

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Kristjan Taska

**VÄLISTE IMPULSSIDE MÕJU NÄITLEJA TÖÖLE LÜHIFILMI
“DON'T LOOK AWAY” PROTSESSIS**

Lõputöö

Juhendaja: Karmel Naudre, MA, näitleja

Viljandi 2025

RESÜMEE

“Välise impulsside mõju näitleja tööle lühifilmi “*Don't Look Away*” protsessis” uurib, kuidas ootamatult tekkivad välised impulsid mõjutavad näitlejat ja rikastavad rolli kujunemist. Töö eesmärk on kaardistada, milliseid väliseid impulsse autor näitlejana koges ning kuidas väliseid impulsse teadlikult töövahendina kasutada. Lõputöö tugineb teoreetilisele materjalile, kohalolu mõistele, *Character Based Improvisation* meetodile ning autori kogemustele lühifilmi “*Don't Look Away*” proovide ja võtteperioodi jooksul.

Märksõnad: näitlejatöö, impulss, kohalolu, tegelane, CBI, lühifilm

ABSTRACT

“**The Impact of External Impulses on Acting in the process of the Short Film “*Don't Look Away*”** explores how spontaneous external impulses influence the actor and enrich character development. The aim of the study is to identify which external impulses the author experienced during the rehearsal and filming process and how to consciously use them as a creative tool. The paper is based on theoretical material, the concept of presence, the Character Based Improvisation method, and the author’s personal experience in the short film “*Don't Look Away*”.

Keywords: acting, impulse, presence, character, CBI, short film

SISUKORD

1. Impulss näitekunstis.....	5
1.1. Kohalolu.....	6
1.2. Character Based Improvisation ehk CBI.....	6
2. Don't Look Away.....	8
2.1. Karl ja tema taust.....	9
2.2. Stseenide kirjeldused.....	10
2.3. Väline impulss lühifilmi "Don't Look Away" protsessis.....	12
KOKKUVÕTE.....	15
KASUTATUD KIRJANDUS.....	16

SISSEJUHATUS

Näitlejatöös on minu jaoks kõige võluvamaks elemendiks kaamera ees mängimise. Paeluv on tajuda ja mõjutada pisikesi impulsse, mis toimuvad minimaalsel tasandil, et kaamerasilma jaoks usutav tunduda. Enamasti on kõik impulsid või automaatselt tekkivad impulsijadad varem režissööriga kokku lepitud. Kõige selgem näide sellest on stsenaarium - tegelane A ütleb midagi tegelasele B, kes omakorda vastab tegelasele A. Nende repliikide vaheline impulsside jada on seega kokku lepitud. Ometi on kooli jooksul tekkinud hetki, kus kokku lepitud impulssidele lisanduvad impulsid, mis on tingitud millestki välisest. Kutsun neid välisteks impulssideks.

Kooli jooksul tehtud etüüdides on olnud hetki, kus ootamatutel momentidel on just välised impulsid olnud palju sügavama mängu ja detailide tekke võimaldajateks. Oma äkilise loomu tõttu kipuvad välised impulsid aga pikapeale ununema, sest need tekitavad olukorra, kus näitleja on teadlik kogu ümbritsevast ning suur osa ressursist kulub olukorraga toimetulekule. Uurimisprobleemiks on soov väliste impulsside teket ja mõjutusi kaardistada, et leida näitlejatehnilisi töövahendeid tuleviku projektideks ning õppida väliseid impulsse teadlikumalt enda kasuks ära kasutama.

Käesolevas lõputöös uurin, milliseid väliseid impulsse kohtasin näitlejana lühifilmi “*Don't Look Away*” protsessis ning kaardistan, kuidas need avaldusid. Peamise allikana kasutan võtteperioodi jooksul tehtud helisalvestisi, kus ma kirjeldasin võtetest tulnud mõtteid ja tundeid. Lõputöö peamisteks uurimisküsimusteks on: 1) Milliseid väliseid impulsse kohtasin lühifilmi “*Don't Look Away*” protsessis ning kuidas need avaldusid?; 2) Kuidas aitab eeltöö väliste impulssidega kaasa minna.

Lõputöö koosneb kahest osast. Esimeses osas annan ülevaate impulsist näitlejatehnikas, arutlen, mis on kohalolu ning tutvustan meetodit nimega *Character Based Improvisation*. Teises osas analüüsin lühifilmi “*Don't Look Away*” prooviprotsessi ja võtteperioodi ning toon välja mõtted, mis tekkisid väliste impulsside avaldumisel.

1. Impulss näitekunstis

Esimesel kooliaastal, aastal 2021, oli Tartu Ülikooli Viljandi kultuuriakadeemia näitleja eriala esimese semestri üheks eksami osaks sessioon impulssidega. Selle tarbeks olime kogu semester üritanud tajuda ja aru saada, mis on impulss ja kuidas see tekib. Raske oli impulsside kirjeldamiseks leida sõnu, sest kõige tugevamalt seostus impulsiga spetsiifiline tunne. Olenemata raskusest sõnastust leida, on impulsside kasutus üks peamiseid viise, kuidas ma töötan.

Näitleja Kyle Jerichow kirjeldab impulssi kui vahetut, teadlikku või alateadlikku ajendit midagi öelda või teha. Impulsse on mitut erinevat liiki, alustades suurtest impulssidest, nagu kellegi löömine, lõpetades mikroimpulssidega, nagu nina sügamine, prillide sättimine või igale inimesele omased isikupärased liigutused ja automaatne mootorika. Impulsid võivad olla tingitud nii välistest kui ka sisemistest faktoritest. (Jerichow, 2019)

Olen tähele pannud, et tihtipeale on sisemised impulsid tekkinud mõtetest ja tunnetest, näiteks meenub mõni humoorikas seik minevikust, hakkab naerma ning kogu naermise protsess toimub erinevate näolihaste liikumise jadas. Võib mõelda, et tegelikult on see väline impulss, sest see seik võis olla midagi, mida sattusin pealt nägema või kuulma. Ometi toimub informatsiooni protsessimine ja sellest tulenevate emotsioonide tajumine sisemiselt, kui see puuduks, puuduksid ka reaktsioonid (Demidov, 2016).

Sisemise ja välimise impulsi üle võib palju filosoferida, sest tegelikult üks mõjutab teist ja teine omakorda esimest. Iga tegevuse taga peitub väline sensoorne stiimul, sest stiimulita on mõtlemine võimatu (Sechenov, 1965).

Näitleja ja lavastaja on aga eeltöös välise stiimuli ette määranud. Kõik, isegi väikesed detailid nagu uksest sisenemine, toimuvad lavastuse olustiku kontekstis. Kui ümbritsev olustik on lärmakas avalik ruum, näiteks rongijaam, ei pane siseneja sisenemisele suuremat fookust. Kui sisenetakse aga ruumi, kus teise suhtes oleks vajalik üles näidata austust, näiteks raskelt haige inimese palatisse, siseneb inimene vaikselt, et haiget mitte häirida. Kui aga näitleja on laval, tajub ta kahte elu korraga: üks neist on päris (publik, lava, lavatagune) ning teine on kujutluspilt ja varem ettevalmistatu. (Demidov, 2016)

Töö kontekstis keskendun välisele impulsile kui millelegi väliskeskkonnast tulenevale, mis ei ole varem ette mõeldud ja läbi harjutatud, vaid tekib ootamatult päris olukorras olles ning kuidas see impulss on enda kasuks pööratud. Olen tähele pannud, et välised impulsid tihtipeale rikastavad mängu ja annavad mängitavale palju reaalsema

mõõtme. Kui tekib väline impulss, näiteks keegi mänguväline kõnnib mänguruumi, tekib ajus millisekundiline hetk, kus pean vastu võtma otsuse mänguga jätkata või mängu katki jätma. Kogu keha võib anda märku, et mäng tuleb katkestada, kuid kui olen otsustanud mänguga jätkata, on saanud kahemõõtmelisest maailmast kolmemõõtmeline, sest aktsepteerisin olukorda ning seetõttu avasin end nurga alt, mida varem ei osanud ettegi kujutada. Sellise otsuse tegemiseks pean olema õiges meeleseisundis, mida kutsun kohaloluks.

1.1. Kohalolu

Laval ainult tekstile keskendudes ei ole inimene hetkes. Sõnades peituv mõte ei jõua publikusse ning suhtlus publikuga kaob. Koomikutel on näiteks eesmärgiks olla hetkes ja teadlik mitte iseendast, vaid ideedest, mida nad edastavad. (BBC Maestro, 2022)

Kirjeldasin seminaritöös psühholoog Mihaly Csikszentmihalyi uuritud seisundit nimega “Kulgemine”. Kulgemine esineb siis, kui inimene on oma tegevusest nii haaratud, et unustab ümbritseva ning tegevuse ja sellele seatud reeglite sümbioosist tunneb ta end kui vooluga kaasa minevat. (Taska, 2025b)

Kuigi võib tunduda nagu see võiks kehtida ka kohalolu kohta, siis nii ei ole. Olen tajunud, et kui ma olen tõeliselt kohal, avaldub kulgemine. Samas olen teadlik kõikidest tehnilistest piiridest nagu näiteks mänguruum või tekst, mida on vaja edastada. Kohalolu puudumisel on raske jõuda kulgemisse ning tunda mängust rõõmu. Kohalolu on olustik, milles saab kulgemine avalduda. Kohalolus tunnen, et saan mängida kahel väljakul korraga: näitlejana olen teadlik, et varsti peavad tulema kindlad reaktsioonid ja impulsid, mida kehasse suunata, kuigi neile ei keskendu ja tegelasena, kes laseb nii näitleja suunatud kui ka välisest keskkonnast tulnud impulssidel end mõjutada. Kohalolu puudumisel olen tundnud, et selline täiemahuline kontroll puudub ning pigem kipun tegevuses laiali valguma.

Kui aga näitleja on kohal, aga tal puudub teadmine, mis impulsse tuleks suunata, siis on tekkinud täiemahuline tegelane, kes on ainult avatud välistele impulssidele. Selline moment saab tekkida näiteks meetodi puhul, mille nimi on *Character Based Improvisation*.

1.2. *Character Based Improvisation* ehk CBI

Character Based Improvisation (lühidalt *CBI*) - eesti keeles tegelaskujukeskne improvisatsioon - on meetod, kus näitleja saab luua nullist endale tegelase ning režissöör stsenaariumi. *CBI* loojaks on briti režissöör Mike Leigh, kes hakkab tihtipeale filmi tegema

ilma lõpliku stsenaariumi ja teadmisteta, mis filmis juhtuma hakkab. *CBI* protsessi põhjal on Austraalia filmirežissöör ja õppejõud Dr. Robert Marchand loonud ka viiepäevalse töötoa. (CBI Workshops, s.a.; Eesti Teatri Agentuur, 2018; Lees, 2019)

Töötoa esimeses pooles loovad näitlejad endale tegelase. Alustatakse tegelase taustast: mis on tema perekonnaseis, kus ta töötab, kus ta elab. Kui on olemas mingi baas, loob Marchand olukordi, kus näitleja saab oma tegelast uurida. Esimene olukord on bussipeatuses bussi ootamine. Kõik töötoas olevad näitlejad on tegelastena kogunenud bussijaamaks kokkulepitud punkti. Esimeste olukordade juures juhib Marchand näitlejate kujutluspilti välise infoga: buss on hiljaks jäänud, buss jõudis õigeaks ajaks, bussi ei tulnudki. Üks hetk saadab Marchand näitlejad päris linnaruumi ning annab neile ülesande tegeleda igapäeva toimetustega nagu poes käimine või ühistranspordiga sõitmine. Kõik olukorrad kujundavad kiht-kihi haaval tegelast nii füüsiliselt kui ka mõttetasandil. Viie päeva lõpuks on näitlejatel tugev arusaam oma tegelastest ja nendest tegelastest, kellega nad kokku puutusid ning omakorda nendevahelistest suhetest, kuid neil puudub informatsioon oma tegelaste tuleviku kohta. Marchand rõhutab, et selles protsessis teab näitleja sama palju kui tema tegelane, mis on vastukaaluks klassikalisele rollilooma protsessile, kus on stsenaarium ette antud ning näitleja mängib, et ta tegelane ei tea rohkem kui näitleja. Protsessis on suur roll karakteriloomel, mis sünnib välistest teguritest ja impulssidest. (Open House Theatre, 2017; Taska, 2025a)

Osalesin Marchandi töötoas aastal 2024 ning väidan, et *CBI* on tõesti suurepärase meetod tegelase loomiseks. Kõige väärtuslikum asi, mida töötoast kaasa võtsin oli viis, kuidas luua tegelase taust ning end töödeks häälestada.

2. *Don't Look Away*

Töö tegemiseks on vaja end häälestada: ega dirigent ei tule kohale ja hakka lihtsalt dirigeerima. Sama on ka näitlejaga. (Taska, 2022)

14. novembril 2024. aastal pakkus BFMi tudeng Joonas Lind võimalust osaleda tema lõpufilmis. Tegemist pidi olema psühholoogilise draamaga, mis uurib kaht probleemset noort Milot ja Karli, kes teevad internetis 24-tunnise otseülekande ehk *streami*. Ühel hetkel võtab nende lõbutsemine aga ootamatu ja sünge pöörde, mille tagajärjel muutub mõlema peategelase elu.

Seda teemat ja *streamereid* oli filmides suhteliselt vähe kajastatud ja seetõttu äratas see kohe väga palju huvi. *Streamer* on isik, kes teeb internetis oma elust otseülekannet, mida teised inimesed saavad vaadata ning vahetult kommenteerida (Martin, 2025). Andsin režissöörile teada, et olen huvitatud ning seejärel soovis ta saada *castingu* jaoks klippi, kus ma räägin kaamerale monoloogi. Monoloog oli ülesehituselt kui otseülekanne, kus mu tegelane loeb vaatajate vestlust ning vastab neile. Pärast *castingut* anti mulle Milo roll ning tegime režissööriga esimese sissejuhatava videokõne. Videokõnes sai kokku lepitud esimese proovi aeg, kus me kohtume näost näkku režissööri ja Karli osatäitjaga. Karli osatäitjaks sai Leonhard Sass Taalmaa. Esimeses proovis selgus, et Leonhardi ja minu omavaheline keemia töötab paremini, kui rollid on vahetatud ning sain endale hoopis Karli rolli. Leppisime kokku järgmiste proovide ajad. Proovide vahepeal jagas režissöör meiega klippe erinevatest *streameritest*, kes olid selle projekti inspiratsiooniks. Need ei olnud tavalised *streamerid*, kes teevad otseülekandeid, kus nad mängivad videomänge või räägivad lihtsalt vaatajatega, vaid *streamerid*, kes teevad otseülekannetes erinevaid lollusi. Üks peamine *streamer* oli soomlane, kasutajanimelga Pullis, kes on otseülekandes näiteks oma diivani põlema pannud. Järgmistes proovides tegime läbi stseene, rääkisime murekohtadest ning tegelaste taustadest.

Üheks murekohaks oli narkootikumide mõju mängimine. Filmis oli üheks loojutustamise elemendiks psühhotroopsete seente tarbimine. Peategelased tarbisid psühhotroopseid seeni ning tegelastevaheline suhe muutus seentest tingitud psühholoogilise muutuse tõttu. Murettekitav oli see seetõttu, et mul puudub reaalne kogemus psühhotroopsete seentega ning samas ei soovinud ma mängida purjakil arhetüüpi, sest filmi žanr oli draama ning tahtsin jääda filmis usutavaks. Kahjuks olen lavadel näinud ainult koomilisi ja väheusutavaid purjakil arhetüüpe, mis sellesse konteksti ei sobinud. Õnneks oli režissöör varem seda teemat uurinud ning aitas meil leida videoid ja allikaid, kus inimesed on psühhotroopseid seeni tarbinud ning oma kogemusi dokumenteerinud. Režissöör tõi välja, et

tegelikult ei pruugi me tähele panna, kui keegi on aine mõju all ning kõik erinevused on pigem minimaalsed. Samas kui teada, et keegi on psühhotroopseid seeni teinud, siis on seda ikkagi märgata. Allikaid ja videoid uurides ja analüüsides olid psühhotroopsete ainete tarbimise mõned omadused järgmised:

- Tarbija tajub maailma sügavamalt.
- Tarbija seab asju küsimärgi alla.
- Tajud on võimendunud.
- On hetki, kus tarbija võib muutuda paranoiliseks.

(Erowid Experience Vaults, s.a.; The Ben and Emil Show, 2023; The Try Guys, 2024)

See oli aluseks ideele töötada välja tehnika, kuidas näitleja võiks joobes tegelast realistlikult mängida. Näitleja tegevus vaataja pilgu läbi ei ole tegelik töö, mida mina näitlejana teen, töö on see, et ma saan aru, mis on selle tegevuse olemus ning viin selle ellu (Taska, 2022; Taska, 2023). Näiteks võin paista vaatajale hirmunud või paranoiline, kuid tegelikult mängin hoopis silmade fookusega. Seetõttu otsustasin salvestada helisalvestisele mõtteid ja olukordade soovitud lahendusviise, mis tekkisid enne võttepäevi, võttepäevade ajal ning õhtutel pärast igat võttepäeva. Nendest täpsemalt peatükis “2.2. Stseenide kirjeldused”

2.1. Karl ja tema taust

Proovides režissööriga vesteldes lõime tegelase nimega Karl. Kuna olin varasemalt läbinud Dr. Robert Marchandi juhitud karakteripõhise improvitsiooni (CBI) töötoa, lähtusin sealt saadud õpetustest ning panin suurt rõhku küsimustele, mis aitasid luua tõetruu kujutluspildi Karlilt. Peamine info Karlilt oli järgnev:

- Vanus: 23
- Introvert.
- Poliitiline vaade: parempoolne konservatiiv, aga kui temalt küsida, siis ta ütleks, et ta ei suhestu poliitikaga. Ignorantne.
- Tema eeskujudeks on misogüünsete vaadetega suunamudijad.
- Haridus: õppis kutsekoolis infotehnoloogiat, kooli ei lõpetanud.
- *Streaminud* on ta kauem kui Milo. Alustas aastal 2016. *Streami* sisu on olnud arvutimängude mängimine. Karl alustas *streamimisega*, et inimestega ühendust leida ja nendega rääkida. Tegutses platvormil [Twitch.tv](https://www.twitch.tv).
- Karmist perekonnast, kus võib iga hetk tüli tekkida. On õppinud konflikte vältima.

- Raha saab sotsiaaltoetustest ning selle eest maksab ta üüri. Milo elab tema juures. (Taska, 2025a)

Kuigi kasutasin karakteri taustainformatsiooni otsimiseks teadmisi, mis tulid *CBI* töötoast, on need võrreldavad John Howard Swaini (2018) raamatus “The Science and Art of Acting for the Camera” oleva “Bones” alapeatükiga. “Bones’i” peatükk annab tööriistad, et tegelase taustainfot veel sügavamalt otsida. Swain on liigitanud tegelase taustainfo loomise kolme osasse. **Füsioloogiline**, **sotsioloogiline** ja **psühholoogiline** informatsioon.

Füsioloogilise informatsiooni alla kuuluvad tegelase välised omadused nagu näiteks pikkus, kehaasend, kaal, nahavärv, füüsilised defektid, vanus, sugu. **Sotsioloogilise informatsiooni** alla kuulub informatsioon tegelast ümbritsevast keskkonnast, ehk kus ta töötab, milline on ta haridus, milline oli ta lapsepõlv, mis on tema uskumused, millised on ta poliitilised vaated.

Psühholoogilise informatsiooni alla kuuluvad tegelase isiklikud tahted ja tunded, milline on tema seksuaalelu, mis ajab teda närvi, mis on tema eluline hoiak, on ta ekstravertne või introvertne, mis on tema anded. (Swain, 2018)

Kuigi režissööriga arutamiseks sai infot kõigi kolme osa kohta, oleks võibolla saanud tugevama rolli, kui oleks täitnud kõik raamatus mainitud etapid. Siiski oli kogu see info mulle mängimiseks piisav, sest suutsin leida viise, kuidas Karliga samastuda ning hoida kuklas sellest infost tulenevat tegelase olemust. Ainuüksi teoreetilisest olemusest siiski ei piisanud ning tegelane ärkas ellu hoopis teistmoodi. Sellest täpsemalt peatükis “2.3. Väline impulss filmi “*Don’t look away*” protsessis”.

2.2. Stseenide kirjeldused

Kuigi proovides tegime režissööriga läbi mitmeid stseene, siis ka võttepäevadele eelnes eeltöö. Enne igat võttepäeva mõtlesin läbi, kuidas filmitavale stseenile läheneda. Selles peatükis on kirjas stseenide lühikirjeldused ning lahendused.

Esimene ja teine stseen (stseenid tehti võtte käigus üheks, sest olime nõnda ka proovis teinud). Milo ja Karl istuvad arvuti taga ja vestlevad vaatajatega. Milo sunnib Karli pudelit hammastega lahti tegema ning Karl lõhub hamba ära. Karl soovib minna EMO-sse, kuid Milo veenab Karli ikkagi koju jääma. Neid stseene tegime proovides kõige rohkem ning meil oli juba välja kujunenud, kuidas me need lahendame. Mäng baseerus sellele, et kehastusime enda tegelasteks ning elasime stseenis kajastatavat momenti läbi nii nagu oli stsenaariumis ette nähtud - istusime ja ajasime juttu, mis põhines stsenaariumil ning

pikkisime üksteise tekstide vahele hetkeolukorrast tekkinud improvisatsioonilisi lauseid, sõnu ja impulsse.

Kolmas stseen. Milo mõjutab Karli sööma psühhotroopset seent, kuigi Karl seda ei soovi. Üks hetk annab Karl järele ning sööb seene ära. Proovides oli kokku lepitud, et Milo tegelane on Karlile eeskujuks. Stseenile läheneti psühholoogiliselt ning Milo eeskujuks seadmine võimaldas tekitada mõttemustri, kus soovisin Karlina Milo pakkumistega kaasa minna. Stseeni mängimisel olid olulised ka füüsilised elemendid - filmiti kitsas toas ja algne eesmärk oli üle voodi Milo eest põgeneda. Toast väljuda ei tohtinud.

Stseen 4A. Milo ja Karl liiguvad kaubanduskeskuses ringi. Nad on kerges joobes. Milo räägib Karlile lugu, kuidas ta sõber tegi seeni, jooksis haiglasse ning oksendas arsti kitlile. Karl märkab peeglit, mis tekitab temas paranoia. Soov oli lahendada stseeni füüsilise kaudu. Usun, et kui algselt kaadris näidatud orgaanikale on tekkinud mingi pisike lisandus või muutus, tekib vaatajas kontrasti tõttu tunne, et tegelane ei ole oma tavaolekus. Lisaks oli soov kasutada ülesannet, kus ma kuulan ruumis olevaid helisid ning viin fookuse igale uuele helile. Selle ülesande puhul olen sisemiselt väga aktiivne, sest pean teravalt jälgima kõiki pisikesi helilisi muutusi, kuid väliselt paistan laialivalgub, sest puudub kindel asi, millele fookust hoida.

Neljas stseen. Milo otsib poes vahukomme, Karl püüab teda aidata, kuid joove on muutunud tugevamaks ning sellest tulenevalt ka tema paranoia. Poisse märkab nende sõber Mihkel ning kutsub parklasse õlut jooma. Lahendus oli sarnane stseen 4A-le, kuid lisaks helidele fokusseerimisele lasin kõikidel tekkivatel impulssidel end mõjutada viibega, ei läinud impulssidega kohe kaasa. Tehniliselt lisasin juurde sügava sisse-välja hingamise, mis väljaspoolt mõjus ärevusena.

Seitsmes stseen. Milo ja Karl on koos Mihkli, Jaani, Katriini ja Liinaga parklas. Seltskond ajab omavahel juttu, välja arvatud Karl, kes on tõmbunud endasse. Karli jaoks on see joobe haripunkt. Mihkel kiusab Karli ja üritab teda provotseerida püksid urineerima. Karl solvub ja läheb autosse. Sarnaselt neljandale stseenile tõmbusin endasse ning vaatasin klaasistunud pilguga vaid ühte punkti. Impulsside vaheline viivitus oli ka pikem.

Üheksas stseen. Mihkel märkab, et Karl on urineerinud Jaani autosse ning Jaan viskab Karli oma autost välja. Terve seltskond naerab Karli üle. Karl jookseb minema. Stseeni esimesele poolele läheneti tehniliselt. Kaskadööriitrikid on ohtlikud ning seetõttu peab olema neid tehes väga teadlik, mida tehakse. Edasine tegevus toimus psühholoogiliselt mängides. Teiste kius läks päriselt hinge ja selle baasil toimus ka mäng.

Kümmes stseen. Karl jookseb Milo eest ära. Lahenduskäik oli tehniline füüsiline jooksmine. Sinna peale ehitus psühholoogiline kurbuse ja hüljatuse tunne.

Üheteistkümmes stseen. Milo on Karli korteri ukse taga ja üritab uksest sisse saada. Karl teda sisse ei lase. Üks hetk urineerib Milo ka enda püksid täis ning Karl laseb ta korterisse. Minu puhul kõige rohkem psühholoogilisemalt ja emotsionaalsemalt lahendatud stseen, sest saan varasemast rohkem töötada kujutluspildi ja sisemiste tunnetega, mis omakorda mõjutavad mu impulsse ja emotsioone.

Kolmeteistkümmes stseen. Milo ja Karl mängivad *streamile* mängu “Chubby Bunny”. Mängu eesmärk on toppida suhu nii palju vahukomme kui võimalik ning iga vahukommi järel öelda “Chubby bunny”. Milo läheb oksendama, mille peale Karl hakkab naerma ning lämbub vahukommide kätte ära. Lahendus oli turvalisuse eesmärgil tehniline. Lämpumise mängimine toimus läbi kehalise pingestuse ja lõdvestuse.

2.3. Väline impulss lühifilmi “*Don’t Look Away*” protsessis

Näitleja Joaquin Phoenix on öelnud, et tihti peale tuleb tal stsenaariumit lugedes miljon mõtet, kuidas ta võiks mõnes olukorras käituda, kuid iga kord, kui ta on läinud seda teadlikult tegema, on ta aru saanud, et see, mis ta teeb, ei ole hea. Ainuke kord, kui ta on tundnud, et miski, mis ta teeb on õige, on siis, kui ta on hetkes ja mängib nii nagu tol hetkel impulsid pakuvad. (Salon, 2018)

Sarnaselt läks ka “*Don’t Look Away*” võtetel. Kuigi olin enne igat võttepäeva üles märkinud, kuidas ma tahaksin stseeni lahendada ning mängida, siis võtteplatsil tekkis hetki, mida ma ei oskanud ette näha ning mis võimaldasid mul leida rohkem kihte ning minna mänguga veel sügavamale. Dokumenteerisin helisalvestiga kogu võtteperioodi. Siin on märkmed, mis toovad esile välise impulsi mõju ja nende enda kasuks pööramise.

Tegelane algab jalanõudest. Näitleja eriala õppejõud Katariina Unt on seda õpingute jooksul palju korrutanud ning ma olen sellest näiliselt aru saanud. Kinnistus see aga momendil, kui võtteplatsil sain jalanõud jalga. Prooviprotsessis olin küll eelnevalt ette kujutanud, kuidas Karli tegelane võiks kõndida ja ringi liikuda, kuid seni polnud ma ennast selles liikumises uskunud. Võtteplatsil Karli jalanõusid kandes mõistsin, et just need jalanõud, nende ülesehitus ja jalanõust tuleneva sammu pehmus, oli täpselt see peamine element, millest ma sain Karli tegelast täielikult ellu äratada. Jalanõud suunasid mind liikuma lahtisemalt, jala eesots väljapoole ning see võimaldas liikuda sujuvamalt kui tavaelus. Sain sellest kindla kõndimisrütmi ja pörke, mida olin ette kujutanud. Sarnaselt jalanõudele

mõjutasid liikumist püksid. Pükste asetus oli vöökohast allpool ning seetõttu see ei lubanud mul kõndida kehale loomulikult.

Ameerika näitleja ja näitekunsti õpetaja Judith Weston kirjeldab raamatus “Directing Actors”, et kui näitlejal on mingi takistus, mingi ärritav asi, mis teda segab, siis on parem sellele keskenduda kui teeselda, et takistus puudub, sest takistuse eitusel kipub inimene intuiitiivselt hakkama muretsema oma esituse kvaliteedi pärast, see muudab omakorda näitleja fookust (Weston, 1996). Aksepteerisin pükstest tulnud takistust ning see võimaldas leida uue organika, mis oli Karli jaoks omane. Liikumiskese oli madalam ja avatum.

Hämmastumine. Kui vaadata videoid, kus inimesed tarbivad psühheedelikume, siis enamjaolt saab kirjeldada nende inimeste olemust sõnaga “lapselikkus”. Videotes särab läbi psühheedelikumide mõju all olevate inimeste lapselik huvi ja uudishimu iga pisikese detaili suhtes. Stseen 4A oli esimese võttepäeva esimene stseen ning proovisin selle jaoks leida viise, kuidas avada end välisele maailmale ning kõige välise vastu huvi välja näidata. Võtsin ülesandeks märgata ümbritsevas nii palju muutusi kui võimalik ning nendele pilku ja fookust suunata. Ülesanne muutus välise impulsi tõttu esimese võtte jooksul. Võtteplatsiks oli Tallinnas asuv T1 kaubanduskeskus ning samal ajal kui meie filmisime, toimus ümberringi igapäevaelu. Paar sekundit pärast režissööri öeldud “Võte!” märkasin, kuidas keskuses sõidab ringi robot. See oli Kunstipood Kunst & Hobi reklaamivahend. Hämmastusin robotist täielikult ning millisekundiks tundus, et kukkusin rollist välja, samal hetkel sain aru, et hämmastumine ongi suhtumine ja mänguvõti sellele stseenile lähenemiseks. Ümbritseva märkamisele lisandus ülesanne ümbritsevast hämmastuda.

Rahva hulgas filmimine. Stseeni 4A lõpp. Režissöör oli varem maininud, et kui keegi projektiväline kaadrisse kõnnib, siis tuleb võtta nad mängu, Karl ja Milo elavadki selles maailmas. Ettevalmistuses seadsin endale ülesande, mis oli sarnane ümbritseva märkamisele, aga hämmastumise asemel oli eesmärk tunda hirmu. Stseenis näeb Karl enda peegeldust, mis muutub tema kujutluses koletiseks, kes tahab Karlile halba. Näitlejatehniliselt manipuleerisin end uskuma, et kõigil inimese kujulistel objektidel (v.a. Leonhard Sass Taalmaa kehastatud Milol) on soov mind rünnata. Ühes duublis sattusid kaadrisse juhuslikud möödakäijad, mis ei olnud planeeritud, kuid nende äkiline ilmumine mänguruumi tõi kaasa ehmumise ja aitas võimendada paranoiat ümbritseva suhtes.

Otseülekande vaatajate tekst. Esimese ja teise stseeni üks fookus on otseülekande vaatajatega suhtlemine. Tegelikult otseülekannet ei toimunud ning polnud kellegagi suhelda. Proovideski mängisime kujutluspildiga ning kogu vestlus tulenes vaid stsenaariumist. Vaid üksikud remargid vaatajatele. Võtteplatsil oli tehtud meile aga videoklipp, kus liikus reaajas

tekst, mida vaatajad justkui kirjutasiid. See võimaldas olukorraga kaasa minna ning improviseerida repliike, mida paika säitnud ei olnud. Stseeni lisandus olukord, kus Karli tegelane solvus vaataja kommentaari peale ning ütles, et vaatajal keelatakse ligipääs *streamile*.

Moosimoment. Näitleja Elina Reinold ütles erialatunnis, et näitleja peab lavale minema kõigi oma 5 meelega (Taska, 2023). Tol hetkel oli mõte loogiline, kuid hiljem ununes see kiirelt ära. Filmi “*Don’t Look Away*” esimest stseeni filmides tuli see mõte olukorrast tingitult uuesti meelde ning jäädvustus mällu palju tugevamalt. Esimeses stseenis üritas Karl hammastega avada õllepudelit. See ebaõnnestus ning Karl murdis oma hamba ära. Olen elus hamba murdnud ning tuli meelde, et pärast hamba murdumist hakkas ige veritsema. Palusin, et pandaks kaadrist välja väike kogus moosi, millega ma saaksin tuua oma mängu detaile, kus hoian oma sõrme vastu hammast ning siis märkan, et see on verine. Ootamatu oli fakt, et moosil on maitse. Maailm avanes uutele detailidele, mida mängida, sest ka verel on maitse ning välisele sõrmega mängimisele lisandus ka seespoolne maitse tajumise ja sellele reageerimisega mängimine. Kolmandas stseenis, kus Karl pidi seent sööma, oli seeneks kuivatatud ananass, mis oli värvitud rohelise toiduvärvi ning kohviga. Ka seal võtsin maitse taju kasutusse ning keskendusin ananassi maitse ebameeldivatele külgedele ning lasin maitset end mõjutada

Tagasivaates võin öelda, et lühifilmi “*Don’t Look Away*” protsessis avaldus väline impulss kahte moodi. Jaotan need nimedega **tegelast loov impulss** ning **mängu ja stseeni ehitav impulss**. **Tegelast loov impulss** tekkis esile riitusega. Jalanõude ehitus ning pükste madal asetus mõjutasid mu liikumist, millest sai tegelasele omane liikumisviis. Tegelast loova impulsi olemus on varasemalt loodud tegelasele anda veelgi enam kihte juurde. Väliseks impulsiks pean seda põhjusel, et kostüümi sain selga alles võtteplatsil ning täpset orgaanikat ei olnud võimalik eeltöös välja mõelda.

Mängu ja stseeni ehitav impulss tekkis filmimise ajal olukorrast tingitult. Selle alla läheb näiteks robotist hämmastumine ja hämmastumise mänguvahendina käiku võtmine, projektivistest möödakäijatest inspireerumine, moosi kasutusest tingitud kõikide tajude märkamine. Mängu ja stseeni ehitava impulsi olemus on varasemale eeltööle pisikeste detailide lisamine. Väline impulss on see põhjusel, et need olid elemendid, mille peale me ei osanud proovisaalis tulla ning tekkisid hetkes.

KOKKUVÕTE

Antud lõputöö keskendub väliste impulsside tekke ja mõjutuste kaardistamisele ning viiside leidmisele, kuidas olla väliste impulsside suhtes vastuvõtlik, uurides teemasid nii teoreetiliselt kui ka töö autori kogemuste näitel. Põhifookuseks on autori läbitud võtteperioodil ning sellele eelnevas prooviprotsessis kogetu analüüs, tuginedes teoreetilistele materjalidele. Täpsemalt uuritakse võtteperioodil tekkinud väliseid impulsse ja nende mõju edasisele mängule.

Lõputöö teoreetilises osas antakse ülevaade impulssidest, kohalolust ning töömeetodist nimega *Character Based Improvisation*. Teoreetilises osas seletatakse lahti, mis on näitlejatehnikas impulss ning mida autor peab väliseks impulsiks, mis on kohalolu ja miks on näitlejal vaja kohal olla, kuidas *Character Based Improvisation* võimaldab näitlejal olla rohkem avatud välisele impulsile ja seda töövahendina ära kasutada.

“*Don't Look Away*” võtteperioodi analüüsist selgus, et väline impulss avaldus kahte moodi. Tegelas loov impulss ning mängu ja stseeni ehitav impulss. Mõlema puhul on ühiseks jooneks detailide lisamine. Tegelas loova impulsi puhul lisandub detail tegelase olemusele ja käitumisele, mängu ja stseeni ehitava impulsi puhul lisandub detail mängu ja stseeni lahenduskaiku.

Töö käigus ilmnes, et näitlejapoolne tugev eeltöö on vajalik, et olla välistele impulssidele vastuvõtlikum. Kui näitlejal on tugev tegelaspõhine baas, on ta oma otsustes kindlam ning väline impulss ei takista tema tööd. Sellisel juhul võimaldab väline impulss näitlejal minna oma töö sügavamatesse kihtidesse ning avastada vaatenurki, millele näitleja ei pruugi osata prooviprotsessis mõelda.

KASUTATUD KIRJANDUS

BBC Maestro. (2022, 15. detsember). *Stage presence: What is it? And how to find yours....*

<https://www.bbcmaestro.com/blog/what-is-stage-presence>

CBI Workshops. (s.a.) *Origins*. <https://www.cbiworkshops.com/origins>

Demidov, N. (2016). Perception. A. Malaev-Babel & M. Laskina (koost), *Nikolai Demidov: Becoming an Actor-Creator* (lk 266-278). Routledge

Eesti Teatri Agentuur. (2018, 10. jaanuar). *Austraalia režissöör Robert Marcand tuleb taas Eestisse koolitama*.

<https://teater.ee/uudised/austraalia-rezissoor-robert-marcand-tuleb-taas-eestisse-koolitama/>

Erowid Experience Vaults. (s.a.). *Mushrooms Reports*.

https://erowid.org/experiences/subs/exp_Mushrooms.shtml

Jerichow, K. (2019, 4. jaanuar). Acting Impulses: What Are They and Why Are They Important. *Kyle Jerichow*. <https://kylejerichow.com/2019/04/01/acting-impulses/>

Lees, D. (2019). Improvisation as a research methodology: exploring links between filmmakers' practice and traditions of enquiry across the academy. *Media Practice and Education*, 20(2), 134–146. <https://doi.org/10.1080/25741136.2019.1605675>

Martin, R. (2025). Twitch. *Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/Twitch-service>

Open House Theatre. (2017, 23. juuli). *CBI Workshop with Robert Marchand 2017* [Video]. YouTube. https://youtu.be/lt8vGYz-k4A?si=EShR7eXKES_HO2hZ

Salon. (2018, 15. juuni). *Joaquin Phoenix On The Traditional Rules Of Acting And Why He Has His Own* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/nTp5iqy6sBg?si=cZqBQ0Dm14Ok83o2>

Sechenov, I. (1965). *Reflexes of the Brain*. The M.I.T. Press

Swain, J. H. (2018). *The Science and Art of Acting for the Camera*. Routledge.

Taska, K. (2022). Autori erialapäevik.

Taska, K. (2023). Autori erialapäevik.

Taska, K. (2025a). Autori erialapäevik.

Taska, K. (2025b). Muusika kasutamine prooviprotsessis ja selle mõju näitleja karakteriloomele [Seminaritöö, Tartu Ülikooli Viljandi kultuuriakadeemia].

The Ben and Emil Show. (2023, 21. detsember). *We went Christmas shopping on acid* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/rJ92cnOUoaU?si=a5K6mQNMRYfJUE3T>

The Try Guys. (2024, 31. juuli). *Try Guys Try Magic Mushrooms* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/q9tQUJXPR8s?si=n04LtYrxe2u8hPDL>

Weston, J. (1996). *Directing Actors*. Michael Wiese Productions.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Kristjan Taska,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose

“Väliste impulsside mõju näitleja tööle lühifilmi “*Don't Look Away*” protsessis”,

mille juhendaja on Karmel Naudre,

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Kristjan Taska

12.05.2025