

# SITCOMIN YTIMESSÄ

Alle 30-minuuttisen jatkuvajuonisen komediasarjan ydinidean synnystä,  
kehityksestä, kukoistuksesta (ja ehkä vähän kuolemastakin)

Maisterin tutkinnon opinnäyte

Saana Räntilä

Aalto-yliopisto

Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu

Elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitos

Elokuvatuotannon suuntautumisvaihtoehto

Huhtikuu 2016

---

**Tekijä** Saana Rönttilä

---

**Työn nimi** Sitcomin ytimessä- Alle 30-minuuttisen jatkuvajuonisen komediasarjan ydinidean synnystä, kehityksestä, kukoistuksesta (ja ehkä vähän kuolemastakin)

---

**Laitos** Elokuva- ja lavastustaiteen laitos

---

**Koulutusohjelma** Elokuvatuotanto

---

**Vuosi** 2016

**Sivumäärä** 95

**Kieli** Suomi

---

### Tiivistelmä

Tämän tutkimuksen tavoitteena on alle 30-minuuttisten jatkuvajuonisten komediasarjojen eli tilannekomioiden (perinteisesti sitcomeiksi kutsuttujen) ydinidean määrittely, tuon ydinidean elinkaar-hahmotus, sekä myös ydinidean muodostavien elementtien ja tuotteen lopullisen huumoriarvon suhteen tarkastelu. Lähemmin katse luodaan suomalaiseen sitcomiin. Tutkimuksen keskiössä on kolme suomalaista sitcomia, joiden ydinideat tutkimus pyrkii määrittelemään. Tämän lisäksi tarkastelun alla on ydinidean ja konseptoinnin suhde.

Tutkimus auttaa ennen kaikkea ymmärtämään sitcomin idean ydintä ja sen tarpeita tuotannossa, ehkä auttaen tekijää hahmottamaan paremmin ”sen jonkin, joka saa nauramaan”, ja näin ollen suojelemaan sitä pitkin matkaa sekä sisäisiä että ulkoisia haasteita vastaan. Tätä kautta tutkimus luo teoreettisen katseen huumorin moninaiisiin muodostumiskeinoihin, sekä siihen, ovatko ne manipuloitavissa. Tutkimus tarkastelee myös huumorin funktiota tietäntyyppisten sisältöjen ilmaisukeinona. Näin ollen parhaimmillaan tutkimus voi toimia myös tutustumisvälineenä lukijan taiteelliseen itsetuntemukseen.

---

**Avainsanat** sitcom, tilannekomedia, ydinidea, konseptointi, konsepti, koominen premissi, huumori, nauru, henkilöhahmot, huumorin tyyli, Isänmaan toivot, Kumman kaa, Napamiehet

---

## SISÄLLYSLUETTELO

1. Johdanto	4
2. Ihminen, tuo ainut naurava eläin - huumorista ja naurusta	7
2.1. Naurun merkitys	7
Naurun sosiaalinen luonne	7
Identiteetti	8
Moraali, kulttuuri ja nauru	9
Myönteinen efekti	12
2.2. Huumorin mekanismeja	14
Rytmi	19
Toisto	21
3. Tutkimuskysymys	25
3.1. Tutkimusmenetelmä	26
Tekstintutkimus	27
Teemahaastattelu	27
3.2. Tutkimuksen eteneminen	28
3.3. Aineisto	28
Sarjat aineistona	28
Tekstimateriaali <i>Napamiehistä</i>	29
4. Ydinidean hypoteesi: ehdottomat elementit	30
Mikä ihmeen ydinidea?	30
Konseptointi vs. ydinidea	31
4.1. Komedialliset henkilöahmot	35
Samastuminen	41
4.2. Maailman merkitys	44
4.3. Huumorin tyyli	47
Positiivinen vs. negatiivinen huumori	49
Provosoiva vs. ei-provosoiva huumori	51
”Hyvän maun” vs. ”huonon maun huumori”	53
5. Sitcom -sarjatyypin esittely	54
5.2. Sarja 1: <i>Isänmaan toivot</i>	60
5.3. Sarja 2: <i>Kumman kaa</i>	62
5.4. Sarja 3: <i>Napamiehet</i>	64

6. Ydinidea <i>Isänmaan toivoissa</i>	67
7. Ydinidea <i>Kumman kaassa</i>	72
8. Ydinidea <i>Napamiehissä</i>	77
9. Loppupäätelmiä	85
10. Lähdeluettelo	90

## 1. JOHDANTO

Tämän tutkimuksen tavoitteena on alle 30-minuuttisten jatkuvajuonisten komediasarjojen eli tilannekomedioiden (perinteisesti sitcomeiksi kutsuttujen) ydinidean määrittely, tuon ydinidean elinkaaren hahmotus, sekä myös ydinidean muodostavien elementtien ja tuotteen lopullisen huumoriarvon suhteen tarkastelu. Lähemmin katse luodaan suomalaiseen sitcomiin. Tutkimuksen keskiössä on kolme suomalaista sitcomia, joiden ydinideat tutkimus pyrkii määrittelemään. Tämän lisäksi tarkastelun alla on ydinidean ja konseptoinnin suhde.

Suomalainen komedia on perinteisesti ollut sketsimuotoista. Sitcom-muotoa on myös tehty jonkin verran, mutta etenkin viime vuosituhanen puolella. Tämän vuosituhanen puolelta tutkimukseen löytyi ainoastaan kolme suomalaista televisiossa esitettyä sitcomia. Näistä jokainen sisältyy tähän tutkimukseen erillisenä tapaustutkimuksena, case studyna. Voidaan siis olettaa, että komedian kultalaji, yleisön ikaikainen suosikki, sitcom, näyttäytyy suomalaiselle tekijälle haastavana. Tämän tutkimuksen tarkoitus onkin paneutua sitcomin haastekohtiin tekijän näkökulmasta.

Usein komedialliset tv-sarjat eivät nauti yhtä suurta arvostusta kuin vaikka draamasarjat. Ylipäätään tv-sarjoja on alettu kunnioittamaan taiteenmuotona nykyään paljon enemmän. Tämä on Suomessa vielä suhteellisen tuore ilmiö; ”Tanskan vallankumouksesta” ei ole vielä montaa vuotta. Nyt halutaan opetella tekemään laatudraamaa, joka koskettaa monella tasolla. Ei laatukomediaa. Komediasarjat kuitataan hölmöinä, kevyinä, ”ei niin vakavina”, sekä yleisön että tekijöiden itsensä taholta. Huumori onkin ehdottoman

aliarvostettu laji, sillä huumori synnyttää naurajassa lähes aina tunteita siinä missä draamakin. Huumorin ja tunteiden välistä yhteyttä ei kuitenkaan ole tutkittu lähes ollenkaan, maailmanlaajuisestikaan. (Vuorio 2013, 5.) Koko yhteiskuntamme ja sosiaalinen todellisuutemme on kuitenkin yhä enemmän audiovisuaalisten ”huumoripläjäysten” kyllästämiä. Nämä ohjelmat kilpailevat kuluttajan viihteelle suomasta ajasta ja huomiosta, sekä myös tulkinnoista ja merkityksistä, yhtä lailla kuin muut ”korkeamman” audiovisuaalisen kulttuurin edustajat (kuten vaikka draamasarjat, jotka jo kilpailevat elokuvien kanssa). Komediasarjoja ei siten voida nykypäivänä ohittaa enää merkityksettöminä. Jopa Freud vuonna 1905 tutkimuksessaan *Vitsi ja sen yhteys piilotajuntaan* (jonka muuten kirjoitti inspiroituneena siitä, että hänen vuonna 1900 ilmestynyttä teostansa *Unien tulkinta* kuvailtiin hänelle ”vitsikkäänä”) kysyy ja vastaa:

”Onko vitsi sitten todellakin tällaisen vaivan arvoinen aihe? Minun mielestäni siitä ei ole epäilystäkään. Kaiken sielullisen tapahtumisen kesken vallitsee läheinen yhteys niin että yhdellä ehkä etäiselläkin alueella saavutettu psykologinen tieto voi merkitä arvaamatonta edistystä myös muilla alueilla. Meidän on myös muistettava, kuinka omalaatuinen, suorastaan kiehtova vaikutus vitseillä meidän yhteiskunnassamme on.” (Freud 1983, 16)

Huumorin ja tv-sarjan konseptoinnin vuorovaikutussuhde on mielenkiintoinen sekä ajankohtainen, sillä tv-sarjojen konseptointi on Suomessa vielä suhteellisen tuore ilmiö, etenkin komediasarjoissa. Tämän tutkimuksen tarkoituksena onkin hahmottaa, minkä muotoinen voisi olla konsepti, joka sitcomille on tarpeen, kuinka se eroaa ydinideasta, ja kuinka se suhtautuu viime kädessä sitcomille tärkeimpään aseeseen: huumoriin. Aihe on yleisesti kiinnostava, sillä sitcom on aina ollut eräs suosituimpia sarjamuotoja esimerkiksi Briteissä ja Yhdysvalloissa, ja juuri näitä britti-/jenkkisarjoja on aina kulutettu paljon myös Suomessa. Huumori koetaan keveimpänä viihteenmuotona sillä viihteen iso funktio onkin auttaa viihteen kuluttajaa rentoutumaan. Silti, vaikka kysyntää selvästi Suomessa olisi ja sitcom muotona on yleisölle erittäin tuttu, on selvää, että suomalainen sitcom ei ole elinvoimainen tällä hetkellä. Mistä se johtuu?

Toinen vaihtoehto suomalaisen sitcomin vähyyteen on lajin haastavuus. Vaikka viihdyttämistä vähän halveksitaankin, niin samalla siihen ei ehkä vain uskalleta ryhtyä. Komedian tekemisen yleensä pohjimmiltaan katsotaan syntyvän intuitiosta. Kuitenkin ajattelen, että komediassa ihan niin kuin missä tahansa muussakin lajityypissä on pakko olla löydettävissä jonkinlaisia lainalaisuuksia, keinoja hahmottaa sen ydintä edes jonkinmoisiin raameihin. Ehkä teeman tuntemattomuus onkin syynä lajityypin vähyyteen Suomessa. Siksi tässä tutkimuksessa halutaan kokonaisvaltaisesti ymmärtää huumorin tuottamisen mekaniikkoja sekä haasteita, ja näin luoda oppiva katse sitcomin ytimeen.

Tämä tutkimus auttaa ennen kaikkea ymmärtämään sitcomin idean ydintä ja sen tarpeita tuotannossa, ehkä auttaen tekijää hahmottamaan paremmin ”sen jonkin, joka saa nauramaan”, ja näin ollen suojelemaan sitä pitkin matkaa sekä sisäisiä että ulkoisia haasteita vastaan. Tätä kautta tutkimus luo teoreettisen katseen huumorin moninaisiin muodostumiskeinoihin, sekä siihen, ovatko ne manipuloitavissa. Tutkimus tarkastelee myös huumorin funktiota tietäntyyppisten sisältöjen ilmaisukeinona. Näin ollen parhaimmillaan tutkimus voi toimia myös tutustumisvälineenä lukijan taiteelliseen itsetuntemukseen.

Jotta ydinidean määritelmään ja sen huumoriarvoihin päästäisiin käsiksi, tarvitaan tapaustutkimuksiksi suomalainen sitcom-muotoinen tv-sarja, jota tarkastelemalla ydinidean ja huumorin yhteiset ulottuvuudet voidaan avata ja niitä voidaan tutkimuksellisesti tarkastella. Tämän tutkimuksen kohteena on kolme case studya, kolme suomalaista sitcomia. Sarjojen nimet ovat *Isänmaan toivot*, *Kumman kaa* sekä *Napamiehet*. Ensimmäisenä tutkimuksessa käsitellään teoreettisesti huumoria ja naurua, niiden syntymekanismia sekä funktioita. Vasta tämän jälkeen esitellään tutkimuskysymys. Tutkimuskysymyksen jälkeen määritetään ydinidean hypoteesi sekä sitcom-lajityyppi ja esitellään case study-sarjat, jonka jälkeen vasta sukelletaan case studyjen analyysiin ydinidean näkökulmasta.

## 2. IHMINEN, TUO AINUT NAURAVA ELÄIN – huumorista ja naurusta

*”Komedia, leikkiä, joka jäljittelee elämää ”* – Henri Bergson, 1899

Huumoria esiintyy kaikilla ihmisillä ja kaikissa kulttuureissa. Huumori voi olla äärettömän erilaista, toki, ja se on myös kulttuurisidonnaista, mutta silti nauraa rakastetaan ympäri maailman. Nauru vapauttaa energiaa ja jalostaa kielteisiä tunteita. Näin naurun synnyttämä vapautus on sekä henkistä että fyysistä. Teemme automaattisesti psykologista itsesääätelytyötä huumorin keinoin. Myöhempikään tutkimus ei ole kumonnut Freudin sata vuotta vanhaa väitettä: nauru on ihmisen kehittynein puolustusmekanismi. Huumorilla on mahtava potentiaali ihmisen emotionaalisen tasapainon ylläpitämisessä. (Mustonen 2001, 108-109)

Vitsit pohjimmiltaan perustuvat siihen, että joku nauraa jollekin, ja tämä ”jollekin” on usein toinen ihminen. Nauru tarvitsee objektin. Huumorin mekanismeista puhutaan tässä kappaleessa myöhemmin enemmän.

Naurattavat vitsit voivat todentaa katsojan fantasioita, tietoisia tai tiedostamattomia, leikkiä katsojan arvomaailman kanssa, tai vaikka kyseenalaistaa katsojan ympärilleen rakentamaa todellisuutta. Nauru asetetaankin usein juuri vastakkain jonkun vakavan asian kanssa (Puhakka 2007, 90.). Naurun yhteydestä moraalisiin puhutaan myös myöhemmin lisää.

### 2.1. Naurun merkitys

#### **Naurun sosiaalinen luonne**

Nauru on sosiaalinen ilmiö. Ihmiset nauravat yhdessä ollessaan kolmekymmentä kertaa enemmän kuin yksin ollessaan. Huumorin avulla yhteenkuuluvuuden ja yhteisöllisyyden tunne lisääntyy. Jaettu ilo on kaksinkertainen ilo. Nauru tarttuu kuten haukotuskin, joka osin juontuu ihmisen neurologisista mekanismeista. (Mustonen 2001, 108-109) Sitcomien vanhan kunnan naururaidan voikin ajatella syntyneen siksi, että katsoja rohkaistuisi nauramaan vitseille niiden aikana sekä lisäksi, ettei yksin

naurajalle tulisi mahdollisesti outo olo. Nauru tarvitsee siis myös ryhmän, jonka sisällä nauru jaetaan. Tv-sarjojen tapauksessa tuo ryhmä voi olla monenmuotoinen. Ohjelmaa voidaan katsoa yhdessä samassa tilassa muiden kanssa. Ohjelmaa voi katsoa toki yksinkin. Tuolloin katsoja on tietoinen siitä, että häntä yritetään naurattaa. Siksi hänen ja vitsin kertojan välille, eli tekijälle, muodostuu automaattisesti vuorovaikutussuhde, vaikkakaan ei aktuaaliaikainen. Lisäksi katsoja on tietoinen ohjelman monisteisesta luonteesta, eli katsoja tiedostaa kaikki muut yleisöt, jotka samalla hetkellä tai menneellä tai tulevalla, nauravat hänen laillaan samoissa kohdissa. Nauruun siis liittyy tietty, alitajuinen tai tietoinen ajatus liitosta toisten todellisten tai kuviteltujen naurajien kanssa. Kuten suuri ranskalainen filosofi Henri Bergson toteaa: ”Naurumme on aina tietyn ryhmän naurua” (Bergson 2000, 10). Näin nauru vahvistaa myös naurajan itsensä identiteettiä osana yhteisöä. (Puhakka 2007, 27, Vuorio 2013, 11.)

### **Identiteetti**

Huumori on myös työkalu yksilön identiteettityölle. Teemme automaattisesti myös psykologista itsesääätelytyötä huumorin keinoin, esimerkiksi huumorin tehtävänä on ylläpitää ihmisen emotionaalista tasapainoa. Huumorin keinoin yhteisö ja yksilö voi määrittää, mikä on normaalia ja mikä epänormaalia, mikä hyväksyttyä ja mikä ei.

Nauru, jonka on mielletty aina olevan surun ja vakavuuden vastakohta, onkin juuri siksi mitä mainioin työkalu käsitellä tärkeitä ja hankalia asioita. Huumorilla höystettynä on hyväksytympää ilmaista tarpeita, joiden ilmaisu muuten on kontrolloitua. Freudin psykoanalyttisen teorian mukaan huumorin merkitys on antaa lupa nauraa tabuille ja kipeille asioille. Hänen mukaansa nauru ilmaisee tukahdutettua seksuaalisuutta tai vihaa. Huumorin varjolla voimme myös käsitellä ja antaa ilmaisun uhkaaville, tukahdutetuille tunteillemme. Huumori on siis sallittu väylä negatiivisille tunteille, kuten vaikka kateudelle tai vihalle. Esimerkiksi projektion käyttö vitseissä (”naapurini on niin tyhmä, että...”) kuvastaa Freudin mukaan itsessä tunnistettujen uhkaavien asioiden käsittelyä. Huumori irtoaakin usein itseä hämmentävistä tilanteista, jolloin asiat ovat hauskenempia, jos ne tapahtuvat toiselle, ei itselle. (Mustonen



2001, 108-109, 114.) Huumoriin vahvasti liittyvä samastuminen syntyy juuri ihmisen psykologisesta tarpeesta rakentaa identiteettiään. Tästä puhutaan enemmän kappaleessa ”samastuminen”.

### **Moraali, kulttuuri ja nauru**

*”Kaikki mikä on hauskaa, perustuu siihen, että siinä on jotain totta.”* – Heli Sutela

Bergsonin mukaan se, mikä on huumorin kriteeri, ei kuitenkaan ole moraalin kriteeri (Seppänen 2013, 11). Kuten juuri totesimme, huumorin keinoin yhteisön on helpompi hahmottaa, mikä on normaalia ja hyväksyttyä ja mikä ei. Tämä pätee yksilön identiteetin rakentamisen lisäksi myös yhteiskunnalliseen käyttäytymiseen. Moraalin reunoilla pelehtiminen on aina hyvä paikka ammentaa vitseille materiaalia. Freudin jakamat tendenssivitsien suuntaukset (seksuaalisuus, väkivalta, julkeus, mielettömyys) antavat hyvän pohjan moraalin kanssa leikkimiselle (näihin palataan myöhemmin lisää). Konventionaalinen huumori (eli ”tuhmille asioille” nauraminen) ikään kuin vahvistaa olemassa olevaa yhteiskunnan sosiaaliskulttuurista säännöstöä, ja luo ja ylläpitää stereotyyppioita. Näin moraalikäsitteet liittyvät aina vahvasti komedian luomiseen.

*”Vitsi on valepukuinen pappi, joka vihkii kaikki parit. Hän vihkii mieluiten pareja, joiden liittoa sukulaiset eivät hyväksy.”* - Freud (1983, 13)

Moraali kytkeytyy ympäröivään sääntöyhteiskuntaan ja sen etiikkaan. Naurun luonnollinen ympäristö on ensisijaisesti yhteiskunta. Koska naurun täytyy vastata tiettyjä yhteiselämän tarpeita, sillä on hyödyllinen sekä sosiaalinen funktio. (Bergson 2000, 11.) Nyky-yhteiskunnan moraali on kuitenkin kirjava kokoelma menneiden maailmojen moraalisia periaatteita, jotka on irrotettu sosiaalisesta ja historiallisesta taustastaan ja siirretty nykymaailmaan abstrakteina periaatteina. Erilaiset moraaliset periaatteet on kasattu kuin voileipäpöydäksi, josta jokainen voi poimia oman mielensä mukaan, koska moraalisesti sitovaa yhteisöä ei enää ole olemassa. Niinpä nyky-yhteiskunnan

voidaan väittää menettäneen kykynsä keskustella moraalista, koska yhteisymmärrys yhteisöstä ja sitä koossapitävistä periaatteista puuttuu. (Kantola & Moring & Väliverronen 1998, 139.) Sitcom voi nojautua hyvinkin paljon juuri näiden moraalikäsitteiden kommentoimiseen, ja on siksi oiva väline yhteiskunnalliseen kommentointiin. Komediasarjojen esittämä huumorintyyli ja vitsien aiheet kertovat paljon vallitsevasta yhteiskunnan tilasta ja paikallisesta kulttuurista.

Charles Chaplinkin on todennut seuraavasti: ”Komedian on oltava tosiasian mukaista. Minun komediani on todellista elämää hiukan väänneltynä tai liioiteltuna, niin että saadaan näkyviin, mitä elämä olisi tietyissä olosuhteissa... Ainoa tarkoitukseni oli huvittaa itseäni. Sillä kun ajattelin asiaa, olin varma, että tarkoitukseni oli huvittaa tavallista ihmistä. Ja enkä minä ollut tavallinen ihminen?” (Huff, 1959, 7.)

*”Vitsi on leikillinen arvostelma.”* – Kuno Fischer (Freud 1983, 12)

Naurun rooli on olla yhteiskunnan normien ylläpitäjä: nauru rankaisee vääränlaisia tapoja. Yhteiskunnalle ei riitä, että ihmiset elävät, yhteiskunta vaatii, että ihmiset elävät hyvin. Ja koska vääränlaiset arvot tai asenteet eivät loukkaa yhteiskuntaa aineellisesti, ei yhteiskunta voi myöskään rangaista yksilöä aineellisesti. Nauru ei olekaan aineellinen rankaisu, vaan se on ele. Komiikka ilmentää siis yksilöllistä tai kollektiivista epätäydellisyyttä, joka vaatii välitöntä oikaisua. Nauru on juuri tuo oikaisu. (Bergson 2000, 18-20, 64) Jo keskiajalla katolisessa perinteessä uskonnollisiin seremonioihin liittyi narri, jonka rooli oli keventää juhlavuutta ja raskautta. Narrin tehtävä on siis aina ollut kaksijakoinen: tämän kuului toimia yleisön hankalien tunteiden purkautumistienä, mutta myös vahvistaa sosiaalista kontrollia – kaoottisuudelle annettiin ikään kuin oma kapea uomansa, josta se pääsee purkautumaan hallitusti. (Toikka & Vento 2000, 14.)

Komediassa etsitään ja paljastetaan kulttuurisia toimintakaavoja, assosiaatioita, merkityksiä ja arvoja. Siinä ollaan kiinnostuneita siitä, miten ihmiset muokkaavat käyttäytymistään ja ajatteluaan ja hallitsevat

maailmaansa kielen avulla. Asioiden nimeäminen on vallankäyttöä, sillä kielen avulla ylläpidetään ajattelutapoja ja muovataan uusia. Esimerkiksi jo se, miten vitsien kertomista on aina pidetty miesten yksinoikeutena (etenkin stand upissa), kertoo siitä, kuinka kytköksissä huumori onkaan valtaan. Naisia on kyllä pidetty sopivina vitsien kohteina ja aiheina, mutta ei vitsailevina subjekteina. (Toikka & Vento 2000, 70-71, 102.)

Huumori on aina luojansa subjektiivisen maailman peilikuva. Sen lisäksi se on myös luojan ympäröivän sosiaalikultuurisen maailman representaatio yllä esitetystä syistä johtuen. Vitsien kääntämistä muille kielille on aina pidetty hankalana, ja syystä. Luulen, että vitsin ”aukeamisen” elinehto on kertojan ja yleisön jakama yhteinen kulttuurinen lähestymiskulma. Jos vitsin sisällöllistä kulttuurista kontekstia ei jaeta, tuotteen huumori ja vitsit eivät pakosti aukea yleisölle. Komedioita, niin elokuvia kuin tv-sarjojakin, on aina kutsuttu huonosti ”matkustaviksi”. Tämä tarkoittaa sitä, että audiovisuaalisia komediatuotteita ei ole helppo myydä ulkomaille, niitä ei osteta.

Lisäksi tv-sarja, yhä merkittävämpänä nykyihmisen valitsemana viihdemuotona, muokkaa nykykulttuuria aktiivisesti. Se, mitä tv-sarjassa väitetään, voi muokata ei pelkästään yhden vaan monen katsojan todellisuutta, joka loppukädessä muokkaa koko yhteistä todellisuutta. Huumori syntyy aina joidenkin käsitteiden pohjalta, eli maailmasta väitetään jotain, joka näytetään ”hauskassa” valossa. Näin vitsien voidaan katsoa olevan representaatioita tietynlaisista maailmankatsomuksista, arvoista, väittämistä. Valitsemme sanoja tai kuvia edustamaan ja esittämään tiettyjä ajatuksia ja tunteita, joita haluamme viestiä toisille. Näitä valintoja tehdessämme joudumme kuitenkin aina nojautumaan joihinkin kulttuurissamme jaettuihin käsityksiin siitä, mitä sanoja tai kuvia voidaan pitää tiettyjen ajatusten tai käsitteiden merkkeinä. (Kantola & Moring & Väliverronen 1998, 19.) Ja koska huumori syntyy käsitteiden tulkinnasta, tämä representaation idea selittää ainakin jossakin määrin, miksi komediat eivät matkusta.

Nauramme myös aina vain sille, mille kulttuurissamme on sallittua nauraa. Muistan käyneeni ihmettelemässä kuubalaista stand upia, jossa suuri yleisö

nauroi täysin rinnoin inestille ja vaimon hakkaamiselle, ja minua vain ällötti. Hetken päästä löysin itseni nauramassa Suomessa stand up-esityksessä itsemurhalle ja alkoholismille. Kuubalainen ei luultavasti olisi nauranut stand up-koomikon masentuneelle hahmolle, joka vain pohti erilaisia tapoja tappaa itsensä. Voidaan siis taasen todeta Freudin olleen oikeassa: huumori on vahvin ja tarpeellisin puolustusmekanismimme. Emme kestäisi ympäröivää todellisuutta ilman huumoria, ja näin tietyille asioille on sallittu huumoriarvo. Näin on meillä Suomessa käynyt esimerkiksi itsemurhalle, kun taas inestille ei. Käsittelemme huumorin keinoin yhteiskunnallisesti kohtaamaamme ongelmaa, itsemurhaa, mutta inestiä tässä kulttuurissa emme ole hyväksyneet yhteiskunnalliseksi ongelmaksi.

### **Myönteinen efekti**

Freudin mukaan huumorin pääasiallinen tarkoitus on tuottaa mielihyvää. Vitsi tuottaa mielihyvää toiston tunnistamisen takia, vitsitekniikoiden takia sekä odottamattoman psyykkisen kulutuksen säästön takia. Psyykkisen kulutuksen säästöllä Freud tarkoittaa sitä aikaa, jonka käytämme nauramiseen, emmekä muuhun psyykkiseen työhön. Nauru vaikuttaa ihmisen fysiologiseen tilaan piristävästi ja jännitystä vähentävästi. Näin perustellaan siis väite, että nauru vapauttaa energiaa. Huumorin käyttö puolustusmekanismina vähentää masentuneisuutta ja stressiä. Huumori palvelee siis yllättävän monia tarpeita, sillä se sopii sekä tylsyyden piristykseksi että ylivirityksen ja paineen tasaajaksi. (Freud 1983, 85, 116)

Naurun hyöty kumpuaa myös sen tehtävästä sosiaalisten suhteiden ylläpitäjänä. Naurun voi siis katsoa parantavan kaikin puolin elämänlaatua. Lisäksi sukupuolten välisessä kanssakäymisessä naurun on todettu olevan tärkeä mittari kiinnostuksen herättämisessä. Tosin tutkimukset todistavat, että miehet pitävät naisista, jotka nauravat heidän vitseilleen, ja naiset pitävät miehistä, jotka saavat heidät nauramaan. (Mustonen 2001, 109-110.) Ehkä tässä on yksi kulttuurimme alitajunnassa elävään sitkeään käsitykseen siitä, että nainen ei voi naurattaa. ”Naistennaurattajan” rooli on jo varattu. Mutta kysymys siitä, miksi evoluutio on katsonut tarpeelliseksi paria naurattavia

miehiä ja nauravia naisia, on erittäin mielenkiintoinen. Tähän en ole vielä toistaiseksi keksinyt mitään järkevää hypoteesia.

Huumorin on todettu myös auttavan oppimisessa. Huumorilla höystetty opetus edistää tiedon omaksumista. Voidaan siis väittää, että ehkä komediallinen ohjelma voi olla jopa joskus parempikin työkalu välittää tahdottuja viestejä kuin vaikka yltiövakava draamasarja. (Toikka & Vento 2000, 43.) Jos katsojalle alkaa nimittäin tulla tunne siitä, että ohjelma pyrkii opettamaan hänelle jotakin, draamallinen ulottuvuus katoaa ja sen sisältö muuttuu alleviivatuksi itsestäänselvydeksi, joka ei enää ole kiinnostavaa.

Käsikirjoittaja-ohjaaja David Mamet onkin sanonut seuraavasti: ”Hetkellä, jolla teoksen tekijä ei enää yritä saada jotakin, ja yrittää vaikuttaa johonkin, yleisö nukahtaa”. (Kantola & Moring & Väliverronen 1998, 138-139.)

Huumori myös rohkaisee vastaanottajaa käyttämään huumoria itse enemmän ja suhtautumaan myönteisesti elämään. Huumorintajuista elämänasennetta voi siis rohkaista huumorilla, vaikka samalla Freud toteaa huumorintajun olevan harvinainen ja kallisarvoinen lahja. Huumorintajuisen asenteen voi palauttaa Freudin mukaan kykyyn nauraa itselleen. Tämä kyky syntyy yksinkertaisten Freudin teorioiden mukaan niin, että itselleen naurava ihminen kykenee siirtämään egon päällä makaavan psyykkisen painon pois superegon harteille (tuolle omantunnon äänelle, joka mm. sisältää yksilön ja yhteisön arvomaailman). Huumorintajuisen ihmisen siis koetaan kykenevän itseironiaan, ja itseironiaan kykenevän kanssakumppanin olevan kevyt, helppo sekä luotettava. Freudin mukaan huumorin sisältö ei niinkään ole tärkeä, vaan se toimii ainoastaan demonstratiivisena optimistisena esimerkkinä siitä, kuinka tämä muka niin vakava maailma ei olekaan muuta kuin aihe leikinlaskulle. (Vuorio 2013, 15-17, Freud 1983, 125, Salminen 2012, 9.) Huumori siis kannustaa ihmisiä mutkattomampaan elämänasenteeseen ja parempaan yhdessäeloon. Sitcomin potentiaalinen yhteiskunnallinen arvo ei yhtäkkiä enää tunnukaan niin heppoiselta. Sillä on mahdollisuus olla yhtä suuri merkittävä ympäröivän todellisuuden kritisoija kuin mikä tahansa muu ”vakavasti otettava” tv-sarja.

## 2.2. Huumorin mekanismeja

Tekijänä on tärkeää tiedostaa, mistä ja miten huumoria synnyttää. Vaikka on totta, että vitsien luominen perustuu melkein aina puhtaaseen intuitioon, voi niiden dramaattinen analysointi olla yhtä tärkeää kuin minkä tahansa muun draamallisen kohtauksen tai tarinalinjan analysointi. Tekijän tulee tietää, mistä puhuu ja minkälaisen näkökulman tulee esittämään.

Käsikirjoittaja-ohjaaja Janne Reinikainen kuvaa omaa vitsianalyysityötään seuraavanlaisesti: ”Ainakin mä itse teen aika paljon semmoista analyysia. Ihan niin kuin minkä tahansa draaman läpikäynti: mikä tämä juttu on, mikä tämän aihe on, mistä tämä kertoo, mitä tällä halutaan sanoa, ja nimenomaan liikkuen enemmän siellä teemapuolella.” Tähän analyysiin voivat yleisten dramaturgisten työkalujen lisäksi tässä kappaleessa esitellyt huumorin mekanismien teoreettiset näkökulmat auttaa.

Pro gradu-tutkielmassaan huumorin mekanismeista tv-sarjassa *Itse Valtiaat* Sanna Puhakka esittää huumorin mekanismien perinteisesti jakautuneen kolmeen teoriaan. Nämä teoriat ovat:

1. Ylemmyysteoria
2. Inkongruenssiteoria
3. Huojennusteoria

Ylemmyysteoria on vanhin, sillä jo Aristoteles kiteytti tragedian kuvaavan katsojia parempia ihmisiä ja komedian taas katsojia huonompia ihmisiä. Se on myös laajimmille levinnyt teoria näistä kolmesta. Se käsittää huumorin syntyvän ylemmydentunteesta, jota nauraja tuntee naurettavaa asiaa kohtaan. Nauramme esimerkiksi toisen kömpelyydelle, ja tunnemme itsemme toista paremmaksi. Naurun kriittinen ärsyke on näin toiset ihmiset, ei niinkään yksistään vitsikäs juttu/ puujalkavitsi.

Inkongruenssiteoria perustuu ajatukseen siitä, että nauramme, kun jokin tai joku ei sovi malliimme ja käsitykseemme maailmasta. Naurun synnyttää

tällöin epäsuhta odotuksien ja sen mitä todella näemme, kuulemme ja koemme välillä. Yllätys ja epäsuhta ovat tämän tyyppisen huumorin yleisimpiä mekanismeja.

Inkongruenssiteorian mukaisia ristiriitoja nähdään sitcomeissa usein. Sarjan henkilöhahmo tai katsoja joutuu kasvotusten jonkin sellaisen elementin kanssa, joka ei ”sovi kuvaan”. Tätä ei pidä sekoittaa maailman sisäisten lainalaisuuksien rikkomiseen. Inkongruenssiteorian mukainen epäsuhta on maailman sääntöjen mukainen, mutta silti yllätyksellinen ristiriita, tai outo yhdistelmä, johon henkilöhahmo tai katsoja ei ole aiemmin törmännyt. Käsikirjoittaja Mika Ripatti kuvaa tämän tyyppistä huumorin mekanisme ns. ”taikatempuna”. Tällä hän tarkoittaa hetkeä, jolloin katsojan katse ohjataan hetkeksi jonnekin muualle ja hänen tarkkaavaisuutensa herpaantuminen palkitaan tuottamalla yllätys. Ripatin havainto perustuu ajatukselle siitä, että katsoja, toisin kuin ehkä reaalityodellisuudessaan, nauttii huijatuksi tulemisesta, maailmansa kiepsauttamisesta. Ripatin mukaan ihminen nauttii siitä, että hänelle tehdään hänen tietoisuuttaan koetteleva kepponen. Ripatti kuvailee: ”Komediasa on kysymys samanlaisesta luottamuksen synnyttämisestä ja tämän luottamuksen pettämisestä kuin taikatempussa. Pettäminen tapahtuu luvallamme. Luvan ehto on, että emme täsmälleen tiedä millä tavalla ja milloin meidät petetään.”

(<http://yle.fi/vintti/yle.fi/kohtaus/kohtaus/blogit/loppu-mielessa/kolme-mekaanista-virhetta.htm>)

Huojennusteoria taas pohjautuu Aristoteleen katarsis-aatteeseen. Naurun ajatellaan huojennusteorian mukaan olevan energian vapautumista. Helpotuksen tunne ilmenee nauruna. Tämä on tieteellisesti todistettukin, sillä komedian katsomisen on todettu todella vähentävän stressiä ja jännitystä sekä lisäävän energisyyttä. (Mustonen 2001, 110-111, Puhakka 2007, 33-35.)

Huojennusteoria on synnyttänyt sitcomeissa erittäin paljon käytetyn mekanismin: asioiden eskaloitumisen. Kun asiat menevät päin mönkää, ja vielä vähän lisää, ja vielä, niin lopulta jännityksen laukaiseminen, eli katarsis, synnyttää katsojassa naurua. Huojennusteorian mukaan nauru syntyy, kun

jokin tunnetila on syntynyt, jonka jälkeen se yhtäkkiä koetaankin sopimattomaksi. Tällöin nauru nimenomaan huoventaa; emme halunneetkaan tuntea noita tunteita. Freudin mukaan kun koemme jonkin tunnetilan, sillä on psykologinen tarkoitus. Jos tämä psykologinen valmiustila kuitenkin osoittautuu turhaksi, jännite puretaan nauramalla. Sitcomissa jännite osoitetaan turhaksi lopulta huumorilla: ei se ollutkaan niin vakavaa. Kun helpotuksen tunne ilmenee nauruna, huumori vapauttaa ylimääräistä energiaa. Ja taas stressi vähenee. (Puhakka 2007, 35.)

Freud jakoi huumorin tarkoitusperäiseen ja ei-tarkoitusperäiseen. (Mustonen 2001, 114.) Ylemmyys- sekä huojennusteoria putoaisivat tässä Freudin jaottelussa tarkoitusperäiseen huumoriin, inkongruenssiteoria näin ollen ei-tarkoitusperäiseen. Freud jakoi vitsitekniikat kolmeen eri luokkaan, joilla jokaisella on omat alalajinsa. Ensimmäinen mekaniikka on tiivistäminen, joko sekasanoja muodostamalla tai muuntamisen avulla. Toinen luokka on saman materiaalin käyttäminen eli toisto. Kolmas mekaniikka on kaksimerkityksisyys (kaksoismerkitys). (Freud 1983, 38.)

Bergson taas määrittää komiikan yleisesti syntyvän vähättelystä, kun tavallista arvostusta nauttiva asia esitetään keskinkertaisena ja viheliäisenä. Tämä noudattaa siis ylemmyysteoriaa. Bergson huomauttaa, että vähättelyn lisäksi on olemassa myös muita komiikan muotoja, joskin ei ehkä niin iskeviä. Hänen mukaansa koomisia ovat kaikki sellaiset toiminnot ja tapahtumat, jotka luovat harhakuvan elämästä ja herättävät samalla selkeän vaikutelman mekaanisesta järjestelystä. Hän jakaa komedian keinot kolmeen toimintatapaan eli mekaniikkaan, joista ensimmäinen on toisto, toinen käänteisyys ja kolmas sarjojen risteytyminen. (Bergson 2000, 52, 65-72, 89-90.)

Freudin kaksimerkityksisyyttä voidaan rinnastaa yleiseen sitcomin mekanismiin: epähuomioon. Bergson sanoo, että ”kaikki epähuomio on koomista. Ja mitä perinpohjaisempaa epähuomio on, sen hienompi komedia. Järjestelmällinen epähuomio, kuten Don Quijoten tapauksessa, on koomisinta mitä maailmassa voi kuvitella.” Sarjojen risteytymisellä Bergson tarkoittikin



juuri itsenäisten tapahtumasarjojen kehittymistä erillään, kunnes ne kohtaavat toisensa tietyllä hetkellä ja sellaisissa olosuhteissa, että yhteen sarjaan kuuluvat teot ja puheet voisivat yhtä hyvin kuulua toiseenkin. Tästä muun muassa komediassa käytetty *väärinkäsitys* on merkki, yleinen mekaniikka, jolla voidaan toteuttaa tapahtumasarjojen välinen risteytyminen. (Bergson 2000, 52, 65-72, 89-90, 104.)

Usein väärinymmärrykseen liitetään vielä eskaloituminen: joku ymmärtää väärin, toinen ymmärtää sen takia väärin, ja niin ollaan taas menossa kohti katastrofia. Bergson puhuu eskaloitumisesta lumipallo-efektinä. Tähän liittyy hänen mukaansa samanlainen abstrakti vaikutelma seurauksesta, joka kasvaa moninkertaiseksi niin, että alun perin merkityksetön syy lopulta väistämättä johtaa yhtä merkittävään kuin yllättäväänkin tulokseen. Bergson kuvailee, että eskaloitumisprosessi on hauskimillaan silloin, kun kaikki palaa lopussa lähtötilanteeseensa. Bergson puhuu paljon etenkin vaudeville-teatterista (joka kuului tuolloin 1800-luvun lopun nykyaikaisuuksiin), johon kuuluu oleellisesti eskaloituminen ja kehämäisyys. Näytelmät loppuvat systemaattisesti kehäratkaisulla eli paluulla lähtöpisteeseen. (Bergson 2000, s. 59-63.) Tämä pohjustaa toiston merkitystä, johon syvennymme tässä tutkimuksessa myöhemmin.

Markku Toikka ja Maritta Vento kirjassaan *Ala naurattaa!* jakavat yleisesti komiikan konsensus-, kontrolli- ja konfliktihuumoriin sen mukaan, millainen vaikutus sillä halutaan saada aikaiseksi. Konsensushuumorilla pyritään luomaan samanmielisyyttä ja yhteisyyttä vahvistamalla joitakin käsityksiä. Kontrolli- ja konfliktihuumorilla pyritään puolestaan tekemään jokin naurettavaksi satiirin, sarkasmin tai parodian keinoin. Tämän tyyppisen komiikan tarkoitus on paljastaa, ärsyttää, haastaa ja pilkata. Se esittää tottumuksia ja käsityksiä naurettavina, herjaa rivolla kielellä ja/tai esittää kritiikkiä. Se tähtää muutokseen; kritisoidessamme jotakin toivomme sen muuttuvan toisenlaiseksi. (Toikka & Vento 2000, 74.)

Freudin vitsitekniikoista ei löydy sopivaa kategoriaa ikiaikaiselle tarpeelle ja perinteelle uhmata auktoriteetteja. Roolien kääntäminen, josta Bergsonkin

puhuu käänteisyyden käsitteellään, on tästä perinteinen esimerkki: pistetään vaikka miehet esittämään naisia ja naiset miehiä. Käänteisyyden traditio perustuu ikiaikaiseen karnevaaliperinteeseen. Keskiajalla karnevaalien aikaan karnevaalien omat kuninkaat ja lait hallitsivat. Karnevaali oli nimenomaan kansan juhla, sillä se oli todella tilapäinen vapautuminen vallitsevasta järjestyksestä ja totuudesta. Tällainen funktio oli myös roomalaisten saturnalia –juhlalla, jonka aikana isäntien ja orjien roolit vaihtuivat, sekä ympäri maailmaa vallinnut perinne ”vääristä kuninkaista”, tavallisista kansalaisista, jotka saivat hallita tietyn ajanjakson (kunnes heidät tapettiin). (Puhakka 2007, 29-30.) Bergson puhuu käänteisyydestä ja ristikkäisvaikutuksesta mielen leikkeinä. Mieltä viehättää mielikuvien kääntäminen jne. Tämä toki liittyy inkongruenssiteorian mukaiseen yllätysefektiin: jotain uutta nousee esiin roolien kääntämisestä ja vallan siirtyessäkin hetkeksi tavallisen kaduntallaajan käsiin. Freud toteaa kyllä vitsien ajankohtaisuuden synnyttävän kuulijassa mielihyvää, sillä kuulija tunnistaa vitsistä tutut todellisen ympäristönsä elementit. Valtarakenteita satiirisesti kommentoivat vitsit putoaisivat siis tähän Freudin vitsiluokkaan, vaikka teknisesti Freud erottikin ajankohtaisuuden ikään kuin toiston alalajikkeeksi, sillä se perustuu ”tutun löytämiselle”. (Freud 1983, 111)

*”How can you tell when something is funny?”* –Data, Star Trek The Next Generation

Kaikilla on huumorintaju, jokainen on kykenevä nauramaan. Mutta kaikki eivät osaa naurattaa. Vitsiä voi mekaanisesti koettaa tuottaa, mutta luultavasti lopputulos on kuin *Star Trekin* traaginen Data-hahmo, joka niin kovasti haluaisi olla ihminen, että voisi nauraa. Data lukee ihmishistorian (ja muidenkin lajien historian) kaikki opukset huumorista, ja sisäistää niiden antaman tiedon täydellisesti (ja koska hän on androidi, hän kykenee sen tekemään). Data tulee ystävänsä luo ja kertoo hänelle hiotun vitsin, mekaanisesti täydellisen, mutta ystävä ei naura. Data ihmettelee, kuinka vitsi ei toiminut, ja selittää, miksi vitsi on hauska käyttäen samalla vahingossa hassua sanaparia. Nyt Datan ystävä nauraa, ja Datan hämmentyneen ilmeen nähdessään hän nauraa entistä enemmän.

Mutta tekijä, joka on komedian hankalan tien itselleen valinnut, joutuu välillä vitsien analysoinnin eteen. Tämä ei ehkä ole samanlaista analyysia kuin muun käsikirjoittamisen kanssa, mutta yllä mainitut teoriat ja sitcomin yleiset vitsien muodot voivat auttaa kirjoittamisen prosessissa. Heli Sutelan sanoin: ”Jos et tiedä, onko se hauska, näytä se muille. Älä rupea itse arvuuttelemaan. Sitten ne voivat sanoa, että tosta tulee hyvä, kirjoita se.” Eli vaikka vitsi tai sen potentiaali olisi hauskaksi todettu, se joudutaan kuitenkin vielä työstämään lopulliseen muotoonsa.

## **Rytmi**

Minne päin sarjaa lähetään kasvattamaan? Onko kyseessä rykelmä nokkelaan sananvaihtoon perustuvia nopeita kohtauksia, pitkällisen hidasta piinaavuutta, halutaanko tehdä farssia jne.? Haluttu rytmi määrittää paljon sitcomia. Komedian eri tyyliä on lukuisia, mutta niitä kaikkia yhdistää tilanteen rakentaminen tietyssä rytmisessä kohti tiettyä päämäärää (Seppänen 2013, 6).

Käsikirjoittaja Mika Ripatti tiivistää toimimattoman komedian syyt ”kolmeen mekaaniseen virheeseen”: rytmittömyys on niistä yksi. Ripatin mukaan komedian kirjoittajan on hallittava harkitun tarkkaan katsojan naurun ajoituksen manipulointi. Hän kuvaa hyvän naururytmin stimuloivan katsojaa osaksi sarjan omaa todellisuutta, kun taas liian aikainen tai liian myöhän nauru ei luo siltaa katsojan ja sarjan välille. Ripatti kuvailee: ”Sanataiteen lajina komedia on yhtä musiikillinen kuin runous. Komedian musiikki on puheen, toiminnan ja liikkeen kautta tapahtuvaa kasvattamista, kiinni pitämistä ja irti päästämistä. Hyvä komedia luo rakenteen, jossa nauru tulee samalla välttämättömyydellä kuin musiikissa seuraava tahti.”

(<http://yle.fi/vintti/yle.fi/kohtaus/kohtaus/blogit/loppu-mielessa/kolme-mekaanista-virhetta.htm>)

*”Juttu ilman punchia on kuin aitan polulla asteleva emäntä ilman pesäpallomailaa.”* (Toikka & Vento 2000, 33)

Antti Seppänen esittää opinnäytetyössään sketsin leikkaamisesta, että jokainen vitsi koostuu käytännössä kolmesta vaiheesta:

1. valmistelu (set-up)
2. nostatus (build-up)
3. lunastus (delivery, aka. punchline)

Kokonaisuuden tulee näin olla tarkasti mietitty, rytmitetty ja ajoitettu. Valmisteluvaiheessa vitsille annetaan ensin asetelma, lähtökohta, jolla herätetään katsojan mielenkiinto. Nostatusvaiheessa annetaan lisää vihiä tulevasta ja jännitettä nostetaan. Tämä vaihe saattaa sisältää esimerkiksi konflikteja. Nostatusvaihe voi olla hyvin pitkäkestoinenkin ja sisältää pienempiä punchlineja tai suvantokohtia, jotka voivat toimia false endeinä. Hyvä rytmi siis syntyy, kun yleisön tajuntaa kuljetetaan johonkin suuntaan ja juuri kun yleisö odottaa jotain tiettyä vastausta, se annetaan, tai tehdään yllätys sanomalla jotain aivan päinvastaista. Varsinainen kliimaksi eli punch vapauttaa kasvaneen jännitteen. Punch kannattaa esittää kohotahdilla, hieman etunojassa, synkooppimaisesti. Punchin jälkeen voi vielä seurata pieni laskeumavaihe, mutta useimmiten yksittäisissä sketseissä näin ei ole. (Seppänen 2013, 20-21, Toikka & Vento 2000, 42.)

Vitsin rakenne on tuttu sanomalehden sarjakuvasivujen kolmikuvaisen stripin peruskaavasta (Toikka & Vento 2000, 32), mutta myös se noudattaa hyvin pitkälti tuttua aristoteelista kolminäytöksisen tarinan kaarta. Näin ollen esitettyä vitsin rakennetta voi soveltaa yhteen vitsiin, joko kohtauksen sisällä tai monia kohtauksia kestävässä pienemmässä tarinalinjassa, tai jopa toki yhden sitcom-jakson A-juonen perusrakenteena. Haluttujen rakenteiden käyttö määrittää paljon myös rytmiä, tai toisinpäin: halutun rytmin saavuttaminen edellyttää tietynlaisia rakenteita.

Sitcom-käsikirjoittaja Brian Cooke kertoo Ronald Wolfen kirjassa *Writing Comedy*, että hänellä on tapana käydä läpi valmis käsikirjoitus ja merkata kohdat, joissa olettaa yleisön varmasti nauravan. Hänen mukaansa näitä kohtia olisi hyvä olla kolme tai neljä joka sivulla, eli joka kolmas tai neljäs

käsikirjoituksen rivi. Jos sivulla ei ole tarpeeksi näitä kohtia, niin sen sijaan että rivien väliin iskettäisiin jokin yksittäinen vitsi, hän neuvoo keinoksi mieluummin yhden kohtauksen tiivistäminen ja/tai juonien trimmauksen. Pelkästään se voi jo tuottaa halutun tuloksen. Aika on sitcomissa kortilla, ei pelkästään ohjelmapaikan eli slotin pituuden takia, vaan myös siksi, että jos katsoja on liian pitkään nauramatta, hän vaihtaa kanavaa. Siksi jokainen rivi ja repliikki on tärkeä. Hyvä repliikki sitcomissa edustaa vähintään yhtä seuraavista asioista: se on naurattava tai se pohjustaa henkilöhahmoa tai juonta. Hyvä repliikki tekee ajan säästämiseksi kaikki nämä kolme. (Wolfe 1996, 14, 35.)

Rytmi on huumorissa kaikessa. Huonosti ajoitetut vitsit eivät toimi, sillä ne voivat kaatua informaation puutteeseen, katsojan huomion karkaamiseen muualle, tai siihen, että oikeanlaiset miellelyhtymät eivät synny katsojan mielessä vitsin ymmärtämiseen. Kun katsoja on valmistautunut nauramaan, eikä naurua tule, seuraa yleensä turhautumista, jopa suuttumusta. Näin huono komediasarja saa osakseen paljon enemmän lokaa kuin vaikka huono draamasarja, sillä katsojalle esitetyt lupaukset tietyistä tunteista ja reaktioista on petetty.

## **Toisto**

*”Tää komedia ei perustu kasvuun vaan siihen, että kaikki toistuu koko ajan, ne ei opi mitään” – Heli Sutela*

Sitcomin ytimeen kuuluu ehdottomasti toisto, kaikissa sarjan osa-alueissa. Olemme kaikki tietoisia siitä, että sama vitsi harvemmin naurattaa kahteen kertaan sen kuulijaa. Mutta kertojaa vitsi voi naurattaa loputtomiin. Miksi? Siksi, että kun saamme toisen nauramaan kertomalla hänelle vitsimme, tosiasiaassa käytämme häntä hyväksemme saadaksemme itsemme nauramaan (Freud 1983, 138). Vitsin esittäminen aina uudelle yleisölle palvelee siis mielihyvän tuottamisen funktiota ei vain yleisölle vaan myös tekijöille itselleen. Kun puhumme sitcomista, jossa tekijät ovat muodon valinneina pakotettuja toistamaan samoja vitsimekaniikkoja aina uudelleen,

voimme ymmärtää tämän psykologisen havainnon kautta myös tekijöiden motiiveja.

Toiston yleensäkin katsotaan olevan olennainen osa tv-sarjoja, jotta katsoja ei missään vaiheessa tuotantokautta pety ja lopeta sarjan seuraamista. Katsoja haluaa tutut elementit tuotuna hänelle yhä uudestaan, mutta joka kerta eri muodoissa. Mutta kuinka saada katsoja nauramaan yhä uudelleen ja uudelleen? Kaikki tietävät, että mikään vitsi ei kestä montaa kertaa, ehkä edes sitä toista kertaa. Mutta hiukan varioituna vitsi naurattaa taas uudelleen.

Sitcomissa vitsi syntyy henkilöahmon ja maailman yhteen törmäyksestä. Henkilöahmo kohtaa tilanteen, jonka yrittää parhaalla mahdollisella tavallaan ratkaista, oli se sitten tilanne keskustelussa tai pidempi eskaloituva juonilinja. Draamassa tämän tyyppisen törmäyksen, tai sarjan törmäyksiä, jälkeen henkilöahmo oppii jotain itsestään ja maailmastaan, ja lopussa osaa toimia paremmin. Draaman henkilöahmo siis kehittyy. Mutta komedian henkilöahmot, he eivät opi. Tuotantokaudesta toiseen heidän karikatyyriset vajavaisuutensa pysyvät samanlaisina, vain varioituina. Ja tuotantokaudesta toiseen katsoja nauraa.

Koomisella hahmolla on tavoitteita ja haluja, mutta myös hänessä on vikoja ja puutteita, joita hän ei itse tiedosta eikä tiedostaessaankaan kykene korjaamaan. Tämä tiedostamattomuus ja kyvyttömyys johtaa siihen, että koominen hahmo on sokea tapahtumien todelliselle kululle eikä koskaan kasva eikä opi mitään. (Salminen 2012, 32.) Tämä tekee hahmoista myös erittäin inhimillisiä, jolloin hahmojen absurdimmat piirteet ja mielenjohteetkin menevät katsojalta läpi. Liiottelun voitaisiin olettaa kuuluvan itsenäisiin huumorin mekanismeihin. Liiottelu on Bergsonin mukaan sitä, kun puhutaan pienistä asioista ikään kuin ne olisivat suuria. Liiottelu on koomista kun se on jatkuvaa, eritoten kun se on tahallisen johdonmukaista. Näin liioittelua tarkasteltaessa se oikeastaan paljastuukin vain yhdeksi toiston menetelmäksi. (Bergson 2000, s. 90.)

Mitä tapahtuisi sitcomille, jossa henkilöhahmo oppisi virheistään? Toisen tuotantokauden kohdalla henkilöhahmo nimeltä Frasier olisi jo nöyrä ja kärsivällinen, rakastava veli, joka osaa kuunnella ja kunnioittaa muita. Loput seitsemän tuotantokautta sitten katseltaisiin, kun Frasier ja Niles harrastavat viinejä, sulassa sovussa keskenään? Ei. Sitcomin elinehto on henkilöhahmojensa jääräpäisyys olla oppimatta yhtään mitään. Ja katsoja voi luottaa siihen, että sitcomia katsoessaan hän aina nauraa, sillä nauraa muille, heidän puutteilleen ja epätäydellisyyksilleen, ja tuntee itsensä näin paremmaksi ihmiseksi. Aiemminkin jo mainittu ylemmyyden tunne on polttovoimana ihmisen jatkuvalle itsensä arvioinnille. Kun näemme tilanteen, jossa joku mokaa, nauramme, sillä tiedämme, että olisimme itse osanneet tehdä paremmin, tai ainakin meillä on mahdollisuus oppia olemaan parempi.

Tutun uudelleen löytäminen, jonkin ”tunnistaminen”, on mielihyvää tuottavaa (Freud 1983, 110). Toistolla on näin ollen myös erityinen psykologinen funktionsa katsojan sitouttamisessa ohjelmaan, sen maailmaan ja henkilöihin. Ymmärtäessään jaksorajat ylittävät huumorikaaret katsojalle syttyy naurun lisäksi mielihyvän tunne kuulumisesta ikään kuin porukkaan. Ryhmissä syntyvä sisäpiirihuumori kasvattaa myönteistä ilmapiiriä ja yhteenkuuluvuuden tunnetta (Vuorio 2013, 16). Sarjan seuraaminen siis palkitsee.

Bergson myös määrittelee toiston pätevän kaikkiin koomisiin tilanteisiin yleensäkin. Hän vertaa toistoa vieteriukkoleluun, joka on pitkään jo viihdyttänyt lapsia ympäri maailman. Vieteriukon koomisuus perustuu sen mekaaniseen toistoon: kun painamme ukon takaisin laatikkoon, se pongahtaa heti takaisin ylös. Vieteriukossa on kyse kahden itsepintaisen voiman välisestä konfliktista. Ja näistä toinen, puhtaasti mekaaninen, antaa tavallisesti lopulta periksi toiselle, joka leikkii sillä. Voidaan puhua tukahdutetusta tunteesta, joka aina ponnahtaa liikkeelle vieterin tavoin, ja tuon tunteen uudelleen tukahduttamisella huvittelevasta ajatuksesta. Bergsonin mukaan komediassa toisto on olemukseltaan siis sitä, kuinka komiikka vähä vähältä kääntää aineellisen mekaniikan henkiseksi. Komiikkaa syntyy, kun tapahtumasarjoja toistetaan uudessa sävyssä tai uudessa ympäristössä, kun ne käännetään ylösalaisin säilyttäen kuitenkin niiden merkityksen, tai kun

sekoitetaan niitä siten, että merkityksetkin sotkeutuvat keskenään. Näin elämä saadaan alistettua mekaaniselle käsittelylle, ja elämän esittämisestä saadaan koomista. (Bergson 2000, s. 52-58, 66-69, 85.)

Henkilöhahmossa oleva lähtökohtainen kyvyttömyys ymmärtää maailmaa ja itseään siis perustelee toiston mahdollisuuden. Toistoa tarvitaan, jotta tv-sarjaa voisi kutsua sitcomiksi. Johtopäätöksenä voidaan esittää, että sitcomin henkilöahmo ei saa siis koskaan kyetä syvälliseen ja/tai produktiiviseen introspektioon. Tällainen henkilöahmo on siis ikään kuin tuomittu ainiaan jollain lailla saamatta itseensä todellista yhteyttä. Ja näin komedia sitoo itseensä ikiaikaisen vastaparinsa, tragedian, luoden ehkä juuri siksi hyvät mahdollisuudet tuottaa katsojalle tunteita isolla skaalalla. Chaplinin kerrotaankin todenneen: ”Elämä on lähikuvassa traagista, mutta laajassa kuvassa komediaa” (Seppänen 2013, 33).

Toki toistomekanismin käyttämisellä on kääntöpuolensakin. Kokeneet komediakirjoittajat Richard Herring ja David Nobbs varoittavat The Guardianin artikkelissa sitcomin kirjoittamisesta nojautumasta stereotyyppioihin ja formulatiivisiin vitseihin. Heidän mukaansa juuri nämä normatiiviset läpät ovat antaneet koko genrelle huonon maineen. Tällainen läppä on esimerkiksi seuraavanlainen: ”Ei ole mitään keinoa maailmassa, että saisit minut oopperaan, CUT TO...”. Yhdeksi keinoksi välttääkseen ennustettavuuden Herring ja Nobbs vinkkaavat kronologisen kirjoittamisen sen sijaan, että kirjoittaja kirjoittaa kliimaksikohtauksen ensin ja siitä jatkaa sitten taaksepäin. Näin jokainen käännekohta yllättänee itse kirjoittajankin, ja koko jaksosta on mahdollista tulla ennalta arvaamaton, mutta silti hauska. He kirjoittavat:

”Luimme tv-kriitikosta, joka kuvaili peliä, jota hän perheensä kanssa pelasi, aina kun he katsoivat *My Family* (2000-2011, BBC). Ideana oli pysäyttää ohjelma aina jonkun uuden vitsin istutuksen jälkeen ja arvata, mikä tulisi olemaan punchline. Ja joka kerta he arvasivat punchin oikein tai jopa loivat paremman. Ja kyseessä on Brittien katsotuimpia sitcomeja. Tämä kertoo siitä, että yleisö haluaa tuttua toistoa komedialta. Mutta olisitko itse kirjoittajana tyytyväinen kuullessasi, että joku pelaa vastaavanlaista peliä kirjoittamasi



sarjan kanssa? On mahdollista kirjoittaa samalla suosittu mutta myös koomisesti terävä sarja.”

(<http://www.theguardian.com/books/2008/sep/22/comedy5>)

### 3. TUTKIMUSKYSYMYS

Tämän tutkimuksen tavoitteena on analysoida, millainen on alle 30-minuuttisen sitcomin ydinidea ja sen elinkaari. Sitcomin ydinidean kokonaisuus voidaan eritellä seuraaviin tutkimuksen alakysymyksiin: Mistä elementeistä ydinidea muodostuu? Mikä on ydinidean funktio sitcomia tehtäessä, sen merkitys tekijöille tietoisena työkaluna? Kuinka tämä ydinidea voidaan konseptoida ymmärrettävään muotoon sitcomissa? Vai onko se mahdollista?

Tutkimuskysymystä lähestytään tässä tutkimuksessa ensin teoreettisesti, ja sitten sukeltamalla tämän tutkimuksen case studyihin, jonka aikana aiemmin kuvailut ydinidean osaset pyritään määrittelemään kustakin sarjasta ja pyritään hahmottamaan ydinidean elinkaarta tuotannon läpi. Mitkä elementit ovat niin olennaisia koko sarjalle, että jos ne otettaisiin pois kokonaisuudesta, lopputuloksena olisi jokin muu sarja? Kuinka nämä elementit ovat löytäneet paikkansa tekijän tietoisuudessa ”suojeltavana ydinideana”, pitkin matkaa, kohti tuotantoa, tuotannon läpi ja mahdollisesti vielä uusille tuotantokausille aina sarjan tuotannon lopettamiseen saakka? Vai onko ydinidean elementit hukattu jossain vaiheissa, ja jos kyllä, niin kuinka se näkyy sarjassa?

Analyysissa käytetään menetelmänä haastatteluja sekä tekstianalyysia. Tavoitteena on kyetä määrittämään sitcomin yleiset tarpeet ja sen jälkeen hahmottaa niiden toteutuminen kolmessa suomalaisessa sitcomissa. Tämä tapahtuu ydinidean analyysilla, johon tässä tutkimuksessa pyritään luomaan raamit. Tutkimuksessa rajataan ensin tutkijan oma hypoteesi ydinideasta ja sen merkityksestä. Tätä hypoteesia verrataan jokaiseen tapaustutkimukseen ja analysoidaan hypoteettisen ydinidean määritelmän ja sarjojen edustaman todellisuuden yhteyksiä. Tutkimus havainnoi ja sisäistää sitcomin luomiseen

liittyviä haasteita sekä sen luomiseen tarvittavia työkaluja ja on näin toivottavasti myös lukijalle hyödyllinen.

### 3.1. Tutkimusmenetelmä

Tutkimukseen valittujen case studyjen analyysi tarjoaa kiinnostavan perspektiivin nykypäivän suomalaiseen sitcomiin. Näin ollen tätä tutkimusta voidaan luonnehtia puhtaasti tv-tuotannon- mutta myös jollain lailla kulttuuritutkimukseksi, jossa keskiössä on tietyn genren rakennuspalikat, sekä genren ja sen yleisön suhde. Sitcomin ydinidean elementtejä tarkastellaan yksityiskohtaisesti ja mukana kulkee myös suurempi kulttuurinen konteksti.

Sitcomin vaikutuspotentiaali liittyy myös tv-sarjan ja yleisön välisen suhteen pohdintaan. Yleisön keskeinen merkitys on seurausta näkemyksestä, jonka mukaan jostain asiasta tulee totuus vain siten, että jokin yleisö hyväksyy sen tosiasiaksi ja sitoutuu sen paikkansapitävyyteen (Kantola & Moring & Väliaverronen 1998, 47). Nauru ei synny, ellei vitsin takana raikaavaa väittämää ymmärretä. Ymmärrys on jo jonkintasoista sitoutumista, ja vaikka katsoja tiedostaisi olevansa eri mieltä vitsin väittämän kanssa, hän voi ensinnäkin nauraa silti asialle, mutta hän myös automaattisesti lisää itsestään poikkeavan näkökulman maailmankatsomukseensa. Näin katsojaan on vaikutettu.

Tässä tutkimuksessa ei sukella sen syvemmin huumorin suhteeseen ympäristöönsä ja sen funktioon yhteiskunnalle, mutta näkökulma on hyvä pitää mielessä tutkimuksen kuluessa. Tutkimuksen eräänä tarkoituksena on kuitenkin purkaa case studyjen huumorin representaatiomekanismeja ja tuoda näkyviin niiden luonne osana omaa ympäröivää arvotodellisuutta. Tämä kaikki juurikin korostaa huumorin tuottamisen inhimillistä puolta: tekijän näkökulmasta hänen huumorinsa kumpuaa pitkälti intuitiosta, mutta tällainen intuitiokin on alisteinen ympäröivälle todellisuudelle. Tässä tutkimuksessa kunkin tapaustutkimuksen huumorin tyyliä analysoidaan, ja tarkastellaan sitä,

mitä asioita sarjan sisäiset esitykset tuovat esiin ja mitä jättävät piiloon, ja kuinka tietoista se on.

Tutkimuskysymyksiin paneuduttaessa on tutustuttu laajalti aiheeseen eri tavoin liittyvään kirjalliseen aineistoon, sekä käytetty sekä tekstintutkimuksen että teemahaastattelujen kautta kerättyä materiaalia. Tekstintutkimuksen tasolla ovat yhden case study-sarjan kehittelyvaiheen kirjallinen materiaali, sekä omat suorat analyysini case studyista. Teemahaastattelun tasolla ovat case studyjen luojien näkemykset aiheesta. Näin ollen tutkimuksen sisältö koostuu tutkijan oman analyysin sekä tapaustutkimusten luojien analyysin yhdistelmästä.

### **Tekstintutkimus**

Tässä tutkimuksessa keskiössä ovat kolme audiovisuaalista tuotetta, mutta niiden sisällä eritoten tv-sarjojen käsikirjoitustasolla näkyvät elementit. Näin ollen voidaan puhua tekstintutkimuksesta, joka perustuu audiovisuaalisen tuotteen tuottamaan tekstiaineistoon. Mitkä ydinidean rakentavat elementit ovat nimenomaan olleet kirjoitettuina alusta loppuun saakka myös paperilla? Analyysia varten mukaan on otettu myös yhden case studyn (*Napamiehet*) kehittelyvaiheen kirjallista materiaalia (konseptikuvauksia, käsikirjoituksia). Tekstiaineiston pohjalta tutkimuksessa on rakennettu tutkijan oma tulkinta vastauksena tutkimuskysymykseen, mutta huomioitavaa on, että se ei ole todennäköisesti ainoa mahdollinen tulkintatapa, vaan paljon tutkijansa näköinen. Tämän tutkimuksen tekstintutkimus sivuaa myös vastaanoton tutkimusta, sillä olen ikään kuin itse konstruoinut lopullisen yhteneväisen tekstiaineiston haastattelujen sekä oman havainnointini pohjalta. (Puhakka 2007, 11.)

### **Teemahaastattelu**

Tähän tutkimukseen valittiin haastateltaviksi kolmen suomalaisen sitcomin ideoiden synnyttäjät, luojat. Nämä henkilöt olivat Roope Lehtinen (*Isänmaan toivot*), Heli Sutela (*Kumman kaa*) sekä Janne Reinikainen (*Napamiehet*). Haastattelutavaksi valikoitui teemahaastattelu tai toiselta nimeltään puolistrukturoitu haastattelu. Tällainen haastattelumuoto antaa haastattelijalle

ja haastateltavalle mahdollisuuden keskustella vapaasti aiheista, jotka haastattelija on kirjannut lomakemaisesti ylös. (Sainio 2009, 11.) Koska ydinidean hahmottaminen ei ole objektiivista suorittamista, tämän tyyppinen tilaa antava lähestyminen sopi haastattelumuodoksi parhaiten. Kullekin haastateltavalle kerrottiin heti haastattelun alkuun, että haastattelun tarkoitus ei ole löytää kiveen hakattuja vastauksia kysymyksiin, jotka liikkuvat hyvin subjektiivisten asioiden kuten esimerkiksi intuition tai tekijän oman palon äärellä, vaan se on yhdessä pohtia teemaa, jolle harvemmin suodaan tutkivaa katsetta. Haastattelijat eivät saaneet kysymyksiä etukäteen luettaviksi, mutta saivat sähköpostitse tai puhelimitse haastattelupyynnön yhteydessä listauksen aiheista ja kysymyksistä, joita tutkimuksessa halutaan tutkia. Haastattelut kestivät puolesta tunnista neljään tuntiin. Kaikki haastattelut nauhoitettiin. Haastattelutilanteissa ja niistä syntyneitä pohdintoja tuodaan ilmi läpi koko tekstin.

### 3.2. Tutkimuksen eteneminen

Tutkimus etenee laajoista käsitteistä kohti tutkimuksen yksilöityä kohdetta. Tutkimuksen neljäs kappale määrittelee ydinidean hypoteesin ja lähestyy vielä teoreettisesti ja myös soveltavasti sen eri osa-alueita. Kappaleessa viisi esitellään sitcom-lajityyppinä ja kukin case study tapauksena. Näiden pohjalta kappaleet 6-8 ovat puhdasta tutkimuskysymyksen analyysia jokaisesta case studystä. Viimeisessä kappaleessa yhdeksän käydään läpi tutkimuksen loppupäätelmät.

### 3.3. Aineisto

#### **Sarjat aineistona**

Tutkimusta varten valittiin kolme suomalaista sitcomia kaikkine julkaistuine jaksoineen. Tarkoituksena oli hakea mahdollisimman uutta sitcom-tuotantoa, mutta valinnanvaran ollessa niukkaa tutkimusta varten jouduttiin valitsemaan myös hiukan vanhempaakin tuotantoa (televisiossa yli kymmenen vuotta on iäisyys). Kaksi sarjoista on lopettanut tuotantonsa, jolloin oli mahdollista tutkia tutkimuskysymyksen keskiössä olevan ydinidean elinkaari alusta loppuun

saakka. Yksi sarjoista on vielä mahdollisesti kesken tuotannollista elinkaartaan, jolloin tämän sarjan puitteissa pystyttiin tutkimaan ydinidean tilannetta yhden julkaistun tuotantokauden jälkeen ja mahdollisuuksia sekä haasteita jatkossa. Vanhemmat sarjat ovat *Isänmaan toivot* (1998- 2002) sekä *Kumman kaa* (2003-2005), uusin sarja *Napamiehet* (kevät 2015). Huomattavaa tässä on kokonaisen kymmenen vuoden tauko, jolloin Suomessa ei parhaimman tietämykseni mukaan tehty yhtäkään sitcomia. Syynä lienee tuon ajanjakson realityn vallankumous (lisäksi myös reality-komedia eli ”reality-com” tai ”real-com”) sekä sketsisarjojen ja muun satiirisen ohjelmatarjonnan runsaus.

*Isänmaan toivojen* ja *Kumman kaa* -jaksot on kaikki katsottu sarjoista julkaistuilta DVD:iltä, *Napamiehet* Ruutu.fi-nettipalvelusta. Jaksot katsottiin ja analysoitiin kronologisesti ensimmäisestä jaksosta viimeiseen jaksoon ydinidean elinkaaren hahmottamisen takia. *Isänmaan toivot* tuotti yhteensä kolme tuotantokautta, ja on näin Suomen pisimpään jatkettu komediasarja. *Kumman kaa*:sta julkaistiin kaksi tuotantokautta. *Napamiehet* on tutkimuksen kirjoittamishetkellä ensimmäisen jo julkaistun tuotantokauden ja mahdollisesti seuraavan tuotantokauden välissä. Kunkin jakson pituus kaikissa sarjoissa on maksimissaan 30 minuuttia.

### **Tekstimateriaali *Napamiehistä***

*Napamiehistä* oli tätä tutkimusta varten mahdollista saada tarkasteltavaksi myös kirjallista aineistoa. Valitettavasti tämä ei ollut mahdollista muista sarjoista, sillä kyseiset sarjat ovat niin vanhoja, eivät vain tuotannollisesti vaan etenkin niiden kehitysvaiheet sijoittuvat kauas ajassa. *Napamiehistä* tutkittu materiaali käsittää kolme osaa: Vuonna 2012 kehitetty konseptinkuvauspaketti tv-sarjasta, joka tuolloin kulki vielä nimellä *Idiootti*, sekä kaksi vuonna 2013 kirjoitettua käsikirjoitusta osista 1 sekä 3 tv-sarjasta, joka tuolloin kulki nimellä *Koomikko*. Näitä tekstejä analysoiden yhdessä kerätyn haastattelumateriaalin kanssa on voitu koota mahdollisimman hyvä käsitys ydinidean synnystä ja sen kehityksestä verrattuna lopputulokseen ja sen mahdolliseen tulevaisuuteen. Nämä analyysit on sisällytetty kappaleeseen 8.

#### 4. YDINIDEAN HYPOTEEESI – ehdottomat elementit

##### **Mikä ihmeen ydinidea?**

Käsikirjoitusoppaissa puhutaan premisseistä, juonista ja konsepteista, mutta tämän tutkimuksen tarkoitus on hahmottaa, mikä voisi olla sitcomin ydinidea. Arttu Salminen opinnäytteessään mustasta huumorista tilannekomediassa kuvailee sitcomin ydinajatuksen olevan sama asia kuin ”koominen premissi”, mutta pohdimme tätä väittämää myöhemmin lisää. (Salminen 2012, 36-37.)

Tässä kappaleessa määritellään hypoteesi ydinidean elementeistä. Kyseessä on yleistettävä kaava, ei minkään tietyn yksittäisen sarjan ydin. Tarkoituksena on hahmottaa, mitkä elementit ovat ehdottomia siihen, että jotain ideaa voidaan kutsua tv-sarjan ydinideaksi. Mikä tahansa idea nimittäin voi ponkaista mielen liikkeelle ja saada aivosolut kehittämään uutta sarjaa. Tämä idea voi olla vain vaikka yksittäinen henkilö, yksittäinen vitsi, yksittäinen paikka tai tilanne tai yksittäinen tunne, mutta ei näin ollen vielä kiteytä ydinidean kokonaisuutta. Tämä tutkimus pyrkii määrittämään, mitkä elementit ylipäättään lasketaan kuuluvaksi sitcomin ydinideaan, ja minkä asioiden täytyy toteutua, jotta sitcomin ydinidea toimii. Hypoteesini mukaan nuo ehdottomat elementit ovat komedialliset henkilöhahmot ja heihin samastuminen, sarjan maailman merkitys sekä huumorin tyyli, suhteessa tekijän tietoisiin tavoitteisiin. Määritän, että ydinidea on kasa tekijän tietoisia pyrkimyksiä luoda tietyntyyppinen sarja.

Mitä elementtejä tekijä itse pitää idean ytimessä, alusta loppuun saakka? Ydinidea välähtää siinä ensimmäisessä inspiraatioissa, sillä se puhuttelee tekijää ja saa hänet jatkamaan idean työstämistä. Ydinidea on lopulta tietoinen päätös keskittyä tiettyjen elementtien käsittelyyn ja alkaa työstää kokonaista sarjaa niistä lähtökohdista. Tutkimus yrittää määrittää kolmen case studyn kautta sen jonkin, joka kussakin sarjassa oli jo aivan alusta saakka läsnä, joka kasvoi tuotteeksi, joka kohtasi tuotannon haasteet ja joutui mukautumaan, joka kukoisti hetken ja jätti jälkensä suomalaisen sitcomin historiaan, kunnes se kuopattiin (tai *Napamiesten* tapauksessa vielä mahdollisesti jatkaa eloaan).

Tässä kappaleessa käydään yksitellen näitä ydinidean elementtejä läpi ja avataan kutakin määritelmää myös teoreettisesti. Esitän myös, että termi konsepti ei ole sama asia kuin ydinidea juuri tekijän tietoisten tavoitteiden takia. Toki viime kädessä nämä voivat olla täysin rinnasteisiakin, ja siksi tässä tutkimuksessa juuri tutkitaankin, miten on asian laita kussakin case studyssa.

### **Konseptointi vs. ydinidea**

Nykypäivän televisiosarjoja kehitetään konsepti edellä, tai ainakin se on ideaalipyrkimys. Lehtisen mukaan hänen yhtiönsä Moskito Television lähtee nykyään aina kehittämään jokaista uutta tv-sarjaansa konsepti edellä, ”samalla lailla kuin jossain Hollywoodissa”. Mitä konseptointiin sitten yleensä kuuluu?

Konseptoinnista löytyy edelleen hyvin vähän suomeksi kirjoitettua informaatiota esimerkiksi internetistä, joka kertoo siitä, että käsite ei ole kovin vakinaistunut kulttuuriimme. Verkkosivustoja rakentava yritys nimeltä Konsepto tarjoaa nettisivuillaan myös konseptointipalveluita, ja määrittää konseptoinnin seuraavanlaisesti: ”Yksinkertaisimmillaan konseptoinnissa varmistetaan erilaisten listojen, luonnosten ja kuvausten avulla, että kaikilla osapuolilla on yhteinen käsitys siitä, mitä ryhdytään tekemään. Toisaalta parhaiden tulosten saavuttamiseksi konseptointiin kannattaa panostaa tosissaan, yhdistäen sekä luovaa ideointia että asiantuntevaa ideoiden hyötyjen ja toteutuskelpoisuuden arviointia.”

(<http://konsepto.fi/palvelut/konseptointi>) Mielestäni kuvaus pätee myös av-tuotantoihin kuin nappi silmään.

Kirjassaan *Television runousoppia* Nikkinen ja Vacklin toteavat konsepti-termin olevan monitulkintainen. Heidän mukaansa konsepti-sana voi tarkoittaa mitä vain muutaman hahmotellun ajatuksen muistiosta kokonaiseen valmiiseen formaattiin, jossa on määritelty jo jaksojen toistuva rakenne, henkilöhahmojen kuvaus, kohdeyleisö, lavasteet, äänimaailma ja musiikki. He erottavat konseptin vielä termistä ”high concept”. Kyseessä on tällöin logline (muutaman lauseen mittainen ytimekäs myyntilause), jolla on ainutlaatuisen ja

omaperäisen perusidean lisäksi jokin suureen katsojakuntaan vetoava ominaisuus. (Nikkinen & Vacklin 2012, 73).

Nikkinen ja Vacklin kuvaavat esimerkiksi kanavalle suunnatun hyvän sarjaehdotuksen sisältävän seuraavanlaisia otsikoita: saatekirje, logline, yleiskatsaus, henkilöt, jaksot, sapluuna ("mitä sarjassa tapahtuu joka viikko?"), formaatti, visuaalinen toteutus, kirjoittajan kuvaus sarjasta, työsuunnitelma (sisältäen budjetin) ja aikataulu, esimerkkikohtaukset, pilotin käsikirjoitus ja kirjoittajan ansioluettelo. Tästä näemme, että sarjaehdotukseen katsotaan kuuluvan sisällöllisten asioiden lisäksi tuotannollisia yleisraameja. Sarjan konsepti, kuten myöhemmin tulemme huomaamaan, keskittyy kuitenkin enemmän pelkästään sarjan sisältöön. Konseptia ei pidä myöskään sekoittaa tv-sarjan "pakettiin". Paketti on jo sarjaehdotuksesta pitemmälle muodostettu kokonaisuus, johon kuuluu jo kiinnitettyä työryhmää, kirjoittajia, näyttelijöitä, tuottajia tai ohjaajia. (Nikkinen & Vacklin 2012, 71-72, 94, 101) Huomaamme siis, että termit sarjaehdotus ja paketti pohjautuvat jo tuotettuun konseptiin ja liittyvät suoranaisesti myyntivaiheeseen, kun taas konseptointi on tekijöiden itsensä tekemää työtä kehittämissä vaiheissa.

Lehtinen vertaa hyvän konseptin kehitystä tuoreempaan, menestyksekkääseen draamasarjaansa *Mustiin leskiin* (2014-, Nelonen). *Mustissa leskissä* konseptin kehittelyyn kuului ensinnäkin mahdollisimman ison premissin luominen ja sillä sarjan aloittaminen (kolme ystävästä ovat juuri tappaneet aviomiehensä, kun sarja alkaa). Sen lisäksi konseptia luodessa pohdittiin sitä, miten ensimmäinen tuotantokausi päättyy ja miten toinen alkaa. Mitkä ovat pysyvät storylinet eli isommat juonikaaret, ja mitkä niistä voivat mahdollisesti jatkua kaudesta toiseen. Lisäksi pohdittiin, mitkä ovat niitä (isoja tai pieniä) elementtejä, jotka syövät jatkuvuutta, ja kuinka niitä kyetään jo konseptivaiheessa tappamaan.

Lehtisenkin mukaan esimerkiksi tuntisen draaman konsepti, eli se, mitä kyseinen sarja käsittelee, pitää kyetä tiivistämään pariin lauseeseen eli juuri loglineen. Tarkoitus on siis esitellä tarinasta mahdollisimman tiivis ja kuvaava selitys, joka kertoo tarinan alkusysäyksen, herättää mielenkiinnon, ja johon



lukija voi jo samastua ja joka koskettaa tunnetasolla (Nikkinen & Vacklin 2012, 71, 73). Lehtinen antaa *Mustista leskistä* esimerkin: ”Kolme naista, jotka ovat ystäviä keskenään, päättävät ratkaista omat keski-ikänsä kriisiinsä ja huonot avioliittonsa murhaamalla omat aviomiehensä.” Tässä konseptin kuvauksessa hahmotamme heti päähenkilöt, heidän väliset suhteensa, heidän yhteiset henkiset ongelmansa, tahdonsuuntansa sekä sarjan lähtötilanteen. Emme kuitenkaan hahmota vielä, mitä itse sarjassa tapahtuu tai mitä genreä se on, päässämme sarja voi toistaiseksi olla mitä vain villistä pakomatkasta uusiin romansseihin, mutta loginen tehtävä onkin vain houkutella haluamaan kuulla lisää.

Vaikka tv-käsikirjoitus on toki rikas ja monimuotoinen taidemuoto, pitäisi sekin kyetä tiivistämään konseptiin. Ellei se ole mahdollista, niin silloin Lehtisen mukaan ideasta puuttuu jotain, se ei ole silloin konseptina vielä tarpeeksi kehittynyt. ”Tiivistämisen voi tehdä vasta siinä vaiheessa, kun konsepti on jo tarpeeksi pitkälle mietitty ja kehitetty.” Tämän takia Lehtinen katsoo, että draamaa tehdessä käsikirjoitus on huono väline lähteä kehittelemään ideaa, ellei konseptia jo ole valmiina mietittynä. Hän katsoo sen hukkaavan käsikirjoittajan aikaa. ”Esimerkiksi konseptin kehitykseen kuuluu juonien tarkka kirjoittaminen, johon käytetään todella paljon aikaa ennen kuin kirjoitetaan yhtäkään repliikkiä”, hän kertoo.

Draamasarjaa presentoidessaan Lehtisen mukaan heillä yleensä on mahdollisimman tiivis liuskan mittainen synopsis ensimmäisestä jaksosta, lähtökuvaukset, maailman kuvaus ja mistä se kertoo sekä keskeisten hahmojen kuvaukset. Mukana on myös jonkinmoinen isompi kuvaus siitä, mihin tarina päättyy, esimerkiksi juuri ensimmäisen tuotantokauden lopetus ja seuraavan aloitus, eli isommat tarinan kaaret ovat mukana alusta lähtien. Näistä teksteistä Lehtisen mukaan pitää lukijan kyetä myös jo hahmottamaan koko sarjan tyyliä. Jos kyseessä on komediasarja, tekstien ei pidä olla pelkästään siis hauskoja, vaan niiden pitää välittää lukijalle juuri sitä huumoria ja huumorintyyliä, jota sarjakin sisältää (Nikkinen & Vacklin 2012, 77).

Komediassa kuitenkin Lehtinen sanoo konseptin kehityksen sijaan käsikirjoituksen ja castin olevan ratkaisevassa asemassa. Hahmojen psykologisointi voi olla mielenkiintoista, ja onkin polttovoimaa tarinalinjoille, mutta se ei ratkaise sitä, onko sarja lopulta hauska vai ei. Sen tekevät hänen mukaansa ainoastaan hyvät näyttelijät ja hyvin kirjoitetut henkilöahmot.

Lehtisen *Isänmaan toivoja* myöhemmin luoma komediasarja *Me Stallarit* (2004, MTV3) kehitettiin juurikin konsepti edellä. Kohdeyleisöajattelu oli kohdillaan, ja sarja menestyikin katsojaluvullisesti paljon paremmin kuin *Isänmaan toivot*. Kuitenkin, Lehtinen toteaa, *Me Stallarit* ei jäänyt historiaan samanlaiseksi klassikoksi kuin *Isänmaan toivot*. Draamasarjoissa konseptoinnista ei varmasti millään lailla olekaan haittaa, mutta voidaanko ajatella, että komediasarjassa ja sitcomissa jonkinlainen konseptin ulkopuolinen rouheus olisi kuitenkin tarpeen? Lehtinen itsekin mieltää *Isänmaan toivot* hyvällä lailla ”nuoreksi”. ”*Isänmaan toivoissa* on vähän semmosta grungea”, hän kiteyttää.

Sitcomin konseptointiin kuuluu oleellisena osana määritelmä ”koomisesta premissistä”. Koominen premissi rakentuu henkilöahmoista, heidän ominaispiirteistään sekä näiden synnyttämästä ristiriidasta sarjan sisäisen todellisuuden kanssa. Tämä ristiriita toistuu sarjassa ja synnyttää koomisia tilanteita. Nämä koomiset tilanteet muodostavat jaksojen juonet. Premissi rakentuu aina henkilöahmojen ja heidän ominaispiirteidensä ympärille. Sitcomin tyylin ja tunnelman pitää aina välittyä jo koomisesta premissistä, sillä kaikki rakentuu sen päälle, mukaan lukien tarinat ja niiden juonet. (Salminen 2012, 36-37.)

Kiteyttääkö tämä koominen premissi oikeastaan tässä tutkimuksessa hahmoteltavan ydinidean? Tarkastellaksemme kysymystä otamme jo tähän esimerkiksi yhden tämän tutkimuksen case studyn.

*Isänmaan toivojen* koominen premissi voisi olla seuraavanlainen: Ristiriita syntyy, kun laiskat mutta silti menestyksenhimoiset Vellu ja Antti yrittävät mahdollisimman vähällä työllä saada mammonaa ja mimmejä. Tästä syntyy

sarjan huumorin lähtökohta. Roope Lehtisen kertoman mukaan ensimmäinen idea sarjasta ei kuitenkaan kiteytynyt tähän, vaan kimppa-asumisen haasteisiin. Haluttiin tehdä sarja ystäväporukasta, siinä vaiheessa sarjan tekijöiden ikäisistä, sarjan tekijöiden ikäisille. Ja koska tässä tutkimuksessa ydinidea määritetään tekijälähtöisesti, näemme, että tässä tapauksessa se on siksi eri kuin ”koominen premissi”.

Toki koomista premissiä voidaan kehittää vielä pidemmälle, jotta siitä tulisi aina parempi ja moniulotteisempi, mutta kuten aiemmin on todettu, tämän tutkimuksen fokus ei ole rajata näiden case study -sarjojen premissejä, vaan tarkastella sen ja niiden ydinideoiden samankaltaisuuksia ja eroja.

Koska draaman ja komedian konseptoinnissa on eroja, Lehtinen itse katsoo, että sitcomista hän haluaisi ensimmäisenä nähdä pelkästään ensimmäisen jakson käsikirjoituksen, ennen kuin kukaan kertoo hänelle mitään muuta. Hän kokee, että käsikirjoituksesta hän kyllä hahmottaa, millaiset hahmot ovat kyseessä, millaisessa lähtötilanteessa he ovat, ja mikä koko sarjassa on hauskaa. Käsikirjoitus kertoo, toimivatko tekijän ideat hauskuudesta vaiko eivät. Tämän ensimmäisen jakson lukemisen jälkeen hän vasta haluaisi lukea, mitä muuta tekijät ovat kehittäneet. Mutta jos hahmot ja heidän luonteenpiirteensä eivät selviä käsikirjoituksesta, Lehtinen katsoo että millään paketoitulla konseptilla ei ole merkitystä. ”Se, mikä siinä on hauskaa, selviää kyllä tekstistä”, hän toteaa. Voimme siis todeta, että rakenteellinen konseptuaalinen ajattelu voi olla avuksi sitcomin kehittämisessä, mutta se ei voi yksistään synnyttää uutta sitcomia.

#### 4.1. Komedialliset henkilöhahmot

*”Katsoja voi ruveta katsomaan jotakin sarjaa pelkästään sen idean takia, mutta palaakin sarjan pariin sen henkilöiden takia”* – käsikirjoittaja William Rabkin (Nikkinen & Vacklin 2012, 80)

Koomisen hahmon kirjoittaminen on aina nuorallatanssia, sillä sarjaan pitäisi pystyä luomaan henkilöhahmo, joka on puutteiden ja vikojen sävyttämä, mutta

silti samastuttava. Hahmon on oltava monisäkeinen ja aito, liioiteltu mutta todellinen. (Salminen 2012, 34.)

Bergson kuvailee henkilöahmon synnyttämää komiikkaa näin:

”Kuvitellaanpa vaikka ihminen, joka ajattelee aina sitä, mitä äsken oli tekemässä, eikä koskaan sitä, mitä paraikaa tekee: niin kuin sävelmä, joka jää säestyksestä jälkeen. Kuvitellaan tiettyjä aistien ja älyn synnynnäistä joustamattomuutta, josta seuraa, että henkilö näkee aina sellaista, mitä ei enää ole; kuulee sellaista, mitä ei enää kuulu; sanoo sellaista, joka ei enää sovi yhteyteen; toisin sanoen mukautuu menneeseen ja kuvitteelliseen tilanteeseen sen sijaan, että muuttaisi käytöstään vallitsevan todellisuuden mukaiseksi. Tässä tapauksessa komiikka asettuu henkilöön itseensä, hän tarjoaa sille kaiken tarvittavan: aineksen ja muodon, syyn ja tilaisuuden tulla julki” (Bergson 2000, s. 14).

Tässä Bergson kuvailee hajamielistä henkilöahmoa, jolle ei tarvitse enää periaatteessa kirjoittaa yhtään mitään, riittää, että tämän henkilöahmon tipauttaa mihin tahansa kohtaukseen missä tahansa ajassa tai paikassa, ja komiikan synty on varmaa. On siis tärkeää luoda hahmot itsessään jo ristiriitaisiksi, ja asettaa heidän luonteenpiirteidensä sellaisiksi, että ne iskevät jo henkilöahmokuvauksessa vastakkain ympäröivän todellisuuden kanssa. Mitä luonnollisempia henkilöahmojen piirteet ovat, sitä koomisemmalta hahmo meistä vaikuttaa. Me nauramme juuri hajamielisyydelle, sillä se esitetään meille yksinkertaisena tosiasiana. Se *on* meille yksinkertainen tosiasia. Hajamielisuus on sitäkin huvittavampaa, jos olemme nähneet sen syntyvän ja kehittyvän silmiemme edessä, jos tunnemme sen alkuperän ja pystymme hahmottamaan sen historian. (Bergson 2000, s. 14.)

Bergsonin mukaan komedian luonto kaikista taiteen muodoista on eniten yleispätevä. Hän tarkoittaa tällä sitä, että komedian tehtävä, ja ainoa olomuoto, on luonnon esittäminen. Yleispätevyys on jo itse lajin eilinehto. Komedialuo näin henkilöitä, joita olemme kohdanneet, ja joihin vielä tulemme törmäämään. Komedialuo havainnoi samankaltaisuuksia. Sen pyrkimys on tuoda

silmiemme eteen tyyppejä. Tarpeen tullen se luo uusia tyyppejä. Hän vertaa komedioiden (klassikonäytelmien) nimiä esimerkiksi tragedioiden nimiin: Ihmisvihaaja, Saituri, Peluri, Hajamielinen jne. (vs. Hamlet, Othello, Macbeth jne.). Nämä kaikki ovat luokkien, eivät yksilöiden, nimiä. Ja, Bergson kysyy, jos komediakirjoittajan tehtävä on luoda henkilöihahmoja, jotka voivat toistaa itseään, voiko hän tehdä sitä paremmin kuin näyttämällä samasta tyyppistä useita eri esimerkkejä eli henkilöihahmojen muodossa? Tässä on Bergsonin mukaan tragedian ja komedian olennainen ero; toinen kiinnittyy yksilöihin, toinen tyyppeihin, luokkiin. (Bergson 2000, s.107-117.) Tämänlainen henkilöihahmojen hahmotus on siis olennaisesti mukana uuden sitcomin ydinideassa jo heti ensi hetkestä lähtien; minkälaisia ihmis- tai vaikkapa ammattityyppejä tekijä haluaa käsitellä?

Koominen henkilö on yleensä koominen, silloin kuin hän ei sitä itse tiedosta. Komiikka on tiedostamattomuutta. Nimittäin koominen vika pyrkii muuntautumaan, ainakin ulkoisesti, heti kun se tiedostaa itsensä koomiseksi. Bergson kuvailee yhdeksi tärkeäksi henkilöihahmon piirteeksi juuri henkilöihahmon tiedostamattomuuden omista piirteistään. Vaikka henkilöihahmo olisi kuinka tietoinen sanoistaan ja teoistaan, hän on koominen vain siksi, että hänen henkilöihahmonaan on piirre, jota hän itse ei havaitse, puoli, joka on häneltä itseltään kätöksässä; vain sen ansiosta hän naurattaa meitä. Läpeensä koomisia Bergsonin mukaan ovatkin juuri lapsenomaiset ilmaisut, joissa luonteenheikkous paljastuu kaikessa alastomuudessaan; miten henkilö voisi paljastaa itsensä tällä tavoin, jos hän voisi itse nähdä itsensä ja arvioida itseään? Esimerkiksi hän antaa henkilöihahmon, joka itse tulistuu välittömästi saarnattuaan raivostumista vastaan. Koomisen henkilöihahmon edesottamukset syntyvät näin ollen aina hänen itsensä takia; hänen mielen tai luonteensa pakosta, epähuomiosta, automaattisuudesta. Komiikan takana on tietynlainen jäykkyys, jonka ansiosta henkilöihahmo kulkee suoraan eteenpäin, mitään kuulematta ja haluamattakaan kuunnella mitään. Henkilöstä, joka ei halua kuulla mitään, on lyhyt matka sellaiseen, joka ei halua nähdäkään mitään, ja lopulta henkilöön, joka näkee ainoastaan sen, minkä haluaakin nähdä. Sinnikäs ihminen saa lopulta asiat taipumaan ajatustensa mukaisiksi sen sijaan, että säätäisi ajatuksensa asioihin sopiviksi. Jokainen koominen

henkilö on siis harhakuvitelman jäljillä, ja esimerkiksi Don Quijote tarjoaa tästä koomisesta järjenvastaisuudesta yleisen malliesimerkin. (Bergson 2000, 17, 104-105, 131) Nämä ristiriidat auttavat katsojan samastumisessa henkilöhahmoon; hänkään ei ole täydellinen. Lisäksi katsoja voi luottaa siihen, että henkilöhahmo tulee aina olemaan epätäydellinen. Se luo turvallisuuden tunteen itselle, sillä tiedämme, että naurumme kohde ei missään vaiheessa opi meitä paremmaksi.

Kuten olemme todenneet, komediassa henkilöhahmot yleisesti eivät saisi siis oppia mitään, mutta voidaan väittää, että ns. heikkojen tai huonojen piirteiden *kehitys* on kuitenkin vielä henkilöhahmoille sallittua komediassakin. Mutta hajamielinen henkilöhahmo ei saa oppia hajamielisyydestään pois, muuten hän rikkoisi yhtä tärkeää toiston lakia, josta olemmekin jo puhuneet.

Esimerkiksi kuvitellaan komediahahmo, perheenäiti, joka on ruvennut lukemaan pakkomielteisesti rakkausromaaneja. Hän muuttuu lukemisen takia hajamieliseksi. Hänen hajamielisyytensä kasvaa jaksosta toiseen, ja muut hahmot alkavat reagoida tähän ennen perhettä sulavasti pyörittäneen äidin muuttumiseen. Tästä saadaan vaikka kuinka monta A-, B- tai C-juonta kehitettyä, silti yhdenkään henkilöhahmon muuttumatta niin ratkaisevasti, että toiston laki särkyisi.

Komedian henkilöhahmoissa, heidän ulkomuodossaan ja luonteessaan, voi olla myös liioittelua. Tällöin liioittelun funktio on kommentoida jotakin suurempaa asiaa. Liioittelu on koomista silloin, kun se ei ole päämäärä (kuten sketsiohjelmissa voisi ajatella olevan), vaan keino, jonka avulla tekijä luo näkyviksi luonnossa (esimerkiksi sitcomin esittämässä maailmassa) alullaan olevat vääristymät. Toisin sanoen, kirjoittaja vahvistaa jollain koomisella piirteellä kommentoitavan asian koomisuutta. (Bergson 2000, s. 24, 43.) Jälleen palaamme huumorin ja sitä kautta sitcomin yhteiskunnalliskriittiseen rooliin.

*”Että syntyy komediaa, pitää olla uskottava ja samastuttava. Siinä mielessä komedia on hirvittävän ajassa kiinni oleva muoto.”* – Janne Reinikainen

Etenkin sitcomin tapauksessa voidaan todeta, että huumoria ei ole, elleivät henkilöhahmot ovat uskottavia ja todellisia, hyvine ja huonoine puolineen. Tässä sitcom eroaa sketsistä, jossa huumori syntyy tiettyjen hokemien toistosta, yhden kahden luonteenpiirteen kärjistämisestä sekä hassuista vaatteista ja hatusta. Sitcomin hahmojen täytyy olla kokonaisia ihmisiä, ei abstraktioita.

Chaplin kuvaa Charlie-hahmon ilmentymää Charlien käyttämän puvun kautta osuvasti:

”Tuo puku auttaa minua ilmaisemaan käsitykseni tavallisesta ihmisestä, jokseenkin jokaisesta ihmisestä, itsestäni. Liian pieni knalli edustaa pyrkimystä arvokkuuteen. Viikset ovat turhamaisuutta. Tiukasti napitettu takki ja keppi samoin kuin hänen koko esiintymistapansa ovat keikarointiin, huolettomaan reippauteen ja julkisivun silotteluun kuuluvia piirteitä. Hän yrittää kohdata maailman rohkeasti, huiputtaa sitä, ja tietää itsekin harjoittavansa huiputusta. Hän tietää sen niin hyvin, että pystyy nauramaan itselleen ja jopa hiukan säälimäänkin itseään.” (Huff, 1959, 7.)

Charlie-hahmo edustaa ihmisen universaalialia perustarvetta, halua olla arvokas ja löytää paikkansa maailmassa, ja näin jollain lailla kolahtanee jokaiseen katsojaan. Chaplinia tutkinut Huff kertoo James Ageen kirjoittaneen Life-lehdessä vuonna 1949, että Chaplin ”erottuu koomikkojen joukosta siinä, että hän on työssään mitä syvällisimmällä ja viisaimmalla tavalla oivaltanut, mitä ihminen on ja mihin ihminen pyrkii” (Huff, 1959, 12).

Aidot ja puhuttelevat henkilöhahmot yksinään eivät kuitenkaan riitä edustamaan hyvää sitcomin henkilöhahmogalleriaa. Jokaisen sarjan keskiössä on jokin ryhmä, kuten urheilujoukkue, läheiset ystävykset, lähiöbaarin juopot, hotellin henkilökunta tai tavallinen ydinperhe, eli hahmojen ”perhe”. Jaksot ovat tarinoita tällaisen perheen suhteista, pulmista, ristiriidoista, salaisuuksista, dynamiikasta ja vuorovaikutuksesta. (Nikkinen & Vacklin 2012, 81-82) Sitcomin henkilöhahmojen välillä täytyy olla

lähtökohtaisesti jo jännite. Heidän luonteenpiirteidensä ja luonnevikojensa pitäisi pystyä iskemään konflikteja ”perheenjäsenten” välille. (Salminen 2012, 32.) Aivan kuten yksittäisen hyvän ristiriitaisen henkilöahmon kanssa, niin monen keskenään hyvin sitcomin maailmaan solahtavan ristiriitaisen henkilöahmon kanssa hyvät tilanteet kirjoittavat melkein itse itsensä. Ristiriidat ovat jo hahmoissa, heidän välisissä dynamiikoissaan, nyt heidät tarvitsee enää tuoda vain erilaisissa tilanteissa yhteen ja loppu määrittyy henkilöahmojen luonteiden mukaan. Herring ja Nobbs kiteyttävät henkilöahmojen keskinäisen ristiriidan tarpeen näin: ”Hahmojen välille tarvitaan konflikti, mutta myös jokin syy siihen, miksi heidän on pakko viettää aikaa yhdessä.” (<http://www.theguardian.com/books/2008/sep/22/comedy5>)

Loppupäätelmänä voidaan todeta, että koominen henkilöahmo voi siis olla täydellisessä sopusoinnussa itsessään vaikuttavien ristiriitaisten voimien, luonteenpiirteiden ja tahdon suuntien kanssa. Hän ei näe ongelmaa, sillä muuten hän olisi pakotettu kohtaamaan heikkoutensa ja muuttumaan jollain lailla, oppimaan jotain. Hän elää siis täydellisessä harmoniassa itsensä ja vikojensa kanssa. Tärkeää on, että komedian henkilöahmon on jossain määrin aina ristiriidassa ympäröivän todellisuuden kanssa. Komiikka on kytköksissä yhteiskunnan tapoihin ja aatteisiin, eli ennakkoluuloihin. Vaikka henkilöahmo on siis itsensä kanssa harmoniassa, hänen tulisi kuitenkin päästä sopusointuun yhteiskunnan kanssa. Bergsonin mukaan näin ollen onkin aivan sama, onko henkilöahmo hyvä vai huono. Riittää, että hän on yhteisöstä jollain lailla vieraantunut, eikä sopeudu tilanteeseensa, niin hänestä voi tulla koominen. (Bergson 2000, 98-99, 103-104.)

Henkilöahmo luo huumoria, mutta henkilöahmo myös käyttää huumoria. Henkilöahmon itsensä huumorintaju ja suhde huumoriin on olennainen osa hänen luonnettaan ja synnyttävän komiikan mahdollisuuksia. Esimerkiksi se, kuinka henkilöahmo vitsailee itsestään, kertoo siitä, miten henkilöahmo kokee omat heikkoutensa ja miten niihin suhtautuu. Itseironia onkin yksi hyvä keino synnyttää samastumista katsojassa. Samastuessaan henkilöahmoon



katsoja voi peilata omia heikkouksiaan, käsitellä niitä ja myös nauraa itse itselleen. Samastumisesta tarkastellaan enemmän seuraavaksi.

### **Samastuminen**

Samastuminen ymmärretään arkikielellä viittaavan katsojassa syntyviin tunteisiin tämän tunnistaessaan samankaltaisuuden itsensä ja elokuvan tai tv-sarjan maailman ja/tai henkilöhahmojen välillä. Samastumista ei pidä sotkea identifikaatioon, jonka voi sanoa olevan yksi samastumisen alalaji.

*”Vitsi on piilotajunnan anti komiikalle.”* (Freud 1983, 182)

Tarve samastua ympäristön ihmisiin ja tarinoiden hahmoihin johtuu ihmiselle ominaisesta tarpeesta etsiä ja vahvistaa omaa identiteettiä. Käytämme muita ihmisiä minän peilinä. Samastuminen ja tunnereaktioiden herääminen ratkaisee sen, pääseekö katsoja juoneen mukaan ja pysyykö hän kanavalla. Tunnistamme helpommin omia tunteitamme ja käsityksiämme, kun kohtaamme samoja piirteitä esim. henkilöhahmossa. Samastuminen on tärkeä identiteettityön osa myös siksi, että samastumalla erilaisiin ihmisiin ja ihmiskohtaloihin erilaisuuden tunteemme ja identiteettimme epävarmuus vähenevät. Samastuminen lisää siis roolinottotaitoja, jotka laajentavat (tai supistavat) myös arvomaailmaamme. Jos tv-ohjelman henkilöhahmoista ei löydy uskottavia samastumiskohteita, tuotteella ei ole hyviä mahdollisuuksia menestyä. (Mustonen 2001, 123-124.)

Käsikirjoittajan työkaluna henkilöhahmon voi nähdä siis eräänlaisena porttina tarinan tunnetasolle (Pesonen 2002, 11). Ihmisellä on sisäänrakennettu psykologinen tarve nähdä toisessa ihmisessä itsensä. Tämä auttaa katsojaa samaistumaan henkilöhahmoon. Katsoja ymmärtää henkilöhahmon halut ja toiveet tunnistaen ne piilotettuina itsessään. Samalla tavoin katsoja tunnistaa hahmojen paisutetut negatiiviset piirteet vikoina ja puutteina itsessään. (Salminen 2012, 33.) Toisen ihmisen tunteiden näkeminen on myös tärkeä tekijä samastumisessa, joten henkilöhahmojen tunteiden uskottava kuljetus ja esitys on näin ollen yksi tärkeä elementti (mutta ei ainoa) samastumisen synnyttämiseksi.

Samastuminen voidaan liittää usein myös empatiaan ja sympatiaan, mutta ne ovat eräällä lailla samastumisen alalajeja, eivät synonyymeja. Empatia tarkoittaa, että tunnemme henkilöahmoa kohdannutta tilannetta kohtaan samoin kuin kuvittelemme hahmon tuntevan. Empatian syntyminen edellyttää samastumista. Sympatia tarkoittaa, että tunnemme jotain henkilöahmoa kohtaan – emme samoin kuin hän. Sympatian tunteilla ei siis välttämättä ole mitään tekemistä hahmon tunteiden kanssa. (Pesonen 2002, 20-21.)

Identiteettityön tarve perustelee sen, miksi kykenemme samastumaan täysin itsestämmekin erilaisiin hahmoihin (ikä, sukupuoli, sosioekonominen asema, jne.) ja tarinoihin; peilaamme aina tunteita ja käsityksiä, emme pintapuolista konkretiaa. Näin argumentoiden voimme kyseenalaistaa käsitystä siitä, että tietyille kohdeyleisölle tulisi tarjota kohdeyleisölle kanssa mahdollisimman samankaltaisia henkilöitä, esimerkiksi päähenkilöä (teineille pitää tehdä leffoja vain teineistä jne.). Vaikka katsoja tiedostaakin tarinan fiktioluontoisuuden, hän voi kokea henkilöahmojen tunteet universaaleina merkkeinä. Esimerkiksi useat sadut ja saippuasarjat toimivat juuri tällä tasolla: voimme samastua meille hyvinkin vieraisiin ja epäuskottaviin maailmoihin ja henkilöihin, jos koemme niiden takana psykologista ja emotionaalista totuudellisuutta. (Pesonen 2002, 12-13.)

Opinnäytetyössään henkilöahmoista Heini Kuitunen määrittää samastumisen seuraavanlaisesti: Samastuminen tarkoittaa sitä, että voimme tuntea yhteenkuuluvuutta henkilöahmoa kohtaan, joka ei välttämättä aina ole samanlainen luonteenpiirteiltään kuin me. Henkilöahmossa on jotain, mikä saa meidät tuntemaan samastumista. Samastuminen usein assosioidaan positiivisiin tunteisiin.

Kuitunen jakaa katsojan samastumisen kolmeen eri luokkaan:

1. Samastuminen hahmon tilanteeseen
2. Samastuminen henkilöahmoon ihailun kautta
3. Samastuminen henkilöahmoon samankaltaisuuden kautta

(Kuitunen 2013, 17-18.)

Chaplinin Charlie-hahmo on erinomainen esimerkki hyvästä samastumisen kohteesta, sillä kyseessä on eniten ympäri maailmaa matkustanut komedian henkilöahmo, ja hänessä voimme nähdä kutakin Kuitusen erottelemaa samastumisen luokkaa.

Charlie-hahmo ei ole kohdannut kulttuuristen rajojen näkymättömiä barrikadeja, vaan Charljen kerrotaan naurattaneen vain jo pelkästään 50-luvulla jokaisella elokuvallaan yli 300 miljoonaa katsojaa (Huff, 1959, 5.). Se on valtava määrä komedialle. Vaikka eräänä suurena syynä Chaplinin tuotannon saumattomalle matkaamiselle voi olettaa olevan mykän elokuvakerronnan kielikulttuurin ylittävän luonteen, tuotannon menestyksen takana on ehdottoman ensisijaisesti Charlie-hahmo ja tämän luontevuus, valloittavuus, inhimillisuus. Charlie hahmona on ensikädessä yhdistelmä, kansainvälinen tyyppi, monen kansan sekoitus. Hänen luomansa kulkuri voisi olla mistä tahansa maasta kotoisin, ja myös miltä tahansa ajalta. Lisäksi hahmo voisi iältään olla mitä vain kahdenkymmenenviiden ja viidenkymmenenviiden väliltä. (Huff, 1959, 7.) Sosioekonomisen taustansa tahallisesta vagabondiudesta Charlie-hahmosta puuttuu oikeastaan vain se, että hän olisi myös sukupuoleltaan määrittämätön. Paperilla hahmo näyttäisi nyt, kohdeyleisöajattelun kultakautena vuonna 2016, yhdeltä suurelta ja leväperäiseltä riskikasalta.

Mutta juuri tämä yleisyys ja ajattomuus oli menestysreseptin taustalla. Huff kirjoittaa Charljen resonoivan jokaisessa juuri kunkin oman maailmankuvan kautta:

”Ranskalaisille hän on ranskalainen, japanilaisille japanilainen. Lapsille hän on ikuisesti ilkikurinen pojannaskali. Tavallisille pieneläjille hän on heidän loistokaverinsa, joka aina joskus sentään pystyy jymäyttämään porhoa. Kaunosieluille hän on uneksija, joka etsii kauneutta usein niin rumasta ja julmasta maailmasta. Naisille hän on äidillisten tunteiden kohde. Freudilaisille hän on pettymystemme ilmiö. Vasemmistolaisille hänen komediansa

edustavat 'vastalauseita niille yhteiskunnan voimille, jotka pyrkivät murskaamaan ihmisyksilön'." (Huff, 1959, 7-8.)

Samaistuminen Charlie-hahmoon on siis helppoa mistä tahansa lähtökohdista lähtien. Katsoja antaa itse Chaplinin tarjoamalle huumorille merkityksen tasonsa. Ja siksi Charlie on niin valloittava. Ja siksi Chaplinia kutsutaan neroksi.

Voidaan siis väittää, että katsoja tv-sarjaa katsoessaan peilaa koko ajan samastumisen mahdollisuutta kohteeseen tai kohteisiin (henkilöhahmoin). Se tapahtuu automaattisesti, ja pysyy siihen saakka voimassaan, kunnes katsojan suhde henkilöhahmoon petetään. Tällaista pettämistä on ensikädessä juuri henkilöhahmon epäuskottavuus: katsojan mielestä vääränlainen reaktio, epäsuhta luonteessa, absurdit tavoitteet tms. Tämä liittyy myös katsojan ja teoksen väliseen kauppasopimukseen, jossa katsoja on maksanut tietyn hinnan (esim. tietyn määrän aikaansa) sisällöstä, johon lataa tietynlaisia odotuksia, ja jotka teos jollain lailla on luvannut lunastaa. Yhden katsojan pettänyt henkilöhahmo voi kuitenkin palvella toisen katsojan samastumisen kohteena. Uutta sitcomia luodessa on kuitenkin hyvä muistaa samaistuminen, se voi auttaa henkilöhahmojen luomisessa sekä myöhemmin kohdeyleisöajattelussa. Samaistumista ja sen synnyttämisen mekaniikoista käsikirjoittamisessa puhuu käsikirjoittaja Pekko Pesonen tarkemmin lopputyössään *Toisen Housuissa*.

#### 4.2. Maailman merkitys

Kuten aiemmin todettiin, henkilöhahmojen väleillä täytyy jo lähtökohtaisesti olla jännitettä, jolloin riittää, että heidät sijoittaa tilanteeseen, ja komedia kirjoittaa jo itse itseään. Tässä mukaan tulee ympäröivän todellisuuden luonne ja sen merkitys. Jännitettä tarvitaan myös henkilöhahmon ja maailman välille; kullakin keskeisellä henkilöllä tulisi ilmentyä jonkinmoista omaa kitkaansa ympäröivän todellisuuden kanssa. Hahmojen luonteenpiirteiden ja luonnevikojen pitäisi pystyä iskemään konflikteja "perheen" lisäksi myös heidän ja maailman välille. Esitettävä maailmankuva suhteessa hahmon

luonteeseen tulee olla jossain määrin problemaattinen. Esimerkiksi rakkausromaaneista hullaantunut kotiäiti eläekin rakkaudettomassa avioliitossa ja etsii romanttista rakkautta siksi obsessiivisesti kaikkialta, mistä kykenee. Tällainen lähtötilanne heti kutkuttaa kirjoittamaan jo kohtauksia auki. Voimme alleviivata siis vielä kerran: komedian polttovoimaa ovat ristiriidat, henkilöhahmon itsensä sisällä, henkilöhahmojen väleillä sekä henkilöhahmojen ja maailman väleillä.

Käsitkirjoittaja Mika Ripatti korostaa maailman etabloinnin merkitystä, jotta katsojalle luodaan selkeä kehys maailmasta, sen säännöistä ja niiden dynamiikoista henkilöhahmoin. Jotta huumoria tämän maailman sisällä voi luoda, on tunnettava tämän maailman lainalaisuudet. Jotta niitä sitten voi rikkoa. (<http://yle.fi/vintti/yle.fi/kohtaus/kohtaus/blogit/loppu-mielessa/kolme-mekaanista-virhetta.htm>)

Humoristiset henkilöhahmot muuttuvat helposti sketsihahmoiksi, jos heidän käyttäytymisensä viedään liian absurdiksi, tai tällöin koko huumorin tyyli muuttuu absurdiksi. Kuten mainittu, sitcomin henkilöhahmojen tulisi olla uskottavia, jotta komedian luonne pysyisi sitcomin genressä. Jos henkilöhahmot ikään kuin laitetaan luovuttamaan maailman sisäisen logiikan pelissä ja siirretään sen ulkopuolelle, maailman sisäiset lainalaisuudet eivät enää päde. Rakkaudesta haaveileva mutta rakkaudettomassa avioliitossa oleva kotiäitimme ei joudu niin moneen hassuun tilanteeseen, jos hän elää maailmassa, jossa yhtenä päivänä ei saa pussailla naapurin Rogelion kanssa puutarhapuskassa, mutta seuraavana päivänä taas saa. Sitcomin huumorin mekanismit voivat toimia vain selkeiden maailman reunaehtojen sisällä. Jos maailma transformoituu johonkin uuteen etabloimattomaan maailmaan, huumorin mekanismit menettävät tehoaan, jopa lakkaavat. Toki, kuten huumorissa aina, tämä on kunkin katsojan subjektiivisten mieltymysten alaista.

Mielestäni hyvä esimerkki maailman sääntöjen yliampumisesta ja sen vaikutuksesta sarjan huumoriarvoon löytyy keväällä 2016 julkaistusta suomalaisesta minisarjasta *Kohtuuttomuuksia*. Kyseessä ei ole sitcom, vaan

tunnin mittaisen draaman, tv-elokuvan sekä komedian (joka myyntisynopsiksissa määritellään ”mustaksi komediaksi”) jonkinlainen välimuoto. Sarjatyypiltään *Kohtuuttomuuksia* on antologia, joka tarkoittaa jokaisen tuotantokauden jakson tietyn määrätyn kehyksen sisällä olevan täysin itsenäinen tarina, vaikka antologian kirjoittajat ja näyttelijät pysyvätkin samoina jaksosta toiseen (Nikkinen & Vacklin 2012, 63). Vaikka genre ja sarjatyypit ovat tätä tutkimusta ajatellen väärä, löydämme mainion esimerkin tästä Tiina Lymin luomasta sarjasta komedian huumorin häilymisestä, kun maailman sisäiset lait ampuvatkin yhtäkkiä absurdisti yli.

*Kohtuuttomuuksia*-sarjan jokaisessa jaksossa päähenkilö näytetään tilanteessa, joka on hänelle ikään kuin kohtuuton, mahdoton ratkaista. Eletään tässä maailmassa, vuoden 2016 Suomessa, ja ongelmat ovat realistisia ja usein ryhmädynamiikkoihin liittyviä. Teemat ovat uskottavia ja hyvin rakennettuja, siihen saakka kunnes päähenkilö tai muut henkilöt ympärillä alkavat käyttäytyä tämän kyseisen maailman lainalaisuuksiin suhteuttaen epäuskottavasti (esim. päähenkilö ujon ja rauhallisen luonteensa vastaisesti yhtäkkiä raivostuu ja ajautuu tappamaan jonkun tai antagonistit tappavat ja syövät päähenkilön, koska niinhän suomenruotsalaiset tekevät). Lopputuotteena meillä on huumoria, joka muka-nokkeluudessaan ei naurata, ja draamaa, joka ei avaa mitään uusia näkökulmia maailmaan.

Puolustuspuheena sarjalle voidaan kuitenkin pitää tuotantokauden neljättä, viimeistä jaksoa, jossa päähenkilö ajautuu kyllä (taas) tappamaan jonkun, mutta täysin uskottavan tapahtumasarjan jälkeen. Sarja olisi ollut, ainakin omasta mielestäni, paljon parempi, genressä missä hyvänsä, jos henkilöhahmot olisi viimeisen jakson lailla jokaisessa jaksossa pakotettu toimimaan sarjan sisäisen todellisuuden, heidän *oman* todellisuutensa raameissa ja sarjan *maailman* lainalaisuuksien mukaisesti. Näin henkilöhahmojen ja maailman välinen suhde olisi pysynyt uskottavana loppuun saakka. Jos uskottavuus olisi säilynyt, olisivat vitsit myös naurattaneet.

Ripatti kuvaileekin: ”Hassu maailma, sellainen, jossa *mitä tahansa voi tapahtua*, ei naurata. Vasta kun tarinalla on kyllin selkeä suunta ja vahvat odotuksen reunat, voi jokin sen todellisuudessa tapahtuva synnyttää älyn, harkinnan ja logiikan särkevää naurua – riemua, jonka koemme lentona, vapaan pudotuksen painottomuutena.”

(<http://yle.fi/vintti/yle.fi/kohtaus/kohtaus/blogit/loppu-mielessa/kolme-mekaanista-virhetta.htm>)

Teknisesti sitcomin maailmasta voidaan puhua miljöönä, paikoista maailmassa, joissa henkilöhahmot usein liikkuvat. Miljöö on sitcomeissa perinteisesti hyvin simppele ja pelkistetty (koti, työpaikka jne.), jotta rikkaat komedialliset juonet mahtuisivat hyvin sen puitteissa pelaamaan. Toki miljöö saisi olla mahdollisimman uniikki, samalla kun se saisi olla yleinenkin. Miljöö voi edustaa ikään kuin peilikuvaa sille maailmalle, jota vastaan henkilöhahmot joutuvat taistelemaan, tai sitten peilikuvaa sille maailmalle, jota henkilöhahmot itse ja heidän puutteensa edustavat. Tärkein tehtävä miljööllä onkin tukea sarjan huumoria, tematiikkaa ja maailmankatsomusta. Keinot tähän ovat loputtomat, sillä pienilläkin yksityiskohdilla saa paljon kerrottua. (Salminen 2012, 36.)

#### 4.3. Huumorin tyyli

Mitä sitten on huumorin tyyli? Huumorin tyyliä on hankala määrittää, sillä jokaisella ihmisellä on oma huumorin tyyliensä, eli oma originelli huumorintajunsa. Huumorin voidaankin ajatella olevan enemmän asenne tai suhtautumistapa elämään ja sen esille tuomiin ilmiöihin. Se on koomisuuden omaksumis- tai ymmärtämistapa. (Seppänen 2013, 12.) Koska sitcom noukkii komedian materiaalinsa ympäröivästä maailmasta, on sen näkökulma, juuri siinä esitetty asenne maailmaa kohden, tärkeä. Jokainen sitcom edustaa tietyntyypistä elämänasennetta, huumorin tyyliä. Näin ollen se liittyy oleellisesti sitcomin ydinideaan, sillä se kertoo, mistä ja millä katseella huumoria halutaan näyttää. Sitcomissa genrenä ei ole mitään vaadetta käytettävän huumorin tyyliä, mutta koska toteamme sen olevan tärkeä osa

ydinidean luonnetta, esittelemme seuraavaksi erilaisia teoreettisia näkökulmia huumorin tyylistä.

Lilli Vuorio esittää pro gradu –tutkielmassaan opettajien huumorista alakoululaisten kokemana huumorin tyylien jakautuvan neljään alatyylisiin.

Huumorin tyylit Vuorion mukaan ovat seuraavat:

1. Itseä vahvistava
2. Liittymistä vahvistava
3. Aggressiivinen
4. Itseä väheksyvä

Itseä vahvistavan tyylin funktiona on käyttää huumoria ongelmien voittamiseen ja oman tilanteen helpottamiseen. Liittymistä vahvistava tyyli on omiaan vahvistamaan yhteishenkeä tai keventää ilmapiiriä. Aggressiivinen tyyli auttaa nostamaan käyttäjän asemaa muiden ihmisten kustannuksella. Itseään väheksyvää tyyliä käyttävä henkilö haluaa kuvata omia heikkouksiaan humoristisesti. (Vuorio 2013, 12.) Kuten huomataan, tällä lailla eroteltuna huumorin tyylin merkitys asenteen peilaajana korostuu. On juurikin kyse siitä, mitä halutaan kertoa ja miten.

Kuten huumorin mekanismit jaottelivat naurun psykologista syntyperää, niin tässä jaotellaan huumorin psykologista syntyperää. Vuorion listassa on tekijän, ei teoretikon, näkökulmasta katsottuna kyse juuri huumorin käyttötarkoituksista, ei ehkä niinkään tyylistä. Näitä teorioita voi käyttää hyväkseen kirjoitusprosessissa, esimerkiksi henkilöhahmojen oman huumorin ilmaisun kanssa erittäin mainiosti, tai vaikkapa vitsien sijoittamista oikeaan paikkaan ryhmittämään jännitteen kevennyksiä ja tihennyksiä mahdollisimman hyvin.

Mitä sitten on huumorin tyyli tekijän näkökulmasta? Vitsimekaniikka toimiessaan toimii kontekstista riippumatta. Mutta kun vitsiä tarkastellaan juuri kontekstiin suhteuttaen, voidaan ryhtyä hahmottamaan ikään kuin ”huumorin tyyliä”. Millaisia eri huumorin tyyliä sitcom voi sisältää, ja millaisia



arvolatauksia tyyliä tuovat mukanaan? Seuraavaksi esittelen näkemyksiäni huumorin eri tyylien mittareista.

### **Positiivinen vs. negatiivinen huumori**

Huumorin lähikäsitteenä voidaan pitää ironiaa, joka usein mielletään negatiiviseksi huumoriksi. Negatiivisen huumorin kategoriaan luokitellaan myös satiiri ja iva. Ironiaa voidaan Suomessa kutsua myös kuivaksi tai mustaksi huumoriksi. Suomessa sillä on vankka asemansa, kuten mustaa huumoria viljelevien brittisarjojen suosio meillä näyttää. Ironia sisältää ristiriidan käytettyjen sanojen ja todellisen merkityksen välillä. Kahden asian välinen asiayhteys on tunnistettava, ennen kuin tilanteen voi kokea ironisena. Ironia liitetään usein huumoriin, mutta se voi olla myös historialliseen tilanteeseen liittyvää, tai itseen kohdistuvaa eli itseironiaa. (Seppänen 2013, 15.)

Ihmislapsi alkaa ymmärtää ironiaa vasta 11 ikävuoden jälkeen, sillä vasta tällöin yksilö oppii ajattelemaan symbolisesti ja kielen kirjaimellinen tulkinta vähenee (Vuorio 2013, 14.). Sarkasmi on oikeastaan vain yksi ironian alalaji ja sen erottaa siitä, että sarkasmilla on aina joku kohdehenkilö, johon kommentti kohdistuu (Seppänen 2013, 14.). Ironian funktio on säästää psyykkisten toimintojen energiaa, kuten aiemmin on sivuttu. Ironia on siis puolustusmekanismi. Ironiantaju on toisilla vahvempi kuin toisilla. (Freud 1983, 206.) Voidaanko siis vetää johtopäätös, että aikuisella hänen ironiantajunsa ja sen käyttö määrittyy hänen alitajuisesti kokemiensa psyykkisten uhkien mukaan? Ehkä tässä olisi edes yksi selitys sille, miksi joidenkin ihmisten huumorintyyli on ironiseen enemmän kallistuva kuin muiden.

*”Sillä se euforia, jonka me näillä keinoin pyrimme saavuttamaan, ei ole mitään muuta kuin sen elämänsä tunnelma, jolloin me yleensä käytimme psyykkiseen toimintaamme vähän energiaa, sama tunnelma jonka koimme lapsuudessamme jolloin emme tunteneet koomista, emme pystyneet luomaan vitsejä emmekä tarvinneet huumoria iloitaksemme elämästä” - Freud (1983, 206)*

Opinnäytetyössään mustasta huumorista Arttu Salminen määrittelee mustan huumorin seuraavasti: ”Musta huumori on skeptinen reaktio ahdistukseen, joka syntyy halujen ja esteiden ratkaisemattomasta ristiriidasta.” Musta huumori käsitteleeekin humoristisesti yleisesti vaikeina ja traagisina pidettyjä aiheita kuten kuolemaa, onnettomuuksia, sairauksia jne. (Seppänen 1013, 15.) Musta huumori syntyy, kun sen esittäjä joutuu kohtaamaan ympäröivän todellisuuden synnyttämän psyykkisen tilan, jonka purkaa mustalla huumorilla. Toinen vaihtoehto olisi kieltää koko asian olemassaolo eli tukahduttaa tuska, mutta Freudkin toteaa, että se ei ole psyykkisesti kestävä vaihtoehto. Absurdismin syntyyn vaikuttanut Albert Camus on todennut, että ymmärrettyään elämän järjettömyyden eli absurdiuden ihmisellä on kolme vaihtoehtoa: tehdä itsemurha, uskoa johonkin rationaalisen järjen ulottumattomissa olevaan eli useimmiten jonkinlaiseen jumaluuteen (mikä oli Camus’ n mielestä filosofinen itsemurha) tai hyväksyä absurdi ja syleillä sitä. Näin Salminen kokee mustan huumorin edustavan oikeastaan elämäniloisinta asennetta kaikesta, sillä mustan huumorin filosofian mukaan on turha pelätä kuolemaa, kun se tulee kuitenkin. (Salminen 2012, 12-13.)

Myös Bergson erottelee huumorin, ironian ja parodian toisistaan. Hän kysyy: ”mitä saadaan kun siirretään arkinen juhlaan sävyyn? Parodia.” Ironia Bergsonin mukaan syntyy teeskentelevästä julistamisesta; väitämme asioiden olevan toisin kuin tiedämme niiden olevan. Huumori taas hänen määritelmänsä mukaan on oikeastaan ironian vastakohta. Huumori syntyy siitä, että väitämme asioiden olevan juuri niin kuin uskottelemmekin, että niiden pitääkin olla. (Bergson 2000, s. 89-91.) Voimme katsoa Bergsonin jaottelun olevan nimenomaan positiivis-negatiivisakselinen.

*”Se joka nauraa rivouden kuullessaan, nauraa kuin ihminen joka katselisi seksuaalista aggressiota.” - Freud (1983, 86)*

Jo Freudkin erotti vitsin ironiasta. Bergsonin lailla Freudin mukaan ironian tekniikka on asian esittäminen vastakohtan avulla. Puhuja ilmaisee jotain, minkä kirjaimellinen merkitys on päinvastainen kuin on tarkoitettu. Freud jakaa

vitsit tendenssivitseihin ja harmittomiin vitseihin. Harmittoman vitsin taustalla ei ole Freudin mukaan agenda, se on ikään kuin abstrakti vitsi. Tendenssivitsejä ovat rivot vitsit, aggressiiviset eli vihamieliset vitsit, kyyniset eli kriittiset ja rienaavat vitsit ja neljäntenä skeptiset eli mielettömät vitsit. Jokaisen luokan tendenssinä eli tavoitteena on kiertää jokin sosiaalinen ja sivistyksellinen este. Nämä ovat siis mustaa huumoria. Mustan huumorin tarkoituksena on Freudin mukaan siis jonkinlainen yksilön kapina ympäröivää todellisuutta vastaan (Freudhan sanoo yhteiskuntajärjestyksen ja moraalien estävän meitä tyydyttämästä primäärit halumme). Freud jopa toteaa, että harmiton vitsi ei ikinä voi tuottaa yhtä suurta mielihyvää kuulijalleen, kuin tendenssivitsi. Koska vitsitekniikka voi molemmissa olla sama, on Freudin mukaan pääteltävä, että tendenssivitsillä on juuri tendenssinsä takia käytettävissä sellaisia mielihyvän lähteitä, joita harmittomalla vitsillä ei ole. (Freud 1983, s. 66, 80-103)

Kirjoittamisen näkökulmasta tiedostamalla tämän ironisen ristiriidan, henkilöahmon ja maailman, ja myös itse kirjoittajan ja maailman välisen epätyydyttävän suhteen, pysymme perässä vitsien takaa kaikuvasta näkökulmasta ja väittämistämme maailmasta.

Sitcomin ”tahdontila” näkyy huumorin tyylien ääripäiden välille asettumisessa. Joko pyritään ns. kilttiin huumoriin, jossa ei loukata tai nöyryytetä ketään. Tai tietoisesti pyritään kohti kuivaa huumoria eli ironiaa tai jopa suoranaista ivailua. Paljon hoetun hokeman mukaan ”we want to laugh *with* the characters, not *at* them”. Tämä on ylevä tahtotila, mutta naurulla on kuitenkin aina jokin tai joku kohde. Sitcomeja tarkastellessa huumorin tyyli sahaa paljon näiden ääripäiden välillä, jopa kohtausten sisällä. Tähän positiivis-negatiivishuumoriakselille sarjan huumorin tietoinen sijoittaminen määrittää paljon sitcomin tyyliä.

### **Provosoiva vs. ei-provosoiva huumori**

Ehkä toinen huumorin tyyliä eli asennetta määrittävä ääripääkaksikko löytyy valitussa provosoimisen tasosta. Provosoiminen on helppoa, jos hahmottaa yhteiskunnan kipukohtat ja jos niitä haluaa kommentoida. Provosoinnin

toisena ääripäänä voidaan pitää ns. ”viatonta” huumoria, jossa huumori syntyy puhtaista komedian yleisesti käytetyistä mekaniikoista, kuten vaikka väärinymmärryksestä. Vaikka väärinymmärryskin toimii ylemmyysteorian mukaisesti, katsoja ei tietoisesti aisti, että nauraa toiselle samalla tavoin kuin vaikka kannibalistisuomenruotsalaisille nauraessaan.

Myös esimerkiksi slapstick muotona voi luoda ”viatonta” huumoria. Slapstick tarkoittaa fyysistä huumoria, kohellushuumoria, jossa kukkaruukku putoaa päähän ja piirakka heitetään päin pläsiä. Se voi sisältää myös esimerkiksi liioiteltuja ja riehakkaita toimintoja, jotka ylittävät järkevänä pidetyn rajan. (Seppänen 2013, 13.) Kuitenkin slapstick on viime kädessä naurua väkivallalle ja sokealle sattumalle. Tuolloin katsoja palaa takaisin aikaan, jolloin hän sai koulun pihalla ilman mitään syytä naamaansa kaukaa heitetyn lumipallon. Tällöin nauru on vastareaktio, joka vapauttaa järjettömän väkivallan kohteeksi joutumisen tuskasta. (Toikka & Vento 2000, 22.)

”Viatonta” huumoria edustaa myös ns. anarkistinen huumori tai surrealistinen huumori. Se on älyvapaata huumoria, jossa komiikka kumpuaa sattumanvaraisista tai asiaan täysin kuulumattomista asioista tai tilanteista. Logiikka ja syy-seuraus-suhteet eivät ole oleellisia, vaan juuri niiden totaalinen puuttuminen on anarkistisen huumorin ydin. Vahvassa roolissa on myös yllätyksellisyys. (Seppänen 2013, 16.) Tämän tyyppinen mekaniikka liittyy inkongruenssiteoriaan, josta jo puhuttiin huumorin mekanismien yhteydessä.

Provosoivia elementtejä voivat olla ulkokohtaiset ratkaisut, kuten henkilöhahmo, joka kiroilee paljon mutta näyttää Tarja Haloselta. Provosoivia elementtejä voivat olla myös sisällölliset ratkaisut, kuten tiettyjen aiheiden jatkuva esiin nosto ja tiukka näkökulma niihin. Sen sijaan, että henkilöhahmo vain näyttää Tarja Haloselta, henkilöhahmo on Tarja Halonen, ja kiroilee tauotta. Kuten edellä mainittiin, näitä huumorin tyyplejä voidaan sekoittaa aina kohtaustasolla asti. Tekijällä kuitenkin yleensä on jonkinmoinen tietoinen kriittisyyden tason kiintopiste mielessä, johon hän haluaa yleisesti teoksensa asettaa.

### **”Hyvän maun” vs. ”huonon maun” huumori**

Kaikki edeltävät huumorin tyyliunat ovat toki alisteisia subjektiivisille näkemyksille, mutta eivät yhtään niin paljon kuin kysymys ”hyvästä” ja ”huonosta” mausta. ”Hyvään” ja ”huonoon” makuun eivät liity vain niiden rajojen vetämisen vaikeus, vaan myös sen arvolatauksen määrittämisen vaikeus. Jonkun mielestä vitsi X osoittaa hyvää makua, toisen mielestä huonoa. Mutta, ei siinä kaikki, sillä vaikka tuo toinen henkilö kokisi vitsi X:n huonon maun edustajaksi, hän saattaa silti nauraa vitsille. Esimerkkinä tästä otetaan suomalaisten lempihuumorityyli: alatyylinen huumori. En muista tavanneeni ihmistä, joka ei olisi pitänyt vessahuumorina ”huonona huumorina”, mutta silti yleisesti tämä huono huumori on arvollisesti sijoitettu kuitenkin ”hyvän huumorin” alueelle. Miksi muuten tämän tyyppinen huumori olisi ollut aina elokuvien suurimpien katsojalukujen ja suosikkiohjelmien takana tässä maassa, vuodesta toiseen?

Tähän alatyyliseen huumoriin voidaan pyllöjen ja pierujen lisäksi laskea myös moraalien rajoilta noukitut teemat, kuten vaikka raiskauksella leikittely ja muu seksuaalinen häirintä, kaksimielisyyden oikeiden halujen ja toiveiden peilinä ja alkoholi. Myös camp-huumori saattaa joskus pudota ”huonon maun” kategoriaan. Camp-huumori tarkoittaa sitä, että tekijät itsekin tajuavat vitsin olevan huono tai outo (Seppänen 2013, 14.). Mielestäni tämäntyyppinen huumori aliarvioi katsojaa. Katsojaluvuista johtaen voidaan kuitenkin osoittaa jatkokysymys: onko niin, että suomalainen yleisö haluaakin tulla aliarvioiduksi? Vai eikö meille muka koskaan ole ollut tarjolla minkään muunlaista huumoria?

Nykypäivänä ns. ”hyvän maun” huumoriksi lasketaan huumori, joka kumpuaa nokkeluudesta. Joko rakenteellisesta tai näkökulmallisesta nokkeluudesta. Etenkin juuri edellä mainittu musta huumori on monen suomalaisen mielestä ”hyvän maun” huumoria, sillä siinä hyökätään yhteiskunnan kipukohtia päin asenteella, toisin kuin ”huonon maun” huumorissa, jolloin näissä samoissa kipukohdissa vellotaan autuaan ignorantteina. Hyvän maun huumori nauttii korkeammasta asemasta kulttuurisessa hierarkiassa kuin huonon maun huumori. Hyvän maun huumoriin kuuluneeseen useiden sitcomien edustama

huumorintyyli, jonka nimeän tässä ”perhehuumoriksi”. Tämä huumori yhdistää draaman ja komedian. Sen käyttämät vitsit voivat samalla naurattaa ja koskettaa ja aiheet ovat lapsille sopivia (eli slotti ennen kello yhdeksää). Tätä perinnettä etenkin angloamerikkalaisessa sitcomissa on viljelty aina.

Loppuyhteenvedona huumorin tyylistä voidaan todeta, että jokaisella on aivan oma äänensä, tyyliensä ja keinonsa saada ihmiset nauramaan. Nämä teoreettiset erittelyt voivat auttaa sen hahmottamisessa, mutta tärkeintä, etenkin komediassa, lienee oman tyyliensä seuraaminen ja vahvistaminen.

Heli Sutela neuvookin, että jos haluaa alkaa hahmottaa omaa tyyliä, ja kehittää sitä, pitää vain alkaa huomioimaan sitä, mille ihmiset jutuissasi nauravat ja missä kohdissa. Hän johdattaa:

”Mistä sä tykkäät puhua? Miten sä puhut muille? Mikä on se sun tapa kattoa ikkunasta ja miten se on erilainen kuin muilla? Näin löytyy oma tapa. Ei tartte lähteä kehittämään komediasarjaa sen mukaan, että mikä on hauskaa, vaan sitä kautta, että mikä kiinnostaa sua. Mikä on se aihepiiri, mitä sä oot miettinyt jo niin paljon, että kun sä puhut siitä, niin muut nauraa, koska ne näkee siinä samalla jotain yleistä ja yksityistä.”

Chaplinkin sanoi: ”Kansan naurattaminen ei ole millään tavoin merkillistä. En ole koskaan tehnyt muuta kuin pitänyt silmäni auki ja aivoni tarkkoina havaitsemaan asioita tai tapahtumia, joita voisin käyttää työssäni. Olen opiskellut ihmisluonnetta, sillä ilman sen tuntemusta en suoriutuisi työstäni.” (Huff, 1959, 8.)

## 5. SITCOM-SARJATYYPIN ESITTELY

Situation comedy on suomeksi tilannekomedia. Tässä tutkimuksessa siihen on viitattu ja viitataan englanninkielisellä termillä sitcom, sillä Suomen audiovisuaalisen tuotannon kentällä termi on yleisessä käytössä. Nykyään voidaan toki argumentoida, että semanttisesti sitcom tarkoittaa klassista, 80-

90-luvun teknistä muotoa, sarjatyyppejä, johon kuului aina mm. monikameratekniikka, studioyleisö sekä laugh track eli naururaita. Tässä tutkimuksessa sitcom määritellään pelkän teknisen muodon yli ja huomio kiinnitetään perinteisen sitcomin sisällöllisiin elementteihin, eli enemmän genren sisäisiin lainalaisuuksiin. Näin tässä tutkimuksessa puhutaan termillä sitcom kaikista alle 30-minuuttisista, jollain lailla jatkuvajuonisista komediasarjoista, joissa samat henkilöt kamppailevat toistuvien ongelmien kanssa, aina samassa maailmassa. Tämän määritelmän ansiosta kukin tutkimuksen case study esimerkiksi voidaan määritellä sitcomiksi. Muuten voitaisiin argumentoida, että niistä yksikään ei ole sitcom, sillä niistä yksikään ei esimerkiksi käytä naururaitaa. Nykypäivänä klassisen sitcomin voidaan melkein sanoa olevan muotona kokonaan kuollut. Ainoastaan tietyt jenkkisarjat edelleen käyttävät noita perinteisiä teknisiä ratkaisuja, näistä suosituimmat lienevät *Two and a Half Men* (2003-2015, CBS) ja kohti kymmenettä tuotantokauttaan suuntaava *The Big Bang Theory* (2007-, CBS).

Sitcomin varhaisimmat esikuvat löytyvät antiikin ajan komedianäytelmistä ja myöhemmin Italian *Commedia dell'arte* sekä Shakespearen ja Molièren tuotannoista. Sitcomin alkuperäinen koti ei ole televisio, vaan radio, joka mahdollisti komediaesitysten säännöllisen seuraamisen. Näin luotiin perinne katsojien sitouttamiseen tietyn sarjan henkilöihämmöihin että tilanteisiin. Ensimmäiset sitcomit syntyivätkin radio-ohjelminä 1920- ja 30-luvuilla. Sitcom löysi tiensä yhä yleistyneempään televisioon 1940-luvun loppupuolella ja oli silloin usein suosituista radio-ohjelmista kuvaruutua varten muokattuja versioita. Ajan myötä televisio otti formaatin kokonaan haltuunsa ja nykyisin sitcom mielletäänkin nimenomaan televisio-ohjelmaksi. (Salminen 2012, 13-14.)

Tässä kappaleessa määritetään sitcom-genrelle ominaiset tekijät. Genren tunnistamisesta on hyötyä sekä katsojalle että tekijälle itselleen. Katsoja pääsee helpommin jyvälle uudesta sarjasta ja kirjoittaja voi hyödyntää genrelle tyypillisiä konflikteja ja seikkailuja. Genret syntyvät, kun joitakin hyväksi havaittuja tarinankerronnan elementtejä, juonia ja henkilötyyppejä käytetään toistuvasti samalla tavalla. Kirjoittajan tehtävänä on tunnistaa genre

ja ammentaa siitä, mutta myös uudistaa genreä varoen sortumasta kliseisiin ja stereotyyppioihin. (Nikkinen & Vacklin 2012, 45.)

Sitcom on yleensä ollut sarjatyypiltään jaksosarja. Kirjassaan *Television runousoppia* (2012) Nikkinen ja Vacklin erottelevat genren ja sarjatyypin eri käsitteiksi. Genre edustaa tässä jaottelussa sarjan sisältöä, kuten lajityypille ominaisia tapoja esittää henkilöhahmoja, paikkoja tai konflikteja. Sarjatyypin taasen tarkoittaa sarjan aktuaalista muotoa: montako jaksoa sarjassa on, moniako juonia se sisältää, käyttääkö sarja jatkojuonia vai päätyviä jaksuja. Jatkosarja sisältää erillisiä jaksuja, jotka yhdessä muodostavat suuremman kokonaistarinan. Sarja etenee kohti ratkaisua, tai ainakin antaa illuusion siitä, kuten vaikkapa saippuasarjat. Jaksosarjassa taas jokainen jakso on oma itsenäinen kokonaisuutensa, vaikka samat henkilöt ja samat perustilanteet toistuvat jaksosta toiseen. (Nikkinen & Vacklin 2012, 48.) Tällainen jaksomuoto eli proseduraali (Lehtinen) löytyy esimerkiksi 90-luvulla suosittujen amerikkalaisten lääkäri-, lakimies- tai poliisisarjoista, joissa jokaisen jakson suurena juonena oli joku rikos tai sairaus tms. Sitcomin jakson esittelemät ongelmat yleensä ratkaistaankin jakson aikana, mutta henkilöhahmoilla on usein myös jaksorajat ylittäviä tarinalinjoja. Näin ollen sitcomin voisi myös sanoa olevan, etenkin yhä enemmän ja enemmän nykypäivänä, molempien yllä mainittujen sarjatyypien hybridi. Tätä hybridiä kutsutaan myös ”flexi-narratiiviseksi” –sarjaksi (Nikkinen & Vacklin 2012, 48).

Sitcomin voimavarat mutta myös haasteet ovat ennen kaikkea henkilöhahmoissa. Komediakirjoittaja David Nobbsin mukaan sitcomin kirjoittamiseen tarvitaan lyhykäisyydessään kaksi asiaa: hyvät ja hauskat hahmot, ja, kuten genren nimi jo vihjaa, hyvän ja hauskan tilanteen. (<http://www.theguardian.com/books/2008/sep/22/comedy5>) Olennainen elementti hauskojen hahmojen ja hauskan tilanteen välillä on niiden lähtöasetelmassa jo vallallaan oleva kitka, kuten olemme jo oppineet. Ellei kitkaa ole, hahmot tai tilanteet eivät itsessään hauskoina vielä riitä olemaan tarpeeksi kiinnostavia. Freudkin erottelee koomisen hahmon ja koomisen tilanteen toisistaan. Hänen mukaansa tilannekomiikka syntyy, kun muuten ei-koominen hahmo saadaan näyttämään koomiselta saattamalla hänet



tilanteisiin, joissa hänen käyttäytymiseensä liittyvät koomisen edellytykset (Freud 1983, 167, 173). Tämän lainalaisuuden alle putoavat myös one-linerit. Parhainkaan one-liner ei yleensä ole ilman kontekstia mitään. Sen täytyy tulla tietyn hahmon suusta juuri tietyssä tilanteesta, jotta siinä on mitään hauskaa (kuten vaikka *Kumman kaan* ”kaada tuoppiin sitä punkkua”). (Wolfe 1996, 30.) Sitcomin komiikka ei siis synny erikseen hauskoista hahmoista, hauskoista tilanteista ja hauskoista vitseistä, vaan koominen kokonaisuus on näiden elementtien erottamaton summa.

Myös aiemmin jo esitetyn mukaisesti sitcomin maailman lainalaisuuksien täytyy olla etabloituja katsojalle mahdollisimman aikaisessa vaiheessa, ja niistä täytyy pitää kiinni. Huumori voi kukkia vain tiettyjen, selkeiden raamien sisällä. Näin henkilöhahmot esiintyvät tunnistettavissa puitteissa. Yksi sitcom-jakso on ikään kuin kaksi viimeistä näytöstä perinteisestä kolminäytöksisestä kokonaisuudesta; yleisö tuntee jo hahmot ja perusasetelman, joten sitä ei tarvitse aina uudestaan etabloida. Tärkeää on, että eivät pelkästään hahmot itse ole tuttuja yleisölle, vaan myös heidän väliset suhteensa ja asenteensa toisiaan kohtaan. Toisin kuin esimerkiksi sketsisarjassa sitcomia katsoessaan katsojalla on tietyt odotukset hahmojen toimintamalleista. Tapahtumilla tiedetään olevan pidempikestoisia, koko jakson mittaisia tai joskus jopa jaksorajat ylittäviä vaikutuksia. Tarinalla on laajempi draaman kaari ja se saattaa yhdistellä muita genrejä, kuten saippuaoppereaa tai draamaa. (Seppänen 2013, 17, Wolfe 1996, 31.)

Sitcom sijoittuu yleensä koti- tai työympäristöön ja kuvaa pienen, 4-8-henkilöhahmoa käsittävän yhteisön eli sitcomin ”perheen” edesottamuksia. Usein sitcomin juoni lähtee liikkeelle melko pienestä ja harmittomasta tilanteesta, joka olisi helposti ratkaistavissa. Henkilöhahmojen luonnevikojen takia tilanteet ja ongelmat kuitenkin paisuvat äärimilleen. Hyvin orkestroitu henkilögalleria, joka sisältää vastakkaisia haluja ja törmääviä luonteenpiirteitä, on aina hyvän sitcomin pohjalla, niiden avulla yksinkertainenkin tilanne saadaan lähtemään käsistä helposti. Riippuen yhteisön koostumuksesta sitcomit voidaan jakaa kolmeen luokkaan: perhekomedia, ystävät perheenä –

komedia tai työpaikkakomedia. Sitcom voi myös yhdistellä näitä luokkia, kuten esimerkiksi *Frasier* (1993-2004, NBC). (Salminen 2012, 32, 37)

Sitcom esittelee perheen jäsenille jaksosta toiseen maailman sisäisiä esteitä ja haasteita, joita henkilöhahmot, omien juurrutettujen luonteittensa mukaisesti, yrittävät sitten ratkaista. Katsoja on tarkoitus saada nauramaan erilaisten mekanismien avulla. Keskeistä sitcomille on tuttujen elementtien toisto, joita varioiden saadaan uutta materiaalia tuotantoon. Nykyajan suuntausta jättää sitcomista studioyleisö pois ja kuvata vain yhdellä kameralla oli synnyttämässä muun muassa alun perin brittiläinen pseudodokumentaarinen sitcom, *The Office* (2001-2003, BBC 2). (Salminen 2012, 14-15.)

Suomessa nauravan yleisön edessä tehtyjä sitcomeja tehtiin kyllä 1970-luvun loppupuolelta ja 1990-luvun loppupuolelle, mutta nämä sitcomit eivät vain jääneet suuren yleisön muistiin. Näistä unholaan jääneistä sarjoista yksi oli mm. *Ratikka-Raimo*, joka oli ulkomailta ostettu konsepti ja esitettiin MTV3:lla 1999-2000. Pääosin sitcomit Suomessa on kuitenkin tehty ilman liveyleisöä. Muita tuon ajanjakson tunnetumpia suomalaisia sitcomeja (jotka eivät käyttäneet nauravaa yleisöä mutta monikameratekniikkaa kyllä) mainittakoon *Tankki täyteen* (1978-1980, YLE), *Reinikainen* (1982-1983, YLE), *Kyllä isä osaa* (1994-1995, YLE) ja *Ou nou* (2001, Nelonen). *Isänmaan toivot* onnistui vakiinnuttamaan tietynlaisen suomalaisen sitcomin tyylin (jollain lailla ollen maailmanlaajuisestikin pioneeriasemassa *The Officen* ollessa tuotannossa vasta *Isänmaan toivojen jälkeen*), tai ainakin idean tyylistä, jos näin voi sanoa. *Isänmaan toivojen* jälkeen suomalainen sitcom omaksui lopullisesti yhdellä kameralla sekä ilman yleisöä kuvaamisen mallin. Tosin *Isänmaan toivojen* jälkeen puhtaita sitcomeja Suomessa on tehty tutkijan tiedon mukaisesti vain kaksi, joten mistään suuremmasta tyyliuuntauksen vakiintumisesta ei ehkä sinänsä voi vielä puhua.

Nikkinen ja Vacklin esittelevät käsikirjoittaja Sheldon Bullin kehittämän sitcomin rakenteen. Bullin mukaan monet tilannekomediat, kuten *Frasier*, on

kirjoitettu kuuteen kohtaukseen. Jokaisessa kohtauksessa etenee yksi iso rakenne-elementti. Kaava on seuraavanlainen:

#### Sitcomin rakenne

1. Ensimmäinen päämäärä tai ensimmäinen ongelma
2. Este
3. Ensimmäinen toiminta

#### Näytösten raja

4. Toinen päämäärä
5. Toinen toiminta
6. Ratkaisu

(Nikkinen & Vacklin, 2012, 337.)

Sitcomin jaksoon sisältyy tyypillisesti yhden pääjuonen (A-juoni) lisäksi myös yksi tai useampi sivujuoni (B-, C-juoni) (Salminen 2012, 36). Täysimittainen sitcom-jakson käsikirjoitus on taidokas sekoitus vitsejä ja nasevia one-linereita, sketsejä ja rutiineja (kirjoitettu kokonaisuus, set up+ punchline), jotka pohjaavat vahvaan juoneen (Wolfe 1996, 15). Tässä tutkimuksessa ei kuitenkaan keskitytä sitcomin rakenteeseen tämän enempää.

Hyvät perusteet mille tahansa vitsille luo juuri vastakkainasettelun dynamiikka: ei-vakavan antagonistina on vakava. Lisäksi tämä vakavan maailman ja ei-vakavan maailman pallottelu sitcomin sisällä representoi jokaisen katsojan omaa todellisuutta, jossa luovimme jatkuvasti läpi vakavien sekä ei-vakavien kohtaamisten, tilanteiden ja tarpeiden. Olemme siis tottuneita tähän erotteluun, ja siksi myös sitcomin voitaneen väittää olevan niin yleinen ja menestykselinen genre ympäri maailman. Tahaton tai tahallinen provokaatio kipeistä asioista hyvin tehtynä voi naurattaa äärettömän paljon, ja herättää katsojan viihtymisen lisäksi ajattelemaan. Huumorin liittyessä vahvasti moraalikäsityksiin ei sitcom voi oikeastaan edes halutessaankaan paeta nasevaa rooliaan yhteiskunnan kommentaattorina. Näiden subtekstuaalisten kommenttien näkökulmaan se voi toki vaikuttaa. Sitcom genrenä on jollain

lailla jopa pakotettu pureutumaan ihmiskuntaa kullakin hetkellä koskettaviin asioihin joutuessaan noukkimaan komedian aineksia ympäröivästä yhteiskunnasta.

### 5.1. Sarja 1: *Isänmaan toivot*

*Isänmaan toivot* on vuosina 1998-2002 esitetty Roope Lehtisen ja Timo Varpion kehittäämä sitcom, joka sijoittuu sen ajan Suomeen, Helsinkiin. Sarja oli Nelosen tilaama. Sen tuotti Roope Lehtinen (silloinen Media-Active Oy), käsikirjoitti Timo Varpio (välillä käyttivät vierailevia käsikirjoittajia myös) ja ohjasi Aku Louhimies. Päärooleissa nähtiin Petteri Summanen, Toni Wahlström, Lotta Lehtikari, Maria Kuusiluoma, Erkki Saarela, Tiina Lymi ja Miia Nuutila. Sarjan ensimmäinen tuotantokausi käsitti 10 jaksoa, toinen 15, ja kolmas ja viimeinen taas 10 jaksoa.

Sarjassa seurataan neljän ystävän kommuunia. Myöhemmin ensimmäisen tuotantokauden jälkeen sarjan set-up vaihtui suhteellisen radikaalisti, ja ainoina pysyvinä henkilöinä ykköstuotantokaudelta mukaan jäivät Vellu ja Antti. Näin ollen kokonaisuutta tarkastellessa voidaan todeta, että *Isänmaan toivot* kertoo Vellusta ja Antista, heidän ystävyystään ja vastoinkäymisistään. Ydinidea myöhemmin tässä tutkimuksessa hahmottaessa havaitaan, että kyseinen ystävyys ei ollut sarjan kehittäessä kantavana voimana koko sarjan idealle, vaan se liikkui ytimeen tuotannon aikana.

Keskeisimpinä hahmoina ensimmäisellä tuotantokaudella ovat neljä n. 25-vuotiasta ystävästä, jotka asuvat kimppekämpässä. Sarjan hengessä on vahvasti läsnä myös tuon ajan ajankuva. Henrika, asunnon omistaja, majoittaa luonaan sosiaalipummiystäviään Tittaa, Vellua ja Anttia, jotka kamppailevat vuokranmaksun kanssa, etenkin Vellu. Sarjan keskiössä on siis kimppa-asuminen ja jokaisella kämpässä asuvalla on omat toilailunsa ja vastoinkäymisensä. Vellu kuitenkin nousee aina pääkatalysaattoriksi tai –ratkaisijaksi vastaan tuleviin ongelmiin. Häntä voidaan siis pitää päähenkilönä.

Hänen parhaaksi ystäväkseen muodostuu Antti, ja näin myös Vellun ja Antin ystävyys saa ison merkityksen sarjassa.

Myöhemmissä tuotantokausissa ollaan enemmän työpaikalla, uudessa toimistossa, jonka työntekijä Vellu on. Vellun pomo on Taisto, ja Vellun ainoa työtoveri on Salla. Sallan paras ystävä ja Vellun paras ystävä, Noora ja Antti, pyörivät mukana. Henrika ja Titta on jätetty kokonaan pois, eivätkä Vellu ja Antti edes asu enää samassa asunnossa kuin ennen. Kimppa-asumisen ongelmat ovat siis vaihtuneet työpaikan ongelmiin, mutta Vellun ja Antin ystävyys on edelleen mukana ensimmäiseltä tuotantokaudelta.

*Isänmaan toivojen* aiheet pyörivät kypsymisen ja itsenäistymisen ympärillä. Henkilöhahmot, lähinnä Vellu ja Antti, taistelevat jaksosta toiseen vaihtelevin suhtautumisoin aikuisuuden mukanaan tuomien haasteiden kanssa. Näitä ovat taloudellinen itsenäisyys, työ ja sen kautta yrittäminen sekä menestyksen tavoittelu, vastakkaisen sukupuolen sänkyyn saaminen. Naishahmoilla ei niinkään ole ongelmia, heidän funktionsa on lähinnä olla hassuja reaktoreita miesten tekemisiin. Salla saa isomman roolin toisen ja kolmannen tuotantokauden aikana, mutta lähinnä hänenkin suurin ongelmansa on yrittää pitää Vellu aisoissa, sillä hän pitää Vellusta, eikä halua tämän saavan työstä potkuja. Taisto-pomo taas edustaa nostalgista alkoholisoitunutta elämänsä jo nähnyttä miesrukkua, joka yrittää tarrata viimeisiin valtansa rippeisiin todistaakseen itselleen vielä olevansa elossa. Vellu ja Salla joutuvat sietämään Taiston mielivaltaisuutta peläten jatkuvasti töidensä puolesta ja siksi yrittävät pitää tämän aina hyvällä tuulella.

Nikkisen ja Vacklinin erittelyn mukaisesti *Isänmaan toivoja* voi pitää enemmän jaksosarjana kuin flexi-narratiivisena sarjana, sillä yhden jakson perusrakenteessa on aina vahvasti ongelma, jonka Vellu tavalla tai toisella aina loppuun mennessä ratkaisee. Sarjassa on kuitenkin joitakin harvoja jaksorajat ylittäviä juonia, kuten Vellun ihastuminen Sallaan, mutta ne eivät dominoi kerrontaa eivätkä ole edes systemaattisia. Sarja on kolmella tuotantokaudellaan Suomen pisimpään jatkettu sitcom. Nelonen olisi halunnut jatkaa sarjaa vielä pidempäänkin, mutta Lehtinen ja Varpio eivät enää olleet

kiinnostuneita sarjan jatkamisesta. *Isänmaan toivot* voitti parhaimman komediasarjan Venla-palkinnon vuosina 2000 sekä 2002 (Wikipedia 2013, *Isänmaan toivot*).

## 5.2. Sarja 2: *Kumman kaa*

*Kumman kaa* on vuosina 2003-2005 esitetty Heli Sutelan ja Minna Koskelan luoma sitcom, joka sijoittuu Helsinkiin. Alun perin sarjaa esiteltiin Neloselle tunnin mittaisena tv-leffana, mutta Nelonen tilasi ideasta tv-sarjan. *Kumman kaa* tuotti Liisa Akimof (Production House Oy), käsikirjoitti Heli Sutela ja Minna Koskela ja ohjasi Johanna Vuoksenmaa (1. tuotantokausi) ja Lauri Nurkse (2. tuotantokausi). Päärooleissa nähtiin Heli Sutela, Minna Koskela sekä Ilkka Merivaara. Sarjan ensimmäinen tuotantokausi käsitti 10 jaksoa ja toinen ja viimeinen tuotantokausi myöskin 10 jaksoa.

Sarjan ensimmäinen tuotantokausi kuvattiin jo vuonna 2001, mutta Nelonen ei esittänyt sitä pariin vuoteen pitäen sarjaa epäonnistuneena. Kun sitten lopulta sarja esitettiin, se pistettiin ulos täysin ilman mitään markkinointia. Silti ensimmäinen jakso sai 100 000 katsojaa (pienimpiä mahdollisia määriä, mitä siihen aikaan pystyi televisiossa saamaan, kun kanavia oli vain neljä), toinen jakso 200 000, kolmas jo 300 000 katsojaa. Silloin Sutela ja Koskela saivat Neloselta tilauksen kirjoittaa sarjaa lisää. Nelonen olisi halunnut jatkaa sarjan tuotantoa toisenkin tuotantokauden jälkeen, mutta Sutela ja Koskela eivät enää olleet kiinnostuneita sarjan jatkamisesta.

*Kumman kaa* kertoo parhaista ystävyksistä Annesta ja Ellusta, jotka tekevät kaiken yhdessä. He ovat töissä samassa koulussa, jossa Anne on ruotsinopettaja ja Ellu terveydenhoitaja. He viettävät suhteellisen dekadenttia elämää työn ulkopuolella, mutta töissä yrittävät pitää yllä kirkasotsaista kuvaa itsestään, suunnitellen kuitenkin kaikki välitunnit taas yhdessä vapaa-aikaansa. Sarjassa ei sorruta käsittelemään ns. perinteisiä naisten ongelmia, vaan perinteiset naiset perinteisessä roolissaan käyttäytyvätkin aivan holtittomasti. Ulkopuolista maailmaa ja sen sääntöjä ja moraalia edustaa Vesa, Annen veli, joka aina kutsutaan paikalle jonkun teknisen ongelman

vastaan tullessa. Muu kouluhenkilökunta yrittää saada Annea ja Ellua osallistumaan yhteisiin aktiviteetteihin ja käyttäytymään kunnolla mutta tuloksetta. Anne ja Ellu ovat ystävyyspari yhdessä maailmaa vastaan. Tämä ystävyys ja side on täysin ristiriidaton, ja jatkuu sarjan ytimessä alusta loppuun saakka.

*Kumman kaan* aiheet pyörivät Annen ja Ellun edustamien ristiriitojen ympärillä; kyseessä ovat terveydenhoitaja ja kansankynttilä, jotka Sutelan sanoin ”elävätkin kuin lumput, mutta kasvattavat meidän lapsemme”. Parina he toimivat saumattomasti; Anne on määrätietoinen ja keksii ratkaisuja, Ellu on impulsiivisempi ja huolestuneisuuteen taipuvaisempi. He haluavat aina samoja asioita: yleensä se on alkoholia, ihmisistä juoruamista ja miesten metsästystä. Miehet ja seksi ovat sanattomana agendana kaikessa, mutta kumpaakaan ei ikinä näytetä. Eräs sarjan fani on esittänyt Sutelalle teorian, että Anne ja Ellu vain leikkivät mielikuvitusleikkiä läpi tuotantokausien, että näitä miehiä, joista he puhuvat, ei ikinä ole ollutkaan. Tämä on periaatteessa täysin validi teoria, sillä mitä ei näytetä, ei voi kyseenalaistaakaan.

Anne ja Ellu eivät siis etene yhtään mihinkään, ja heidän yrittämisensäkin ovat aina maksimissaan yhden jakson mittaisia ideoita. Kaikki perustuu puhtaaseen toistoon, he eivät opi ikinä mitään ja näin ollen ovat jopa hiukan traagisia hahmoja. Sarjassa on vielä vähemmän jaksorajat ylittäviä tarinalinjoja, kuin esimerkiksi *Isänmaan toivoissa*. *Kumman kaa* on siis juuri jaksosarja.

Hahmojen sisäisiä tunteita ei kommentoida mitenkään, naiset eivät puhu tunteistaan tai näytä niitä, eivätkä he esimerkiksi pysty halaamaan toisiaan. Joten vaikka lievän fyysisen kykenemättömyyden sekä henkisen kykenemättömyyden takia hahmot ovat jollain tasolla traagisia, draamallisia elementtejä sarjassa on silti huomattavasti vähemmän kuin esimerkiksi *Isänmaan toivoissa*. Siinä suhteessa *Kumman kaa* keskittyy olemaan puhtasoppisempi komediasarja.

*Kumman kaa* voitti, paradoksaalisesti kyllä, parhaan *draamaohjelman* silloisen Telvis- palkinnon vuonna 2004 (tuolloin paras *viihdeohjelma*, joka oli ainoa komediallisuuteen liittyvä Telvis-palkinto, meni *Itse valtiaille*). (Wikipedia 2015, *Telvis*.) On outoa, kuinka ulkomaisen sitcomin ainaisesta suuresta yleisökulutuksesta huolimatta suomalaista sitcomia ei ole edes osattu luokitella oikein.

*Kumman kaa* on ehkä Suomen suosituimpia sitcomeja. Ainakin se on Suomen esitetyimpiä, sillä *Kumman kaan* kahta tuotantokautta edelleen yli kymmenen vuotta julkaisemisen jälkeen pyöritetään uusintoina koko ajan eri kanavilla, jopa samanaikaisesti. *Kumman kaa* on myös menestyksekkäästi tuotteistettu muille alueille: sen pohjalta tehtyä *Kummanki kaa - mukana myös Vesa-teatteriesitystä* on tämän tutkimuksen kirjoittamishetkeen mennessä esitetty 359 kertaa ensiesityksestään 2010 lähtien, ja se on kerännyt yhteensä 139 000 katsojaa, ja on näin ylivoimaisesti Suomen esitetyin teatteriesitys. (Tästä ei suuri yleisö ole edes tietoinen, menestyksestä ei ole internetistä löydettävissä yhden yhtä artikkelia. Tästä miksi ei, voidaan toki päätellä, että kyseessä on jo kertaalleen sivuttu viihteellisen aineiston aliarviointi kulttuurissamme. Ajatusta voidaan vielä jatkaa pidemmälle aina sukupuoliteemaan ja kysyä, olisiko vastaavaa menestystä miesten tekemänä uutisoitu edes jollain lailla?) *Kumman kaasta* on myös julkaistu kirjoja. *Kumman kaa* on siis ollut ja on edelleen erittäin menestysekäs brändi. Ydinideaa myöhemmin hahmottaessa paneudutaan mahdollisiin syihin siitä, miksi juuri tämä tuote jatkaa aina vaan eloaan, iättömästi.

### 5.3. Sarja 3: *Napamiehet*

*Napamiehet* on keväällä 2015 Suomessa esitetty Janne Reinikaisen ja John Lundstenin kehittälemä sitcom, joka sijoittuu Helsinkiin. Sarja on Nelosen tilaama, ja se näytettiin television lisäksi Nelosen Ruutu.fi-palvelussa. *Napamiehet* tuotti Mark Lwoff ja Misha Jaari (Bufo Oy), käsikirjoitti Janne Reinikainen, John Lundsten ja Tommi Korpela (kirjoitusryhmässä mukana olivat myös Inga Björn ja Tero Koponen) ja ohjasi Janne Reinikainen. Päärooleissa nähtiin Janne Reinikainen, Tommi Korpela, Inga Björn ja Tero



Koponen. *Napamiesten* ensimmäinen jakso sai 300 000 katsojaa, jonka jälkeen katsojaluvut laskivat. Ruutu.fi-palvelun katsojaluvuista Reinikaisella ei ole tietoa. Sarjan ensimmäinen ja toistaiseksi viimeinen tuotantokausi käsitti 9 jaksoa. Sarjan jatkosta keskustellaan paraikaa. *Napamiehet* edustaa ainoata sarjaa tutkimuksen kolmesta case studysta, joka mahdollisesti on vielä tuotantonsa keskellä, ja se tuo näin tutkimukseen mielenkiintoisen erilaisen näkemyksen ydinidean elinkaaren hahmottamisesta ikään kuin elinkaaren keskeltä päin, ei retrospektiivisesti, tarkasteltuna.

*Napamiehet* perustuu tekijän ideaan parodioida itseään sarjassa. Janne Reinikainen näyttelee Janne Reinikaista. Tommi Korpela näyttelee Tommi Korpelaa. Heidän hahmonsensa ovat fiktiivisiä, mutta juontavat vahvat juuret tekijöiden omaan todellisuuteen. Yksinkertaisimmillaan se on näyttelijän työ- ja henkilökohtainen elämä Helsingissä ja sen haasteet. Janne ja Tommi ovat ystäviä, jotka näyttelevät sillä hetkellä samassa tv-sarjassa. He viettävät myös suuren osan vapaa-ajasta yhdessä. Jos he eivät ole yhdessä, he ovat ”partneriensa” kanssa. Jannen tapauksessa tämä on hänen venäläinen tyttöystävänsä Inga, ja sinkku-Tommin kodin hengetär on hiukan autistinen talonmies Tero, joka ikään kuin asuu Tommin luona. Janne ja Tommi haluavat tehdä jotain unohtumatonta, ja keksivät alkaa kerätä rahoitusta ultrajuoksureissua varten. Juoksun päämäärän täytyy olla vähintään Pohjoisnapa, sillä Tommin sanojen mukaan edes Mads Mikkelsen ei ole sitä tehnyt. Sarja kertoo siis Jannen ja Tommin elämän etenemisestä, kun he yrittävät järjestää tätä reissuansa. Välillä nähdään pätkiä tulevasta reissusta, mutta katsojan päätettäväksi jää, ovatko nämä kuvia oikeasta tulevaisuudesta vai vaan päähenkilöiden mielenmaisemaa.

*Napamiehet* on tämän tutkimuksen case studyista jatkuvajuonisin kantavalla tarinalinjallaan Pohjoisnapareissun järjestämisestä. Pohjoisnapa muodostaa eheän kattokaaren, ja tuotantokausi tulee selkeään päätökseen miesten saapuessa kohteeseensa viimeisessä jaksossa. Näin *Napamiehet* on selkeästi flexi-narratiivisin sarja tämän tutkimuksen tapaustutkimuksista. Kuitenkin sen jaksokohtainen rakenne on myös erittäin tiukka ja erottelava, sillä jokaisessa jaksossa vierailee muita ”oikeita näyttelijöitä oikeissa

elämässään”. Nämä vierailijat eivät ikinä kuitenkaan palaa sarjaan, vaan tulevat ja menevät vain yhden jakson sisällä. Samoin myös yhden jakson lokaatiot voivat olla aivan eri kuin seuraavan jakson lokaatiot. Ainoat jaksoista toiseen pysyvät elementit ovat päähenkilöt ja heidän kotinsa. Tämä taas on puhdasta jaksokerrontaa, sarja on tässä mielessä jopa jaksokohtaisempi kuin vaikka *Kumman kaa*.

*Napamiehet* on moderni sitcom myös juuri lokaatioiden käytön takia (ei studiota). Joka jakso näyttää erilaiselta, sillä lokaatiot vaihtelevat huomattavasti. Yhdeksi keskeiseksi lokaatioksi Janne sanookin vain simpelisti: Helsinki. Vaikka sekä *Isänmaan toivot* että *Kumman kaa* tapahtuivat Helsingissä, ei niiden paikalle antama fokus ollut näin aito ja iso kuin mitä *Napamiehet* Helsingille antaa. Lisäksi kuvaus on kaunista, elokuvallista, tyyli on hiottu ja omaperäisen näköistä, sarjaan ei ole haettu perinteisesti räiskyvää sitcom-tyyppistä kuvallista kerrontaa. Tunnusmusiikki ei ole rempseää ja iskevää, kuten sitcomeissa on tapana, vaan haikean lempeää kitaralaulantaa. Kokonaisuus on herkkä, ja siksi rohkea räväkkyyttä yleensä vaativa sitcom. Tästä syystä *Napamiesten* voi sanoa olevan originellimpien sitcomien joukossa kansainväliselläkin tasolla.

Toki *Napamiehet* on näistä kolmesta suomalaisesta tapaustutkimuksesta selkeästi lähimpänä myös dramedyn tyyliä. Dramedy on sitcom, joka on omaksunut draamasarjan piirteitä, eikä siinä käytetä naururaitaa (Wikipedia 2016, *Comedy-drama*). Vaikka *Napamiesten* huumorin tyyli edustaa perinteisiä sitcomeissa tutuiksi tulleita tilanteita ja asenteita, ja on jopa paikka paikoin erittäinkin absurdi, on mukana myös erittäin paljon hienovivahteisia suurempia tunnekaaria henkilöhahmojen peloista ja epävarmuuksista. Näitä heikkouksia käsitellään toki myös huumorin keinoin, joka kuuluu sitcomiin, mutta mukana on tasaisesti kohtauksia, joissa kipeitä kohtia lähestytään suoraan ja avoimella, pilkattomalla katseella. Tämä saa katsojan tuntemaan vilpítőntä surua tai myötätuntoa. Ja tämä tekee *Napamiehistä* dramedyn. Mutta tässä tutkimuksessa *Napamiehiä* käsitellään kuitenkin puhtaasti sitcomin käsitteen näkökulmasta, sillä sen komediallinen luonne noudattaa sitcomin sisältömekaniikkoja.

## 6. YDINIDEA *ISÄNMAAN TOIVOISSA*

Seuraavissa kappaleissa analysoidaan case studyjen ydinideaa esittämäni hypoteesin pohjalta. Tuo hypoteesi oli, että ydinidean ehdottomat elementit ovat komedialliset henkilöhahmot ja heihin samastuminen, sarjan maailman merkitys sekä huumorin tyyli, suhteessa tekijän tietoiisiin tavoitteisiin

*Isänmaan toivojen* perustavalaatuinen ristiriita syntyy, kun laiskat mutta silti menestyksenhimoiset Vellu ja Antti yrittävät mahdollisimman vähällä työllä saada mammonaa ja mimmejä. Tästä syntyneet koomiset tilanteet muodostavat jokaisen jakson juonet, joten tätä määritelmää koomisesta premissistä voidaan pitää validina. Kuten aiemmin tutkimuksessa todettiin, koominen premissi rakentuu aina henkilöhahmojen ja heidän ominaispiirteidensä ympärille, ja sillä komedia syntyy tietynlaisten henkilöhahmojen törmätessä ympäröivän todellisuuden kanssa. Tässä tätä tutkimusta varten luodussa *Isänmaan toivojen* premississä tilanne on juurikin näin: henkilöhahmojen omat luonteenpiirteet sotivat heidän omien tavoitteidensa sekä yleisesti totena pidettyjen maailman mittareiden ("kun teet työtä, menestyt") kanssa.

Roope Lehtisen ja Timo Varpion oma ydinidea oli alun alkujaan tehdä "jotain, joka toimii, heidän ikäisistä, heidän ikäisilleen". Selkeänä ensimmäisenä elementtinä oli kimppa-asuminen ajankuvana. Vellu ja Antti ja heidän välinen ystävyys ei noussut idean keskiöön ennen kuin vasta tehtäessä. Haluttiin kommentoida sitä aikaa ja sen ajan tyyppejä, joita *Isänmaan toivojen* henkilöhahmot karrikoivat.

*Isänmaan toivot* lähti liikkeelle erittäin konseptihakuisesta ajattelusta, vaikka, kuten Lehtinen itsekin toteaa, siihen aikaan teoreettinen konseptin kehittäminen oli "jurakauden kehitysvaiheessa". Lehtinen kuvaa *Isänmaan toivojen* kehittymistä puhtaaksi tuotekehitykseksi, pilotoinnin ja uudelleenkirjoituksen myötä. Sarja kehittyi samalla kuin tekijät itse opettelivat, kuinka tehdä sitä. Lehtinen vertaa kehitysprosessia myöhemmin luomaansa ja

tuottamaansa *Me Stallareihin*, jossa selkeästi alusta lähtien oli Lehtisen mukaan high concept-lähtöidea.

*Isänmaan toivot* kuitenkin tähtäsi tiettyyn muotoon päämäärätietoisesti. Haluttiin tehdä angloamerikkalaisen perinteen mukainen klassinen sitcom, jota tuolloin ei ollut suomalaisella televisiossa. Lehtinen kuvaa hänen ja Varpion sukeltamista sarjatyypin analysointiin ”metodologisena”; he kahlasivat läpi kaikki sitcom-sarjat, joista itse tuolloin pitivät, ja purkivat ne pala palalta rakentaen itselleen strukturaalista reseptiä uuden sitcomin luomiseen. ”Metodologisesta” lähestymistavasta kertoo esimerkiksi sarjan juonilinjojen ja niiden sisäisten kohtausten määrä, sekä vitsien määrä. Lehtinen kuvaakin, että ”jos halusimme yhteen jaksoon 10 hauskaa juttua, niin silloin niitä piti kirjoittaa sinne ensin 20, sillä puolet missataan”.

Klassista sitcomia tavoitellessaan Lehtinen ja Varpio kuitenkin jo alkuvaiheissa päätyivät kahteen merkittävään, Lehtisen sanoin jopa urauurtavaan ratkaisuun, pilottiprosessin myötä. Nämä ratkaisut olivat juuri monikameratyypisen kuvaamisen pois jättö sekä naururaidan hylkääminen. He eivät halunneet mukaan isoa studiota ja yleisöä, jossa leikattaisiin kuvauksen yhteydessä jo. Ratkaisut syntyivät siitä, että niihin ei olisi ollut varaakaan, mutta etenkin siitä, että tuolloin laatuvaatimukset asetettaisiin tismalleen samalle tasolle kuin esikuvissaan, jolloin sarjaa olisi verrattu koko ajan niihin. *Isänmaan toivojen* kuvattua pilottia ei koskaan esitetty, mutta pilotin tekeminen oli tärkeää tekijöille itselleen määrittää haluttu sarjan muoto ja tyyli aikana, jolloin kanavan kanssa käytiin paljon keskustelua sarjan muodosta. Lopulta MTV päätyikin tuottamaan samaa aikaa kehitteillä olevan kilpailijan, *Ratikka-Raimon*, joka oli muodoltaan ns. klassinen sitcom, mitä *Isänmaan toivot* ei ollut, ja *Isänmaan toivot* päättyi myöhemmin Neloselle.

*Isänmaan toivojen* tekijöiden tietoinen ydinidea oli siis jossain määrin konseptuaalinen, sillä se perustui puhtaan muodon jäljittelyyn, mutta myös sen uudistamiseen. Tämän lisäksi heillä oli ajatus kimppa-asumisesta sekä neljästä henkilöahmosta (Lehtisen mukaan oli puhdasta sattumaa, että samoilla pääelementeillä pelaava *Friends* (1994-2004, NBC) sattui tulemaan

ulos juuri heidän ollessaan tuotannossa *Isänmaan toivojen* kanssa). Lehtinen ja Varpio lähtivät kehittämään henkilöahmoja varhaisessa vaiheessa, sillä tiedostivat henkilöahmojen olevan minkä tahansa sitcomin moottorivoima. Kun he ensimmäisen kerran esittelivät ideaa kanavalle (ensin MTV3:lle), heillä oli Lehtisen mukaan noin liuskanmittaiset hahmokuvaukset ja heidän lähtötilanteensa, ensimmäisen jakson synopsis sekä sitten jonkinmoinen konseptinkuvaus.

Henkilöahmot, heidän tahdonsuuntansa ja henkilöahmojen väliset suhteet ja dynamiikka olivat tuossa vaiheessa Lehtisen mukaan suhteellisen pitkälle mietittyjä (vaikka, hän muistuttaa, heillä ei siinä vaiheessa ollut hirveästi oppia siitä, mitä kaikkea henkilöahmojen kehittämiseen pitäisi sisältyä). Toki jokainen komediahahmo muuttuu paljon lopullisen näyttelijänsä käsissä, ja niin sen pitää Lehtisen mukaan ollakin. Esimerkiksi Vellun hahmolla oli pitkään biseksuaalisia piirteitä, kunnes Summanen kiinnitettiin rooliin, ja pitkän pohdinnan jälkeen yhdessä näyttelijän kanssa todettiin, etteivät nuo piirteet sopineet henkilöahmolle. ”Jos hyvä näyttelijä tekee komediassa toisin kuin on kirjoitettu, ratkaisu ei ole muuttaa näyttelemistä, vaan käsikirjoitusta”, Lehtinen summaa.

Huumori *Isänmaan toivoissa* ei perustu nasevien one-linereiden ilotulitukseen, kuten amerikkalaisissa sitcomeissa, sillä Lehtisen mukaan he huomasivat suhteellisen alkuvaiheessa, ettei suomen kieli (ja kielen traditio Suomessa) ole siihen paras väline. Tällöin he päättivät panostaa juoniin ja niiden hauskuuteen, joka on nykyäänkin iso osa konseptuaalista ajattelua. Pian etabloituneeksi pääjuoneksi muodostui se, missä Vellu joutuu ongelmatilanteeseen, yrittää valehdella tai muuten huijata itsensä siitä ulos, joutuu entistä pahempaan pulaan, tilanne eskaloituu ja loppuu jonkin sortin katastrofiin. B-juoneksi muodostui se, että Antilla on joku projekti. Etenkin B-juonia oli Lehtisen mukaan helppo keksiä, kun juuri Antin hahmo oli erittäin antoisa. Lehtinen lisää: ”ja täydellisessä maailmassa me saatiin aina ratkaistua A- ja B-juoni juonellisesti yhdessä.”

Sarjan henkilöhahmojen voidaankin todeta olevan hyvin epätasaisia keskenään, ja tässä tarkoitetaan nimenomaan henkilöhahmon kehittelytyön laatua ja määrää. Lehtinen itsekin kuvaa: ”Vellussa on Aku Ankkaa ja selviytyjää, hän tippuu aina jaloilleen. Vellun luuserius on erilaista kuin Antin luuserius, joka oli selkeästi semmoinen slacker-hahmo, generation X, flegmaattinen ajelehtija, jota kiinnostaa vain helpot ratkaisut.” Tästä voidaan huomata, että Antin piirteitä oli kehitelty pidemmälle, eikä näin ollen ollut mikään ihme, että B-juonia Antille oli helpompi keksiä kuin A-juonia Vellulle.

Maailma, jossa henkilöhahmot elävät, on 90-luvun hyvinvointiyhteiskunnan sekä kapitalistisen maailman sekoitus. Vellun ja Antin maailmassa ei ole muuta kuin menestyksen mahdollisuuksia, joko työn tai naisten suhteen. Mutta kun he jatkuvasti epäonnistuvat, tuo kapitalistimaailma tyytyykin vain kohauttamaan heille passiivisia olkia. Vellu ja Antti, vaikka kuinka rahattomia ja työttömiä, eivät oikeasti kuitenkaan näytä olevan kovin isoissa ongelmissa, sillä aina löytyy rahaa vielä yhteen bisseen. Maailma on siis mahdollisuuksia täynnä, mutta häviäjille se on myös lempeä.

Huumorin tyyli *Isänmaan toivoissa* ei ole kestänyt aikaa. Tämä on toki subjektiivinen mielipide, mutta voidaan argumentoida kulttuurissamme käytävän keskustelun tietyistä aiheista edenneen edes jonkin verran niin, että kuivaraiskaukselle (mikä käytännössä heti ensimmäisessä *Isänmaan toivojen* jaksossa tapahtuu) ei enää ole helppo nauraa. Lisäksi sarjan huumori, joka nojaa pitkälti seksuaaliseen häirintään ja vessahuumoriin, voidaan asettaa ns. alatyylisen huumorin tyylin alle. Etenkin toisesta tuotantokaudesta lähtien farssimaisuus kasvattaa jalansijaansa sarjassa. Kohtaukset alkavat nojata yhä enemmän väärinymmärrykseen ja eskaloitumiseen, kohtauksen sisällä olevien hahmojen mennessä ja tullessa ovista sisään ja ulos. Tämä yksinkertaistaa huumorin tyyliä. Yleisvaikutelma on teatterillinen ja karikatyyrisuus on ylivietyä.

Ydinidean hallinnointi läpi sarjan oli Lehtisen sekä Varpion käsissä. Lehtinen kokee, että etenkin kolmannen ja viimeisen tuotantokauden kohdalla ydinidea oli jo hukassa. ”Oli jo kiire päästä eteenpäin.” Lehtinen myöntää, että he olivat

kyllästyneet *Isänmaan toivoihin* ja koko komediagenreen jo niin, että he yrittivät ehkä jollain tasolla, joko enemmän tai vähemmän tietoisesti, jopa itse sabotoida sarjan, etteivät he joutuisi tekemään sitä lisää. Tämän vuoksi he myös päättivät viimeisen tuotantokauden niin, ettei sitä käytännössä voinut enää jatkaa. ”Meiltä puuttui konseptuaalinen kunnianhimo”, Lehtinen summaa. Lehtisen mukaan jos he olisivat halunneet jatkaa sarjaa, heidän olisi pitänyt keskittyä alkuperäisen konseptin kehittämiseen ja ottaa aiemmin enemmän kirjoittajia mukaan ja kehittää ikään kuin ”writers’ room”-tyyppinen systeemi. Näillä eväillä Lehtinen katsoo, että *Isänmaan toivot* olisi kyennyt jatkumaan.

Tässä tutkimuksessa on määritelty ydinidea tekijöistä lähteväksi tietoiseksi ajatukseksi tietyn tyyppisistä komediallisista ja samastuttavista henkilöihahmoista, jotka elävät suhteessa tietyn tyyppiseen maailmaan ja luovat näin tietyn tyyppistä huumorin tyyliä. *Isänmaan toivojen* ydinidean voi edellisten kappaleiden pohjalta rajata siis henkilöihahmoihin, joiden halut ja toiveet ovat ristiriidassa heidän omien kykyjensä, luonteenpiirteidensä ja tilanteidensa kanssa: Kimppakämpässä asuva Vellu haluaa kovasti olla uuden modernin maailman menestyjä mies, tyylikäs yrittäjä (työ- ja naismaailmassa), mutta ei näe olevansa vain suplikoinnin taidoin omaava työtön juppi, sekä samassa kämpässä asuva Antti, rakastettava laiskimus, joka ei oikeastaan pyri mihinkään, vaan ikään kuin primääriluonteensa mukaisesti syö, juo, käy vessassa ja ideoi maailmasta parempaa paikkaa. He asuvat kahden nuoren naisen kanssa pienessä kommuunissa, jossa poikien temmellykset aiheuttavat ongelmia. Vellu joutuu pyrkimystensä kanssa vastatusten maailman kanssa jatkuvasti, kun taas Antti ei niinkään ole ympäröivän maailman vaikutuksen alainen, hänelle olemassa on ainoastaan hänen oma maailmansa. Antin oma maailma ei muutu ulkoisen maailman myötä, Vellun kyllä muuttuu. Heidän toilailunsa liikkuvat usein seksin ja alkoholin ympärillä, luoden alatyylisiä ja farssimaista, yksinkertaista huumoria.

Jos *Isänmaan toivojen* koominen premissi oli: laiskat mutta silti menestyksenhimoiset Vellu ja Antti yrittävät mahdollisimman vähällä työllä saada mammonaa ja mimmejä, voidaan näin todeta ydinidean eroavan

koomisesta premissistä hiukan, lähinnä kimppakämppelementin takia. Myös näin ydinidea avatessa ja laajentaessa voidaan huomata, että koomisen premissin esittämä Antin tahdonsuunta ei oikeastaan pidä paikkaansa, sekä huumorin tyyli puuttuu premissistä kokonaan.

## 7. YDINIDEA KUMMAN KAASSA

Muistamme, että koominen premissi muodostuu erityislaatuisista henkilöahmoista, jotka ovat konfliktissa oman erityislaatuisen maailmansa kanssa. *Kumman kaan* koominen premissi voisi täten olla seuraavanlainen: Ruotsinopettaja Anne ja terveydenhoitaja Ellu ovat juhlimisesta nauttavia parhaita kavereuksia, jotka yrittävät sinnikkäästi viettää koko aikansa yhdessä ja suunnitellen erinäisiä vapaa-ajan rientojaan, mutta joutuvatkin olemaan töissä, ja vapaalla suunnitelmat eivät ikinä menekään putkeen. Näin koominen premissi ratsastaa lähtökohtaisella ristiriidalla naisista, jotka haluaisivat tehdä jotain muuta, mitä joutuvat koko ajan tekemään. Maailma, jossa Anne ja Ellu elävät, on sama maailma, jossa katsojat elävät; sen yleisenä totuutena on, että töitä pitää tehdä, eikä liika juhliminen ole hyvästä. Ja Anne ja Ellu eivät jaksaisi tehdä töitä, vaan juhlia. Uskon, että katsojan samastuminen on mahdollistettu jo premississä, sillä kaikki elävät tylsän realismin ikeen alla ja tunnistavat itsessään halun vaihtaa vapaalle.

Heli Sutelan ja Minna Koskelan tavoite oli 90-luvulla töiden puutteessa kirjoittaa jotain, jota olisi kiva näytellä. He lähtivät kehittelemään tunnin mittaista tv-elokuvaa, jonka uskoivat kiinnostavan vain heidän omia kavereitaan. He kirjoittivat ensimmäiseksi ilmaisen viinan bileet-kohtauksen. He muistivat sen jälkeen eräiden pikkujoulujen jälkeisen taksireissun, jossa he olivat tyttöporukalla leikkineet ”Kumman kaa”-leikkiä niin että taksikuski oli ajaa ojaan, sillä nauroi niin paljon. ”Kumman kaa”-leikissä heitä myös viehätti alussa mahdollisuus kommentoida sitä, miten törkeällä tavalla ihmiset puhuvat julkimoista, he jopa toivoivat, että ehkä sarjan (tai tuolloin elokuvan) kautta ihmiset tajuaisivat puhua vähän siivommin. Mutta toisin päin kävi, ja se



vain kiteyttää Sutelan mukaan sen, kuinka tekijä ei loppukädessä voi koskaan itse määritellä teoksensa vaikutusta.

”Kumman kaa”-leikin myötä henkilöhahmoin istutettiin se, että heillä ei oikeasti ole ikinä mitään potentiaalia tai mahdollisuuksia onnistua saada miehiä, joista haaveilevat, mutta että naiset ovat silti äärettömän itsetuntoisia ja heillä on aina hyvä meininki. Tärkeänä tietoisena tavoitteena Sutelalla ja Koskelalla oli luoda naisroolit, jotka eivät ole iänikuisia tyttöystäviä tai huoria, joiden tehtävä on tukea miespäähenkilöitä. He kokivat tämän vaaran katoavan, kun itse sai tehdä ja kirjoittaa. Myyntivaiheessa perinteinen sovinistinen näkökulma naisrooleihin kuitenkin taas pompahti heidän eteensä; tuotantoyhtiöt kaipasivat päähenkilöiden välille ristiriitaa, esimerkiksi heidän pitäisi taistella jostain miehestä tms. Sutela ja Koskela pitivät onnistuneesti tiukasti kiinni siitä, että ristiriita ei tässä sarjassa ole naisten välillä, vaan heidän ja maailman välillä. Anne ja Ellu tukevat aina toisiaan. Tämä on myös tärkeä pohja sarjan komiikalle. Sillä vaikka tilanteet menisivät päin mönkiä, niin Anne ja Ellu vain buustavat toistensa egoja, eivätkä näin ikinä opi mitään tai kehity henkilöhahmoina. Sutelan sanookin, että jos henkilöhahmot olisivat olleet yksin sarjan heille esittelemissä tilanteissa, he olisivat saattaneetkin oppia ja ymmärtää jotain. Toistoon tähdättiin siis tietoisesti ja naisten välinen suhde oli sen mahdollistaja.

Naisnäkökulma oli moottorina monelle muullekin henkilöhahmojen ja maailman välisen suhteen konfliktille. Annen ja Ellun roisi juominen on tästä yksi hyvä esimerkki, josta Sutela sanoo: ”se, että ne on naisia ja käyttäytyy näin, on hauskaa. Ja se, että niiden tässä maailmassa annetaan käyttäytyä näin. Oikeassa maailmassa niille olisi heti annettu tietenkin opetus, että ne olisi olleet kunnolla.” Vapaus ja itsenäisyys onkin erittäin tärkeä teema *Kumman kaan* hahmoissa, ja muistan itsekin, kuinka *Kumman kaan* tullessa telkkarista minä ja kaverini 14-vuotiaina nuorina tyttöinä ihailimme noita rämäpäisiä naisia. Sarjan suosion takana onkin ehdottomasti Peppi Pitkätossu-efekti; villi tyttö, joka saa tehdä mitä haluaa. Kukapa nainen tai mies (iästä riippumatta) ei haluaisi semmoinen olla. Tästä kertoo myös sarjan jatkuva suosio ja uudistuva fanikanta. Sutela kertoo, että hän saa edelleen

palautetta 60-vuotialta Eiran hienostorouvilta aina teinipoikiin, jotka ovat löytäneet sarjan nyt, yli 10 vuotta sarjan ensi-esittämisen jälkeen. ”Jos teos on onnistunut, sen kohdeyleisö on kaikkea vauvasta vaariin, on turhaa maailman rajaamista ajatella muutoin”, Sutela sanoo.

Sutela ja Koskela kiersivät monissa tuotantoyhtiöissä tuntisen tv-leffansa käsikirjoituksen kanssa, ennen kuin tuottaja Akimof kiinnostui siitä. Mitään muuta materiaalia heillä ei ollut, Sutelan sanojen mukaan siksi, että he eivät osanneet mitään muuta myyntitekstiä kirjoittaa. Tässä kohtaa käsikirjoituksessa oli selkeästi nähtävissä ydinidean vallankumoukselliset ja jopa siksi ehkä vastenmieliset päähenkilöt, jotka yrittävät arkisin tehdä töitä kansankynttilämäisesti koulussa ja iltaisin riekkuvat baareissa. Vahvan ristiriidan, eli sen että ”nämä lumpot kasvattavat meidän lapset”, syntyminen oli tuolloin täysin intuitiivinen kehityssuunta. Sutela muistaa, että he keskustelivat vaihtoehtoisesta maailmasta, sairaalasta, mutta se tuntui liian vaaralliselta vaihtoehdolta, sillä silloin olisi ollut kyse oikeista ihmishengistä. ”Mutta kaikkihan tietää, että lapset selviää sodista, niin kyllä ne selviää noistakin.”

Mitään analyttistä keskustelua *Kumman kaan* huumorintyylistä ei missään vaiheessa käyty. Kaikki ratkaisut olivat intuitiivisia (paitsi vahvojen naisroolien kirjoittaminen oli tietoista). Sutela kuvailee, että he aina ensin kirjoittivat yhden hauskan kohtauksen, ja sitten ehkä seuraava tai edeltävä kohtaus, sitten tuli ehkä olo, että pitäisi tuoda yksi henkilöhahmo lisää, kuten Annelle veli, ja niin poispäin. Esimerkiksi Annen ja Ellun vahva homokammo vain syntyi näin kohtausten kautta, ja juuri se on Sutelan mukaan taas homoyleisön lempiasioita koko sarjassa. He vetivät kuitenkin tietoisesti rajan siihen, että oksentelua he eivät halunneet näyttää, sillä siinä ei ole mitään mielenkiintoista, ja näin rajasivat jollain lailla kaiken muunkin alatyylisen huumorin pois. Tähän visioon voidaan lukea myös se, että hahmoja ei ikinä nähdä keskellä ”sutinaansa”, ei alasti eikä pussailemassa. Silti yleisesti juuri naishahmojen käyttäytymisen takia *Kumman kaan* huumorin tyyliä voi edelleen tässäkin maailmassa, sääli kyllä, kuvailla provosoivana. Tämän takia

voidaan väittää sarjan kestäneen näin hyvin aikaa ja olevan edelleen uusille yleisöille tuore näkökulma maailmaan.

Kirjoittaessaan *Kumman kaata* Sutelalla ja Koskelalla ei ollut mielessään mitään referenssejä. Rytmistä he eivät myöskään käyneet sen kummempia analyttisiä keskusteluja, sillä heidän kirjoitusyhteistyö sujui helposti ja mutkattomasti eikä tarvetta näin ollen ilmentynyt. He ajattelivat, että jos yhdessä jaksossa on riittävästi hyviä tilanteita yhdessä, niin sitten jakso on hyvä. Sutela listaa yhdeksi isoksi salaisuudeksi nauramisen rytmin. ”Me naurettiin paljon, kun me kirjoitettiin. Ja me naurettiin Minnan kanssa aina samoissa kohdissa, mutta ei pakosti edes samalle asialle. Siksi oli ehdottoman tärkeää, että kirjoitimme kaiken koko ajan yhdessä.”

Alusta saakka oli ideana kuvata vain yhdellä kameralla ja ilman yleisöä, sillä ennen tuotantoa sarjan genrenä oli draamakomedia, ”paino sanalla draama”, Sutela sanoo. Tämä liittyi enemmän näyttelemisen tyyliin kuin sisältöön, sillä Sutelan mukaan ei haluttu tähdätä ”hassunhauskaan” sarjaan, vaan että henkilöhahmot näyteltäisiin äärettömän tosissaan. Mutta kuten aiemmin mainittu, *Kumman kaassa* ei käsitellä tunteita ollenkaan, ja tämä mielestäni tekee sarjasta puhtaasti komediallisen. Sutelan mukaan tunteitten mukaan tuominen olisi tehnyt henkilöhahmoista väärällä lailla monimutkaisia, ja kun joku asia on monimutkainen, se ei enää ole hauska. Samoin Sutela muistelee tunteitten käsittelyn poisjättämisen liittyvän siihen vaaraan, että tunteita käsitellessään hahmojen olisi ehkä pakko oppia jotain, ja sitä he eivät halunneet. Lisäksi Annella ja Ellulla on Sutelan sanojen mukaan niin vahva yhteys, että ei heidän tarvitse selitellä tunteitaan, se olisi turhaa. Jos nämä kaksi naista eivät olisi yksikkö, niin sitten olisi varmaan pitänyt tehdä erilaisia ratkaisuja, Sutela lisää. Mutta Anne ja Ellu tietävät kyllä toistensa tunteet, ja hahmojen katseen kautta katsojakin näkee ne.

Toiseen tuotantokauteen siirtyessä kirjoittaminen jatkui saumattomasti ennallaan, mutta sarjassa vaihtui ohjaaja, ja sitä kautta kuvaaja ja kamera. Sarjan taiteellinen ulkoasu siis muuttui, ja sen kyllä katsojanakin huomaa. Yhtäkkiä esimerkiksi Annen ja Ellun kodit ovatkin erilaiset kuin

ensimmäisessä tuotantokaudessa, tärkeä Eino-baari lokaationa hävisi jne. Ydinidea jatkui kuitenkin taiteellisista ja tuotannollisista muutoksista huolimatta, sillä ydinidea määrittäyty käsikirjoituksessa, ja käsikirjoitukseen ei *Kumman kaassa* missään vaiheessa koskenut kukaan muu kuin Sutela ja Koskela.

Kuitenkin Sutela kommentoi asiaa myöhemmin tajuamansa asian kautta: ”Show-runnerisysteemi on ehdottoman hyvä kokonaisuuden kannalta. Ja se titteli pitää olla juuri niillä henkilöillä, jotka ovat sarjan luoneet. *Kumman kaan* tapauksessa ne olimme me, mutta meillä ei ollut tietoa tämmöisestäkin tekotavasta, jolloin loppukädessä väärät henkilöt olivat alisteisia väärille henkilöille, ja lopputuote on eri.” Sutela ja Koskela eivät halunneet jatkaa kysynnästä huolimatta *Kumman kaata* toisen tuotantokauden jälkeen, ja ehkä juuri tämä alisteisuus oli tukemassa tätä päätöstä. Sutela myös toteaa, että hyvä sarja pitää lopettaa siihen, milloin se on vielä hyvä. Hänen mukaansa *Kumman kaan* ydinideaa olisi kuitenkin voinut venyttää jatkumaan vaikka kuinka pitkälle, hahmot ja maailmat olivat tarpeeksi eheitä ja kiinnostavia siihen. Teatteriesitys, jonka Sutela ja Koskela myöhemmin loivat konseptista, onkin ollut menestys. ”Mitä vähemmän kukaan puuttuu siihen sun ideaan, sitä parempi”, Sutela kiteyttää.

Haluamme nyt määrittää *Kumman kaan* ydinidean. Sen pitäisi tämän tutkimuksen hypoteesin mukaan koostua siis samastuttavista komediallisista henkilöahmoista ja heidän toimintojaan heijastavasta maailmasta ja tietynlaisesta huumorin tyylistä. Edellisten kappaleiden pohjalta voimme määrittää ydinidean näin: Anne ja Ellu ovat parhaita kavereita, jotka tekevät kaiken yhdessä. He viettävät aikansa baarissa ja puhuvat miehistä tai juovat kotona ja puhuvat miehistä. He tekevät aina juuri sitä mitä haluavat, paitsi silloin kuin heidän pitää olla töissä. He ovat töissä samassa koulussa, Anne on ruotsinopettaja ja Ellu on koulun terveydenhoitaja. He suhtautuvat töihinsä välinpitämättömästi, mutta esittävät ulospäin (ja itselleenkin) kuitenkin hyviä työntekijöitä. He yrittävät laistaa kaikista velvollisuuksistaan ja tehdä vain heidän mielestään hauskoja juttuja keskenään. Ylenpalttinen juominen, miehistä ja seksistä puhuminen sekä velvollisuuksista luistaminen ovat

keskeisiä tilanteita, joihin Anne ja Ellu päätyvät, ja naisten käyttäytyminen luo tekee huumorintyylistä provosoivan.

Tämän kappaleen alussa muotoiltu koominen premissi *Kumman kaalle* meni seuraavanlaisesti: Ruotsinopettaja Anne ja terveydenhoitaja Ellu ovat juhlimisesta nauttivia parhaita kaveruksia, jotka yrittävät sinnikkäästi viettää koko aikansa yhdessä ja suunnitellen erinäisiä vapaa-ajan rientojaan, mutta joutuvatkin olemaan töissä, ja vapaalla suunnitelmat eivät ikinä menekään putkeen. Vaikka ydinidea on pitemmin määritelty, voidaan havaita, että *Kumman kaan* tapauksessa koominen premissi ja ydinidea noudattelevat samanlaista kaavaa. Kaikin puolin tuotteen ytimen ja konseptin voidaan siis olevan suhteellisen eheä. Ja kyseessä on tämän tutkimuksen ainoa case study, jossa ei ollut tipan tippaakaan konseptuaalista ajattelua kehitysvaiheessa läsnä.

## 8. YDINIDEA NAPAMIEHISSÄ

Heti ensimmäiseksi analyysia varten haluamme luoda *Napamiesten* koomisen premissin. Sarja, jossa päähenkilöt parodioivat itseään omien, oikeiden maailmojensa ja elämiensä ongelmien keskellä, on totta kai ehdoton lähtökohta tälle sarjalle. Periaatteessahan sarjassa ei missään vaiheessa kerrota, että henkilöt esittävät itsejään. Se pitää ikään kuin tietää, niin kuin esimerkiksi Larry Davidin sarjassa *Curb Your Enthusiasm* (2000-2011, HBO), jossa *Seinfeldin* luoja Larry David esittää itseään. Tieto saatetaan antaa esimerkiksi *Napamiesten* synopsiksessa Ruutu.fi-palvelussa tai muissa vastaavissa myyntiteksteissä. Sisältö ei kuitenkaan itsessään anna tätä informaatiota. Ilman tätä informaatiota sarja olisi hyvin eri. Elokuvissa esimerkiksi tositapahtumiin perustuminen melkein aina installoidaan originellilla planssilla: ”Perustuu tositapahtumiin”. Planssi on osa elokuvan grafiikkaa ja näin ollen sisältöä. *Napamiesten* tapauksessa sarjan sisällöstä ulkopuolisen informaation voi katsoa määrittävän sisältöä, mutta otammeko me tätä kuitenkaan mukaan sisältöanalyysiimme?

Katsotaan, mitä tapahtuu, jos mietitään ”pelkkää sisältöä”, unohtaen hetkeksi ”fiktiivisen itse-esittämisen” (tai jokin muu yhtä pätevä av-alan termi). Näin voidaan tarkastella, mitä jää jäljelle. *Napamiehissä* päähenkilöitä on kaksi. Päähenkilöt ovat ystävykset Janne ja Tommi. He ovat keski-ikäisiä helsinkiläisiä näyttelijöitä, joita pelottaa äärettömästi keskinkertaisuus ja he käyttävät paljon aikaa ulkonäkönsä ja muun *hipin* miettimiseen. He ovat tunteikkaita ja haluavat hyväksyntää. Tommi on röyhkeämpi ja iso-egoinen, Janne on herkkä ja vähän pihalla oman olemisensa kanssa. Heidän kaikki (henkiset) ongelmansa jollain lailla ovat kiteytettävissä peilikuviksi näyttelijän universaaleista epävarmuuksista. Maailma, jossa he elävät, on näyttelijän Helsinki ja sen työmarkkinat. On mainoskuvauksia, teatteriesityksiä, tv-sarjan kuvauksia. Päähenkilöt ovat siis tauotta konfliktissa ulkoisen maailman kanssa. He keksivät ultrajuoksuretken Pohjoisnavalle tehdäkseen jotain uutta, josta jäisivät ihmisten mieliin. He etsivät kuolemattomuutta. Retken he yrittävät rahoittaa näyttelijämaineellaan.

Olemme määrittäneet, että koominen premissi sisältää tietynlaiset henkilöahmot tietynlaisessa ympäristössä, ja että siihen sisältyy jonkinmoinen ristiriita. Koominen premissi *Napamiehissä* olisi näin ollen: Keskinkertaisuutta pelkäävät näyttelijäystävät Janne ja Tommi yrittävät järjestää heidät kuolemattomiksi tekevän Pohjoisnavan reissun, mutta törmäävät jatkuvasti näyttelijäntyön ja –maineen tuomiin ongelmiin.

Muuttuisiko koominen premissi, jos itsensä esittäminen tuotaisiin siihen mukaan? Vaihtoehtoinen premissi voisi siis olla: Janne Reinikainen ja Tommi Korpela esittävät keskinkertaisuutta pelkääviä näyttelijäystävyksiä Jannea ja Tommia, jotka yrittävät elää näyttelijöinä Helsingissä ja samalla järjestää heidät kuolemattomiksi tekevää Pohjoisnavan reissua. Voimme todeta, ettei premissi muuttunut, henkilöahmot ja maailma, jossa he elävät, ovat edelleen samat.

Reinikainen, joka kehitti ja hallinnoi ydinidea alusta loppuun saakka, kertoo idean syntyneen erään toisen tv-sarjan konseptin kehittelypalaverin jälkeen. Tuolloin Reinikainen kirjoitti kohtauksen, jossa hän fiktiivisenä hahmona hakisi

tuohon heidän kehittämiensä tv-sarjaan töihin näyttelijänä. Reinikainen lähetti kohtauksen käsikirjoittajapartnerilleen Lundstenille, Lundsten kirjoitti toisen kohtauksen ja näin he alkoivat kehittää *Napamiehiä*. Näitä kohtauksia nivottiin vasta yhteen todella myöhään, vasta käsikirjoitusvaiheen loppupäässä, ennen kohtausluettelon tekemistä. Siihen saakka heillä oli vain kasa irrallisia juonenpätkiä ja kohtauskokonaisuuksia, jotka vasta myöhemmin pistettiin dramaattisiksi kokonaisuuksiksi. Jatkuvuonisuus ei siis ollut heillä tietoisena päämääränä, mutta he puhuivat alusta saakka siitä, etteivät halunneet tehdä sketsisarjaa. Jo alkuvaiheessa heillä oli tietoinen tavoite konseptoida sarja paperille, jotta heillä olisi sitten jotain, jonka kanssa marssia YLElle. Lopulta sarja päättyi kuitenkin Neloselle.

Reinikainen ja Lundsten kasasivat ydinporukan ja mukaan tulivat Korpela, Björn ja Koponen. Tällä poppoola he sitten kehittivät juonilinjoja ja henkilöhahmoja. Tässä vaiheessa Jannen ja Tommin ystävyys muodostui tärkeäksi elementiksi sarjalle. Ennen tätä oltiin oltu vain Janne-hahmon näkökulmassa. Myöhemmin Reinikainen, Lundsten ja Korpela jatkoivat kolmin kirjoittamista. Reinikaisella on kokemusta *Studio Julmahuvin* kirjoittamisesta nimenomaan ryhmässä, ja tämä positiivisen kokemuksen takia hän halusi *Napamiehiinkin* kirjoitus- ja kehittäjäryhmän. Hän kokee, että ryhmä voi viedä omaa ideaa paljon pidemmälle eri näkökulmien kautta. *Napamiesten* ryhmässä olikin yksi ohjaaja, yksi käsikirjoittaja, kaksi näyttelijää ja yksi sirkustaiteilija. Reinikaisen kokemus kombosta on erittäin toimiva.

Idea itsensä esittämisestä ei kuitenkaan ollut Reinikaiselle täysin uusi, hän oli kehittänyt ideaa jo aiemminkin erinäisissä kokeiluissa. Häntä oli pitkään jo kiinnostanut idean suoma mahdollisuus itseironiaan ja satiiriin. Hän itse ajoittaa kiinnostuksensa syntymisen itsensä esittämiseen jo parinkymmenen vuoden taa Woody Allenin *Annie Halliin*. Kyseinen elokuva olikin *Napamiehille* tärkeä tietoinen esikuva alusta saakka, sekä sisällöllisesti että muodollisesti. Reinikainen avaa referenssin taustoja näin:

”Koin, että siinä voisi olla sellaista aluetta, joka voisi olla minunkin aluetta, semmoista huumoria, joka puhuttelee, ikään kuin samastumiskumppani.

Annie Hall, joka on komedia, on kuitenkin myös draama. Siinä tyyllilajissa oli jotain, joka kiinnosti, se tuntui laajemmalta kuin joku 'peruskomedia'. Sen visuaalisuus, ja New Yorkin iso rooli, hienoa kuvausta. Se oli koko se paketti, ei pelkästään se päähenkilö. Koko konsepti.”

Myös tässä Reinikainen itse sivuaa konseptointia ja sen merkitystä *Napamiesten* kehittämisessä. Hahmot, perusrivistö, maailma, muoto (tarina tarinassa) ja referenssit olivat kaikki kohdillaan jo ennen käsikirjoituksen alkua. Tärkeät elementit lainattiin esikuvultaan. Kuten *Annie Hallissa*, myös *Napamiehissä* vähän puusta pudonnut ja epätoivoinen päähenkilö seikkailee lookatiossa (kaupunki), jonka merkitys on iso. Kuvausmetodi oli myös *Napamiehissä* alusta saakka selkeä: ei monikameratekniikkaa. Toiseksi selkeäksi referenssiksi Reinikainen nimeää fiktiivisen hahmon Alan Partridge:n, joka parodioi brittiläisiä tv-persoonia, muun muassa sarjassa *Knowing Me Knowing You* (1994-1995, BBC 2). Lundstenin pöytään tuoma referenssi oli *Curb Your Enthusiasm*.

Navan kaivelussa yleisön edessä on tietenkin aina vaaransa. *Napamiesten* kohdalla Reinikainen kuitenkin katsoo, että se, että heitä oli kolme käsikirjoittajaa, esti sarjan sisällöllisesti lipsumasta ”pelkkään insighttiin”. Hänen mukaansa komedian lähtökohtainen olemus on kuitenkin aina henkilökohtainen, joten tässä pitää osata tasapainotella hyvin. Hän on näin jälkikäteen sitä mieltä, että he olisivat voineet mennä vielä rohkeamminkin syvemmälle ja tehdä vielä henkilökohtaisemman sarjan. Komedian suunnan kanssa olisi ehkä tullut kuitenkin ongelmia, kokonaisuudesta olisi tämän vision mukaan tullut Reinikaisen mukaan draamallisempi. Tällöin vaakalaudalla painoivat myös kanavan toiveet mahdollisimman suurelle yleisölle avautuvasta sarjasta, ja esimerkiksi tietynlainen ”perhehumorin” tyyli määriteltiin kanavan puolelta heti alkuun: sarjaa piti pystyä esittämään ennen kello yhdeksää.

Vaikka *Napamiehet* oli alusta saakka suhteellisen selkeä idea ja lopputuloksen mukainen konseptinkehittäminen lähti heti käyntiin, oli siinä kuitenkin elementtejä, jotka muuttuivat. Esimerkiksi dramaturgisia keinoja on



*Idiootti*-sarjan (jonka niminen *Napamiehet* kehittelyvaiheessa vielä oli) konseptin esittelypaketissa listattu monia, joista ainoastaan tapahtumien pilkkominen ja kerronta eri aikatasoissa jäivät lopputuotteeseen. Hahmojen monologit suoraan kameralle sekä hahmojen päänsisäiset muistelot ja kommentoinnit jäivät kokonaan pois. Esittelypaketin mukaan ”neljäs seinä” haluttiin rikkoa siksi, että päähenkilöiden ja katsojien välille muodostettaisiin kahdenkeskinen yhteys. Ehkä tuosta intiimisyyden tavoittelusta on kuitenkin jäljellä jotain sarjan lopullisessa, rauhallisessa tunnelmassa.

Esittelypaketissa myös kerrotaan, että Janne-hahmo on sarjan alkaessa juuri läpikäynyt sairaskohtauksen ja näin ymmärtänyt elämän rajallisuuden. Tämän takia hän alkaa toteuttaa suurprojektia Dostojevskin *Idioottia*. Sarjan kokonaishenki oli selkeästi draamallisempi sekä intertekstuaalisempi. Voidaan kuitenkin sanoa, että ydinidea oli tässä kohtaa jo nähtävissä, eli keskeiset henkilöt (ja se että he ovat omia itsejään) sekä maailma, jossa he liikkuvat, olivat täysin samat. *Idiootti*-projekti vain korvautui lopputuloksessa rikossarjan kuvauksilla, ja elämän rajallisuus-teema jäi pois. Nämä kevensivät Reinikaisen mukaan sarjan tyyliä huomattavasti, vaikkakin jo *Idiootti*-esittelypaketissa sarjan tyyli rajataan romanttisen komedian sekä satiirisen komedian lajeihin. Sarjassa olikin alun perin mukana naissivuhahmo ja tämän mukanaan tuoma romanttinen sivujuoni, mutta tämä jouduttiin leikkauspöydällä poistamaan kokonaan. Tommilla piti myös Reinikaisen kertoman mukaan olla haaremin pyörytys meneillään, jota tähdättiin eskaloituvan katastrofiin, mutta Tommi-hahmon kehittyessä naissankarius jäi pois.

Sarjassa käytetään paljon vierailijoita. Nämä vierailijat joko myös esittävät itseään, tai sitten täysin fiktiivistä hahmoa. Vierailijat ovat pääasiallisesti oikeita kuuluisia näyttelijöitä. He esiintyvät pääasiallisesti vain yhdessä, heihin liittyvässä jaksossa. Tämä luo selkeän rakenteen jaksokohtaisille juonille, joiden kautta katsoja hyväksyy joka jaksossa täysin uudet henkilöhahmot. Jaksorajojen yli pysyvät hahmot ovat ainoastaan Janne, Tommi, Inga ja Tero (ja Helsinki). Reinikaisen mukaan vierailijat ovat henkilöitä, joita Janne-hahmo kohtaa elämässään, ja joiden vaikutuksen alaisiksi hän joutuu. Tätä kautta

päähenkilön passiivisuus manifestoituu. Mutta tämä jaksokohtainen rakenne ei ollut selvänä suunnitelmana alussa. Reinikainen sanoo, että oikeastaan vasta kohtausluettelo tehdessä he päätyivät ratkaisuun niputtaa yhden vierailijan kohtaukset yhteen jaksoon.

Myös koomisen premissin ydin eli Pohjoisnapa tuli vasta aivan loppumetreillä mukaan sarjaan. Korpela keksi idean Pohjoisnavasta vain pari kuukautta ennen kuvausten alkua. Pohjoisnapa mielenmaisema rupesi tuottamaan heille heti materiaalia. Tässä vaiheessa heillä ei ollut toista suurempaa kaarta sarjassa, joten se mahtui hyvin sekaan. *Napamiehet* kirjoitettiin siis täysin alusta saakka ensin henkilöhahmoista kohtauksiin, jotka myöhemmin linjattiin juonikokonaisuuksiksi, ja vasta viimeisenä mukaan tuli kaiken yhteen nitova suuri kaari. Reinikaisen mielestä tämä on hyvä lähestymistapa komediasarjan luomiseen. Jos ensin on vain iso kaari, joka pitää täyttää, niin vaarana on, että tekijät (esimerkiksi juuri kirjoitusryhmän jäsenet) eivät kaikki saa samalla lailla kiinni ideasta niin kuin saavat pienistä kiinnostavista hetkistä, jota komedia loppukädessä aina on.

*Napamiesten* huumori ainoana tämän tutkimuksen case studyista ei perustu mekaaniseen toistoon. Kun sarja esittelee joka jakso uusia paikkoja ja uusia henkilöhahmoja, ei päähenkilöistä ole helppo hahmottaa oikeastaan yhtään toistuvuutta. He esiintyvät jopa ambivalentteina, esimerkiksi Janne-hahmo on hygieniafriikki yhdessä jaksossa, mutta toisessa jaksossa enää ei. Hauskat kohtaukset, joihin hahmo joutuu, eivät synnykään hahmon omien luonteenpiirteiden systemaattisista ylilyönneistä, vaan yhteen kutova teema on päähenkilöiden pakkomieliteisyys. Janne on obsessoitunut mitättömyyksistä, jolloin hänen luonteenpiirteensäkin ovat alisteisia sille. Samoin on Tommin kanssa, joka on obsessoitunut itsestään, minäkuvastaan. Reinikaisen mukaan perinteisen toiston pois jättäminen oli aivan tietoinen päätös, sillä jo paljon aiemmin kehitellessään Korpelan kanssa erästä toista sarjaa he huomasivat, että monisteiset ja toistoon perustuvat sketsit olivat kuuminta hottia. He halusivat lähteä johonkin ihan toiseen suuntaan. ”Meillä oli jollain lailla konsensus tyylistä, johon *Napamiehet* ei sopinut. Jäljet tästä johtavat 90-luvun puoliväliin”, Reinikainen sanoo.

Toiston pois jättäminen tekee *Napamiehistä* originellin, jopa anarkistisen sitcomin. Myös esimerkiksi juonikaarien epäaristoteeliset dramaturgiset ratkaisut ovat omiaan tekemään sarjasta jopa hiukan taiteellisen eli ”artsun”. Esimerkkikohtauskokonaisuus jaksosta, jossa Janne on housuostoksilla. Jakso alkaa sillä, että Jannen tyttöystävä Inga muistuttaa Jannea sen illan ensi-illastaan, ja kysyy, mitä Janne laittaa päälleen. Janne sanoo, että se on vielä salaisuus. Seuraavaksi näemme Jannen juoksemassa housuostoksille johonkin trendikkääseen kauppaan. Janne iskee silmänsä korallinvärisiin farkkuihin, ja haluaa sovittaa niitä, vaikkei tajua, että ne ovat naisten farkut. Janne yrittää ahtautua pitkään farkkuihin pukukopissa, myyjätär on verhon takana huolissaan. Janne ei saa housuja enää pois, sillä ne ovat liian kireät, ja joutuu ostamaan farkut ne huonosti päällään. Hän on myöhässä, ja juosta harppoo hassusti kiristävien housujen takia kohti teatteria, jossa Ingan esitys on. Hän tapaa Ingan, he halaavat. CUT TO samaan esitykseen, jossa Tommi istuu katsomossa Jannen vieressä. Tommi on tahollaan tämän jakson aikana käynyt läpi uskonkriisiä, johon liittyy paljaat jalat, ja nyt hän vain tuijottaa esiintyjien paljaita jalkoja. Jakso päättyy.

Missään vaiheessa emme siis näe Ingan reaktiota Jannen vaivalla hankkimiin ja täysin epäistuviin housuihin. Perinteinen pay-off puuttuu kokonaan! Ja tämänlaisia ratkaisuja sarjassa käytetään paljon. Ehkä sarjan perinteisen sitcomin (ja muutenkin perinteisten) huumorinkeinojen rikkominen on osasyynä siihen, miksi tämä komediasarja esimerkiksi löysi yleisöä Ranskasta viime vuonna. *Napamiehet* oli esillä tv-sarjoihin keskittyneellä festivaalilla nimeltä Série Series. Tuolloin ranskalainen media nosti sarjan kiinnostavimpien komediasarjojen joukkoon. Kuten tässä tutkimuksessa on mainittu, on harvinaista, että alkuperäiset komediasarjat löytävät kosketuspintaa ulkomailla. Nähtäväksi jää, miten muuten *Napamiehet* tulee matkaamaan.

Toisen mahdollisen tuotantokauden sisällölliset haasteet ovat ensimmäisenä siinä, mikä korvaa Pohjoisnavan suurena kaarena. Ensimmäinen tuotantokausi oli eheä tarina, joka päättyi. Koska tyyli on esitelty aika

selkeästi, katsoja olettaa, että toisessa tuotantokaudessakin on vastaavanlainen selkeä set up. Mutta muuten sarjan jatkamiselle ei mielestäni ole mitään sisällöllisiä esteitä, henkilöhahmot ovat monipuoliset ja heidän suhteensa maailmaan mielenkiintoinen. Toisaalta Reinikainen itse ei usko loputtomaan variointiin. Hän kertoo, että häntä kiinnostaa *True Detectiven* (2014-, HBO) konsepti, jossa jokaisessa tuotantokaudessa tyyli ja set-up tähtää samaan, mutta henkilöhahmot ja maailmat muuttuvat. Olisi mielenkiintoista nähdä, millainen olisi sitcom, jossa koomista premissiä uhmattaisiinkin niin, että jatkuvuuden takaisikin lähtöasetelma, eikä henkilöhahmot ja heidän maailmansa. Ehkä *Napamiesten* seuraavasta tuotantokaudesta tulee sellainen.

Jos ydinidea on tekijöiden tietoinen tavoite lähteä kehittämään tietyn tyyppisiä samastuttavia henkilöhahmoja tietyn tyyppisessä maailmassa ja luoda näin tietyn tyyppistä huumoria, *Napamiesten* ydinidea on edellisten kappaleiden pohjalta määriteltävä seuraavaan: Janne ja Tommi ovat helsinkiläisiä näyttelijöitä, jotka yrittävät tehdä parhaansa erottuakseen ja jäädäkseen ihmiskunnan muistiin. Mutta työmarkkinat ovat hullunkuriset ja ihmiset, joita he kohtaavat, ajavat heidät absurdeihin tilanteisiin. Janne on hiukan neuroottinen ja obsessoituu pienistä asioista ja kohtaamisista. Hän on koko ajan tahtomattaan kohtaamansa maailman riepoteltavana, ja yrittää selvittää tilanteista parhaaksi katsomallaan tavalla. Tommille minäkuva on kaikki kaikessa, ja hän pitää siitä kiinni keinolla millä hyvänsä. Tommi ei ole maailman vaikutuksen alaisena niin kuin Janne, vaan maailma on Tommin vaikutuksen alainen. Heidän keskenään käymänsä keskustelut ja tilanteiden teemat pyörivät taiteen, ihmissuhteiden, korrektiin käyttäytymisen sekä turhien arkipäiväisyyksien ympärillä luoden hyvin vahvan parodisen yleistunnelman.

Mutta mihin tipahtaa ”fiktiivinen itse-esittäminen”? Itsensä esittämisen elementti on kuitenkin *Napamiehissä* sekä tekijöille itselleen että katsojalle katsomiskokemuksen kannalta sarjan tärkeä ydinidean osa. Voidaanko siis todeta, että *Napamiesten* tapaus kyseenalaistaa hypoteesini ydinidean määritelmästä? Ei vielä voida! Sillä kuten ehkä muistamme, ydinidean elementteihin laskimme myös huumorin tyylin. Ja tässä sarjassa ytimessä

riekkuva itseparodia on selvästi isoin huumorin tyyliin vaikuttava tekijä. Tutkimuksessa olemme määritelleet parodian kuuluvan ns. negatiivisen huumorityylin eli ironian alalajikkeisiin. *Napamiesten* huumorintyyli suuressa kaareissa, juuri premissitasolla, onkin näin mustaa huumoria, mutta tyylit sekoittuvat, sillä jaksokohtaisesti yleisvaikutelma on enemmänkin viaton. Reinikainen kertookin, että he alusta saakka tietoisesti eivät halunneet käsitellä tabuja tai koetella rajoja. He halusivat, että *Napamiesten* huumorin käyttövoimana olisi tabujen sijaan inhimillinen heikkous, häpeän ja kiusallisuuden maasto. Näin ollen ydinideaan voidaan lisätä alkuun lauseke ”Janne Reinikainen ja Tommi Korpela esittävät itsejään Jannea ja Tommia...”.

Koomisen premissin ollessa (valitsemme nyt itsensä esittämis-version) ”Janne Reinikainen ja Tommi Korpela esittävät keskinkertaisuutta pelkääviä näyttelijäystävyyksiä Jannea ja Tommia, jotka yrittävät elää näyttelijöinä Helsingissä ja samalla järjestää heidät kuolemattomiksi tekevää Pohjoisnavan reissua” näemme taas, että ydinidea eroaa koomisesta premissistä, sillä koko Pohjoisnapa uupuu. Ydinidean sarjasta maalaama kuva ei silti eroa lopputuotteesta. Vaikka kyseessä on case studyista ainoa sarja, johon on tehty ns. ”modernia konseptinkehitystä”.

Näin voimme luoda väitteen siitä, että konseptointi luo nimenomaan pelkkiä koomisia premissejä, kehyksiä, ja ydinidean kautta tekijä lähtee uuden sarjan rakennusprojektiin liikkeelle noista Reinikaisen mainitsemista kiinnostavista pienistä hetkistä, jota komedia todella on.

## 9. LOPPUPÄÄTELMIÄ

Tässä tutkimuksessa olemme määritelleet sitcomin ydinideaan kuuluvat ehdottomat elementit sekä sen läheisen parin, koomisen premissin. Tutkimme näiden eroja kolmessa case studyssa ja havaitsimme, etteivät ydinidea ja koominen premissi ole täsmälleen sama asia. Kiteytimme tekijälähtöisesti ydinidean syntyvän pienistä komediallisista hetkistä ja muokkaavan tekijän tietoista tavoitetta lähteä kehittämään ideaa, kun taas koomisen premissin

luominen on konseptointia. *Napamiesten* tapauksessa tutkimuksessa oli helpompi jäljittää ydinideaan liittyvien elementtien vaiheita, sillä sarja on niin paljon toisia case studyja uudempi ja siitä oli saatavilla kirjallista materiaalia. Koen, että *Isänmaan toivojen* ja *Kumman kaan* tapauksessa haastateltavat sarjojen luojat eivät yksinkertaisesti muistaneet tutkimuksen kannalta tarpeeksi hyvin eri ydinidean elementtien vaiheita alusta loppuun saakka. Siitä huolimatta analysoiden heidän kanssaan käymiäni keskusteluja sekä lopputuotteita koen, että kykenimme määrittämään jonkinmoisen ydinidean tekijöiden tietoisten tavoitteiden ja lopputuotteen antaman todellisuuden väliltä.

Päädyimme myös kyseenalaistamaan konseptoinnin merkitystä sitcomissa. Konseptointi on juuri koomisen premissin kautta mahdollista, ja toki sitcomiin voi luoda draamasarjan kaltaisen suuren konseptin, mutta tämä tutkimus väittää, että sitcomin luomista ei voi aloittaa suurista kaarista lähtöisin, vaan se aloitetaan pienistä hetkistä. *Isänmaan toivoissa* eikä *Kumman kaassa* ollut mukana minkäänlaista sisällöllistä konseptuaalista ajattelua. Mutta ensimmäisessä sarjassa oli ”metodologinen” lähestymistapa, toisessa ei. Ja ehkä juuri tämä on syynä siihen, miksi ensimmäinen sarja ei ole kestänyt aikaa, jälkimmäinen on. Vaikka Lehtisen sanoin *Isänmaan toivoissa* on ”grungea”, siitä puuttuu *Kumman kaan* tuoreus ja uskottavuus, jonka luulen syntyneen vilpittömästä intuitiivisesta itsensä naurattamisen halusta, eikä muodon matkimisesta.

Aiemmin ei toki konseptoinnista mitään tiedettykään, mutta näinä päivinä työkaluja siihen kuitenkin jo on ja niitä on tässäkin tutkimuksessa lueteltu. *Napamiehet* onkin esimerkki modernista, konseptuaalista kehittelyä tehneestä sitcomista. Omat mieltymykseni eivät kuitenkaan selkeästi jakaudu konseptin kehityksen mukaisesti; *Kumman kaa* ja *Napamiehet* molemmat viihdyttävät minua, vaikka ne on kehitetty aivan eri lailla. Kuten tutkimuksessa jo totesimme, konseptuaalinen kehittäminen voi auttaa sitcomin luomisessa, mutta se selkeästi ei ole sen eilinehto. Ehkä se riippuukin yksinkertaisesti sarjasta; ehkä jotkut sitcomit eivät yksinkertaisesti taivu hyvään koomiseen premissiin?

Hyvän esimerkin sitcomin konseptoinnin potentiaalisesta mahdottomuudesta antaa Sutela puhuessaan yhdestä lempisitcomistaan, *Sohvanvaltaajista* (1998-2000, BBC). *Sohvanvaltaajat* on käytännössä sitcom televisiota katsovista ihmisistä. Sutelan mielestä kukaan ei olisi ymmärtänyt *Sohvanvaltaajia* pelkästään paperilla, sitä on siis varmasti ollut melkein mahdotonta myydä. Mutta näyttelijänä Sutela kokee, että olisi heti ymmärtänyt, mitä kaikkea sen materiaalissa on. Mutta vain silloin, jos hän olisi saanut käsiinsä käsikirjoituksen, ei konseptin esittelypakettia tai muuta myyntitekstiä.

”Jos tuottaja keksii vain ideoita ilman sisältöjä, pelkkiä kohderyhmiä, silloin tuote ei synny kenenkään intuitiosta eikä vapaasta tahdosta. Ja ilman näitä kahta asiaa ei ole mitään”, Sutela tiivistää.

Kohderyhmäajattelussa problemaattista on juuri se, että sorrutaan miettimään, mikä tiettyjä ihmisiä naurattaisi, kun sitcomia lähtöoletuksena pitäisi tämänkin tutkimuksen mukaan kirjoittaa siitä, mikä itseä naurattaa. Jonkun toisen yläpuolelle asettautuminen harvoin on hyvä lähtökohta tuottaa hauskoja juttuja. Sutela kertookin tänä päivänä Suomessa kuulevansa kentältä tämän tyyppisiä ohjeita komediakirjoittajille: ”Älä kirjoita välttämättä sellaista, mikä sua itseäsi naurattaa, vaan että mitä joku voisi vaikka 7-vuotiaan lapsensa kanssa katsoa, ja sitten ne voisi nauraa yhdessä. Miten tämä oikein tapahtuu?” Sutela kysyy. ”*Kumman kaassa* ei ikinä tehty tota virhettä, sillä se tehtiin alusta saakka vain meille itsellemme.” Ja tulokset puhuvat puolestaan.

Koska huumorin todetaan syntyvän vain ja ainoastaan henkilöhahmojen kautta, ei konsepti edellä rakentaminen siksikään kannata. Uuden sitcomin kehittäminen on siis melkein pakko aloittaa henkilöhahmot edellä. Tämä ei tarkoita sarjan maailman ja sen tuomien jännitteiden unohtamista, vaan näkökulman asettamista kehittämissä vaiheissa tiukasti henkilöhahmojen draamallisiin tarpeisiin. Mitä tietynlainen henkilöhahmo tarvitsee ympärilleen, jotta syntyisi mahdollisimman paljon ristiriitaa? Näin syntyy sitcomin ydin.

*”Se on ehdottomasti mun elämäni hauskimpia duuneja, se kun me kirjoitettiin.” – Heli Sutela Kumman kaasta*

Kirjoitusryhmän merkitys nousi tämän tutkimuksen myötä yhdeksi isoksi pohdittavaksi asiaksi uutta sitcomia luodessa. Jokaista tutkimuksen case studya oli ideoitu ryhmässä, kahta kolmesta kirjoitettukin yhdessä. Reinikaisen esittämä varioiva kombo erilaisia näkökulmia samassa tiimissä on mielenkiintoinen. Ajatuksessa käsikirjoittajien, näyttelijöiden ja vaikka sen hauskimman tuntemasi sairaanhoitajan yhdistämisessä yhteen kirjoitusryhmään on jotain kutkuttavaa. Sutela kertookin: ”Nyt tv-käsikirjoittajat on tajunneet, että tuolla on kasa ammattilaisia, koomikoita (stand up-ammattilaisia), jotka käy joka ilta testaamassa, että mille se liveyleisö oikeasti nauraa, ja nyt vasta niitä on ruvettu palkkaamaan tv-käsikirjoittajiksi myös”. Ryhmän kokoamisessa täytyy kuitenkin olla tarkka ja käyttää aikaa sen testaamiseen, sillä ryhmä, jossa yhteishenki on huono, ei tuota varmasti parempaa tekstiä kuin yksin tyytyväisesti kirjoittava käsikirjoittaja. Lisäksi täytyy muistaa, että kuten *Napamiesten* tapauksessakin, kirjoitusryhmän jäsenet kaikki kirjoittavat, ja kirjoitusryhmää isompi ideointiryhmä voi olla sitten erikseen.

Opimme myös, että sitcom-tekstin luetuttaminen näyttelijöillä ja ystävillä kehitysvaiheessa jo on ehdottoman tärkeää. Tällöin tekijä kuulee suorat reaktiot siitä, mikä tekstissä todella on hauskaa ja mikä ei. Se auttaa kiteyttämään ydintä ja jättämään mahdolliset turhat pois. Sutelan mielestä tekstistä itsestään ei tarvitse vielä tietää, että onko se hauska vai ei, mutta tuolloin se täytyy ehdottomasti antaa näyttelijälle käteen. ”Näyttelijä tietää kyllä, saako se sillä naurut aikaiseksi vai ei.”

Huomaamme case studyjen kautta myös, että sitcomin ydinidean elinkaari on alisteinen tekijästä itsestään lähteville sisältömuutoksille, mutta etenkin ulkopuolelta tulevalle sensuurille ja ohjaukselle. Tällaista on jokaisen tämän tutkimuksen case studynkin yhteydessä ollut, esimerkiksi huumorin tyylin tai jopa itse formaatin suhteen. Jokaisessa case studyssa oli nähtävissä kuitenkin ydinidean hallinnoijien vahva luotto omaan tekemiseen ja



jääräpäinen tuotteensa suojele. *Isänmaan toivoissa* ei suostuttu käyttämään monikameratekniikkaa, vaikka se tarkoitti kanavan vetäytymistä. *Kumman kaassa* ei suostuttu rikkomaan ystävyksiä yksiköstä kaksikkoon.

*Napamiehissä* sisällölliseen sensuuriin alistuttiin ehkä eniten, mutta Reinikainen ei kuitenkaan antanut periksi ydinideansa tärkeistä elementeistä kertaakaan paineista huolimatta. *Kumman kaassa* myös tapahtui muun muassa niin, että kun sarjaa tilattiin kesken ensimmäisen tuotantokauden Sutelalta ja Koskelalta lisää, heille sanottiin, että kahden kuukauden päästä kuvataan. Tässä kohtaa Sutela ja Koskela, siitä uhasta huolimatta, että kanava vetäytyisi kokonaan, eivät suostuneet kiirehtimään käsikirjoitusprosessia, vaan vaativat sille vähintään kuusi kuukautta. Kanava myöntyi. Tämäkin on erittäin merkittävää ydinidean suojele.

Tarinan opetuksena on siis se, että sitcomia luodessa ei pidä tehdä kompromisseja muita miellyttääkseen, vaan tekijän täytyy luottaa omaan visioonsa. Huumoria ei muuten synny, sillä humoristiset asiat harvoin ovat kompromisseja. Intuition merkitys kaikessa taiteen tekemisessä, mutta juuri etenkin huumorin tuottamisessa, on valtava. Oma intuitiota voi harjoittaa, mutta se on myös taito, joka kehittyy kokemuksen myötä. Siksi siihen kannattaa luottaa alusta saakka. Reinikainen puhuu samasta temasta:

”Pitää olla uskollinen sille, mitä pitää itse hauskana, ja sitä pitää varjella. Pitää suojele sitä oman jutun ydintä, sitä sen jotain erityistä, ja omaa erityislaatuisuuttaan. Se, että pystyy jääräpäisesti viemään sen oman erityislaatuisuutensa siinä jutussa läpi loppuun saakka kaikkien niiden vaiheitten läpi turvassa, on vaativaa. Siinä menee helposti pää pyörälle, jos kuuntelee väärä profettoja. Ja useasti se voi olla jopa mahdotonta selittää. Kaikki ei ole selkeästi sanallistettavissa tai konseptoitavissa. Komediasa on paljon sellaista.”

Ja vaikka klassista sitcomia syytetään läntisen maailman tuhosta sen vääristä arvoista yksinkertaistavaa huumoria ammentamisen takia (<https://medium.com/@thatdavidhopkins/how-a-tv-sitcom-triggered-the-downfall-of-western-civilization-336e8ccf7dd0#.oxe300lwp>), niin silti koen,

että sitcomin luontainen rooli yhteiskuntarakenteiden kritisoijana sekä uusia, positiivisia ja rakentavia ajatuksia synnyttävänä taidemuotona on enemmän mahdollisuus kuin uhka.

Lopuksi voidaan myös todeta suomalaisen sitcomin tämän vuosituhannen esittämisen maanneen yksinomaan Nelonen-kanavan harteilla (ellei MTV3:n esittämää *W-tyyliä* vuosilta 2003-2005 lasketa sitcomiksi, Wikipedian mukaan se on luokiteltu ”viihdeohjelmaksi” (Wikipedia 2013, *W-tyyli*). Haastatteluista kävi myös ilmi, että jokaisen sarjan kohdalla Nelosella oli ollut iso rooli sarjan saattamisessa tuotantoon, kun muut kanavat kieltäytyivät. Maaliskuussa 2016 Nelonen Median myös uutisoitiin ensimmäistä kertaa ohittavan pitkään markkinajohtajan paikkaa pitäneen MTV:n (<https://www.sanoma.com/fi/uutiset/nelonen-media-ensimmaista-kertaa-markkinajohtajaksi-ohi-mtvn>). Täysin puhtaasti akateeminen vinkki siis kaikille tulevaisuuden sitcomien tekijöille: näillä näkymin olisi hyvä hankkia ystäviä Neloselta.

## 10. LÄHDELUETTELO

**Bergson**, Henri (1899/2000) *Nauru. Tutkimus komiikan merkityksestä*. Lokerikirjat, Helsinki.

**Freud**, Sigmund (1905/1983) *Vitsi ja sen yhteys piilotajuntaan*. WSOY, Juva.

**Heikkinen**, Vesa (2014) *Masentunut hahmo komediassa*. Elokuvan ja television opinnäytetyö. Metropolia Ammattikorkeakoulu.

**Huff**, Theodore (1959) *Chaplin, komedian kuningas*. KKn kirjapaino, Helsinki.

**Kantola**, Anu & **Moring**, Inka & **Väliveronon**, Esa (1998) *Media-analyysi. Tekstistä tulkintaan*. Tammer-Paino Oy, Tampere.

**Korhonen, Riina** ”Rani” (2010) *Kuka nauraa ja miksi? Tutkimus suomalaisesta stand up- komiikan yleisöstä*. Kulttuurituotannon opinnäytetyö. Humanistinen ammattikorkeakoulu.

**Kiviranta, Anitta** (2010) *Sitouttamisen alkeet – samastuminen elokuvan roolihenkilöihin*. Elokuvan opinnäytetyö. Turun ammattikorkeakoulu.

**Kuitunen, Heini** (2013) *Henkilöhahmon luominen*. Käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun opinnäytetyö. Tampereen ammattikorkeakoulu.

**Mustonen, Anu** (2001) *Mediapsykologia*. WSOY, Porvoo.

**Nikkinen, Are & Vacklin, Anders** (2012) *Television runousoppia*. *Toisenlainen katse tv-ohjelmiin*. Like Kustannus, Helsinki.

**Pesonen, Pekko** (2002) *Toisen housuissa. Samastuminen käsikirjoittajan näkökulmasta*. Elokuvataiteen pro gradu –tutkielma. Taideteollinen korkeakoulu.

**Puhakka, Sanna** (2007) *Naurettavaa Poliitikkaa. Poliitikan tuottaminen ja huumorin mekanismit tv -sarjassa Itse valtiaat*. Sosiologian pro gradu – tutkielma. Tampereen yliopisto.

**Reinikainen, Janne & Korpela, Tommi & Lundsten, John** (2012) *Idiootti*. Tv-sarjan esittelypaketti (sisältäen myös synopsikset 12 jaksosta).

**Reinikainen, Janne & Korpela, Tommi & Lundsten, John & Björn, Inga & Koponen, Tero** (2013) *Koomikko, osa 1*. Tv-sarjan jakson käsikirjoitus.

**Reinikainen, Janne & Korpela, Tommi & Lundsten, John & Björn, Inga & Koponen, Tero** (2013) *Koomikko, osa 3*. Tv-sarjan jakson käsikirjoitus.

**Sainio, Maria** (2009) *Suomalaisten elokuvien kansainvälistyminen.*

Kansainvälisen liiketoiminnan pro gradu –tutkielma. Turun kauppakorkeakoulu.

**Salminen, Arttu** (2012) *Musta huumori tilannekomediassa. Elokuvan ja television opinnäytetyö.* Metropolia Ammattikorkeakoulu.

**Seppänen, Antti** (2013) *Sketsin luominen leikkaaja näkökulmasta. Kuva- ja äänikerronnan, sekä rytmityksen ja ajoituksen merkitys.* Elokuvan ja television opinnäytetyö. Tampereen ammattikorkeakoulu.

**Toikka, Markku & Vento, Maritta** (2000) *Ala naurattaa! Stand Up –komedian käsikirja.* Like Kustannus, Helsinki.

**Vuorio, Lilli** (2013) *”Ilona ei ole paljon vitsailnut mutta Markku vitsaili ja kukaan ei nauranut”. Opettajan huumori alakoululaisten kokemana.* Kasvatustieteen pro gradu –tutkielma. Jyväskylän yliopisto.

**Wolfe, Ronald** (1996) *Writing comedy. A Guide to Scriptwriting for TV, Radio, Film and Stage.* Robert Hale, London.

<http://yle.fi/vintti/yle.fi/kohtaus/kohtaus/blogit/loppu-mieleessa/kolme-mekaanista-virhetta.htm> (Luettu 24.3.16.)

<http://www.theguardian.com/books/2008/sep/22/comedy5> (Luettu 24.3.16.)

<https://www.sanoma.com/fi/uutiset/nelonen-media-ensimmaista-kertaa-markkinajohtajaksi-ohi-mtvn> (Luettu 8.3.16.)

<https://medium.com/@thatdavidhopkins/how-a-tv-sitcom-triggered-the-downfall-of-western-civilization-336e8ccf7dd0#.oxe300lwp> (Luettu 30.3.16)

<http://konseptto.fi/palvelut/konseptointi> (Luettu 11.4.16.)

Wikipedia 2013, *Isänmaan toivot*

[https://fi.wikipedia.org/wiki/Isänmaan\\_toivot](https://fi.wikipedia.org/wiki/Isänmaan_toivot) (Luettu 20.2.16.)

Wikipedia 2015, *Telvis*

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Telvis> (Luettu 26.3.16.)

Wikipedia 2016, *Comedy-drama*

<https://en.wikipedia.org/wiki/Comedy-drama> (Luettu 11.4.16.)

Wikipedia 2013, *W-tyyli*

<https://fi.wikipedia.org/wiki/W-tyyli> (Luettu 11.4.16.)

## HAASTATTELUT

**Lehtinen, Roope**, CEO, Moskito Television Oy. *Isänmaan toivojen* luoja ja tuottaja. Haastattelut 14.3.16. sekä 31.3.16.

**Reinikainen, Janne**, näyttelijä, käsikirjoittaja, ohjaaja. *Napamiesten* luoja, käsikirjoittaja, ohjaaja sekä päänäyttelijä. Haastattelu 17.3.16.

**Sutela, Heli**, näyttelijä, käsikirjoittaja, stand up- koomikko. *Kumman kaa:n* luoja, käsikirjoittaja sekä päänäyttelijä. Haastattelu 14.3.16.

## MUUT LÄHTEET

Heli Sutelan haastattelu *Kumman kaa:n* syntyaajoista sekä stand-upista Mika Eirtovaaran podcast- ohjelmassa 13.11.15. (Kuunneltu 20.2.16.)  
[mikaepodcast.podbean.com/e/helsi-sutela-13112015/](http://mikaepodcast.podbean.com/e/helsi-sutela-13112015/)

*Kumman kaa Vol. 1*: DVD:n ekstrapiosion haastattelut Heli Sutela & Minna Koskela

*Kumman kaa Vol.2*: DVD:n ekstrat -osion haastattelut Heli Sutela & Minna Koskela, sekä kommenttiraidat, Heli Sutela, Minna Koskela & Lauri Nurkse

## TV- SARJAT

*30 rock* (2006-2013). NBC.

*Frasier* (1993-2004). NBC.

*Curb Your Enthusiasm* (2000-2011). HBO.

*Friends* (1994-2004). NBC.

*Girls* (2012-). HBO.

*Isänmaan toivot* (1998-2002). Nelonen.

*Kohtuuttomuuksia* (2016). YLE TV1.

*Kumman kaa* (2003-2005). Nelonen.

*Mustat lesket* (2014-). Nelonen.

*Napamiehet* (2016-). Nelonen.

*Parks and Recreation* (2009-2015). NBC.

*Star Trek: The Next Generation* (1987-1994). Broadcast syndication.

*The Big Bang theory* (2007-). CBS.

*The IT Crowd* (2006-2010). Channel 4.

*The Simpsons* (1989-). FOX.

*True Detective* (2014-). HBO.

*Two and a Half Men* (2003-2015). CBS.

*Veep* (2012-). HBO.