

### 5.7.3 EPIC REHEARSAL

Mikäli näyttelijä kuvausten aikana, tai harjoituksissa, menettää otteen roolistaan, eikä oikein tiedä millaista henkilöä esittääkään, koen hyödylliseksi käyttää Bertolt Brechtin harjoitusta nimeltä Epic Rehearsal. Pyydän näyttelijää keskeyttämään näyttelemisen repliikin päätteeksi keskellä toimintaa, irtautua hahmosta omaksi itsekseen sanomalla: “Hän sanoi.” Olen harjoitellut tätä ja huomannut, että näyttelijältä kestää yllättävän kauan muuntua itsekseen; harjoitus on tehtävä rauhassa.

### 5.7.4 TOISIIN SUHTAUTUMINEN

Sisältäpäin ohjaukseen liittyy vahvasti hahmon tunteet muita kohtauksessa olevia hahmoja kohtaan. Hahmon käyttäytyminen kohtauksessa voi saada huomattavasti lisää dynaamista koomisuutta, kun ohjaaja ujuttaa näyttelijälle suhtautumisia vastaanäyttelijöihin: he ovat tyhmiä, hän on jumala tai he ovat sankareita.

### 5.7.5 TOISTO -HARJOITUS

Toisto -harjoitus on perujaan Sanford Meisnerin opeista. Siinä kaksi näyttelijää istuvat vastakkain toisiaan. He aloittavat sanomalla missä ovat. He toistavat vuorotellen lausetta ”Olen kahvilassa”. Pian he siirtyvät toistamaan lauseita, jotka ovat havaintoja vastaparista, esimerkiksi: ”Sinulla on hymykuopat.” Harjoitukselle täytyy antaa aikaa ja näyttelijöille tilaa. Havaintojen täytyy olla aitoja ja perustua näyttelijän aitoihin tunteuksiin. Mitä pidemmälle harjoitus menee, sitä syvällisimmäksi havainnot voivat mennä. Näyttelijä voi itse päättää milloin vaihtaa lausetta.

FAMUssa kokeilimme harjoitusta tunnilla. Oli hurjaa huomata, miten vaikeaa se oli lähes tuntemattoman ihmisen kanssa. Eräs tyttö oli ihastunut minuun ja halusi tehdä harjoituksen kanssani. Koska en ollut ihastunut häneen, harjoitus oli hieman kiusallinen. Pidin edessäni pientä muuria, en päästänyt häntä aidosti iholleni eikä näin ollen harjoituksen ydin toteutunut. Harjoitus syntyy aitojen tunteiden kautta, mutta harjoitus synnyttää myös aitoja tunteita: tärkeimpänä se saa näyttelijät keskittymään hetkeen, toisiinsa ja aisteihinsa. Kuuntelemaan ja katsomaan vastaanäyttelijänsä sieluun. Minulle se oli matka tulla luonnolliseksi ja aidoksi persoonaksi toisen edessä, paljastua.

Harjoituksessa oli oleellista toistaa myös lauseen sävy. Jos toisti lauseen ”Sinulla on kahvia paidalla.” kymmenen kertaa, ensimmäisten lauseiden paino saattoi olla ”Sinulla on KAHVIA paidassa” kun viimeisten paino oli ”Sinulla ON kahvia paidassa” tai koko lauseelta katosi paino, koska näyttelijä toi siihen sävyn ”Ihan sama”.

Sveitsiläinen ohjaaja Fiona Ziegler ohjasi lopputyökseen lyhytelokuvan, jonka esivalmistelussa käytti Toisto -harjoitusta. Minua kiinnosti kovasti, kuinka se toimi. Elokuva kertoi taiteilijan ja alastonmallin suhteesta. Tarinan kulminaatiohetki, ja tunteiden moottori. oli kohtaaminen, jossa taiteilija ajautuu mallin häpykarvat. Fiona ajatteli harjoituksen tuovan intiimiin kohtaukseen lisää jännitettä Toisto -harjoituksen avulla.

Fiona järjesti harjoituksen tavallisena iltana tšekkiläisessä olutravintolassa. Hän oli läsnä harjoituksen aikana näyttelijöiden kanssa. Havainnot ja tunteet syvenivät. Fiona koki harjoituksen olevan valmis ja lähti. Näyttelijät halusivat vielä jäädä istumaan iltaa, ja

jatkaa harjoitusta mielenkiinnosta. Kun Fiona seuraavana päivänä kysyi naisnäyttelijältään miten meni, hän totesi heidän päätyneen samaan sänkyyn.

Ehdottomasti harjoitus oli tuonut elokuvaan jännitettä, mutta olisiko jännite ollut kuitenkin suurempi, jos näyttelijät eivät olisi vieneet himoan loppuun oikeasti? Olisivatko he edes alkaneet himoitsemaan toisiaan ilman harjoitusta? Kukaan ei voi tietää vastauksia, Fiona itse ei ollut varma oliko lopputulos harjoituksen vuoksi huonompi vai parempi. Fionan kokemuksen mukaan näyttelijöiden välillä oli hetkittäin vallinnut kiusaantuneisuus.

Komiikassa Toisto -harjoitus toimii täydellisesti. Realistislähtöisen hahmon ohjaaja voi kehottaa näyttelijöitä etsimään havainnoissaan huumoria, komiikan piirteitä ja kipua. Näyttelijät oppivat toistensa huumorintajua, saavat suoria fyysisiä havaintoja hahmostaan ja varmasti nauravat. Ohjaajan on oltava tarkkana hahmopersonan ja näyttelijän oman persoonan kanssa: kummassa roolissa näyttelijät tutkailevat toisiaan? Realistislähtöisen hahmon kohdalla lähtökohta on näyttelijän oma persoona, sillä on hyvä aloittaa.

### **5.7.6 TRANSPARENCY**

Peter Brookin käsite ”transparency” on näyttelytapa, jossa sisäiset impulssit korostuvat ulkoisessa käytöksessä. Tällöin toiminnan ja tarpeen (päämäärän) välillä ei pitäisi olla ristiriitaa.

## **5.8 KARIKATYYRIN OHJAUS FYSIIKKA EDELLÄ**

Karikatyyrin luomisen suurin ongelma on, että näyttelijä alkaa näyttellä roolihahmoa. Siirryttäessä karikatyyrin ohjaamiseen on painotettava, että näyttelijän on luotava itse tai ohjaajan kanssa salaisia sopimuksia fyysisesti oudon hahmon eloon herättämiseen.

### **5.8.1 BERTOL BRECHTIN OPIT**

Karikatyyrin ohjaamisessa toimii Bertolt Brechtin Epic Rehearsal -harjoitus. Se on nopea tapa saada näyttelijä punnitsemaan ulkoisesti mietityn hahmonsa syvempää olemusta. Muutenkin Brechtin opit auttavat karikatyyrin käsittelyssä ja ohjaamisessa. Brecht rohkaisti näyttelijöitään näkemään hahmonsa ulkoapäin, yhteyskunnan näkökulmasta.

Hän teetti harjoituksia, jotka korostivat näyttelijän tietoutta hahmostaan. Brechtiläinen näyttelijä uskoo olevansa itsensä sekä hahmonsa; hän tietää missä hahmo seisoo, tietää missä hän itse seisoo ja näyttelee molempia.

### **5.8.2 TOIMI ENNEN KUIN AJATTELET**

“Toimi ennen kuin ajattelet” on Sanford Meisnerin sananparsa. Näyttelijän on turha miettiä mitä hahmo voi tehdä ja mitä ei; usein ihmiset eivät käyttäydy kuten voisi olettaa, ja juuri se tekee heistä mielenkiintoisia. Jos karikatyyri tekee jotain, hän todella tekee sen! (Angiolillo, 2011.) Meisnerin metodi estää hahmoa psykologisoitumatta kuoli-aaksi – harjoitus toimii siis hyvänä *vastakohtaohjauksena* myös sisältäpäin ohjaamisessa - näyttelijää on hyvä ohjeistaa opettelemaan hahmo läpikotaisin, ja sitten unohtaa. Tärkeimmät asiat jäävät alitajuntaan varmasti ja pulpahtavat roolisuoritukseen tarvittaessa luonnostaan.

### **5.8.3 TOIMINNAN VALINTA**

Toiminnan valinta -harjoituksella on sama efekti kuin hyvällä hahmon päämäärällä kohtaauksessa. Mikäli karikatyyrin toimintaa kohtaauksessa on kehitettävä selkeämmäksi ja hurjemmaksi, voi ohjaaja pyytää näyttelijä valitsemaan yhden toiminnan: pidä katsekontakti koko ajan, tee jotain vastanäyttelijää häpäisevää tai päätä koskea häntä jokaisen repliikin aikana. Koomisuus kumpuaa hahmon pakkomielteisestä tavasta toimia *toistuvasti* samalla tavoin, tai katsoja havaitessa hahmon tinkimättömän tavoitteen kohtaauksessa.

### **5.8.4 KEVEYS**

Peter Brookin ohjauksen yhteydessä törmää käsitteeseen ”keveys”, joka tarkoittaa helpoutta muuntua hahmoksi.

### 5.8.5 NAAMIO

Jacques Lecoq on tunnettu Naamion käytöstä näyttelijöitä ohjattaessa. Naamiona voi toimia esimerkiksi jokin eläin. Näyttelijä valitsee eläimekseen koiran, matkii koiran ääntelyä ja ärhääkäkä käytöstä. Kun hän on omaksunut koiran olemuksen, hän muuttuu ihmiseksi säilyttäen koiran piirteet sketsihahmonsa käytöksessä. Näin syntyy helposti uusia ideoita hahmon elehdintään, ilmeisiin ja puhetapaan. Uskomattominta on, että hahmo on uskottava!

### 5.8.6 TOISTO -HARJOITUS

Sanford Meisnerin Toisto -harjoitus toimii myös karikatyyriä ohjattaessa. Harjoitus saattaa tuoda hahmoon lisää liioittelua, komiikkaa ja tunnetta. Kehottaisin ohjaajaa asettamaan hahmopersonat havainnoimaan toisiaan. Vaikka harjoituksen alkuperäinen tarkoitus on olla läsnä aidoilla tunteilla, olisi karikatyyrien tapauksessa annettava mahdollisuus lyödä lekkeriksi, parodioida harjoitusta ja kommentoida vastahahmon ylilyötyjä piirteitä.

### 5.8.7 ADJEKTIIVIMETODI

Adjektiivimetodissa on kyse näyttelijän provosoinnista liioitella hahmoa, ja sekä ohjaajan että näyttelijän hahmollisen tavoitteen tietoisuudesta. Karikatyyrin ollessa pelikenttänä liioiteltu mielikuva on adjektiivien käytön tärkein elementti.

Adjektiiveilla ohjaaja voi ruokkia näyttelijän mielikuvaa paisumaan hervottoman koomisiin mittoihin. Erityinen piirre *adjektiivimetodissa* on se, että ohjaajan yllyttäessä adjektiiveilla, hakee näyttelijä rakennuspalikat hahmoon itsestään, kokemuksistaan ja assosiaatioistaan siitä mitä hänelle tämä adjektiivi tarkoittaa. Näyttelijä *käyttää realismia ja muovaa* oman yliampuvan tulkintansa.

### 5.8.8 SANKARI

Karikatyyri on sankari, maailman napa ja pelastaja. Ohjaaja tukee tätä väitettä näyttelijälle kaikella mahdollisella tavalla. Hahmon on nähtävä itsensä kaiken huomiopisteenä ja saatava katsojat puolelleen. Liioitellun omahyväinen lähtökohta toimii hahmon yti-



menä, ja kärjistämällä se näyttäytyy koomisena, jopa surkuhupaisana elementtinä. Sankari -ajatus perustuu Robert Cohenin näyttelijäoppeihin. (Angiolillo, 2011.)

### 5.8.9 VAATETUS JA MASKEERAUS

Roolihahmon vaatteet ja maskeeraus; peruukit, tekonenät, silmälasit toimivat selkeänä fyysisenä muutoksena näyttelijän ja hänen esittämänsä hahmon välillä. Kun näyttelijä ei tunne olevansa oma itsensä, hän alkaa myös käyttäytyä toisin. Uusi ulkomuoto pakottaa näyttelijän ajatusmaailmankin muuttamaan muotoaan. Aki Kuukasjärvi sanoo kaiken muuttuvan, kun hän saa roolivaatteet ylleen. Ei ole väliä, millainen olo Akilla on omana itsenään, muodonmuutoksen jälkeen kyse ei ole enää omasta persoonasta. Aki kokee saavansa kaiken anteeksi; hän voisi sanojensa mukaan lyödä vaikka vauvaa turpaan. Hahmon vika. (Kuukasjärvi, haastattelu 30.10.2012.)

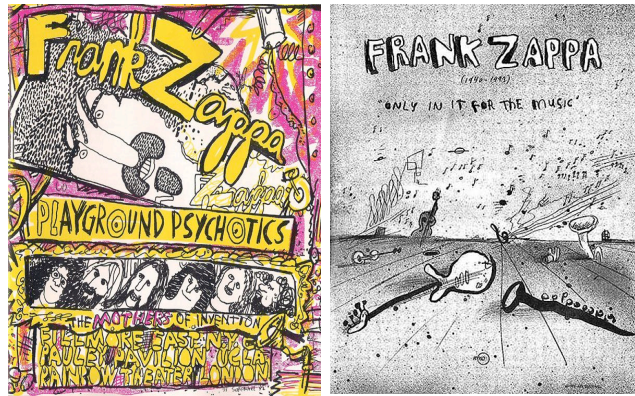
Harjoituksissa ja kuvaustilanteessa ohjaajan kannattaa ehkä pyytää puvustajaa pitämään ekstravaatekappaleita mukana, jotta ohjaaja voisi kesken kuvausten vaihtaa karikatyyrille esimerkiksi vahvemmat silmälasit. Tämä vaikuttaisi näyttelijän näkökykyyn, ja kohtauksessa syntyvä kömpelyys voisi toimia koomisuuden kannalta osuvasti.

Vaihtoehtoja on hyvä miettiä etukäteen.

## 6 AKI & AKU

Aku Louhimiehen ja Aki Kaurismäen töissä piilee viitteitä ulkoa- ja sisältäpäin hahmon luomiseen ja ohjaamiseen. Aku edustaa realistislähtöistä hahmoa ja Aki karikatyyriä. Akun hahmot ovat tästä maailmasta, Akin eivät.

Akin töissä vallitsee koominen vire. Pentti alleviivaa Akin hahmojen olevan dramaattisia karikatyyreja. Ne kertovat tarinan alkusysäyksen synnyttämästä tapahtumaketjusta, joka päättyy tietyllä tavalla. Karikatyrismiin on varmasti vaikuttanut Akin kyky piirtää mielenkiintoisia kaksiulotteisia sarjakuvia. Pentti ihailee niiden pelkistyneisyydestä huokuvaa rikkautta. Kuvat muistuttavat Frank Zappan levynkansia. (Pentti, haastattelu 10.1.2013.)



On mielenkiintoista kuulla Pentin kertovan, että Aki ääni on huono, mutta hän osaa ohjata näyttelijöitään eleillään. Akin asettamista karikatyyrin puolelle tukee tieto, että koomikot, karikatyyrien tekijät ja imitaattorit osaavat imitoida Akin eleitä. En tiedä kuinka objektiivisesti Kaurismäki haluaa tai pystyy omakuvaansa käsittelemään, mutta ehkä sen tiedostaminen on auttanut hahmojen luomisessa. Hän on imenyt itsestään *realismia muovatakseen* karikatyyrisen hahmon. Matti Pellonpää esitti aikoinaan Akin alter egoa Akin elokuvissa. (Pentti, haastattelu 10.1.2013.)

Aku Louhimies ei juurikaan ohjaa komediaa. Samuli Edelmanin tähdittämä Riisuttu mies on koominen, mutta sekään ei ole komedia. Akun hahmot rakentuvat kuitenkin vahvasti sisältäpäin. Pauli Pentti korostaa Akun voiman olevan siinä, että hän saa hahmot toimimaan todellisessa tilanteessa uskottavasti (Pentti, haastattelu 10.1.2013). Aku pyrkii työskentelyssään Stanislavskilaisiin metodeihin, joissa näyttelijä rakentaa hahmon omista muistikuvistaan; papin pitää olla pappi jne.. Akun elokuvien synkkyyden ja tuskan pinnan alla kytee runsaasti koomisia mahdollisuuksia.

Aki valitsee ensin näyttelijän ja keksii vasta sitten tälle ammatin. Hahmo lähtee näyttelijän persoonasta, jota Aki lähtee muovaamaan. Hän rakentaa hahmon näyttelijän eleistä, äänenpainoista ja ulkoisesta olemuksesta; hahmo kävelee näin, pysähtyy näin ja katsoo näin. Pauli Pentti vertaa työtapaa muotokuvamaalaukseen. (Pentti, haastattelu 10.1.2013.)

Näyttelijää ohjattaessa Pauli Pentti kertoo Akin keskustelevan näyttelijän kanssa ja ohjavan omalla olemuksellaan. Aki dominoi ohjaamalla näyttelijän katsetta ja pelkistämällä tilannetta. Koomista virettä hän tuo elokuviinsa käyttäytymällä tavalla, joka on yhdis-

telmää häntä itseään sekä opittua vanhoista elokuvista, kuten Chaplin, sieltä hän on omaksunut eleitä ja ilmeitä. (Pentti, haastattelu 10.1.2013.)

Aku taas ei välttämättä kerro näyttelijöille mitään etukäteen; Akulla on hahmo ja tarina valmiina, hän heittää näyttelijät kameran eteen ja alkaa siinä tilanteessa vääntämään ihmisiä haluttuun suuntaan (Pentti, haastattelu 10.1.2013). Penttiä mukaillen Aku etsii vastinetta tarinoille, joita hän on kuullut ihmisestä, joka on oikeasti olemassa. Akin hahmot eivät ole esikuvilleen rehellisiä, vaan ne ovat rehellisiä sille mitä Aki niistä ihmisistä ajattelee.

Kehoitatan katsomaan Aki Kaurimäen ja Aku Louhimiehen elokuvia juuri hahmollisesta sekä niiden luomisen ja ohjaamisen näkökulmasta: miten hahmoissa näkyvät ohjaustyyli ulkoa- ja sisältäpäin vai näkyykö niitä ollenkaan?

## 7 KAVERIMETODI

Usein sketsihahmot syntyvät itsestään, puolivahingossa kaveriporukassa. Tärkeimpänä sketsihahmojen luomisessa onkin itse nimeämäni Kaverimetodi.



Sirkkeli: Menneiden muistelija. Kaverukset muistelevat nuoruusvuosiaan, jolloin vastuuttomuus oli siistiä.

Kaverimetodin peruselementit ovat samaa huumorintajua omaavat kaverukset, spontaani vitsailu, ympäristön, ihmisten ja tilanteiden havainnointi ja hauskanpito. Jokaisesta kaveriporukasta löytyy enemmän ja vähemmän kyseisiä elementtejä. Metodien elinvoimaisin elementti on kaveriporukassa vallitseva hyvä energia. Sketseistä innostuneet kaverit omaavat yhteistä koomista energiaa, joka on itseisarvo siihen, että porukan huumori näyttyy hauskana myös ulkopuolisille. Olli Rönkä ihailee kaveriporukoiden sketseissä ilmenevää tuotannon keveyttä, jossa on helpompi työskennellä (Rönkä, haastattelu 10.1.2013). Useat ammattilaiset lähtevät opiskelijatöihin kahvipalkalla juuri tästä syystä.

Kaverimetodin käyttäminen tarvitsee myös ohjaajan varmistamaan, että huumori todellakin kolisee myös katsojille, eikä jää vain *Poikien Pierukerhon* videotuotannoksi, kuten Olli Rönkä asian osuvasti ilmaisee. Ensemble ei voi myöskään toimia loputtomiin ilman henkilöä, jolla hallitsee kokonaisuuden. Kaverimetodissa ohjaajan rooli saattaa olla häilyvä – riippuen kaveriporukan kemioista – ja se on enemmänkin suuntaviivojen määrittämistä sekä päätösten tekemistä. Kaveriporukka, jolla on hauskaa ja ideoita pulppuaa jatkuvasti, ei ehkä pääse etenemään ja saamaan sketsejä päätökseen aikataulussa ilman ohjaajaa.



Kummeli Kultakuume

Kaverimetodin hienous piilee siinä, että ensemble syntyy luonnostaan ja on usein hyvän sketsisarjan moottori sekä ydin koko tuotannon ajan. Parhaimpana suomalaisena esimerkkinä toimii Kummeli. Heikki Silvennoisen, Timo Kahilaisen, Heikki Helan ja Heikki Vihisen välillä vallitsee kemiaa, joka saa katsojan ajattelemaan “heillä on ollut kuvauksissa hauskaa, olisinpa heidän kaverinsa”. Hioutuneeseen kaverikemiaan kuuluu

toistensa kuunteleminen, joka on ensisijaista kun halutaan parhaat naurut. Westonin mukaan näyttelijöiden oma usko siihen, että he näyttelevät yhteen eivätkä tee väkisin on lisämotivaatio tähän (Weston 1999, 276).

## **7.1 KAVERIMETODI OHJAUKSELLISENA TYÖKALUNA**

Kaverimetodi käyttäminen ohjauksellisena työkaluna on haaste. Metodien harjoittamiseen on kaksi tapaa; *luonnollinen tapa* sekä *ensemblen kokoaminen*. Tavat elävät mieltävaltaisesti yhteisen ilmapiirin, energian ja kemioiden ehdoilla.

### **7.1.1 LUONNOLLINEN TAPA**

#### *Luonnollinen tapa*

*Ensimmäinen askel luonnollisessa tavassa* on, kun olemassa oleva kaveriporukka ymmärtää huumorinsa potentiaalin ja alkaa tuottaa sitä esitettävään muotoon.

*Toisena askeleena* kaverit valitsevat ohjaajan, joko joukostaan tai ulkopuolisen samanhenkisen henkilön. Kaverimetodi on tässä vaiheessa jo olemassa, mutta ydin on se, että ohjaajan on helpompi käsitellä koko prosessia; tiedostaa sen vahvuudet ja heikkoudet, kun hän pukee työskentelyn ensemblen kanssa Kaverimetodi -käsitteeseen. Ohjaaja on tehnyt *ohjauksellisen päätöksen*. Työskentely on tehokkaampaa.

### **7.1.2 ENSEMBLEN KOKOAMINEN**

#### *Ensemblen kokoaminen*

*Ensemblen kokoamisen lähtökohta* on vähintäänkin mielenkiintoinen. Ohjaajan *ohjauksellinen päätös* on käyttää Kaverimetodia. Ensimmäinen askel on löytää näyttelijät, jotka voisivat tuntea toisiaan kohtaan kaveriporukoissa vallitsevaa kemiaa. Ei riitä, että näyttelijät ovat vain työkavereita, heidän täytyy kohdata henkilökohtaisemmalla tasolla. Erityisesti huumorin taholla.

Ensemblen kasaaminen alkaa ajatuksella, keitä näyttelijöitä ohjaaja jo tuntee. Hän voi yhdistellä päässään näyttelijöitä, joiden kanssa on työskennellyt. Keiden kanssa hänellä itsellään synkkaa huumorintajut, ja keillä voisi keskenään synkata. Tärkeintä on muis-

taa: kenen kanssa on hyvä olla oma itsensä? Mikäli ensemble ei kasaannu näin, joudutaan käymään näyttelijöitä läpi casting -tilaisuuksien avulla.

Casting -tilaisuuksien haaste on siinä, etteivät ihmiset välttämättä ole omia itsejään, vaan miettivät liikaa, miten saavat roolin. Näyttelijän luontevuus casting -tilaisuudessa kertoo siitä, että hänen on helppo olla seurassasi. Ryhmää kootessa on hyvä luottaa omaan intuition ihmisiin, ja tällöin luontevuus lähelläsi on suuri valintakriteeri.

*Casting -tilaisuudessa ei valita pelkästään näyttelijöitä, vaan kavereita. Valitset kavereita itsellesi ja olet vastuussa, että sinun kaverisi tulevat toimeen keskenään.*

Ennen kuin ohjaaja voi tehdä lopullisen valinnan ensiblen suhteen on hänen vietettävä aikaa jatkoon päässeiden kaveriehdokkaitensa kanssa. Jos ohjaaja tarvitsee viisi kaveria, hänen on valittava jatkoon kymmenen.

Casting -tilaisuuden toinen kierros on hengailua ja aktiviteetteja kaveriehdokkaiden kanssa. Tilanne on edelleen kyseenalainen, koska ehdokkaat tietävät olevansa ehdokkaita, eivätkä he pahimmillaan joko halua nähdä toisen kierroksen vaivaa tai he yrittävät liikaa. Ohjaajan näkee heitä yksin ja porukassa. Hän kokoaa pienempiä ryhmiä katsomaan jääkiekkoa tai pelaamaan Aliasta. Ohjaaja seuraa vallitsevaa kemiaa.

Ennen ensiblen valintaa, ja pitkin Kaverimetodi -prosessia, on syytä muistaa Judith Westonin kehoitus olla etsimättä oikeaa näyttelijää rooliin, vaan on etsittävä oikeaa roolia näyttelijälle. Tämä tulee luonnostaan, koska itse materiaalin synnyttäminen ja lopullisen käsikirjoituksen tekeminen syntyy valitun kaveriporukan kautta ja yhdessä katsotaan mitä voidaan rakentaa. Weston vertaa hyvää ensiblen kokoamista maanviljelyyn. Kun pitää ensembleä ensisijaisena, pääsee eroon osasta valintojen taakkaa. Ohjaaja saa suunnatuksi energiaa ulospäin ja energian jakaminen lisää sitä. (Weston 1999, 276.)

Ohjaajalla on nyt varmempi tietous siitä, kuinka kukin toimii yksin ja ryhmässä; ennen kaikkea kuinka ryhmä toimii yhdessä. Hän valitsee ensiblen, joka toivon mukaan alkaa elää, ruokkia itseään ja ideoitaan yhtä kuuluvin naurun hörähdyksin kuten oikea kaveriporukka.

***Ensemblen kokoaminen –tavalla luotu kaveriporukka ei voi ikinä yltää samaan luonnollisuuteen ja energiaan mikä vallitsee luonnollisen tavan kaveriporukassa.***

### 7.1.3 KOMMENTTEJA KAVERIMETODISTA

Kaverimetodin yhteydessä haluan mainita teatteriohjaaja Bertol Brechtin allekirjoittaman huomion siitä, että näyttelijän suorituksessa ei niinkään ole kysymys psykologiasta kuin fysiologiastaan, vaan sosiologiasta; Brecht opettaa tutkimaan kuinka näyttelijä käyttäytyy osana ryhmää, kuinka näyttelijä reagoi muuttuviin olosuhteisiin ympärillään. (Angiolillo, 2011.)

Peter Brookilla on harjoitus nimeltä ”ensemble acting”, jonka yksinkertainen premissi on asettaa projektin jäsenet yhteen tiiminä ja luoda heille aktiviteetteja, jotka korostavat ideoiden ottamista ja antamista, vastuuta ja monimuotoisuutta. Brookin mukaan teoksen luo ryhmä tarinankertojia, jotka improvisoivat yhdessä idean ympärillä.

Judith Weston maininta televisiokomedian ohjaajaa James Burrowsin ilmiömäisestä menestyksestä yhteenvetää osuvasti lopun *ensembleohjaamisesta*. Burrows joutui omien sanojensa mukaan ”vääntämään” Taksi -sarjan näyttelijäkunnan egoja ja opettamaan heidät kuuntelemaan toisiaan. Hän pystyi tekemään näyttelijäryhmästä ensemblen, kuuntelemaan, antamaan tilaa toisille eikä vain todistamaan, kuinka hauska kukin yksittäinen näyttelijä on. (Weston, 1999, 342.) *Kaverimetodia luodessa ensemblen kokoamisen näkökulmasta*, on erityisen tärkeää, että ensemble kokee ohjaajan yhdeksi heistä, ja toisinpäin. Ohjaaja on alusta asti ollut tyhjästä luodun kaveriporukan liima ja yhdistävä tekijä. Yksi kaikkien ja kaikki yhden puolesta.

Kaverimetodin lopputuloksena syntyy enemmän karikatyyreja; tai ainakin totuuden äärrajojen venyttäviä realistislähtöisiä hahmoja. Pauli Pentti varoittaa kaverimetodin kautta syntyvistä hahmoista sanomalla, että ongelma koko prosessissa on *usko*. Kaverimetodia käyttävä ohjaaja uskoo ensemblen mielikuvituksen havaintoihin, hän lukee, kuulee ja kertoo eteenpäin. Ohjaaja ja ensemble uskovat, että hahmot (ja sketsit) ovat yleisesti ottaen mielenkiintoisia, ja he nauravat niille itse. Jos ja kun huumori menee läpi, täytyy olla tosi varovainen, että mikä siinä on oikeasti hauskaa, ja mikä vaan ”roikkuu perässä kuin lokit laivan ahterissa”. (Pentti, haastattelu 10.1.2013.)

## 7.2 TILANNEKOMIIKASTA

Tilannekoomisuus on hetkessä elämistä. Kaveriporukassa se on kommunikointia ja spontaania reagoitua tilanteisiin, toimintoihin, keskusteluihin tai yksittäisiin eleisiin, ilmeisiin ja sanoihin, joissa on koominen vire.

Tilannekoomisuutta tapahtuu itsestään, mutta sen luominen haluttuun paikkaan ja aikaan on todellinen haaste. Pähkinänkuoressa se on mahdollista, kun ohjaaja ei ryppyot-saisesti odota lopputulosta, vaan keskittyy luomaan sen syntymistä ruokkivat puitteet. Ohjaaja on vastuussa koomisesta ilmapiiristä ja sen ylläpidosta. Tähän kannattaa miettiä konkreettisia ratkaisuja, kuten erilaiset leikit, hyvät voileivät, kuuma kahvi tai vaikka kommentti: ”Meillä on aikaa kuvata sata ottoa, joten nyt pidetään hauskaa!” Tärkeintä ohjaajalle on aistia ja mukailla ryhmän kemiaa ratkaisuja tehdessä.

Tilannekoomisuutta syntyy kameran edessä, kun antaa näyttelijöille mahdollisuuden epäonnistua. Heille voi antaa repliikkivariaatioita, mahdollisuuden toimia täysin päinvastaisesti kuin ensimmäisessä otossa tai vapauden yllättää vastaanäyttelijä. Mitä tahansa mikä ei sido, vaan vapauttaa. Tätä kautta voidaan saavuttaa alkuperäinen ”ryppyotsainen lopputulos”, mutta luonnollisuuden, tilannekomiikan kautta.

## 7.3 YSTÄVÄT TYÖRYHMÄNÄ

Sirkkelin työryhmän valinta juontaa juurensa kaverisuhteisiin. Ohjaaja-käsikirjoittajat Antti Seppänen ja minä tutustuimme kolme vuotta luokkatovereihimme. Ydintyöryhmäämme valitsimme henkilöt, jotka osaavat hommansa, joilla on huumorintajuja ja jotka viihtyvät keskenään ja kanssamme hyvin. Tärkein valintakriteerimme oli, että tekijöillä on hauskaa keskenään ja heidän välillään vallitsee rento, innostava ja inspiroiva työilmapiiri.

Työryhmän ollessa hyviä kavereita keskenään, on valmisteluiden eteenpäinviennistä pidettävä enemmän huolta. Sirkkelissä jouduin varmistelemaan asioita työryhmäläisiltä yleisesti ottaen enemmän kuin projekteissa, joissa työskentelen entuudestaan tuntemattomien kanssa. Koen kaveriroolien sekoittavan välillä liikaa työrooleja. Se on läheisen työryhmän suurin ongelma. On osattava ottaa selkeä työrooli silloin kun on sen aika, ja iskostettava itseensä asenne, että aina ei tarvitse olla hauskaa. Kaverihenkisyys kumpu-



aa omalla painollaan tekemiseen ja rentouttaa koko ilmapiiriä, mutta se kääntyy itseään vastaan jos se alkaa jarruttaa tuotantoa.

Sirkkelin suhteen olen kiitollinen jokaisesta työryhmäläisestä. Johtoasemassa olevat ihmiset eivät voi toimia erinomaisesti ilman hyviä työkavereita: on helpompaa toimia itse paremmin, kun ympärillä olevat ihmiset ovat oma-aloitteisia, tekevät mitä lupaavat ja infoavat asioiden kulusta. Hyvä johtaminen on hyvin delegoimista. Yksi ihminen ei pysty huolehtimaan kapasiteettiään enempää ilman että lopputulos kärsii. Tällöin läheisten työkavereiden tuki, turva ja apu astuvat kuvaan; tärkeämpää on ainoastaan luottamus siihen.



Osa Sirkkelin ydintyöryhmästä Kuristushanskat -sketsin kuvauspaikalla.

## 8 SIRKKELI

Sirkkelin ensimmäinen sketsi kuvattiin loka-marraskuun vaihteessa 2011 ja viimeinen helmikuussa 2012. Sketsien kuvausten ripottelu sinne tänne oli tuotannollinen ja ohjauksellinen ratkaisu. Yhdessä Antti Seppäsen kanssa ajattelimme, että on helpompi keskittyä sketseihin ja meillä on aikaa valmistautua kunnolla.

Näyttelijäntyön sekä tiimihengen kannalta olisi 1-2 viikon mittainen kuvausrupeama ollut oikea ratkaisu. Tuotanto olisi ollut tehokasta, leirihenki olisi syntynyt ja se olisi palvellut täydellisesti hakemaamme koomista virettä.

Näyttelijöiden on helpompi imaista itsensä sketseihin ja asennoitua yhteiseen huumoriimme, kun välillä ei palata kokonaisvaltaisesti omaan arkeen. Energia täytyi luoda aina uudelleen kuvausten yhteydessä. Yhdellä tiiviillä rupeamalla pohjaenergia olisi luotu kerran ja sitä olisi vaan ylläpidetty kuvausten ajan.

Uskon, että ratkaisu kuvata sketsit erikseen ei palvellut asettamiimme hahmollisia tavoitteita niin hyvin kuin yhtäjaksoinen kuvausjakso olisi palvellut.

Meillä oli kuitenkin hyvin aikaa teettää harjoituksia, muovata rooleja niiden kautta ja valmistautua kuvauksiin. Pidin tapaamisiamme näyttelijöiden kanssa todella tärkeänä.

### 8.1 SIRKKELIN HAHMOT JA SKETSIT

Sirkkelin sketsit ovat Ufo/Hihhulit (Intro/Outro), Dubstepmies, Huippuhauska-Faija, Ripuliäijä, Viittomakieliset uutiset, Kriitikko, Menneiden muistelijä, Kuristushanskat ja Ääneen ajattelijat.

Realismilähtöisyys hallitsee Sirkkelin hahmoskaalaa. Hahmoskaalassa on vain yksi selkeä karikatyyri: Kriitikko. Helena Rängman esitti Kriitikkoa, jonka fysiikka oli tarkoin mietitty: hiukset tiukasti ponnarilla, vahvat pullonpohjalasit sekä tosielämän taidekriitikoita parodioiva käytös. Helena kutsui suoristustaan kameraa tuijottavasta kriitikosta täysin tekniseksi siinä missä Menneiden muistelijä -sketsin vaimohahmoa realistiseksi suoritukseksi. Siinä väsynyt vaimo pyytää miestä viemään roskat. Muita karikatyyrin piirteitä omaavia hahmoja ovat Hihhulit, Kuristushanskojen myyjä, Viittomakielisten

uutisten lukija sekä Dubstepmies. Nämä hahmot eivät pudota ensisilmäyksellä realismista, mutta niiden luominen tehtiin fysiikka edellä.



Dubstepmies



Viittomakieliset uutiset



Kuristushanskat

On mielenkiintoista huomata, että kaikki pisimmät ja lyhytelokuvamaisimmat sketsit luotiin ja ohjattiin *sisältäpäin*: Huippuhauska-Faija, Menneiden muistelija, Ääneen ajattelija ja villinä korttina Ripuliäijä. Syy tähän on ohjauksellinen päätös siitä, että loppu-tulos on uskottava ja realismia venyttävää. Halusimme hahmojen kautta kertoa tarinan. Lyhyemmissä sketseissä tarina ei korostu samalla tavoin, eikä hahmon uskottavuus ole tärkeää. Niiden luominen ja ohjaaminen tehtiin *ulkoapäin*.

Emme pitäneet Antin kanssa varsinaisia ideointipalavereita kovinkaan usein, koska viettimme aikaa ystävinä joka tapauksessa. Ajanvieton kaverihenkisyys ja estoton leikittely ideoilla synnyttivät sketsit yksi kerrallaan. Tahoillamme merkitsemme mieleen pulpah-taneet ideat puhelimeen ylös pitkin arkea, ja purimme ne toisillemme nähdessämme taas. Näyttäessäni uuden ideani Antin reaktio ja oma kriittisemmäksi muuttunut näkökulmani kertoivat oliko siinä aineksia. Jos idea ei heti sytyttänyt, se laitettiin romukop-paan hautumaan tai heitettiin suoraan roskiin.

Kattava teema Sirkkelissä on saada ihmiset ajattelemaan omaa ja naapurin arkea häm-mentävien tilanteiden ja hahmojen kautta. Yleisvire on enemmän ankea kuin aurinkoi-nen; tämä oli valittu tunnelma.

## 8.2 NÄYTTELIJÖIDEN ENSITAPAAMINEN

Käsikirjoitus oli valmis. Sen muutokset tehtäisiin vasta sitten kun näyttelijätiimi olisi kasassa. Oli selkeää, että tarvitsimme miespääosan, joka johtaisi Sirkkelin kerrontaa ja olisi pilotin kasvot. Halusimme hänessä olevan luontaista hauskuutta, samanlainen tai edes samantyyppinen huumorintajun kuin minulla ja Antilla. Meidän täytyi kohdata hä-net kaveritasolla.

Kuvaajamme Jenni Kaunisto tunsikin Aki Kuukasjärven Voionmaan Opiston ajoilta ja ehdotti häntä. Koska Jennin on henkilö, jonka kanssa meillä synkkaa hyvin, oli hänen ehdotuksensa varteenotettava. Nähdessämme Akin kuvan, huvituimme. Halusimme nähdä hänet.

Aki oli ainoa miespääosaan pyrkinyt näyttelijä. Näimme vaivaa, että kohtaamme henkilöitä, jotka ovat lähtökohtaisesti hyviä. Olimme ensitapaamisesta saakka samalla aaltopituudella hahmollisten tavoitteiden suhteen ja aloimme jopa muovata niitä enemmän Akin näköisiksi. Akilla oli kunnianhimoa ja hän innostui myös pilotin muista tavoitteista. Tärkeintä oli huomata, että meillä oli hauskaa yhdessä ja ruokimme toistemme ideoita.

Naisnäyttelijöitä haimme pidempään. Emme tunteneet valmiiksi ketään. Minulla oli yksi ehdokas, jonka kanssa hengailimme pari iltaa. Antti ei kuitenkaan tykättyyt häneen – hän oli myös liian nuoren näköinen – ja jouduimme jatkamaan etsintöjä. Katselimme sekä amatööri- että ammattinäyttelijöiden kuvia; olemuksen, ulkonäön ja hymyn perusteella pyysimme haastatteluun Sanni Haahdenmaan sekä Helena Rängmanin.

Sanni Haahdenmaa piti ensitapaamisessamme siitä, että otteeni oli hyper-positiivinen ja innostava ja se tarttui saman tien. Sannille oli tullut sellainen olo, että meidän kanssa on kiva tehdä töitä. Ammattinäyttelijälle ensitapaamisen vaikutus on ehkä jopa suurempi kuin amatöörille; Sanni kommentoi ensitapaamisen synnyttämien mielikuvien kantavan parhaimmillaan läpi projektin ja merkityksen kasvavan kun aikataulut eivät anna aikaa sen suurempaan fiilistelyyn. (Haahdenmaa, haastattelu 10.5.2013.)

Helena koki tärkeänä sen, että häntä arvostettiin ammatillisesti. Olimme Antin kanssa tutustuneet Helenan töihin, ja se sai Helenan tuntemaan, että kelpaa meille juuri sellaisen kuin on. Lähtökohta sai Helenan olemaan avoimempi meidän ehdotuksiamme kohtaan. Hän luotti meihin, sai meiltä haasteen johonkin uuteen, tunsikin kannustusta ja olevansa pidetty. Minusta tärkeää on myös Helenan kommentti siitä, että miellyttämisen tarvetta ei ollut. Lipevyys on pahasta. (Rängman, haastattelu 10.5.2013)

Yleisesti kokosimme näyttelijä - ensemblen ja kehitimme sitä koko projektin ajan Kaverimetodin keinojen mukaisesti (luvussa 7.1.2).

### 8.3 ALKULÄMMITTELYT

Alkulämmittelyt olivat ensimmäisten tapaamisten yhteydessä olleita harjoituksia, joiden avulla tutustuimme toisiimme, huumoriimme ja muovasimme hahmoja näyttelijöiden lähtökohdista.

Eräässä lämmittelyssä olimme valinneet elokuvasta kohtauksen, jossa oli kolme hahmoa. Kohtauksessa oli selkeä kulku. Jaoimme roolit, annoimme jokaiselle roolille tarpeen (päämäärän) ja näyttelijöille vapauden tulkita kohtaus dubaamalla.

Lopputuloksena oli hauska, se antoi kuvan meille näyttelijöiden omasta huumorintajusta, heidän komiikanlukukyvyistään ja yleisestä tiimihengestä.

Lämmittelyä oli myös käsikirjoituksen lukeminen ja tutustuminen hahmoihin. Halusimme keskustella hahmoista heidän kanssaan ennen kuin teimme roolivalinnat. Kysyimme kuka koki hahmon omakseen ja miksi?

Toisenlaisessa lämmittelyssä valitsimme näyttelijöille roolit käsikirjoituksestamme. Siinä esiintyivät Taikuri, Kriitikko ja Ripuli-Misu. Jaoimme roolit aikaisempien keskusteluiden perusteella. Lämmittelyn tarkoitus oli kokeilla hahmoa spontaanista, ja tutkia itsestään luonnostaan tulevaa panosta hahmoon. Oli mielenkiintoista nähdä, miten näyttelijät rakensivat hahmon puhtaasti käsikirjoituksen ja lyhyen keskustelun perusteella. Tilanteeksi annoimme Taikurin show'n, jossa Kriitikko ja Ripuli-Misu ovat yleisönä. Ripuli-Misun päämäärä oli taputtaa jokaiselle Taikurin tempulle: mitä tyhmempi tempun suuremmat aplodit. Kriitikon päämäärä oli osoittaa Taikurin olevan maailman parhain. Lämmittely osoitti oliko roolijako oikea ja oliko hahmossa aineksia lopulliseen pilottiin.

Sannin mielestä lämmittelyt olivat hauska tapa pikaisesti ryhmäyttää heidät samalla kun pääsi jyvälle siitä mitä me haluamme hahmoilta. Harjoittelu ja "leikkiminen" oli erityisen paikallaan Huippuhauskan-Faijan yhteydessä, kun mukana oli lapsia. Sanni halusi kuitenkin korostaa tehokkuutta mikäli olisimme tavanneet aikuisten kesken useammin; silloin ryhmäyttämisharjoitukset olisi voinut jättää ensimmäiseen kertaan, seuraavassa

tapaamisessa pitäisi mennä jo tiukasti sisälle kohtauksiin. (Haahdenmaa, haastattelu 10.5.2013.) Samaa mieltä on myös Helena. Hän miettisi ajankäyttöä oikean kohtauksen harjoittelun ja sen erilaisten versioiden kokeilun kannalta uudelleen. Lämmittelyt olisivat hyvää aikaa istuttaa käsikirjoitus suuhun. (Rängman, haastattelu 10.5.2013.)

Yleisesti lämmittelyt olivat minulle ja Antille keino kehittää käsikirjoitusta, koska tarkoituksemme oli muokata lopullinen versio näyttelijöiden kautta ja avulla. Halusimme olla varmoja pilotin hahmoskaalasta. Osa sketseistä tippui lämmittelyjen jälkeen kokonaan pois ja osa vaihtoi muotoaan. Osa hahmoista kehittyi ja osa todettiin kehityskelvottomiksi.

#### **8.4 HUIPPUHAUSKA-FAIJA**

Huippuhauska-Faija kertoo tarinan isästä, jolla on pakonomainen tarve hauskuuttaa lapsiaan. Hän haluaa olla maailman paras isä, ja onkin sitä aluksi.

Sketsin idea perustuu isän käyttäytymisen älyttömyyteen, ja odotukseen siitä, mitä tapahtuu seuraavaksi. Koomisuus lähtee tunnistettavuudesta: moni isä tunnistaa sketsin alussa itsensä, moni äiti tunnistaa miehensä ja moni lapsi isänsä.

Ensimmäisessä kohtauksessa lapset ja äiti istuvat sängyllä. Äiti lukee heille satua, kun isä saapuu työmatkaltaan. Lapset hullaantuvat ja isä saa kaiken huomion. Äidin ja isän katseet kohtaavat lasten halatessa isää. Isä iskee silmää äidille, jonka kasvot kertovat turhautumisesta; äiti haluaisi olla yhtä suosittu kuin isä. Isä heittää vettä myllyyn taikomalla lasten korvista rahaa.

Lähtötilanne kertoo, mistä elokuvassa on kyse. Huippuhauska-Faija jakaantuu neljään erilliseen kohtaukseen, joissa jokaisessa isä hauskuuttaa lapsia yhä kyseenalaisemmin. Isän huumorintaju ja vitsit muuttuvat häiriintyneiksi ja sketsi saa pelottavia sävyjä. Lasten nauru muuttuu itkuksi ja pakokauhukseksi. Äidistä kasvaa perheen turva, kun isä menettää otteensa maailmasta.

### 8.4.1 HARJOITUKSET

Hurjan aihe yhdistettynä lapsinäyttelijöihin ja eräänlaisen perheydöllin kuvaamiseen teki sketsistä todella haastavan. Lisäksi kahdessa viimeisessä kohtauksessa oli mukana yhteensä kuusi lasta. Yhdessä kohtauksessa meillä oli koira.

Itse sketsin käsikirjoituksen esittäminen lapsille ja heidän vanhemmilleen oli jännittävä hetki. Viimeisessä kohtauksessa isä hirttaa itsensä syntymäpäiväyllätykseksi lapsilleen; oli oltava tarkkana miten sketsin tapahtumat ja teeman esitti. Sen ei ollut tarkoitus olla hauska, vaan saada ihmiset hämmentymään, kauhistumaan ja ennen kaikkea ajattelemaan tematiikkaa syvällisemmin.

Harjoittelimme sketsiä noin kolme kertaa ennen kuvauksia. Harjoitusten tärkein tehtävä oli luoda perhe. Vaikka sketsissä isä alkaa irtaantua muista perheenjäsenistä, oli erityisen tärkeää että taustalla oli idyllinen, yhtenäinen ja rakastava perhe. Kontrasti tuo mielenkiintoa tarinaan, ja saa katsojat välittämään perheen tunteista. Koska aihe oli hurja, lasten täytyi tuntea olonsa turvallisiksi Akin ja Sannin kanssa, sekä tietysti minun ja Antin.

Ensimmäisenä loimme tilanteita perheelle käsikirjoituksen ulkopuolelta. Loimme ikään kuin perheen historiaa keksittyjen kohtausten kautta. Yhdessä harjoituksessa äiti tuli keittiöön tekemään ruokaa, kun isä makasi ”kuolleena” lattialla. Äidin päämäärä kohtauksessa oli tehdä ruoka ja olla kiinnittämättä huomiota isään. Isän päämäärä oli saada äiti nauramaan ja keskeyttämään ruuanlaitto. Lisämausteena laitoimme lapset juoksemaan huoneeseen ja hyppimään isän mahalle, päämäärinään saada isä leikkimään heidän kanssaan. Soppa oli valmis. Loppu oli kiinni näyttelijöistä.

Toisessa harjoituksessa oli jouluaatto. Lapset odottivat lahjoja äitinsä helmoissa, kun joulupukki saapui. Pukki oli tietenkin isä. Isän päämäärä oli saada perhe syliinsä, äidin päämäärä oli saada isä antamaan huomiota hänelle, eikä lapsille. Lasten päämäärä oli saada mahdollisimman monta pakettia auki.

Mietimme harjoitukset käsikirjoituksen pohjalta ja kysyimme: mitä tunteita hahmoilla tarinassa on, joita haluamme korostaa? Määrittelymme jälkeen meillä oli selkeänä hahmojen

*Ydin*

*Päämäärä (kohtauksittain)*

*Hahmojen tunteet toisiaan kohtaan*

Tunteita olivat mm. rakkaus perheenjäsenten välillä, äidin turhautuminen isän hassutte-  
luun, äidin suojeleminen, lasten turvallisuuden tunne, lasten riemu isää kohtaan, lasten  
pelko isää kohtaan, isän halu olla maailman hauskin fajja lapsilleen. Tunteet ovat ihmis-  
tenvälisiä. Harjoittelimme myös tilanteista kumpuavia fiiliksiä.

Hyvinä ohjauksellisina keinoina saavuttaa halutut tunteen näkymään kuvauksissa käy-  
timme Toisiin suhtautuminen- (luvussa 5.6.4) sekä Sankari -metodeja (luvussa 5.7.8).

#### **8.4.2 KUVAUKSET**

Kuvaukset jaettiin kolmelle päivälle. Aikataulussa huomioitiin ensisijaisesti lasten mu-  
kanaolo. Heidän energiansa vaaliminen vaikutti koko kuvausprosessiin. Aki ja Sanni  
olivat alusta asti asennoituneet pitämään lapsista huolta, leikkimään heidän kanssaan ja  
huolehtimaan heidän keskittymiskyvystään aina kun me ohjaajat emme ehtineet.





Äiti ja tytär avaavat Huippuhauskan-Faijan antaman paketin.

Harjoitusten merkitys kuvauksissa korostui aikataulun ollessa tiukka. Perhehengen luominen satoi energian oikeisiin paikkoihin. Lapset kutsuivat Sannia ja Akia kohtausten ulkopuolella leikkimielisesti isäksi ja äidiksi. Perhe rakentui rakkaudelle, vaikka äidin kasvava turhautuminen isää kohtaan oli istutettu jo harjoituksissa. Kuvauksissa selkiytyi isän hahmon kompleksisuus katsojan näkökulmasta, mutta samalla hänen ytimensä oli selkeä: olla maailman paras isä keksimällä joka kerta entistäkin ”hauskempi” tempaus.

Sanni koki kuvausten aikana varmuutta pienieleisestä ja herkstä näyttelijäntyöstään, koska se toimi vastavoimana suurieleisen isähahmon rinnalla (Haahdenmaa, haastattelu 10.5.2013). Tuon vastavoimaisuuden kokeilu joulupukki -harjoituksessa alleviivasi Sannin varmuutta asiasta.

Mielestäni erityisesti lasten reaktioiden kannalta oli hyvä, ettemme olleet harjoitelleet käsikirjoituksen kohtauksia. Olimme lukeneet repliikkejä, ja kulkeneet toiminnat läpi, mutta varsinainen suoritus hiottiin kuvauspaikalla. Lasten reaktiot tuntuivat aidoilta, ja niissä ei enimmäkseen ollut opetellun makua.

Lapset halusivat usein nähdä kuvatun oton. Heidän omien suoristustensa katsominen kuvauspaikalla oli kiellettyä. Emme halunneet lasten alkavan tarkkailemaan itseään. Teimme joitain kompromisseja lapsen innostuksen vahvistamisen vuoksi. Sanni allekir-

joittaa itsellään ”egopaholaisen” puuttuvan usein peliin ja ajamaan suorituksen kohti omaa objektiivista näkemystään, unohtaen sisäisen merkityksen, mikäli suoristuksia aletaan katsomaan kuvauspaikalla. Huippuhauskan-Faijan kuvausten yhteydessä hän kuitenkin punnitsi tekemisen tasojen ja vivahteiden löytyvän ehkä helpommin, mikäli saisi nähdä suorituksen. (Haahdenmaa, haastattelu 10.5.2013.)

Kuvauspaikoilla meni aikaa asemointiin ja toiminnan hiomiseen. Varsinaisten kohtausten tarkempi harjoittelu sellaisten ulkoisten asioiden kannalta kuten liikeradat, toiminnan nopeus ja reagointi muiden toimintaan olisi nopeuttanut prosessia.

Konkreettisimpana ongelma jättää itse kohtausten eläminen kuvauksiin näkyi lasten naurun purskahduksissa. Kolmannessa kohtauksessa isä herättää lapset äidin vierestä syöksymällä makuuhuoneeseen moottorisahan kanssa laulaen samalla Black Or White - kappaletta. Lapset heräävät suoraan unesta ja kirkuvat. Heidät oli tarkoitus saada kauhunvaltaan. Jokaisessa otossa oli ongelmia, koska yhden lapsen kasvoilla näkyi vähän väliä hymy ja naurua. Mikäli olisimme toistaneet kohtausta harjoituksissa useamman kerran sen huumoriarvo lapsille olisi kuvauksissa ollut pienempi.

Vaikka suorituksissa oli tuoreutta, luotimme liikaa pelkästään hahmojen *sisältöpäin ohjaamiseen*. Hahmojen *luominen sisältöpäin* oli täysin oikea ratkaisu. Isän suhteen käytimme myös *ulkoapäin työskentelyä*: hänen suurieleiset tekonsa rakensivat hahmoa, ja olivat tehokeinona ohjauksessa Toimi ennen kuin ajattele- (luvussa 5.7.2) sekä Toiminnan valinta -metodien mukaisesti (luvussa 5.7.3).

## 8.5 ÄÄNEEN AJATTELIJAT

Ääneen ajattelijoiden idea konseptoituu miehen ja naisen kohtaamiseen, jossa he ajattelevat ääneen.

Hahmojen yhteinen tausta rakentaa jännitteen kohtaukselle. Mies ja nainen ovat olleet vuosia sitten rakastuneita. He olivat naimisissa, mutta erosivat. Osasyyn eroon oli miehen alkoholin käyttö.

Mies on aina ollut huoleton ja hieman aikaansaamaton. Nainen hänen vastakohtansa. Heidän välillään on kuitenkin edelleen vetovoimaa, mutta myös vaivaantuneisuutta.

Kohtaus alkaa kuvalla puistosta, jossa mies selkeästi odottelee jotain. Hän on hermostunut. Nainen saapuu puistoon. Mies syöksyy puun taakse piiloon. Nainen huomaa hänet ja tunnistaa. Mies esittää yllättyntä. He aloittavat vaivaantuneen keskustelun.

Kamera zoomaa miehen otsaan, ja katsoja kuulee hänen ajatuksensa ääneen. Pian myös nainen alkaa ajatella samalla tavoin. Heidän ajatuksissaan ja puheissaan on aina jonkinlainen ristiriita. Keskustelun kautta katsojille selviää heidän välinen suhteensa, ja se, että he haluaisivat - toistensa tietämättä, toistensa ajatuksia kuulematta - palata yhteen. Keskustelu kiihtyy ja kulminoituu hetkeen, jossa mies sanoo tunteiden purskauksen myötä ajatuksensa vahingossa ääneen.

Nainen lähtee närkeästyen pois. Katsojille on selvää, että mies on tullut puistoon kohdattakseen naisen ja saadakseen tämän takaisin. Mies käyttää viimeisen oljenkortensa ja alkaa musisoimaan. Esitys sulattaa naisen sydämen ja he elävät onnellisina elämänsä loppuun saakka.

### 8.5.1 HARJOITUKSET

Ääneen ajattelijat oli viimeisimpiä kuvattavia sketsejä. Aki ja Helena olivat jo luoneet kontaktin. Sketsi oli kamerateknisesti sekä näyttelijöiden repliikkien, taukojen, katsekontaktien ja toiseen tarkasti reagoimisen kannalta haastava. Lisäksi Aki ja Helena kokevat työskentelyn *ulkoapäin* tärkeämmäksi kuin *sisältöpäin*.

Näiden faktojen tiedostaminen ja analysoiminen ei tapahtunut niin kuin olisi pitänyt. Hahmojen luominen sisältöpäin oli oikea ratkaisu, koska heille täytyi rakentaa kokonainen suhde ja yhteinen historia. Tarkoitukseni oli luoda menneisyyttä improvisoitujen harjoitusten kautta; ikään kuin luoda hahmoille oikeita muistoja. Helena korostaa harjoituksen, jossa improvisoidaan olevan täysin eri asia kuin kirjoitetun kohtauksen harjoitus. Keskustelut hahmojen menneisyydestä olivat hänelle henkilökohtaisesti hyödyllisempiä. Hahmon luomisesta juontuva *ohjauksellinen päätökseni* oli väärä.



Ääneen ajattelijat: nainen (Helena Rängman) ajatuksissaan.

Eräessä harjoituksessa mies ja nainen kohtaavat Hesburgerin kassalla. Molempien päämäärä oli vältellä toista. Kohtaukseen tuli toivottua vaivaantuneisuutta, jota halusimme hyödyntää kuvauksissa. Toisenlaisena päämääränä annoimme miehelle halun saada nainen ulos Hesburgerista ja samalla naiselle halun saada mies ulos. Kohtaus oli hauska, mutta sen tunteilla ja teoilla ei juurikaan ollut käyttöä kuvauksissa.

Aki toteaa itsevarmuuden kohtaukseen tulevan sen viilaamisesta ja harjoittelemisesta eikä improvisaatiosta hahmojen ympärillä. Improvisaatio ei myöskään millään tavoin kehitä kirjoitettuja repliikkejä. Aki korostaa hahmon nahkoihin hyppäämisen olevan hänelle suoraan seuraava askel käsikirjoituksen lukemisen jälkeen. Hän rakentaa pohjatarinan automaattisesti tekstin perusteella. Aki tiesi, ettei miehellä mene kauhean hyvin, koska se kerrotaan käsikirjoituksessa. Amatöörinäyttelijänä hän kokee, ettei menneisyys näy lopputuloksessa vaan kyse on hetkestä. (Kuukasjärvi, haastattelu 30.10.2012.) Menneisyys on kuitenkin nykyisyyden, ja tietyn hetken, pohja. Hetki ei voi leijua ilmassa. Mielestäni pohjaa on oltava, kysymys on vain siitä kuinka paljon, ja mikä pohjamateriaalissa on sellaista, joka vaikuttaa näyttelijäsuoritukseen ja tekee hetkestä paremman, luonnollisemman, dynaamisemman.

On mielenkiintoista kuulla Akin kommentin tukena, ja vastapainona, Helenan mielipide siitä, että hahmojen taustojen ja syväluotaavien analyysien tekeminen ei välttämättä vaikuta mitenkään siihen miten jonkun kohtauksen näyttelee. Analyysiä ei voi näytellä,

vaikka se voi vaikuttaa suhtautumiseen, mutta samaan roolisuoritukseen päätyy, tai pitäisi päätyä, jos kohta on hyvin kirjoitettu. Helena täsmentää hyvin kirjoitetun kohtauksen sisältävän hahmojen välisen ristiriidan joka toteutuu uskottavasti. (Rängman, haastattelu 10.5.2013.) Kuin Akille, myös Helenalle kohtaus antaa tarvittavat faktat. Allekirjoitan Helenan ja Akin mielipiteet siitä, että roolisuoritukseen tulee yllätyksellisempiä ja aidompia hetkiä jos kaikkea ei ole pureskellut valmiiksi. Olen aina ajatellut, että ajatukset ja hahmon sisäinen maailma on rakennettava täysin valmiiksi, mutta kohtauksen toimintoja ei ole syytä miettiä loppuun asti. Ääneen ajattelijoiden harjoitusten myötä olen ymmärtänyt, että on hyvä antaa yhtä lailla liikkumavaraa myös hahmon sisäisessä maailmassa. Sketsiä rakentaessa on mietittävä tarkkaan, onko kohtauksessa näyttelijöiden suoritusta sitovia asemia, liikeratoja, repliikkejä, toiminnan nopeutta tai reagointia; tämän pohjalta on hyvä päättää tulisiko harjoitusten aika käyttää ”teknisten asioiden” eli fysiikan harjoitteluun vai sisäisen maailman eli ajatusten rakentamiseen.

Helena summaa komiikan vapautuvan, kun kohtauksella on järkevä runko tai sovitut toiminnot, niiden päälle voi tehdä mitä pököä tahansa. Hahmo lähtee tilanteesta, toiminnasta ja suhteesta muihin läsnäolijoihin ja mitä hahmo muista haluaa; ne tuottavat hahmolle tapoja, eleitä ja tunteita. (Rängman, haastattelu 10.5.2013.) Stanislavskin metodia *Given circumstances* (luvussa 5.6) vaalittiin kuvauksissa, mutta sen käyttäminen jo harjoituksissa olisi toiminut paremmin Akille ja Helenalle.

Sirkkelin sketseistä juuri Ääneen ajattelijat olisi vaatinut eniten *ohjaamista ulkoapäin* jo harjoitusvaiheessa.

### **8.5.2 KUVAUKSET**

Kuvauksissa korostui tekniikan merkitys. Emme olleet juurikaan harjoitelleet näyttelijöiden kanssa kameran liikkeitä. Kuvaajamme Jenni Kauniston rooli kasvoi, koska hänen täytyi zoomata – mennä hahmon ajatuksiin – juuri oikeilla hetkillä. Jenni oli tavaltaan kolmas näyttelijä ja hänen komiikanlukukykyään ei ollut syvennetty näyttelijöiden kanssa. Oli äärimmäisen tärkeää mennä kamerateknisesti oikeassa rytmissä hahmojen ajatuksiin; näyttelijöiden mukaan tekninen kikkailu vei kuvaushetkellä sisällöltä turhan paljon tilaa. Juuri siksi tekniikka olisi pitänyt olla hallussa jo harjoituksissa.



Ääneen ajattelijat: vaivaantunut jälleennäkeminen.

Kohtauksen staattisuus korosti hahmojen jännitettä sekä vaivaantuneisuuden komiikkaa, ja alleviivasi repliikkien tärkeyttä. Parantaakseni Akin ja Helenan yhteyttä, päätin koittaa Sanford Meisnerin Toisto -harjoitusta (luvussa 5.7.5). Se oli myös keino pitää energiaa yllä samalla kun kameran liikkeitä harjoiteltiin. Vein Akin ja Helenan kahdes- taan autoon. Annoin ohjeeksi keskittyä toistensa havainnoimiseen, ja sanomaan mitä miellyttävää toisessa näkee sillä hetkellä. He toistaisivat lauseita, muuttaisivat niiden sävyjä ja kokisivat ehkä uusia tunteita toisiaan kohtaan: ihastuminen, vaivaantuminen, ärsyntyminen; kaikissa mahdollisuuksissa oli potentiaalia tuoda lisämaustetta kohtauk- seen.

Jälkeenpäin Aki kertoi tilanteen olleen todella outo. Aki ei kokenut harjoitusta tarpeelli- sena, ainoastaan epämukavana. Itse en osaa analysoida, toiko se mitään lisää. Uskon kylläkin. Tajusin myöhemmin, että Toisto -harjoitusta tehtäessä, ei näyttelijöitä välttä- mättä kannata jättää yksin tekemään harjoitusta. Oman lisidynamiikkansa harjoitukseen tuo heitä tarkkaileva ”yleisö”. Jossain vaiheessa pari unohtaa kaiken ympäriltään ja kes- kittyvät vain toisiinsa.

Helena koki harjoituksista olevan eniten hyötyä silloin, kun ohjaajien keskittyminen suuntautui kameratyöskentelyyn ja monimutkaisen kokonaisuuden hallussapitoon. Sil- loin on hyvä, että hahmo on näyttelijälle tuttu. (Rängman, haastattelu 10.5.2013.)

Kehuin kuvauksissa Helenan tiettyä ilmettä, reagointia. Hän tuli tietoisesti vahingossa syntyneestä ilmeestään, ja koki loppujen ottojen aikana miettivänsä sitä liikaa. Häväys aitoutta katosi. Ohjauksen pääpaino pitää pysyä henkilöiden välillä tapahtuvien asioiden

ohjaamisessa. Helenan mukaan realistislähtöisen hahmon kohdalla on reagoitava vastaanäyttelijän lähettämään impulssiin oikeasti ja rehellisesti oman itsensä mittakaavassa, omalla logiikalla (Rängman, haastattelu 10.5.2013). Karikatyyrin kohdalla oma mittakaava ja logiikka muuntuvat karikatyyrin maailmaan.

Kuvauksissa kommentoimme melko paljon näyttelijätyötä ja ehdotimme erilaisia rep-  
liikkejä. Stanislavskin Magic if -metodi oli kovassa käytössä (luvussa 5.7.2). Helena painotti, että liika puhuminen ottojen tai eri kuvien välillä purkaa jännitettä. On keskityttävä seuraavan otton tai kuvan elementteihin eikä keskustella mikä edeltävässä oli hyvää tai huonoa (Rängman, haastattelu 10.5.2013). Ohjaaja saa impulssit näyttelijöiden ohjeistukseen tietenkin edeltävästä otosta mutta ne on puettava muotoon, joka katsoo eteenpäin eikä taaksepäin.

## 9 JOHTOPÄÄTÖKSET

### 9.1 LOPPUTULOS VAI KEINOT PÄÄSTÄ SIIHEN?

Stanley Kubrick on ylistetty ohjaaja, jonka täydellisyyden tavoittelu synnytti mestariteoksia kuten Kelloappelsiini, Hohto ja Full Metal Jacket. Kubrickilla oli tapana kuvata pahimmillaan jopa satoja ottoja. Se ei ollut tuottajien mielestä hauskaa, eivätkä näyttelijät säästyneet turhautumiselta. Kubrick oli kuitenkin jo Kubrick, ja hän teki elokuvansa kuten hän itse halusi.

Kubrickin työskentelytapa saa ajattelemaan ohjauksellisia päätöksiä; mikä on lopputulos ja millä keinoin ne on saavutettu? Kubrickin tapa ottaa satoja ottoja viittaa epävarmuuteen siitä, milloin kohtaaminen on täydellinen tai edes riittävä ja milloin sanotaan ”kiitos, eteenpäin”. Ottojen määrässä on myös kyse tietämättömyydestä; ohjaaja tietää kyllä mitä haluaa, mutta ei tiedä keinoja sen saavuttamiseen. Kubrickin sanotaankin odottaneen, koska ”taikuus” tapahtuu. Olli Rönkä allekirjoittaa sen, ettei aina tiedä mitä näyttelijäsuorituksesta tulee. Kohtaaminen itseohjautuu. Voi houkutella, kierrellä tai sotkea. Eikä silloinkaan aina tiedä millä keinoilla sen saavuttaa. (Rönkä, haastattelu 10.1.2013.)

Loppujen lopuksi onko keinoilla mitään merkitystä? Onko väliä valitseeko ohjaaja ohjaustyylilleen ulkoa- vai sisältäpäin työskentelyn? Yhteys näyttelijään on kaikkein

tärkein; silloin on parempi keskittyä yhteyteen kuin ohjaustyyliin tai metodeihin vai kuinka? Työn tulos on yleisöä varten, eivätkä he ikinä saa tietää mitä matkalla on tapahtunut.

Itse koen työmoraalin, työkavereiden kunnioituksen ja itsetunnon hyvänä ohjaajana olemiseen niin tärkeäksi, että minulle keinoilla on merkitystä. Keinot ovat suorassa yhteydessä koomisen kerronnan tehokkuuteen. Minusta juuri tehokkuus on rahanarvoista sketsiviihteen työkentällä. Usein aika, työpanos ja budjetti eivät riitä kymmenenteen ottoon, vaan ohjaajan on tiedettävä mitä haluaa ja saatava se kolmannella otolla. Jotkin näyttelijäsuoritukset ovat lakipisteessään, kun ovat ”riittävän hyviä”. Minulle sketsikohtaus on valmis, kun se aitoudessaan huvittaa ja naurattaa minua. Grillifilmsin tuottaja Hanna Mutanen sanoo hyvän ohjauksen olevan valitsemista ja päättämistä, ja seisomista päätösten takana (Mutanen, haastattelu 10.1.2013).

## 9.2 OHJAAJAN TYÖKALUPAKKI

Alla on lyhyt lista hyvän ohjaajan ominaisuuksista. Olen koonnut kehotukset haastatte-  
luista.

### *Ohjaajan työkalupakki*

*Kirjoita tekstejä, joista näyttelijä ymmärtää mitä hahmot ovat.*

*Vaihda roolituksia. Mikäli päähenkilö ei toimi, ota hyvin pärjäävä avustava näyttelijä näyttelemään päärooli.*

*Hyväksy tai älä hyväksy.*

*Opettele puhumaan tai kirjoittamaan. Parhaat ohjaajat osaavat esiintyä ja saavat ihmiset uskomaan itseensä.*

*Ole täsmällinen.*

*Noudata työaikoja, ja kunnioita toisten aikatauluja.*

*Ole ystävällinen kaikille.*



*Pyri muistamaan kaikkien työryhmäläisten nimet.*

*Opi vähäisempienkin työtovereiden työtavat.*

*Opi huomaamaan milloin ollaan lähellä sitä, että voidaan kuvata ja milloin vain jahkaillaan.*

*Kuuntele. Ole vuorovaikutuksessa.*

*Organisoi työtä.*

*Älä pelkää deadlineja.*

## **10 YHTEENVETO JA LOPPUKEVENNYS**

Opinnäytetyöni suurin tarkoitus oli synnyttää omista havainnoistani jotain oivaltavaa, joka inspiroisi kokemattomia ja kokeneitakin ohjaajia työssään. Lisäksi tutkimuksen päämääränä on ollut oppia enemmän, kyseenalaistaa omia näkökantojani ja vahvistaa omaa tyyliäni ohjata. Näyttelijän ohjaaminen on makuasioista kiinni, se on henkilökohtainen sosiaalinen tapahtuma näyttelijän kanssa eikä siihen ole oikeaa tai väärää tapaa. Olen kuitenkin yrittänyt löytää ohjaukseen tietynlaisia lainalaisuuksia ulkoa- ja sisältäpäin työskentelyn avulla, jotta prosessi olisi tehokkaampi ja hahmollinen lopputulos sekä näyttelijäsuoritus koomisempi.

*Lopputulos: en tiedä, tapahtuuko näin.* Joka tapauksessa käsittelemäni keinot ovat sovellettavissa missä tahansa genressä tai tuotteessa elokuva- ja tv-alalla. Ulkoa- ja sisältäpäin työskentely on universaalia.

Opinnäytetyöni tarkastaja ja Kummeli –sarjan sekä elokuvien ohjaaja Matti Grönberg antoi hyvän neuvon:

*”Ne keinot, jotka toiset ovat havainneet hyväksi itselleen, eivät välttämättä toimi sinulle. Älä apinoi, vaan keksi jotain omaa ja tuo ohjaukseen oma persoonasi.”*

*- Matti Grönberg 27.5.2013 -*

*Loppukevennyksenä haluan mainita miten Ääneen ajattelijat -sketsin harjoitusten ja kuvausten analysointi sai minut pohtimaan omia ohjauksellisia päätöksiä ja miten olisi pitänyt vaihtaa ohjaustyyli ulkoa sisään. Pohtimalla ei selviä olisiko sketsi ollut parempi, vaan on katsottava valmista sketsiä ja sen saamaa palautetta:*

*Ääneen ajattelijat on saanut kaikkein eniten kehuja koko Sirkkelistä. Ääneen ajattelijoiden kohdeyleisö on laaja ja aihe sympaattinen. Mainoselokuvaohjaaja Olli Rönkä kehui sketsiä erinomaiseksi. Hän ihmetteli, miten olin saanut luotua käsinekosketeltavan ilmapiirin ja tilannekoomisia, pieniä, yksittäisiä hetkiä. Tunsin suurta ylpeyttä itsestäni, ohjaajaparistani Antista ja koko työryhmästä. Olli jopa vinkkasi, että sketsin ideaa voisi lainata. Helena kehui positiivisuuttani, kannustavaa ja myönteistä otettani. Tämän merkitys korostuu, kun kaikki ei mene putkeen ja tiimin virettä on pidettävä yllä. Kuvauksissa oli kylmä, ja uskon luoneeni sinne lämpöä. Ennen kaikkea Ääneen ajattelijoiden aurinkoinen ja yllättävä lopetus loi toivoa Sirkkelin ankeaan yleistunnelmaan.*

*”Don't take it too seriously. Hold on tightly. Let go lightly.”*

*- Peter Brook, Preface to The Shifting Point -*



Ääneen ajattelijat: loppukohtaus.

## 11 LÄHTEET

### KIRJALLISUUS

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

#### Readings in Acting Theories -lähdeluettelo

Stanislavsky's System: Pathways for the actor; Shannon Marie Carnicke, from Twentieth Century Actor Training, Ed. Allison Hodge (Routledge, N.Y.: 2000)

Meyerhold's Biomechanics; Mel Gordon, from Acting (Re)Consired, Ed. Philip Zarrili (Routledge, N.Y.: 2002)

Acting Training in the Neutral Mask; Sears Eldridge and Holly Huston, from Acting (Re)Consired, *ibid.*

Peter Brook: Transparency and The Invisible Network; Iona Marshall and David Williams, from Twentieth Century Actor Training, *ibid.*

Grotowski's Vision of The Actor: The Search for Contact; Lisa Wolford, from Twentieth Century Actor Training, *ibid.*

Brecht on Actor Training: On Whose Behalf Do We Act?; Peter Thomson, from Twentieth Century Actor Training, *ibid.*

Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting; David Krasner, from Twentieth Century Actor Training, *ibid.*

Lee Strasberg's Paradox of The Actor; Sharon Marie Carnicke, from Screenacting, Eds. Alan Lovell and Peter Kramer (Routledge, N.Y.: 1999)

The Knock On The Door; Sanford Meisner: On Acting; S. Meisner and Dennis Longwell (Vintage: N.Y.: 1987)

Performance In The Films of Robert Bresson; Doug Tomlinson, from More Than a method, Eds. Baron, Carson and Tomasulo (Wayne State University: 2004)

Directing Actors; Judith Weston

Acting Power, Robert Cohen

## INTERNET -AINEISTO

Putous. 2011. Hämeen Sanomat. Luettu 27.10.2011

<http://www.hameensanomat.fi/?article=169932>

Suomen kuvalehti. 2011. Luettu 27.10.2011. <http://suomenkuvalehti.fi/blogit/kuvientakaa/tanskalaiskomedia-klovni-kylla-nolottaa-kokeilee-huumorin-rajoja-uskaliaammin-kuin-borat>

Inhorealismi. 2011. Luettu 27.10.2011. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Inhorealismi>

Vaudeville. 2011. Luettu 27.10.2011. <http://en.wikipedia.org/wiki/Vaudeville>

Velipuolikuu. 2013. Luettu. 4.2.2013. [http://fi.wikipedia.org/wiki/Veli\\_puolikuu](http://fi.wikipedia.org/wiki/Veli_puolikuu)

Sketct comedy. 2013. Luettu 4.2.2013. [http://en.wikipedia.org/wiki/Sketch\\_comedy](http://en.wikipedia.org/wiki/Sketch_comedy)

Sketsi. 2011. Luettu 27.10.2011.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Sketsi>"<http://fi.wikipedia.org/wiki/Sketsi>

### **Elore 1/2003, 10. vuosikerta**

**Julkaisija: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura ry., Joensuu  
ISSN 1456-3010, URL: [http://cc.joensuu.fi/~loristi/1\\_03/vir103.html](http://cc.joensuu.fi/~loristi/1_03/vir103.html)**

Vitsi tutkimuskohteena. 2003. Luettu 4.4.2013.

[http://www.elore.fi/arkisto/1\\_03/vir103.html](http://www.elore.fi/arkisto/1_03/vir103.html)

Kinnunen 1994, 249; Knuutila 1992, 95; Laurila 1918, 285–286.

Atkinson, Ronald 1993: Humour in Philosophy. – Cameron, Keith (ed.):

Humour and History. Oxford: Intellect, 10–20.

Hobbes 1997; Bergson 1994; Atkinson 1993, 10–14; Knuutila 1992, 107.

## **HAASTATTELUT**

Rönkä, O. Ohjaaja, haastattelu 10.1.2013. Haastattelija Korkiamäki T.

Mutanen H. Tuottaja, haastattelu 10.1.2013. Haastattelija Korkiamäki T.

Pentti, P. Tuottaja, haastattelu 10.1.2013. Haastattelija Korkiamäki T.

Kuukasjärvi. A. Amatöörinäyttelijä, haastattelu 30.10.2012. Haastattelija Korkiamäki T.

Haahdenmaa, S. Ammattinäyttelijä, sähköpostihaastattelu 10.5.2013. Haastattelija Korkiamäki T.

Rängman, H. Ammattinäyttelijä, sähköpostihaastattelu 10.5.2013. Haastattelija Korkiamäki T.

