

Toisinelämisen mahdollisuuksia

Elettävä fiktio ja taiteellis-pedagoginen työskentely
liveroolipeliteoksessa

MAIJU TARPILA



KUVA: Marko Laine

TIIVISTELMÄ**PÄIVÄYS:**

| | |
|---|--|
| TEKIJÄ Majju Tarpila | KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA Teatteriohjeiden maisteriohjelma |
| KIRJALLISEN OSION / TUTKIELMAN NIMI Toisinelämisen mahdollisuuksia – elettyä fiktiota ja taiteellispedagoginen työskentely liveroolipeliteoksessa | KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET) 65s. |
| TAITEELLISEN / TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI Taiteellinen osio on Teatterikorkeakoulun tuotantoa <input type="checkbox"/> Taiteellinen osio ei ole Teatterikorkeakoulun tuotantoa (tekijänoikeuksista on sovittu) <input type="checkbox"/> Taiteellisesta osiosta ei ole tallennetta <input type="checkbox"/> | |
| <p>Opinnäytetyössäni tutkin, millaista taiteellista ja taiteellis-pedagogista työskentelyä liittyy liveroolipeliteoksen valmisteluun ja pelaamiseen, kun tavoitteena on teos, jonka sisällä voi elää. Nimitän tätä pelaamista <i>toisinelämiseksi</i>.</p> <p>Liveroolipelaaminen on ruumiillisesti koettavaa fiktiota, jossa osallistujat eläytyvät ennalta sovittuun fiktiiviseen kehykseen ja improvisoivat yhdessä hahmojensa elämää. Larpissa ei ole ulkopuolista yleisöä, vaan teos rakentuu osallistujien välisyydessä ja osallistujan oman ruumiillisen kokemuksen ja kuvittelun yhteistyössä.</p> <p>Työssäni tarkastelen, mitä larpin kautta oman ruumiin ja todellisuuden toisineläminen voi olla ja miten liveroolipelin kontekstissa toimivana teatteripedagogina luon sille mahdollisuuksia. Lähestyn tutkimukseni kysymyksiä tarkastelemalla luotsaamaani, marraskuussa 2022 pelattua, <i>Tuhka</i>-liveroolipelin prosessia ja omia kokemuksiani prosessissa niin tekijänä kuin kokijana. <i>Tuhka</i> oli ekokriisien tematiikkaa tutkiva, vuoden 2067 Suomeen sijoittuva peliteos, jota luotiin yhdessä 18 osallistujan kanssa syksyllä 2022. Tavoitteeni on opinnäytetyössä käytäntöön nojaamalla luoda teoriaa toisinelämisestä larpin kontekstissa. Olen erityisen kiinnostunut siitä, miten larppaus voi tuntua todelta, elettyältä ja mitä toisineläminen ehdottaa paitsi larppaamisesta, myös esteettisistä kokemuksista ja kyvystämme niiden avulla kurottaa kohti kestävämpiä elämäntapoja. Toisineläminen on taiteellinen pyrkimys, mutta samaan aikaan syvästi ekologisiin ja sosiaaliin kriiseihin kytkeytyvä kysymys siitä, miten elää hyvää elämää</p> <p>Etenen työssäni ensin avaamalla, mitä larppaaminen on ja miten sitä voi ymmärtää esityksen, pelin ja leikin käsitteiden kautta. Hyödynnän tässä osiossa mm. esitysteoreetikkojen Richard Schechnerin ja Erika Fischer-Lichten sekä pelitutkija Jaakko Stenosin artikuloimista. Lisäksi pohdin John Deweyn kokemusfilosofiaan nojaten larpin toiminnallista ja kokemuksellista luonnetta.</p> <p>Luvussa kolme käyn <i>Tuhkan</i> prosessia läpi alusta loppuun tuoden näkyväksi, miten pelimaailma luotiin, miten peliä valmistaututtiin ja millaista pelaaminen oli. Luvussa neljä muotoilen teoriaa toisinelämisestä ympärille. Pohdin rooliani teatteripedagogina larp-teoksessa ja tarkastelen <i>Tuhkassa</i> ryhmän oppimista yhteistoiminnallisen oppimisen kautta. Tutkin, miten <i>Tuhkassa</i> todentuntua ja elettyvyyttä luotiin yhdessä valmistautumisen sekä larpin ruumiillisuuden huomioimisen kautta.</p> <p>Loppua kohden pyrin ymmärtämään toisinelämistä esteettisenä kokemuksena, John Deweyn määrittelyihin nojaten. Tämän mukaan esteettinen kokemus ei ole arkikokemuksesta irrallinen, vaan siihen pohjautuva kokemus, joka syntyy, kun olento on harmonissa ympäristönsä ja oman kokemusjatkumonsa kanssa. Tarkastelen, mistä tämä harmonia voi syntyä larpin kontekstissa. Lopuksi John Deweyn sekä Antti Salmisen ja Tere Vadénin ajattelua mukaillen pohdin kokemuksen sirpaloitumista teollistumisen jälkeisessä ajassa ja sen yhteyttä käynnissä oleviin ekokriiseihin. Ehdotan toisinelämistä yhdeksi tavaksi kuroa kokemuksellisia katkoksia umpeen. Viimeisessä luvussa pohdin elävistä kokemuksista kirjoittamisen haasteita ja tunnustelen, minkälaisia kaikuja mahdollisista tulevaisuuksista minussa elää <i>Tuhka</i>-larpin myötä.</p> | |
| ASIASANAT liveroolipelit, LARP, ruumiillinen fiktiota, kuvittelu, teatteripedagogiikka, ekokriisit, toisineläminen | |

SISÄLLYSLUETTELO

| | |
|--|----|
| 1. JOHDANTO | 6 |
| 2. LIVEROOLIPELAAMISESTA | 11 |
| 2.1. <i>Mitä liveroolipelaaminen on?</i> | 11 |
| 2.2. <i>Elävä, toiminnallinen, kokemuksellinen</i> | 12 |
| 2.3. <i>Esitys, peli, leikki</i> | 15 |
| 3. <i>TUHKA – FIKTIIVISTÄ TODENTUNTUA ROMAHDUKSEN MAISEMASSA</i> | 20 |
| 3.1. <i>Kasken synty</i> | 20 |
| 3.2. <i>Maailmaan kutsu</i> | 22 |
| 3.3. <i>Peliin valmistautuminen</i> | 29 |
| 3.4. <i>Pelaaminen</i> | 41 |
| 3.5. <i>Pelin jälkeinen maailma</i> | 46 |
| 4. TOISINELÄMISEN TEORIAA | 48 |
| 4.1. <i>Larpintekijänä teatteripedagogi</i> | 48 |
| 4.2. <i>Elettävyys</i> | 51 |
| 4.3. <i>Elettävyyden harjoittelu</i> | 54 |
| 4.4. <i>Toisinelämisen esteettinen kokemus</i> | 57 |
| 5. LOPUKSI | 61 |

Lähteet

Majakan väelle.

1. JOHDANTO

On marraskuu 2022, on marraskuu 2067. Käynnissä on Tuhka-liveroolipelin toisen pelipäivän ilta. Istumme puisella lattialla lähekkäin, meitä on pienessä huoneessa neljä. Eräs nojaa vähän taaksepäin ja melkein hajamielisen oloisesti kysyy: ”Jos te saisitte mennä ajassa taaksepäin pari sukupolvea, mitä te tekisitte?” Olen äkillisen tietoinen siitä, että olen yhtä aikaa molemmissa ajoissa. Tämä sama ruumis tulevaisuudessa ja nykyhetkessä. Larpin omituinen ihme. Kysymys on fiktiossa esitetty, mutta sen paino lävistää ajan ja paikan, toden ja fiktion välisen rajan. *Mitä te tekisitte?*

Marraskuussa 2022 pelattiin liveroolipeliteos *Tuhka*. Liveroolipelaaminen on ruumiillisesti koettavaa fiktiota. Larpissa osallistujat eläytyvät ennalta sovittuun fiktiiviseen kehykseen ja improvisoivat yhdessä hahmojensa elämää. Larpissa ei ole ulkopuolista yleisöä, vaan teos rakentuu osallistujien välisyydessä ja osallistujan oman ruumiillisen kokemuksen ja kuvittelun yhteistyössä.

Tuhkan kautta tutkin tässä työssä, millaista taiteellista ja taiteellis-pedagogista työskentelyä liittyy liveroolipeliteoksen valmisteluun ja pelaamiseen, kun tavoitteena on teos, jonka sisällä voi elää. Tätä pelaamista nimitän *toisinelämiseksi*. Tarkastelen, mitä tämä oman ruumiin ja todellisuuden toisineläminen voi olla ja miten liveroolipelin kontekstissa toimivana teatteripedagogina luon sille mahdollisuuksia. Olen erityisen kiinnostunut siitä, miten larppaus voi tuntua todelta, elettävältä ja mitä toisineläminen ehdottaa paitsi larppaamisesta, myös esteettisistä kokemuksista ja kyvystämme niiden avulla kurottaa kohti kestävämpiä elämäntapoja. Tavoitteeni on käytäntöön nojaamalla luoda teoriaa toisinelämisestä larpin kontekstissa.

Toisineläminen on taiteellinen pyrkimys, mutta samaan aikaan syvästi ekologisiin ja sosiaalisiin kriiseihin kytkeytyvä kysymys siitä, miten elää hyvää elämää. Larppien pelaaminen ja tekeminen on tämän kysymyksen muotoilua yhä uudelleen, hidasta, mutta sitkeää ja jatkuvaa vastauspyrkimystä, johon sisältyy ymmärrys siitä, ettei mikään vastaus ole pysyvä.

Opinnäytetyöni sijoittuu taiteellisen tutkimuksen alueelle. Tällä tarkoitan sitä, että tutkin taiteellisessa toiminnassa näyttäytyvää ilmiötä (toisineläminen), taiteelliseen toimintaan (liveroolipeliteos *Tuhka*) nojautuen. *Tuhka* on toinen osa luotsaamaani monivuotista *Kaski* larp-teosten sarjaa, jossa noin kahdenkymmenen hengen osallistujajoukon kanssa on rakennettu larp-teoksia, joiden tematiikka liittyy ekokriiseihin, resilienssiin ja yhteisössä elämiseen.

Taiteellisen ja taidepedagogisen toiminnan käytäntö on siis sekä tutkimisen väline että sen kohde. Tutkimuksen tekemiseen liittyy kysymyksiä kuten miksi tutkin tätä asiaa, miten voin saavuttaa tästä ilmiöstä tietoa ja millä perusteella saavutettavaa tietoa voi pitää luotettavana.

Kysymys 'miksi tutkin tätä', on tärkeä. Siihen sisältyy myös yhtaikaisesti monta kysymystä. Ensinnäkin *tutkin*, koska tutkiminen on luonteeltaan kysyvää, kokeilevaa ja kriittistä. Tutkiminen ei lupaa valmista, eikä takaa lopullista totuutta, mutta sen kautta avautuva mahdollisuus löytää maailmasta jokin merkityksellinen kulma, on kokeilemisen arvoista. Tutkimiseen liittämäni käsitys kysyvästä, uteliaasta ja keskeneräisyyden sallivasta havainnoinnin sekä reflektoinnin tavasta, voi herkistää huomaamaan asioita ja ilmiöitä, jotka muutoin jäisivät huomaamatta.

'Tutkin' kertoo myös, että *minä* tutkin. Miksi juuri minä tutkin? Tämä työ on yhdistelmä taiteellista, yhteiskunnallista ja pedagogista toimintaa ja ajattelua larpin kontekstissa. Omassa taustassani nämä osa-alueet nivoutuvat yhteen. Olen ollut tekemisissä larppien kanssa kaksikymmentä vuotta, saman verran kuin olen tehnyt teatteria. Larpit ja teatteri ovat kulkeneet elämässäni ensin vierekkäin harrastuksina, myöhemmin toisiinsa lomittuvina ammatillisina toiminnan alueina. Erityisesti taidepedagogiset käytännöt ja kysymykset ovat viime vuosina tuoneet larpeja ja teatteria työskentelyssäni yhteen. Olen oppinut huomaamaan paitsi kahden taidemuodon yhtäläisyydet, myös sen, että pedagogina minua ohjaa molempien äärellä samat kysymykset: mikä tämän muodon mahdollisuus on, miten tätä voi oppia, kenen ehdoilla työskennellään ja miten oppiminen on mahdollista.

Larppien ja teatterin tekemiseni taustalla on myös kytevä hiilloksen lailla yhteiskunnallinen polte. Koen, että taide ja opettaminen ovat molemmat keskeisiä tapoja vaikuttaa yhteiskuntaan ja tarkastella sen ilmiöitä. Taiteilijana ja teatteripedagogina ajassa, jossa elän, työskentelyni on erityisesti työskentelyä vasten ekokriisejä ja niihin nivoutuvia ekologisia, yhteiskunnallisia ja sosiaalisia haasteita.

Miksi minä tutkin, liittyy myös positiooni *Tuhkan* tekemisessä. Olin peliteoksessa pelisuunnittelija, teatteripedagogi, mutta myös pelaaja. Tämä moniroolisuus tarjoaa minulle mahdollisuuden tarkastella *Tuhkan* prosessia paitsi tekijänä, myös sen kokijana Pysin kokemuksesta kirjoittamalla tuomaan näkyväksi havaintojani prosessissa syntyneistä käytännöistä, haasteista ja esteettisistä laaduista, jotka nivoutuvat toisinelämiseen. Kirjoitan omasta kokemuksestani käsin, uskoen, että juuri omien kokemuksieni konkretia, niiden ruumiillinen luonne, luo sillan minun ja tämän työn lukijoiden välille ja mahdollistaa työn keskeisten, kokemuksesta peräisin olevien havaintojen, jakamisen muille.

Oman kokemusmaailmani avaaminen ja tarkastelu on keskeinen väline lähestyä tämän työn kysymyksiä. Lähestymistapa tuo mukanaan myös haasteita. Missä määrin voin tavoittaa mennyttä kokemusta? Mitä rajaen ulos tietoisesti tai tiedostamatta, kun keskiössä on oma kokemukseni prosessissa, johon osallistui myös seitsemäntoista muuta? Voiko haluni tavoittaa jotain merkityksellistä summentaa kriittistä arviointikykyäni suhteessa tutkittavaan ilmiöön? Nämä ovat kaikki valideja kysymyksiä enkä voi niitä täysin ratkaista. Olen väistämättä subjektiivisen näkökulmani vanki. Toisaalta työni ydin, toisineläminen, on nimenomaan kokemuksellista ja kokijalleen henkilökohtaista. Uskon, että juuri sisältä käsin sitä on mahdollista parhaiten avata.

Tuhkaa tehdessä en tietoisesti ajatellut vasten esitys- tai larp-taiteen teoriaa tai kokenut muotoilevani käytäntöjä niiden perusteella. Käytäntö syntyi sen sijaan suhteessa omaan kokemukseeni larppien parissa ja vasten aiempia luotsaamiani peliprosesseja ja pohjoismaista Nordic larp -traditiota. Käytäntöön vaikutti myös käynnissä olevat maisteriopintoni teatteriopettajan koulutusohjelmassa, ja opintojen myötä vahvistunut käsitykseni siitä, että larppausta voi tarkastella teatteripedagogisesta näkökulmasta. Tässä työssä käytän teoreettisia lähteitä kirkastaakseni kokemuksesta syntyviä

havaintojani ja tuodakseni ne osaksi laajempaa keskustelua kokemuksen luonteesta, larpeista, ekokriiseistä ja taidepedagogiikasta. Olen päätenyt ajattelemaan erityisesti vasten John Deweyn kokemusfilosofiaa, Richard Schechnerin ja Erika Fischer-Lichten esitysteoreettisia artikulointeja, Antti Salmisen ja Tere Vadénin energiafilosofiaa sekä Nordic larpin ja siihen kytkeytyvän Solmukohta-tapahtuman¹ yhteydessä julkaistuja, larppaamista käsitteleviä artikkeleita.

Ajatteluni ei ole kuitenkaan vain ajattelua vasten kirjallista lähdeaineistoa. Maisteriopintojen aikana ja tämän työn kirjoittamisen puitteissa olen käynyt lukemattomia keskusteluja opettajani Riku Saastamoisen kanssa, jonka seurassa ajattelu on kirkastanut ja auttanut muotoilemaan larppaamista erityisesti suhteessa teatteripedagogiikkaan ja sen kehyksessä tapahtuvaan esitykselliseen ajatteluun ja toimintaan. Lisäksi lukuisat käymäni keskustelut ystäväni Erkkä Filanderin kanssa larpin muodosta ja mahdollisuuksista ovat vaikuttaneet ajatteluuni ja erityisesti sen artikulointiin suuresti. Ennen kaikkea tässä työssä ajatteluni on läheisesti kietoutunut *Kasken* osallistujiin, yhteiseen työskentelyymme ja pelaamiseemme, jonka kautta olen päässyt kokemaan, että toisineläminen on mahdollista.

Etenen työssäni ensin artikuloimalla sitä, mitä larppaaminen on ja miten sitä voi ymmärtää myös esityksen, pelin ja leikin käsitteiden kautta. Pohdin sitten larpin toiminnallista ja kokemuksellista luonnetta. Luvussa kolme käyn *Tuhkan* prosessia läpi alusta loppuun avaten prosessin eri vaiheita, käytäntöjä ja havaintojani työskentelyn etenemisestä. Luvussa neljä pohdin rooliani teatteripedagogina larp-teoksessa sekä larpin elettävyyttä ja harjoittelun merkitystä sen muotoutumisessa. Tarkastelen lisäksi toisinelämistä esteettisenä kokemuksena John Deweyn kokemusfilosofiaan nojaten ja pohdin toisinelämisen syntyä ja potentiaalia ekokriisien ajassa. Lopuksi kuron ajatteluni yhteen.

¹ Solmukohta (ruots. *Knutpunkt*, norj. *Knutepunkt*, tansk. *Knudepunkt*) on vuodesta 1997 vuorovuosin Suomessa, Ruotsissa, Tanskassa ja Norjassa järjestetty tapahtuma. Solmukohta on nimensä mukaisesti pohjoismaisen larp-tradition solmukohta, jonka puitteissa järjestyt työpajat, paneelit, larpit, esitykset ja erilaiset tapahtumaan liittyvät traditiot ovat muokanneet ja vieneet larp-skeneä eteenpäin. Tapahtumaa järjestetään vapaaehtoisvoimin. Solmukohdan yhteydessä on vuodesta 2003 julkaistu myös enemmän ja vähemmän akateemista kirjallisuutta, joka on luonut ja koonnut yhteen Nordic larpin keskusteluja ja perinteitä.

Pidän toisinelämisen englanninkielisestä suorasta käännöksestä ”live elsewise” – elää toisin, viisaasti. Käsitteen kääntäminen tuo näkyväksi sen takana piilevän arvolatauksen: nykyisissä elämisen tavoissa on jotakin syvästi ongelmallista. Eläminen nyt, on kietoutunut globaalin kapitalismin kannustamaan kestäättömään kulutukseen, jonka katastrofaaliset seuraukset ovat jo käynnissä. Tämän työn kaiken alla kulkeva punainen lanka nivoutuu tähän huomioon: tarvitsemme vaihtoehtoisia tapoja elää. Voiko larppaamalla oppia elämään toisin – ja jos, niin miten?

2. LIVEROOLIPELAAMISESTA

Liveroolipelaaminen eli larppaaminen on tämän työn keskiössä. Tässä luvussa avaan, mistä puhun puhuessani larppauksesta. Tarkastelen larppauksen sukulaisuutta esityksen, leikin ja pelin käsitteisiin ja pohdin larppia elävänä ja kokemuksellisenä taiteena hyödyntäen erityisesti John Deweyn kokemusfilosofiaa.

2.1. Mitä liveroolipelaaminen on?

Pelitutkija Jaakko Stenros kirjoittaa larppien olevan suunniteltuja sosiaalisia kokemuksia ja väliaikaisia maailmoja, jotka tuodaan yhteen jokapäiväisen maailman kanssa (Stenros 2010, 300).

Liveroolipelaaminen eli larppaaminen on ruumiillista, sosiaalista ja esteettistä toimintaa. Larppissa osallistujat herättävät kehojensa, kuvittelun ja keskinäisen vuorovaikutuksen keinoin fiktiivisiä maailmoja henkiin eläytymällä ja elämällä roolihahmoinaan. Pelaajat eläytyvät kehollisesti hahmoihinsa ja improvisoivat pelin kulkua katkeamattomasti sovitun keston ajan. Pelien kestot voivat olla mitä tahansa tunnista viikkoon. Larppissa ei ole ulkopuolista yleisöä eikä valmista käsikirjoitusta. Se on samanaikaisesti moniin hetkiin ja tiloihin levittäytyvä teos, jossa jokainen osallistuja, larppin termin pelaaja, on oman tarinansa päähenkilö.

Suomeen 1980-luvun lopussa rantautuneen lajin sukulaisuuksia on etsitty mm. pöytäroolipeleistä, psykodraamasta, improvisaatiosta, rituaaleista, performanssitaiteesta ja lasten roolileikeistä. Viimeisen kolmenkymmenen vuoden aikana larppeja on tehty pohjoismaissa pitkälti harrastajavetoisesti ja epäkaupallisesti. Suurelle yleisölle larppit ovat saattaneet jäädä tuntemattomaksi, vaikka taiteen kentällä niin Suomessa kuin muualla maailmalla on larppeja nähty mm. museoissa, teattereissa ja esitystaiteen festareilla.

Nordic larp

Erityisen paljon larp-skene on mennyt eteenpäin vuorovuosittain pohjoismaissa järjestettävän Solmukohta-tapahtuman ja sen yhteydessä ja ympärillä käydyn

akateemisen – ja vähemmän akateemisen – keskustelun, artikkelijulkaisujen ja pelikokeilujen innoittamana.

Tämän työn puitteissa käsittelen larppaamista, jonka kontekstualisoin Nordic larp -traditioon. Nordic larp nivoutuu paljolti Solmukohtaan ja siihen limittyvän yhteisön, tradition ja diskurssien ympärille. Nordic larp on löyhä käsite, joka kattaa sisälleen varsin laajan skaalan erilaisia pelejä ja pelintekemisen työtapoja sekä ihanteita. Näillä on keskenään useita yhteneväisyyksiä, mutta ei yhtä kaikkea kattavaa yhteistä nimittäjää. (Stenros & Montola 2010, 15.) Joitain yhteneväisiä piirteitä pelitutkijat Jaakko Stenros ja Markus Montola ovat kuitenkin muotoilleet. Heidän mukaansa Nordic larpin perinteessä pelintekemiseen usein liittyy kunnianhimo, kosketti se sitten taiteellista rajojen venyttelyä tai vaikka ennennäkemätöntä lavastusta. Sitoutuminen on myös usein keskeistä: pelejä saatetaan luoda vuosikausia ja itse pelit voivat vaatia osallistujilta usean vuorokauden eläytymistä keskeytymättömään fiktion. Nordic larpin traditioon on kuulunut myös pelien epäkaupallisuus, vaikka viime vuosina skeneen on yhä enenevässä määrin tullut lisää kaupallisia ja suuremman budjetin pelejä. Moniin Nordic perinteen peleihin kuuluu myös laadukas tuotanto. (Emt., 20). Laadukkuus voi näyttäytyä esimerkiksi pelisuunnitteluna, jossa kaikki etukäteistyöpajoista ja lavastuksesta lähtien on suunniteltu tukemaan hiottua illuusiota.

Kenties yksi skenen keskeisimmistä piirteistä – ainakin omasta mielestäni – on runsas keskustelu, väittely ja kokeilullinen asenne kohti larppaamista ja sitä, mitä se voi olla. Vuosien saatossa on nähty paitsi lukuisia taiteellisesti ja yhteiskunnallisesti kunnianhimoisia pelikokeiluja, myös huomattava määrä kirjoituksia ja keskusteluja larpin filosofiasta, siitä, mikä todella on larppaamisen ydin. Kuten Stenros ja Montola kirjoittavat: ”The scene is driven by its love for the new and the experimental, its wish always to be pushing some boundaries” (Emt., 20).

2.2. Elävä, toiminnallinen, kokemuksellinen

Elävä

Suomeksi puhekielessä kääntynyt sana ”larppi” on mukaelma akronyymista LARP – live-action roleplay. Käsitteen osiin purkaminen tuo näkyväksi larpille keskeisiä piirteitä.

Larppi on elävä (engl. *live*) tapahtuma. Larppia ei voi palauttaa tekstiin, sitä ei voi toistaa ja päättyessään se katoaa. Teos syntyy samaa ruumiillista ja fiktiivistä tilaa jakavien pelaajien välisyydessä. Elävät kehot ja elävät tilanteet muodostavat larpin kokemuksellisen ytimen. Osallistujat elävät roolihahmoinaan, jotka hengittävät, koskevat, hikoilevat, joiden pitää syödä ja nukkua. Osallistujan ruumis omaan roolihahmoonsa kiedottuna, on larpin ensisijainen näyttämö ja kokemisen väylä.

Eläminen, kuten larppaus ei ole sivusta seurattavaa, vaan siinä on oltava itse mukana. Larpissa osallistuja on yhtä aikaa esiintyjä, katsoja ja kokija, jonka ensisijainen yleisö on hän itse. Larpit luodaan niin sanotusti ensimmäisen persoonan yleisölle – pelaajalle, joka roolihahmon kautta tarkastelee teosta omasta perspektiivistään. Tämän takia, larpeja on vaikea ymmärtää vain tarkkailemalla niitä ulkoapäin. (Stenros & Montola 2010, 20.)

Larp vaatii osallistujilta sitoutumista yhteiseen illuusioon ja palkitsee sitoutumisen valinnan vapaudella, mahdollisuudella itse päättää, miten fiktion kehyksessä elää. Näin teos on lukuisten valintojen, näkökulmien ja reaktioiden elävä ekosysteemi.

Larpin sukulaisuutta performanssitaiteilija Allan Kaprowin 1960-luvulla tekemiin happeningeihin ei ole tarkasteltu syyttä². Myös larpit ovat ”elämänkaltaisia”, kuten Kaprow performanssejaan nimitti. Larpit usein pyrkivät tietoisesti tai tiedostamatta samaan, mihin happeningit: hämärtämään rajaa taiteen ja elämän välillä. Myös keinot ovat larpissa paikoin samat: yleisön puuttuminen, osallistujan oman kokemuksen keskeisyys, teoksen tilallinen ja ajallinen leviäminen sekä improvisatorinen luonne. (Harviainen 2008).

Larp ottaa kuitenkin elämiseen happeningeille poikkeavan kierteen ja sekoittaa improvisaation, tilallisen leviämisen ja osallistujakeskeisyyden draaman elementteihin:

² Happeningien ja larppien yhtäläisyyksistä on kirjoittanut mm. Tuomas J. Harviainen (2008) ja Jaakko Stenros (2010).

pelit nojaavat paljolti henkilöhahmoihin ja näiden välille rakennettuihin jännitteisiin, jotka pelissä purkautuvat draamalliseksi toiminnaksi. (Tarpila 2022b.)

Toiminta ja kokemus

Suomenkielisestä sanasta liveroolipeli puuttuu englanninkielisessä käsitteessä mukana oleva keskeinen elementti: toiminta. Larpit ovat toimintaa kuten syömistä ja istuskelua, kävelyä, päiväunia, riitelemistä ja tiskausta, joskus tavattomampaa toimintaa: loitsimista ja vallankumouksia, maailmanlopun odottelua. Koko muoto perustuu toiminnalle ja pelaajan vapaudelle toimia.

Toiminta kytkeytyy läheisesti, jopa perinpohjaisesti, kokemukseen. Nimenomaan kokemuksellisenä taiteena olen usein larppaamista sanoittanut. Tällä tarkoitan sitä, että teos tapahtuu minulle ja minussa, teos avautuu nimenomaan kokemuksena, jonka luomisessa pelaajana olen keskeinen.

Tässä työssä käytän John Deweyn kokemusfilosofiaa ymmärtääkseni larp-kokemusta paremmin. John Deweyn kokemusfilosofiassa nimenomaan toiminta on kokemuksen ytimessä. Kokemus syntyy elävän olennon vuorovaikutuksesta maailman kanssa.

Olennon yrittäessä vaikuttaa ympäristöönsä toiminnalla on keskeinen rooli.

Kokemuksen perusrakenne koostuu Deweyn mukaan teoista ja tekojen seurauksien läpikäymisestä. Kokemus on siis aktiivisen toiminnan ja passiivisemmän läpikäymisen vuorottelua. Deweyllä kaikki muu kokemusaines – aistimukset, tunteet, muistot, ajatukset, kuvitelmat, määrittyvät sen kautta, minkälaisen toiminnan osana ne ilmenevät (Alhanen 2014, 58–61).

Larppaaminen on siis kokemuksellista ainakin deweyläisittäin ymmärrettynä. Toisin kuin black boxin pimennetyssä katsomossa istuva yleisö, larpin pelaaja on jatkuvasti deweyläisen kokemuksen ytimessä: yrittämässä vaikuttaa, osallistua, toimia ja tarkastelemaan, mitä tämä toiminta synnyttää.

Jaakko Stenrosin mukaan larpin pelikokemukseen kuuluu sekä diegeettinen eli fiktion sisäinen kokemus hahmon näkökulmasta sekä pelaajan kokemus pelaamisesta (Stenros

2010, 300). Deweyn kokemusteorian kautta tarkasteltuna tämä tuo larppaamiseen ikään kuin kaksi kokemusrakennetta päällekkäin. Sekä pelaaja että hahmo toimivat, tarkastelevat toimintaansa ja toimivat jälleen.

2.3. Esitys, peli, leikki

Esitys

1900-luvun alun teatteriteoreetikko Max Herrmannin teatterikäsitelmän keskiössä oli esiintyjien ja katsojien vuorovaikutus. Herrmann voisi yhtä hyvin kuvailla larppia sanoessaan:

”The original meaning of theatre refers to its conception as social play – played by all for all. A game in which everyone is a player – actors and spectators alike... The spectators are involved as co-players. In this sense, the audience is the creator of the theatre. So many different participants constitute the theatrical event that its social nature cannot be lost. Theatre always produces a social community.” (Herrmann Fischer-Lichten mukaan 2008, 32.)

Esitysteoreetikko Erika Fischer-Lichte jatkaa Herrmannin määritelmää ehdottamalla, että esityksen luo esiintyjien ja katsojien kehollinen läsnäolo. Esitys voi tapahtua, kun esiintyjät ja yleisö kokoontuvat yhteen ja vuorovaikuttavat keskenään. (Emt., 32.)

Fischer-Lichten esitysteoriassa keskeistä on niin kutsuttu autopoieettinen vuorovaikutuskierto (engl. *autopoietic feedback-loop*). Esitystapahtumassa esiintyjät vaikuttavat yleisöön, yleisö esiintyjiin ja näin syntyy voimistuva vuorovaikutuskierto, joka itsessään on esitystapahtuman ydin. (Fischer-Lichte 2008.) Tämä vuorovaikutuskierto muistuttaa John Deweyn kokemuksen perusrakennetta, jossa kokemus syntyy vuorovaikutuksesta, toiminnan ja seurauksien kierrosta. Esityksellä on siis kokemuksellinen, tapahtumallinen luonne, joka syntyy vuorovaikutuksessa.

Larppin erityisyys on vuorovaikutuksen ja osallistumisen aktiivisuuden määrä ja laatu. Esitystaiteilija ja larppintekijä Jamie MacDonald on kuvannut, että larppaajat ovat usein pettyneitä toimintamahdollisuuksien rajallisuudesta tai puutteesta mennessään ”osallistaviin esityksiin” (MacDonald 2012). Larppaajan rima sille, mitä osallistuminen

merkitsee, on korkealla. Hän haluaa aktiivisesti luoda teosta vaikuttamalla toiminnallaan – tai toiminnasta pidättäytymisellään – tapahtumien kulkuun.

Larpin toimintaa voi tarkastella myös esitysteoreetikko Richard Schechnerin artikuloitien kautta. Schechnerin mukaan kaikki toiminta on aiemmin opitun tai harjoitellun käyttäytymisen toisintoa. Aintulaatusinkin tapahtuma on osiin purettuna lopulta yhdistelmä käyttäytymisen toisintoja. (Schechner 2016, 72.) Larpit hyvin kirjaimellisesti nojaavat käyttäytymisen toisintoon. Otamme jonkin meille vieraan, kuten fiktiivisen maailman ja roolihahmon, jolla on omastani eroava temperamentti ja moraalikäsitys ja yhdistelemme vieraan meille tuttuun. Toistamme nähtyä, kuultua, opittua, aiemmin koettua toimintaa, mutta fiktion verhottuna. Toimimme tutusti, vaikka toimimme toisin.

Larpissa vuorovaikutus ja toiminta eivät ole vain suhteessa muihin, vaan myös suhteessa osallistujaan itseensä. Hahmo ja pelaaja ovat larpin aikana ikään kuin kahdella näyttämöllä, joista toinen on sisäinen, yksityiseen kokemusmaailmaan perustuva ja toinen toisten kanssa jaettu tila.

Jaetulla näyttämöllä korostuvat roolihahmojen keskinäiset jännitteet sekä fiktion maailmaa ja toisten ruumiillisuutta vasten pelaaminen. Se on fyysinen, konkreettisen toiminnan sekä vuorovaikutuksen tila, jossa toimiessaan pelaaja on väistämättä myös toisille esiintyjä. Sisäisellä näyttämöllä keskeistä on sekä pelaajan että hahmon affektit, tunteet, mielikuvat, ruumiilliset kokemukset, jopa unet, jotka kietoutuvat pelaajan ja hahmon jakamassa ruumiissa yhteen. Yksityisellä näyttämöllä jotakin kehkeytyy pelaajan minän ja roolihahmon välisessä hankauksessa, kun taas jaetulla näyttämöllä tämä prosessi on enemmän hahmojen keskinäisestä vuorovaikutuksesta kumpuavaa. (Tarpila 2022b.)

Yksityisen näyttämön idea ehdottaa, että larpissa toiminta on vahvasti myös sisäistä toimintaa, pelaajan vuorovaikutusta itsensä kanssa. Pelaajan ja hahmon tunteet, kuvittelu ja ajattelu on larpin keskeistä toimintaa yhtä paljon kuin näkyvät riidat vihämiehen kanssa salin keskellä, yhteisön neuvonpito tai hahmon julkinen rakkaudentunnustus.

Näiden määritelmien mukaisesti larppi on mitä suurimmassa määrin esitys, jossa yleisö ja katsojat ovat kuitenkin yksi ja sama joukko. Pelaaja on yleisö paitsi toisille pelaajille, myös omalle kokemukselleen ja toiminnalleen. Pelaaja toimii pelin fiktiossa hahmonaan, voi eläytyvä syvästikin hahmonsa ajatuksiin ja tunnemaisemiin, mutta koska pelaajan minä säilyy, säilyy myös jonkinlainen katsoja tai kokemuksien todistaja.

Tässä työssä tämä käsitteellinen kytkös larpin ja esityksen välillä auttaa piirtämään esiin mm. yleisöyteen, esiintyjyyteen ja harjoitteluun liittyviä kysymyksiä, jotka muuten saattaisivat jäädä piiloon. Larpin ymmärtäminen esityksen käsitteen kautta voi laajentaa paitsi larpin, myös muun esitystaiteen reviiiriä ja potentiaalisesti näin myös vaikuttaa siihen, miten teatteriopetuksen sisältöjä lähestytään – tai ainakin sitä, miten itse niitä lähestyn.

Leikki ja peli

Larppaaminen on monin tavoin leikkimistä, arkitodellisuudesta toisenlaiseen maailmaan hypäämistä, eräänlaista *niin kuin* olemista. Pelaajien yhteinen sopimus siitä, että leikkiin suhtaudutaan *niin kuin se olisi totta*, mahdollistaa larpin illuusion ja eläytymisen. Jos joku rikkoo illuusion tuomalla näkyväksi, että kyseessä on illuusio, fiktio särkyy. Larpin leikki vaatii yhteistä kannattelua toimiakseen.

Leikillä on lukuisia ja myös keskenään ristiriitaisia määritelmiä. Pelitutkija Jaakko Stenrosin mukaan leikin laaja määritelmä kattaa sisäänsä kaikki sellaiset aktiviteetit, jotka juontavat juurensa leikkimielisyyteen (engl. *playfulness*) tai jotka kulttuurisesti tunnistetaan leikkinä (Stenros 2015, 95). Leikkimielisyys on kokijan sisäinen olotila, johon liittyy keskeisesti se, että jotakin tehdään sen itsensä vuoksi, ei ulkoisen palkinnon takia. (Emt., 65.) Leikkimielisyyden ehto on myös turvallisuus, sillä uhatuksi itsensä kokeva olento ei ole leikkimielinen. (Emt.,133.)

Flow-käsitteen kehittänyt Mihail Csikszentmihaly kuvaa leikkimielisyyttä asenteena sitä todellisuutta kohtaan, jonka kanssa tekijä on tekemisissä (Csikszentmihalyi 1981, 24, Stenros 2015 mukaan). Tämä on loistava määrittely myös kuvaamaan larppaamista, joka hyvin pitkälti nojaa pelaajiensa kykyyn asennoitua todellisuuteen toisin.

Pelejä ja leikkejä on useissa yhteyksissä määritelty sen kautta, että ne poikkeavat jollain tavalla arkisesta ja jokapäiväisestä (Stenros 2015, 131). Leikkitutkija John Huizingan käsite *taikapiiri* kuvaa leikin ilmiötä, jossa sosiaalisen neuvottelun kautta leikkijät ikään kuin siirtyvät erityiseen leikin tilaan. Taikapiirin sisällä arkiset ilmiöt tulkitaan leikin maailman kautta. Taikapiirin sisään voi tulla asioita sen ulkopuolelta, mutta nämä asiat saavat leikin sisällä uuden merkityksen. (Emt., 68–69, 142.)

Näiden määrittelyjen kautta larp on leikkiä: leikkimielisessä tilassa tapahtuvaa toimintaa, jossa sosiaalisen neuvottelun kautta leikkijät luovat jonkin vaihtoehdoisen arkielämästä poikkeavan tilan ja/tai maailman. Leikkimielisyys ei ole kuitenkaan sama asia kuin kevytmielisyys. Kuten John Dewey toteaa: ”Kukaan leikkiin keskittynyttä lasta tarkkaileva ei voi olla huomaamatta, kuinka täydellisesti leikillisuus sulaa tosissaan olemiseen” (Dewey 2010, 337). Erityisesti Nordic larp -tradition piirissä onkin tyypillistä, että larpin maailma voi olla hyvinkin raju. Pelaajat saattavat nimenomaan hakea niin kutsuttua ”negatiivista positiivista kokemusta”, jossa hahmo epäonnistuu tai on vaikeuksissa, mutta pelaajalla on silti – ja juuri tästä syystä – nautinnollinen pelikokemus. (Hopeametsä 2011).

Tulkitsen pelaamisen yhdeksi leikin kategoriaksi, jonka alle levittäytyy pelienkin keskenään hyvin monenlainen kirjo. Richard Schechnerin mukaan leikkejä ja pelejä ei ole helppo erottaa toisistaan, mutta usein pelit ovat leikkejä strukturoidumpia (Schechner 2016, 152). Myös Stenros kuvaa leikin muuttuvan peliksi, kun siitä tulee strukturoidumpaa ja sääntöihin sidottua (Stenros 2015, 142). Larpissa säännöt ovat usein löyhät ja liittyvät esimerkiksi pelaajaturvallisuuteen (esim. ”älä lyö oikeasti”) tai johonkin tiettyyn pelimekaniikkaan (esim. ”kun loitsit, sano loitsusana, josta vastapelaaja ymmärtää, mitä tapahtuu”). Pelaamiseen arkikielenkäytössä usein liitettävää voittamisen tai häviämisen mahdollisuutta ei juurikaan larpeissa esiinny, vaikka esimerkiksi toisinaan kuulee larpin kontekstissa peliohjeen ”play to lose”, jolla viitataan jo aiemmin mainittuun negatiiviseen positiiviseen kokemukseen. Tällöin hahmon ”häviön” koetaan synnyttävän suurempaa draamaa ja näin kiinnostavampia pelikokemuksia.

Pelaaminen on ristiriitaisistakin konnotaatioista huolimatta, kenties sopivampi sana larppaamiselle kuin leikkiminen, sillä pelaaminen ehdottaa paitsi tietynlaiseen rakenteeseen sitoutumista, myös teoksen *pelattavuutta*. Kuten Jamie MacDonald on artikuloinut visuaalisen esityksen ja osallistujakeskeisen esityksen (larpin) eroista: toinen on kaunis katsoa, toinen on kaunista tehdä tai kokea. (MacDonald 2012.) Hahmotan pelattavuutta pelaajan toimintamahdollisuuksina pelin maailman puitteissa, miten hyvin pelaaja voi olla, toimia, elää hahmonaan fiktiossa tavalla, joka tuntuu pelaajalle kiinnostavalta.

Juuri tietty struktuuri kuten sovittu fiktiivinen kehys, roolihahmo ja pelaajaturvallisuuden huomioivat yhteiset säännöt, mahdollistavat larpin. Leikin on muututtava peliksi, jotta osallistuja pystyy toimimaan. Pelaajan on mahdollista elää fiktiossa, kun olemassa on selkeät raamit sille, mikä on mahdollista.

3. TUHKA – FIKTIIVISTÄ TODENTUNTUA ROMAHDUKSEN MAISEMASSA

Tässä luvussa tarkastelen *Tuhka*-liveroolipeliteosta sekä lyhyesti *Kaski*-trilogiaa, kolmiosaista larp-teosten sarjaa, jonka toinen osa *Tuhka* oli. *Kaski*-trilogia ja erityisesti sen toinen osa *Tuhka* on herättänyt minussa halun tarkemmin ymmärtää luotsaamieni teosten estetiikkaa, osallistujien kanssa työskentelyä, pelaamisen tyyliä ja tähän nivoutuvia taidekasvatuksellisia sekä yhteiskunnallisia kysymyksiä ja pyrkimyksiä.

Käyn *Tuhkan* prosessia läpi omasta eli pelinjohtajan, kirjoittajan, teatteripedagogin ja myös kanssapelaajan näkökulmasta. Juha Varto kirjoittaa: ”kaikki käytännöt ovat tällaisia: ne tapahtuvat ja vain jälkikäteen niissä voi nähdä jonkin juonen tai viisauden” (Varto 2011, 23). Yritän näin jälkiviisaudesta ammentaen tarkastella miten *Tuhka* luotiin, mitä prosessissa tapahtui, minkälaisia käytäntöjä loin ja mitä siitä seurasi.

3.1. *Kasken* synty

Syksyllä 2019 olin keskellä syvää ahdistusta ja surua suhteessa käynnissä olevaan ekologiseen tuhoon. Silloin puolivuotiaan lapseni tulevaisuuden horisontti näytti käsittämättömältä. Minua ajoi halu ymmärtää elämän merkityksellisyyttä arvaamattomassa tulevaisuudessa.

Pohdin, voisinko asemoida itseäni ja toimintamahdollisuuksiani toisin, jos pystyisin näkemään jonkin merkityksellisen siintävän myös tulevaisuudessa. Kysymys siitä, miten elää hyvin romahtavassa maailmassa, sai minut lopulta luomaan kolmiosaisen larp-teosten sarjan *Kasken*, jonka jokainen osa sijoittuisi eri kohtaan tulevaisuutta ja ekokriisien seurauksia.

Ensimmäinen osa, elokuussa 2021 pelattu *Roihu* sijoittui vuoteen 2025 tiiviin aktivistiyhteisön arkea käsittelevään fiktion. Toinen osa, marraskuussa 2022 pelattu *Tuhka*, sijoittui vuoteen 2067, viimeisillään rimpulleuvan valtiojärjestelmän ulkoreunalla elävän vastarintayhteisön, Majakan, keskelle. Kolmas, vasta suunnitteilla oleva *Verso*

on puolestaan jonkinlainen romahduksen jälkeinen maisema, pelisarjan teoksista kenties valoisin.

Teossarjassa on ollut huhtikuusta 2020 aktiivisesti mukana 17–20 aikuista osallistujaa ja noin viisi avustajaa peliprosessien eri vaiheissa. Suomessa perinteisesti larpeihin haetaan mukaan jonkinlaiseen kysymyspatteristoon nojaavan osallistujahaun kautta ja pelintekijät tekevät pelaajavalintoja esimerkiksi hahmotoiveita tai aloittelijakiintiöitä huomioiden. Nykyisessä tilanteessa kuten myös keväällä 2020 larppien kysyntää on enemmän kuin tarjontaa ja kaikki halukkaat eivät pääse mukaan.

Kasken osallistujat valikoituvat myös osallistujahaun kautta. Osallistujien valinta tuntui silloin epämukavalta, vaikka jossain määrin välttämättömältä vallankäytöltä.

Tavoitteeni oli koota osallistujia, joka voisivat työskennellä yhdessä usean vuoden, sen sijaan, että etsin ihmisiä osallistumaan vain tiettyyn larppiin. Kyseessä oli eräänlainen kehystys työskentelystä työryhmänä ”vain” pelaajajoukon sijaan. Näin jälkikäteen voin sanoa, että *Kasken* työryhmä on ollut hieno ja toimiva, upeista tyypeistä koostuva joukko. Silti osallistujahakuun liittyvät kysymykset, kuten kuka jäi ulkopuolelle, miten saavutettava kirjallinen osallistujahaku oli tai miten olisin voinut olla läpinäkyvämpi osallistujavalintoihin liittyvässä vallankäytössä, mietityttävät minua sekä haastavat jatkossa etsimään muita keinoja koota pelaajaryhmiä ja kutsua ihmisiä larpin tekemisen äärelle.

Suomessa larpeja tehdään kunnianhimoisesti, mutta usein ilman rahaa tai rakenteita. Myös *Kaskea* on tehty pitkälti ilman rahoitusta, minimaalisella budjetilla ja yhteisvoimin. Taiteen ammattilaisena halu tehdä omaehtoisesti ja rahoituksesta riippumatta on ollut tärkeää, mutta myös hankalaa. Rahoitus ja instituutioiden tuki legitimoii, yhtäaikaisesti kahlitsee ja vapauttaa.

Pelejä on suunniteltu yhteisissä työpajaviikonlopuissa sekä yksilö- ja pienryhmätapaamisissa. Peleihin valmistautumisen lisäksi teossarjan puitteissa on tutkittu ekokriiseihin liittyvää tietoa, osallistuttu mielenosoituksiin, kitketty kasvimaita ja pidetty lukupiirejä. Alkuperäinen ajatukseni ja toiveeni siitä, että *Kaski* ei olisi ”vain” larp-teosten sarja vaan jonkinlainen yhteisöllinen yritys tarkastella ja elää hyvin, tai

edes vähän paremmin, ekokriisien ajassa, on ainakin jossain määrin toteutunut tähän mennessä. Samalla peliteoksien ja elämän raja on hämärtynyt.

3.2. Maailmaan kutsu

Matkalla Majakalle me nukumme yhden viikon vanhassa bussissa, kun odotamme tulvien hellittämistä, seuraavalla viikolla pystytämme teltan jonnekin entisen kansallispuiston raunioille. Tislaat vettä juurakoiden keskellä, minun sormeni osuvat marjoja etsiessä hylsyihin mudan seassa, enkä halua etsiä enempää. Olet löytänyt jostain säilykepersikoita, säästänyt niitä tähän päivään saakka ja avaat purkin minulle syntymäpäiväni aamuna. Ylpeyden ja nolostumisen välisessä maastossa sytytät purkin viereen kynttilän, keräät rohkeutta kumartuaksesi lähemmäs. Sade tiputtaa telttakankaan läpi. Hitaasti, hitaasti napitan takkini auki. (Tarpila 2021)

Fiktio luominen on maailmaan kutsua ja maailman kutsua. Kutsun ensin itseäni fiktion maailmaan ja sitten muita. Samalla tuo maailma kutsuu minua. Ensimmäinen askel sitä kohti on kirjoittaminen. Kuin kivistä tai puusta kaivaisi veistäjä muotoa esiin, epäselvien kuvien ja tunnelmien möykystä pala palalta kuoriutuu kirjoittamalla esiin yhä selkeärajaisempia piirteitä. Fiktio maailma paljastuu kirjoittamalla.

Kirjoitin *Tuhkan* ensimmäiset lyhyet tekstit syksyllä 2021. *Kasken* ensimmäinen osa *Roihu* oli juuri pelattu. Olin sen jälkeisessä hybriksessä, tilassa, jonka olen vähitellen oppinut tunnistamaan, sillä se on seurannut jokaista luotsaamaani peliprojektia. Tuossa vimmaisessa tilassa saa ja kannattaakin suunnitella, kirjoittaa, puhua ja haaveilla tulevista teoksista, mutta olen oppinut, ettei mitään silloin kannata lyödä lukkoon. Vasta kypsymisen kautta jotakin kirkastuu. Erilaisten vimmojen – useimmiten omieni – kesytys, sitkeys ja hitaus onkin muodostunut taiteellisessa toiminnassani keskeiseksi.

Syksyllä 2021 kirjoittamani tekstit olivat ensimmäisiä yrityksiä tavoittaa *Tuhkan* maailmaa. *Roihu* oli ollut fiktiossaan rakkaudentäyteinen ja lämmin ekokriisien painosta huolimatta, ja koin, että minä – ja pelaajat – olisimme tämän jälkeen valmiita syöksymään kohti romahduksen mielestäni pimeimpiä puolia: resurssipulaa, konfliktia, selviytymistä. Kirjoitin lyhyitä hetkiä ja tunnelmia tuosta maailmasta ja koitin kutsua sitä esiin.

Maatuneiden lehtien seasta etsin vieraiden saappaiden jälkiä, kaivelen juuria kuivattavaksi, kannan vettä sisään metsää tarkasti kuunnellen. Illalla sinä riisut paitani melkein varovasti saunan hämärässä, tutkit kiväärinhihnan jättämää hiertymää solisluun päällä, kerrot, että se näyttää jotenkin samalta kuin jatkuva jälki, jonka viulu aikoinaan kaulallesi jätti. Rohtuneet huulet ja aina palelevat varpaat, yöllä lämmitän käsiäsi kylkiluideni päällä. Tämän päivän lähetyksessä jätämme koordinaatteja kuultavaksi niille, jotka tietävät ja odotamme, laskemme ensiaputarvikkeita ja tämän kesän perunoita. Sinä kaivat uuden tulijan olkavarresta jäljitintä irti, ja kun hetken päästä pyyhit tottuneesti verta lattialta, meidän katseemme kohtaavat. Pieniä ihmeitä pimeässä. (Tarpila 2021)

Tekstit alkoivat ehdottavat, minkälaisia hetkiä, tunnelmia tai kohtaamisia pelin maailmassa voisi tapahtua. Ensimmäisten tekstien kautta *Tuhkan* fiktion perusasetelma myös alkoi hahmottua. Eräs pelaajista on kuvannut perusasetelmaa näin:

Kaski-larp trilogian toinen osa Tuhka sijoittui ekokatastrofin runtelemaan lähitulevaisuuden Suomeen, jossa pieni toisineläjien yhteisö sinnitteli romahtavan yhteiskuntajärjestelmän laitamilla etsien tapoja pysyä hengissä, ajaa muutosta eteenpäin, suojella pimenevän maailman satuttamia ja vaalia mielen ja ruumiin kulttuuria, jotta elämän jatkuminen tarkoittaisi muutakin kuin seuraavaa hengenvetoa. (Leppä 2022.)

Vimmassa kirjoitetut ensimmäiset tekstit saivat lopulta hautua melkein vuoden ennen kuin aloin kirjoittamaan uudestaan. Viivästyminen johtui paitsi henkilökohtaisista elämäni olosuhteista, myös maailman mullistuksista. *Tuhka* oli alun perin suunniteltu käsittelemään konfliktin riuhtomaa maailmaa ja tutkimaan elämän merkityksellisyyttä näiden väkivaltaisten olosuhteiden keskellä. Helmikuussa 2022 Venäjän hyökättyä Ukrainaan peli tuntui äkkiä järjettömältä. Miksi halusin mennä fiktiossakin kohti pimeää?

Maaliskuussa 2022 ilmoitin kuitenkin pelaajille, että *Tuhka* tapahtuisi seuraavan syksynä. Löin lukkoon päivämääriä ja työvaiheita, mutta en pystynyt jatkamaan edellisenä syksynä aloitettua maailman kirjoittamista. En enää tiennyt, mihin maailmaan halusin pelaajat kutsua tai tavoittanut *Kasken* lähtömotivaatioita ja kysymyksiä.

Pelaaminen on olemista fiktiivisessä kehyksessä, mutta sinne mennään omalla ruumiilla. Roolihahmo, fiktio, erilaiset sääntötekniikat ja turvasanat ovat kaikki suojia, joiden avulla larpissa voi mennä myös paikkoihin, hahmoihin ja tilanteisiin, joita ei todellisuudessa halua kohdata, mutta joita fiktion keinoin haluaa tutkia. Suojista huolimatta, koen, että niin pelaajan kuin pelintekijän vastuulla on pohtia, minne kannattaa sukeltaa ja miksi.

Puolen vuoden ajan kysyin itseltäni, miksi tämä peli kannattaa tehdä. Elokuussa 2022 aloin kirjoittaa, koska osasin viimein vastata, tai ehkä osasin vastata, koska aikataulujen takia, oli pakko aloittaa kirjoittaminen. Pelaajille artikuloin pohdintojani sähköpostissa syyskuussa 2022 näin:

On sanottava vielä jotain materiaalin sävystä ja pelaamisen mielekkyydestä tällaisessa ajassa. *Kasken* alusta asti on ollut selvää, että *Tuhka* on maailmaltaan pelisarjin rankin. Materiaalia luodessa olen huomannut kysyväni melko usein, millaiseen fiktion olemme menossa ja miksi. Elämme monin tavoin omituisia, surullisia ja pelottaviakin aikoja, joten kannattaako sitä kohti mennä myös fiktiossa? Toisaalta elämme keskellä murroksia ja uudelleen järjestäytymisen mahdollisuuksia. Voiko fiktio olla keino myös tähän työhön? Yhä uudestaan olen päätenyt siihen, että tähän fiktion meneminen tuntuu tärkeältä, ei maailmasta huolimatta vaan juuri sen takia. Yhteinen pyrkimys ymmärtää elämän mielekkyyttä, yhteisön merkitystä, pyhää, huolenpitoa, resilienssiä ja toivoa vaikeissa(kin) olosuhteissa tuntuu yhä olennaiselta, vaikei lainkaan mutkattomalta. Suhtaudun tähän fiktion ja todellisuuden kivuliaaseenkin hankaukseen jonkinlaisena koko prosessia läpileikkaavana haasteena ja kysymyksenä, joka tuskin voi mitenkään ratketa, mutta josta voimme olla tietoisia. Toivon kuitenkin, että voimme yhdessä neuvotella läpi prosessin sitä, miten syvälle haluamme joihinkin aiheisiin mennä, onko se tarpeellista ja jos niin, miksi – samalla kuitenkin pitäen mielessä, että mikä juuri tämän teoksen ydin on. Tarkoitus ei kuitenkaan ole väistää, vaan katsoa kohti, jonkinlaisella armolla. (Tarpila 2022c)

Motivaationi kirkastuttua, syntyi tilaa kutsua maailmaa jälleen esiin. Halusin kirjoittaa larpin kirjoittamisen traditioista piittaamatta, itselleni ja fiktion maailmalle sopivalla tavalla. Perinteisesti suomalaisissa larpeissa tärkein ennakkomateriaali, jonka avulla pelaajat valmistautuvat ja tutustuvat fiktion on niin kutsuttu hahmoprofiili.

Useimmiten proosalliseen muotoon kirjoitettu hahmoteksti on eräänlainen peliohje. Tekstin tarkoitus on esimerkiksi hahmon persoonaa,

ihmissuhteita ja historiaa luonnostelemalla avata pelaajalle keinoja ymmärtää, millainen hahmo on ja miten hahmo asemoituu pelin maailmaan. Hahmoteksti voi olla myös tapa antaa genren tai aiheen lukuohjeita. Se voi ehdottaa tiettyä pelaamisen tapaa: hidasta ja nyanssirikasta peliä, korkeaenergistä avaruusoopperaa, vakavaa historiallista draamaa tai mitä milloinkin. (Tarpila 2022b).

Olin kyllästynyt hahmokirjoittamiseen sen tyypillisessä muodossa, siten kuin olin itsekin aiemmin aina kirjoittanut. Syntyi ajatus useista teksteistä koostuvasta kollaasista, joka toimisi alkuimpulssina hahmojen luomiselle ja samalla avaisi jokaista hahmoa ja pelin maailmaa. Eräänlainen tunnelmista, hetkistä ja ilmiöistä koostuva ”kartasto” fiktiosta. Kartastoksi lopulta tätä materiaalia kutsuinkin.

Kartasto

Kartaston kirjoittaminen oli ratkaiseva askel *Tuhkan* syntymisessä. Kirjoittamalla aloin ymmärtää, mihin maailmaan olimme pelaajien kanssa menossa ja mitä siellä voisi olla. Ohjenuoraksi itselleni ja pelaajille listasin *Tuhkalle* temaattisia asiasanoja: resilienssi, toivo, kompleksisuus, lahoava/kukoistava/romahtava, yhteisö, pyhyys, nomadius, meri, multa.

Kartasto koostui lopulta 18:sta noin liuskan mittaisesta tekstistä. Jokainen teksti oli oma itsenäinen kokonaisuutensa, joka punoutui yhteen muiden tekstien kanssa. Jokaiselle pelaajalle oli osoitettu yksi oma teksti, jonka pohjalta suunnittelimme yhdessä pelaajan kanssa juuri hänen hahmoaan. Kaikki pelaajat saivat lukea kaikki tekstit, sillä jokainen Kartaston teksti avasi myös fiktion maailman erityispiirteitä. Kartaston pyrkimys oli inspiroida pelaajia suunnittelemaan fiktion maailmaa ja sen hahmoja, auttaa ymmärtämään pelin maailmankuvaa, sen tunnelmaa ja pelillisiä toimintamahdollisuuksia sen puitteissa. Tavoitteeni oli luoda tunnemaisema, johon pelaaja voisi asettua.

On pieni talo Kuopiosta itään, sen sammaloitunut katto ja sadevesijärjestelmä, jollaista en ole aikaisemmin nähnyt. On kestänyt kaksi vuotta, neljä kuukautta, yksitoista päivää, viisi (ja puoli) vanhaa teknologiaa ja kahden kuukauden annokset, että olen saanut sen koordinaatit. En tiedä, onko vaihtokauppa kohtuullinen, sillä en tunne reunojen tai autuumaiden valuuttakursseja. (Tarpila 2022a).

Alusta saakka pyrin kirjoittamaan huokoisesti ja selittelemättä. Inspiroiduin erityisesti *Rakkaudesta – sanasto tuleville vuosikymmenille*³ -esityskokonaisuuden yhteydessä luodusta Utopedia-sanastosta⁴, josta poimin kuvitteellisia käsitteitä, joiden ympärille aloin kirjoittaa.

Ensimmäinen maarra, johon osallistun järjestetään Saariselällä. Olen seitsemän, siis joitain vuosia ennen ensimmäisiä Levottomuuksia. Me nukumme teltassa kymmenien tai ehkä satojen telttojen jatkona ja kun maarran laulut alkavat, isä itkee tavalla, jota en koskaan enää sen jälkeen näe. (Tarpila 2022a.)

Erilaiset fiktion maailmalle luomani sekä toisaalta lainatut ja muokatut käsitteet, kuten maarrat, Levottomuudet, vatjit, vailot, Yhdistyneet, Reuna, sirut ja monet muut alkoivat muodostaa *Tuhkan* maailmalle omaa kieltä ja käsitteistöä. Pelin maailma alkoi muotoutua omaksi maailmakseen, vaikka vilisi myös kulttuurisesti tuttuja paikkoja ja elementtejä.

Härmän joukkue on Mikkelissä, kun Kahden Viikon Kapina alkaa. Härmän joukkue on Mikkelissä, kun se päättyy. Kaikki olennainen tapahtuu Turussa ja Tampereella ja kai vähän Rovaniemelläkin, mutta heitä seisotetaan Mikkelin esikunnan alueella jonkinlaisessa vartiotehtävässä, jonka luonne tai päämäärä ei varsinaisesti koskaan heille kirkastu, eivätkä he sen perään kysele. Viestimistä he seuraavat Yhdistyneiden joukkojen marssia Turun tuomiokirkon ohi joelle ja sieltä takaisin kolme päivää myöhemmin. Jonkinlainen paraati, jossa kukaan ei juhli. (Tarpila 2022a)

Halusin kirjoittaa pelin maailman ja siellä tapahtuvien hetkien keskeltä. Tällä tavoin uskoin pystyväni tekstillä kommunikoimaan pelaajille, että tältä tässä maailmassa pelaaminen voi tuntua, tällaista siellä on tapahtunut ja voi tapahtua.

Tasapainoilin ja toisinaan horjuin teksteissä pelin teemojen kanssa. En halunnut kaunistella ekokriiseihin kytkeytyviä konflikteja tai väkivaltaa, mutta toisaalta halusin löytää romahduksen maisemasta muutakin. Pyrin kirjoittamaan monesta näkökulmasta, tavalla, jossa jokainen Kartaston teksti paljastaisi aina yhden vivahteen fiktion spektristä. Maailma, jossa on nälkää, mutta myös täyttymystä. Väkivaltaa, mutta myös lempeyttä. Pelkoa, mutta myös toivoa, naurua ja riehakkuutta.

³ <http://utopedia.fi>

⁴ Kollektiivisesti rakentuva ”sanasto muutoksista, joita ei vielä ole”: <http://utopedia.fi/mika/>

Hänen äänensä ei pysy pitkään paikoillaan. On aina löydettävä uusi aallonpituus ja joskus on mennyt pitkiäkin aikoja, ja ikävä on alkanut polttaa levottomia säikeitä matkoilleni. Jalkani ovat tulella, kunnes taas äkkiä: sieniä kuivatessa laite rätisee, hän nauraa ja sanoo jotain niin kuin 'olemmeko tavanneet, emme tietenkään, mutta rakastamme silti', ja Majakan auditiivinen valo syttyy täällä ja sadoissa heikosti rakennetuissa majoissa ja autoissa, jotka eivät enää käynnisty ja laivoissa, jotka yhä kelluvat myrskyssä, vaikka kaikki tämä sitkeä selviytyminen onkin hyvin epätodennäköistä. Sydän räpyttelevä eläin, sienet murenevat sormissa. (Tarpila 2022a).

Jo ennen Kartaston aloittamista, olin pohtinut, miten tarkasti kuvitteellisen Suomen tulevaisuus, siis pelimaailman historia pitäisi avata pelaajille. Pelaisimme 40 vuotta eteenpäin omasta hetkestämme. Tämän ja sen hetken välillä olisi monin tavoin muutosta. Mitä kaikkea se tarkoittaisi?

Vanha troolari kuin likainen keidas keskellä pimeyttä. Kajuutassa yhä pinttynyt kalan haju lokakuussa 2042. Jonkun entisen hissifirman rahoituksella pyörivä meribiologien tutkimusryhmä Itämerellä, poimivat kyytiin seitsemäntoista Kotkan ja Viipurin välillä. Taustalla hätäsoihutujen loisto. Odotettiin sireenejä, niiden sijasta vain ontto hiljaisuus. Tämän verran tiedetään. (Tarpila 2022a.)

Epäselvä tieto, huhut, juorut ja myytit muodostuivat yhdeksi keskeiseksi osaksi Kartastoa ja lopulta koko pelisuunnittelua. Loin maailmaa, jossa tieto on epäluotettavaa ja myös usein ristiriitaista. Toivoin tämän synnyttävän monimaailmaisuutta fiktion sisälle ja vahvistavan siellä käsitystä, että ei ole vain yhtä totuutta. Valinta kirjoittaa 18 erillistä ja silti yhteen kytkeytyvää tekstiä tuki tätä. Monimaailmaisuus oli myös konkreettinen keino antaa pelaajille tilaa pelaamiseen ja fiktion käyttämiseen. Heidän ei tarvitsisi omaksua kaikin tavoin yhteneväistä tai yksityiskohtaista faktatietoa, vaan he voisivat rakentaa maailmaa ja lopulta pelikokemusta enemmän tunnelmiin pohjautuen, tietoisesti vaillinaisen tiedon varassa ja oman hahmonsa perspektiivistä käsin. Uputin teksteihin siis vihjeitä paitsi tapahtumista, myös maailmankuvallisista kertomuksista ja myyteistä.

Lokakuussa kenkäni ovat rikki ja uskoni koetuksella. Leiki ja rukoile, äitini sanoi silloin kun kaikki oli mahdotonta ja missä hän on nyt. Syön puolukoita ja palelen teltassa yöpakkasilla, mutta rukoilen ja kerron

tarinoita. On tällainen tarina: jossain Reunan takana on myrskystä mustaksi värjäytynyt meri ja siellä laiva, jonka kannen alla syntyi lapsi, jolla ei ole nimeä ennen kuin maailma antaa sen hänelle. Autuumaiden pyhiinvaeltajat tuntevat hänen nimensä. Kompuroin heidän perässään. Syön puolukoita ja näen levottomia unia merestä, joka on noussut. Muistan nimen, joka herätessäni aina katoaa. (Tarpila 2022a)

Alusta saakka oli tärkeää, että teksteissä oli myös ruumiillinen tuntu. Halusin tekstien ehdottavan pelaajille maailmaa myös fyysisen kautta: miltä siellä tuntuu, tuoksuu, maistuu. *Tuhkan* kirjoittamisen tätä puolta olen artikuloinut eräässä esseessä näin:

Kaikki kirjoittaminen larpin kontekstissa on lopulta kirjoittamista ruumiille. Teksti on törmäys, joka asemoi pelaajan ruumista uudestaan, nytkäyttää ja nyrjäyttää sitä kohti fiktiivistä todellisuutta... Kuivuvien suistojen ja autioituneiden rannikkokaupunkien kuvaukset hiertävät vähitellen rakkoja vaeltavan hahmon jaloista pelaajan kantapäihin. Teksti ruokkii pelaajan ruumista ja luo kuvittelulle olosuhteet. (Tarpila 2022b)

Tämä mielessäni kirjoitin paljon nimenomaan ruumiillisuutta ja aistisuutta ajatellen.

Taktiset housut eivät tarvitse henkaria vaan mehiläisvahaä säilyttääkseen vedenpitävän kuorensa. Jouni oli sanonut lisäävänsä vahan sekaan tervaa ja viikkokausien sateiden jälkeen, Härmä kokeilee samaa. Terva sekoittuu vahan sekaan sotkuisesti. Härmä naksauttaa tyytymättömänä kieltään. Tyhjään parakkiin leviää Jounin tuoksu, sillä tältä hän tuoksuu metrin päähänkin kanttiinin jonossa, ja jos se jotain tunteita Härmässä herättääkin, tuo sateen kasteleman sarkan alta hohkaava lämpö ja hartialinja, ei hän siitä numeroa tee. (Tarpila 2022a.)

Kävelimme ja juoksimme junia kiinni. Pohjoisessa ei näkynyt autoja enää, mutta siellä oli lunta ja seisoin liian ohuissa kengissä tien varressa häikäistyen. Ihmeellisesti sukkiani pitkin sulava sohjo. (Tarpila 2022a.)

Jokainen teksti oli osa maailmankuvaa, mutta samalla kunkin tekstin tuli toimia hahmoehdotuksena, joka voisi ruokkia pelaajan mielikuvitusta. Teksteissä oli oltava vahva oma tunnelmansa, omat erityispiirteensä, jotka ehdottaisivat jotakin suuntaa hahmolle, kuten luonnetta, ilmaisutapaa, maneereita tai historiaa, ehkä jonkinlaista asennetta. Monien tekstien kohdalla koitin piirtää hahmoja esiin sillä, että tekstin sävy, sen kieli ja esiin nousevat äänet, veisivät hahmoa jo johonkin suuntaan: kohti pehmeyttä tai raivoa, kohti menetystä tai uskoa, tarkkuutta tai rentoutta.

Pidän siitä, miltä asiat kuulostavat päättyessään. Vahingossa jalan alla rasahtava kotilon kuori, laulun viimeiset ilmassa leijuvat ääniaallot, sanojen loppuvatut, rakastajan pitkä uloshengitys. Luulen, että ihmisinä me olemme erityisen hyviä loppuissa. Haluamme nähdä niitä kaikkialla. Yskä on sitkeä, mutta meistä on tullut jo tovereita. Se rohisee lävitseni välillä terävänä, välillä vaihtelevan liman sävyissä ja muistuttaa, että aika on rajattu. Kuuntelen sitä kärsivällisesti ja kiitän neuvosta. (Tarpila 2022a.)

Harri pureskeli kämpillä nuuskaa ja oli kai silloin muitakin eleitä, jotka ennustivat väkivaltaa. Taapero nukkui kipinävuoroa takan lähellä. Harrista näki, että nyt oli yksi niistä illoista. Se kertoi, että jos metsässä törmäsi mäyrään, se saattoi hyökätä kasvoja kohti ja repiä päästämättä irti. (Tarpila 2022a.)

Syyskuussa 2022 noin puolentoista kuukauden kirjoitusprosessin jälkeen, Kartasto oli valmis. Lähetin sen pelaajille viikkoa ennen ensimmäistä työpajaa lukuohjeiden kera:

Tämä Kartastoksi kutsumani tekstimassa on tarkoitettu kaikkien yhteiseksi luettavaksi. Se on eräänlainen luonnos, joka tarjoaa melko avoimeksi jääviä kuvauksia hahmoista, mutta ennen kaikkea kokonaisuus on tarkoitettu inspiraatioksi ja ehdotukseksi siitä maailmasta, jota lähdemme yhdessä työstämään. Kartasto tarjoaa konkretian sijasta tunnelmia, suuntia, jonkinlaisia kuvia ja rippeitä tarinoista. Sen tarkoitus on toimia pohjana, josta assosioiden ja kokeillen voimme rakentaa hahmoja ja maailmaa eteenpäin. Tekstit ovat siis tarkoituksellisesti täynnä aukkoja ja epäselvyyksiä. Juuri tekstien herättämät kysymykset ja mielikuvat tuntuvat nyt tärkeiltä ja niitä käytämme työpajoissa fiktiota jatkotyöstäessä. Minulla ei ole olemassa tämän lisäksi jotain salaista laajaa faktapakettia maailmasta ja hahmoista, mutta lupaan etsiä vastauksia, kun niitä tarvitaan. Materiaali on teidän käyttöönnne tarkoitettu ja sitä saa ja kannattaa yhdessä työstää. Käytämme työpajassa aikaa materiaalin kanssa olemiseen mm. lukemalla, kommentoimalla ja assosioimalla sekä suunnittelemalla sen äärellä. Kaikkea ei siis tarvitse muistaa, ottaa haltuun tai ymmärtää. Näihin saatesanoihin, hyviä lukuhetkiä ja nähdään ensi viikolla! (Tarpila 2022d.)

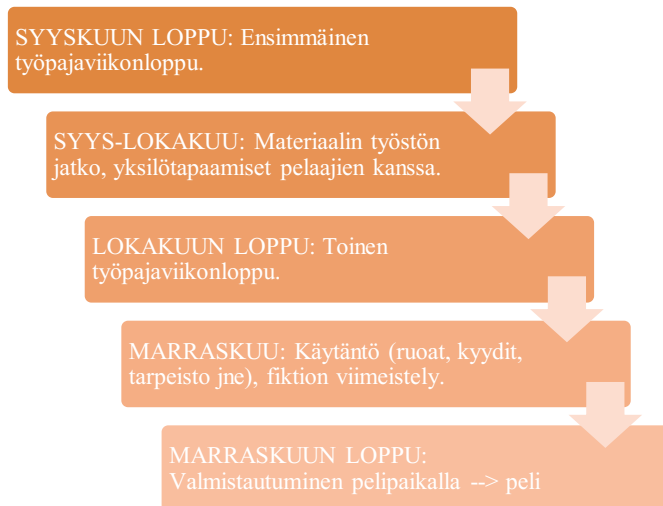
Maailmaan kutsu oli proosallisesti esitetty ja siihen vastaaminen oli koko loppuprosessin kestoinen tehtävä sekä minulle että pelaajille.

3.3. Peliin valmistautuminen

Ilman materiaalia pelaajilla ei ole peliin tarttumapintaa, siksi yhteinen työnteko

pelaajien kanssa käynnistyi kunnolla vasta Kartaston lähettämisen jälkeen.

Olin suunnitellut pelaajien kanssa tapahtuvan ennakkotyöstön kolmen kuukauden ajanjaksolle. Peliin valmistautumisen vaiheet olivat Kartaston lähettämisen jälkeen seuraavanlaiset:



Kaavio 1: Peliin valmistautumisen vaiheet syys-marraskuulta 2022.

Syyskuu: Ensimmäinen työpaja, työskentelytapojen ja ääriviivojen muotoileminen

Peliä edeltävä ennakkotyöskentely rakentui ennen kaikkea pelaajien osalta kahden työpajaviikonlopun varaan. Yhteinen tiivis työskentely mahdollisti sen, ettei ryhmän tarvinnut olla heti valmis työskentelyyn. Sai laskeutua ja kokeilla, miten tässä nyt olisimme. Toisaalta kyse oli myös sitoutumisesta ja ajanotosta yhteiselle tekemiselle.

Ensimmäinen *Tuhkan* työpaja järjestettiin viikonlopun kestoisena jaksena Isnäsin Loviisassa syyskuun lopussa 2022. Viikonlopun aikana mm. luotiin Kartaston pohjalta yhdessä pelin maailmaa pidemmälle, aloitettiin hahmosuunnittelu pelaajien kanssa ja käytiin keskustelua siitä, mitä ja miten haluaisimme pelata.

Suurin osa pelaajista oli työskennellyt yhdessä jo aiemmassa osassa *Roihussa*, joten tutustuminen ei ollut enää keskiössä. Jälleen orientoituminen ryhmään oli kuitenkin tarpeellista, sillä edellisestä yhteisestä työskentelystä oli kulunut vuosi. Siksi peliteoksen sisällön lisäksi olennaista työpajassa oli yhteinen ajanvietto ja vapaa-aika.

Larpeissa pelaajat ovat tiiviisti yhdessä. Larpin kehollinen heittäytyminen, improvisaatio, toisten kuuntelu ja havainnointi, yhteisen illuusion rakentaminen ja siellä oleminen, vaativat luottamusta, jota nähdäkseni vahvistaa erityisesti ne hetket yhteisessä valmistautumisessa, kun mitään kovin erikoista ei tapahdu. Yhteiset ruokailut, saunomiset, tupakkatauot ja pihalla notkuminen, luovat edellytyksiä työskennellä yhdessä. Sisällöllisten tavoitteiden lisäksi juuri tilan jakaminen, ihmisten äänien ja kehojen tuttuus, tapa, jolla he keittävät teetä ja pesevät hampaansa, muodostavat sitä kokemuksellista maastoa, jonka varaan peliteosta luodaan. Tuttuus ruokkii turvaa lopulta myös larpin aikana, joka muutoin sisältää paljon ennakoimatonta. Olimme rakentamassa teosta, jonka keskiössä oli fiktiivinen yhteisö, hahmot, jotka tunsivat toisensa läheisesti. Tuttuus fiktiossa olisi helpompaa, jos tuttuutta oli myös sen ulkopuolella. Uskoin, että yhdessä olemaan oppiminen fiktion ulkopuolella helpottaisi fiktiivisen kuilun kuromista umpeen, kun kapasiteettia ei tarvitsisi pelin aikana käyttää toisten pelaajien jännittämiseen.

Lisäksi työskentelimme sisällöllisten kysymysten kanssa. Keskiössä oli kysymykset, kuten mitä pelaamme, miten pelaamme ja ketä pelaamme. Näiden kysymyksien ympärillä oli viikonlopun aikana useita yksilö- ja ryhmätehtäviä, jossa erityisesti kirjoittaen ja keskustellen pyrittiin löytämään juuri tälle teokselle olennaisia asioita. Mitä pelaamme -kysymystä lähestyttiin mm. Kartaston avulla. Kartastoa luettiin yhdessä ja erikseen ja yritettiin havaita, mitä tietoa sen perusteella meillä jo oli ja toisaalta, mitä kysymyksiä materiaali pelin maailmasta toi esille tai minkälaista pelaamisen tapaa se ehdotti. Kartasto tuntui käsikirjoitukselta, jonka marginaaleihin kirjoitettuja näkymättömiä huomautuksia koitimme tulkita ja ymmärtää.

Miten pelaamme -kysymystä lähestyttiin mm. pohtimalla, mitä hyvä pelaaminen itselle tarkoittaa, mistä larp-kokemus koostuu ja miten siihen voi vaikuttaa. Samalla koitimme tunnustella ja hakea pelin ääriviivoja: tällaisia asioita haluamme peliin tuoda, tämän tyyppistä peliä emme halua pelata. Ketä pelaamme -kysymystä lähestyttiin luonnostelemalla Kartaston pohjalta hahmoaihioita eteenpäin. Joissain tehtävänannoissa suunnattiin kohti kanssapelaajia ja heidän hahmojaan, pohtien, millaisia ihmissuhteita omalla hahmolla olisi toisiin tai minkälaisia toiveita ja odotuksia kanssapelaajilla näistä hahmojen välisistä dynamiikoista oli.

Lähestymällä larpin muotoa ja *Tuhkaa* eri tehtävänannoin viikonlopun aikana, koitin löytää yhteisiä tapoja tutkia ja artikuloida, mistä hyvä pelikokemus kullekin ja tälle ryhmälle syntyy. Pyrkimys oli tulla tietoisiksi omista odotuksistaan, larppaamiseen liittyvistä normeista ja niistä yksilöllisistä ja yhteisistä valinnoista, jotka vaikuttavat omaan ja toisten kokemukseen.

Työskentelyssä tuli näkyväksi pelaajien erilaiset toiveet ja tarpeet. Myös turhautumista keskenään ristiriitaisista toiveista oli paikoin havaittavissa. Se ei tullut yllätyksenä. Olimme melko kaoottisessa työskentelyn vaiheessa, jossa oli valtava määrä kysymyksiä ja hyvin vähän mitään varmuutta. Olennaisin tehtäväni ensimmäisen työpajaviikonlopun aikana tuntuikin olevan keskeneräisyyden kannattelu: sen sanoittaminen, että prosessin kuuluukin olla tässä vaiheessa tällainen ja tarvittavat vastaukset kyllä kirkastuvat. Monenlaiset kokemukseni osallistujalähtöisistä projekteista ja larpin tekemisestä, loivat varmuutta siihen, että näin todella oli. Silti jouduin muistuttamaan myös itseäni jatkuvasti siitä, että keskeneräisyys oli asiaan kuuluvaa ja tarpeellista. Keskeneräisyyden aiheuttama epävarmuus ja paikoittainen turhauma syntyi todennäköisesti pelin tekotavasta. Monesti pelejä ei suunnitella koko osallistujajoukon voimin näin varhaisesta vaiheesta lähtien. Olin kuitenkin halunnut, että pelaajat olisivat alusta saakka muotoilemassa pelin syntyä. Halusin luoda yhdessä materiaalia, löytää fiktion maailmaan ja teokseen ylipäättänsä kollektiivisesti sellaista, jota en itse sinne osannut vain omin päin ehdottaa. Sovimme kuitenkin, että minä teen lopulliset materiaalin karsinnat ja kokonaisuutta koskevat päätökset. Tämä työnjako tuntui helpottavan keskeneräisyyden sietämistä sekä omalla kohdallani että pelaajien osalta.

Lokakuu: Materiaali kirkastuu, yksilötapaamisia ja toinen työpajaviikonloppu

Kirjoittaminen

Ensimmäisen työpajan jälkeen tiesin, että minun oli kirjoitettava lisää. Materiaalimassa oli työpajan jälkeen valtava ja kysymyksiä paljon vastauksia enemmän. Peli ja pelaajat tuntuivat kaipaavan tässä kohtaa ennen kaikkea sisällöllistä tarkkuutta, selkeyttä ja

päätöksiä. Kirjoittamalla halusin tarjota suuntia ja toimintaohjeita, joita vasten pelaaminen helpottuisi. Ensisijaisesti tarvittiin konkretiaa sille, minkälaisesta tilanteesta peli käynnistyisi. Mitä hahmojen maailmassa olisi pelin aikana meneillään? Kartaston, työpajassa työstettyjen ideoiden sekä omien suunnitelmieni pohjalta aloin jälleen kirjoittaa.

Kirjoitin viisi noin 10–15 liuskan mittaista proosallista materiaalipätkää. Kirjoittaminen tuntui rauhoittavan myös minua ja kirkastavan epäselvää materiaalimöykkyä muotoon, joka alkoi tuntua pelattavalta. Tekstit olivat jaettu siten, että hahmot, jotka kuuluivat niin sanotusti samaan hahmoryhmään, saivat yhteisen materiaalin. Hahmoryhmä tarkoitti aina muutaman hahmo joukkoa, joiden välille oli suunniteltu kaikkein eniten yhteistä pelattavaa, keskinäisiä ihmissuhteita ja jännitteitä. Pelaajat siis etukäteen tiesivät keiden pelaajien (ja hahmojen) kanssa tulisivat ensisijaisesti pelaamaan ja keihin keskittyä. Samalla tiedossa oli, että näin pienessä, kahdeksantoista hahmon pelissä, kaikki hahmot olisivat väistämättä tekemisissä keskenään pelin aikana.

Kirjoitetuissa materiaaleissa kuvattiin kunkin hahmoryhmän pelin fiktiota edeltäviä kuukausia, heidän keskinäisiä välejänsä, konkreettisia tapahtumia ja hetkiä, jotka edelsivät peliä.

Ensimmäiset viikot he puhuvat vain vähän. He kävelevät pitkiä matkoja, Aale laulaa iltaisin. Tämä matka on maarran alku, Karhu sanoo. Sen ensimmäinen sävel. Satoja kilometrejä, mädäntyneitä taloja meren äärellä, metsien keskellä mökkejä, joissa omenahilloa ja tarinoita ja varovaisesti tuhkaa tarjoavia käsiä, satoja kilometrejä perheitä ja vaeltajia ja eksyneitä. Karhu ja Aale nukkuvat ulkona vielä, kun on lämmintä. Heidän vaatteisiinsa on pinttynyt kokkojen tuoksu. (Tarpila 2022e)

Larpin improvisatorisesta luonteesta huolimatta, roolihahmoissa ja näiden historiassa on usein materiaalia, joka juuri kirjoittamalla tehdään olevaksi. Kirjoittamani lisämateriaalit toimivat ikään kuin fiktiivisinä muistoina, joiden pohjalta pelaajat pystyivät paitsi rakentamaan omaa hahmoaan, myös keskinäistä fiktiivistä todellisuuttaan. Syntyi jatkumo peliä edeltävän ajan ja tulevan pelin välille.

Kesän kuukausista keltaisiin saniaisiin ja tummuvaan mereen. Valo lukee meille iltaisin ääneen. Toisinaan hän pitää pitkiä taukoja emmekä ole

varmoja, minne hän silloin menee. Odotamme marraskuuta ja heidän saappaitaan eteisessä ja jonkinlaisia vastauksia varmaan. Aamun sumussa vanha risteilyalus epätodellisen suurena ahtaassa kanavassa. Radiossa vieraita nimiä. Nojaamme radiota kohti, toivonsekaista levottomuutta, pitkittynyttä odotusta ja loppusyksyn sienisatoa. Pian he palaavat. (Tarpila 2022e.)

Materiaali kirkasti tulevaa peliä. Pelissä olisi marraskuun loppu Majakalla. Osa hahmoista olisi ollut poissa yhteisöstä kukin omista syistään, ja he saapuisivat paikalle pelin alkaessa. Eri hahmoryhmillä olisi erilaista tietoa ulkopuolisen maailman tapahtumista, huhupuheita ja katkonaisia tiedonpalasia, jonka varassa Majakan yhteisön olisi tehtävä päätöksiä omasta toiminnastaan yksilöinä ja ryhmänä.

Koko peliä rytmittäisivät erilaiset työt, kuten ruoanlaitto, saunan lämmitys, radiovastaanottimesta kuuluvien viestien kuuntelu ja yhteisön arkeen liittyvien asioiden suunnittelu ja hoitaminen. Sen lisäksi hahmoilla olisi keskinäisissä väleissään selviteltävää, yksityisiä ja yhteisiä tavoitteitaan ja haasteitaan. Pelimaailman tapahtumia kuljettaisi lisäksi eteenpäin myös radiosta kuultavat uutiset, joista osa liittyi läheisesti yksittäisten hahmojen tai koko yhteisön elämään.

Yksilötapaamiset

Materiaalin kirjoittamisen lisäksi loka-marraskuun aikana tapasin jokaisen pelaajan yksitellen. Olen aiemmissakin peliprojekteissani käyttänyt tätä yhtenä työskentelytapana. Yksilötapaamiset ovat mahdollisuus kuulla ja ymmärtää, missä kukin pelaaja menee, mitä hän tarvitsee, mikä on vielä kesken ja vaatii työtä. Pelaajalle se on mahdollisuus pyytää, tarjota tai tarvittaessa vaatiakin sellaista, mikä vielä uupuu. Sisältöä olennaisempaa yksilötapaamisissa, kuten työpajoissakin, tuntui kuitenkin olevan yhteisen ajan ja tilan jakaminen. Ikään kuin yhteisen ajanoton ele olisi molemmin puolin se kaikkein merkityksellisin toiminto, jonkinlainen merkki sitoutumisesta, halusta kuulla ja tulla kuulluksi.

Suurimmaksi osaksi kaikkien yksilötapaamisten fokuksessa oli pelaajien omat hahmot. Pohdimme, suunnittelimme ja monin paikoin tarkensimme hahmoja. Samalla pyrin kirkastamaan, mitä materiaalia tai sisällöllisiä päätöksiä pelaaja tarvitsisi, jotta voisi

pelata. Yksilötapaamiset olivat aikaa vieviä, mutta tärkeitä. Ne olivat keino vahvistaa ja huoltaa yksilöllisiä pedagogisia suhteita, jotka muuten pitkälti ryhmässä tapahtuvan yhteisen työskentelyn vilinässä, eivät aina tulleet huomioiduksi. Pelinjohtajana toivoin, että yksilötapaamiset vahvistaisivat pelaajien kokemusta siitä, että olen prosessissa heitä varten.

Toinen työpaja

Lokakuun lopussa kokoonnuimme jälleen pelaajien kanssa yhteiseen työpajaviikonloppuun. Vajaassa neljässä viikossa oli tapahtunut jonkinlainen vaivalla luotu ihme: nyt pelaajat tiesivät, melko lailla minkälaisia hahmoja he pelaisivat, kenen kanssa pääsääntöisesti ja ainakin jonkin verran myös miten. Ensimmäisen työpajan kysyvä epävarmuus oli suurimmaksi osaksi tiessään.

Työpajan fokuksessa oli fiktion syventäminen ja toisten hahmoihin tutustuminen. Erilaisilla tehtävänannoilla esiteltiin omaa hahmoa ja tutustuttiin toisten hahmoihin. Lisäksi luotiin mm. pelin fiktiiviselle yhteisölle tapakulttuuria ja yhteisiä muistoja, keskinäistä hierarkiaa, suhteita ja sattumuksia.

Työpajan ehkä olennaisin osuus olivat pelikokeilut. Olin pohtinut paljon kysymystä siitä, voiko larppausta harjoitella. Larppia voi suunnitella ja se voi kehittyä pelatessa, mutta sitä itse pelaamista ei voi varsinaisesti kuivaharjoitella, sillä juuri pelaamisen hetkessä larppi tapahtuu. Halusin kuitenkin, että pelaajat saisivat mahdollisuuden konkreettisesti kokeilla hahmojaan. Siispä olin suunnitellut työpajan toiselle päivälle puolentoista tunnin mittaiset lyhyet larpit. Kukin hahmoryhmä pelasi samaan aikaan eri puolella työpajapaikan tiluksia puolentoista tunnin kestoisen pelin, joka sijoittui peliä edeltävään aikaan.

Monesti käy niin, että vaikka kuinka hahmoa ja peliä etukäteen suunnittelisi ja ideoisi, vasta pelin alkaessa, se löytää muotonsa. Työpajan pelikokeiluiden tarkoitus oli päästä ikään kuin luonnostelevaan hahmoja ja hahmojen välisiä dynamiikkoja. Uumoilin, että lyhyenkin pelikokeilun aikana voisi saada pelaamalla tietoa siitä, miten hahmo liikkuu ja puhuu, millä tavalla hän asettuu toisten lähelle, mihin hänen huomionsa kiinnittyy.

Luonnoksenomaisuus tuntui jännittävän monia, varsinkin tämän projektin kontekstissa, jossa osallistujat ovat tottuneet hitaaseen ja pitkään suunnitteluprosesseihin, ehkä eräänlaiseen valmistautumisella luotuun tarkkuuteen omassa pelaamisessaan. Samalla uskoin, että kaikki pystyisivät kyllä pelaamaan, ja tiesin, että jännitys oli toisaalta samaa, jota melkein aina on ennen pelaamista. Vuosikymmeniäkin larpanneet saattavat pohtia ennen peliä, että osaankohan sittenkään. Improvisoituun muotoon tuntuu liittyvän jokin ihan erityinen jännitys, mutta myös riemu. Arvaamattomuuden ihanuus ja kauhu.

Jokaiselle hahmoryhmälle oli kirjoitettu lyhyt aloitustilanne, josta he lähtivät pelaamaan. Pääsin myös itse luonnosteluun mukaan, sillä sen lisäksi, että toimin *Tuhkassa* pelintekijänä, pelasin myös itse. Tämä mahdollisti pelin tarkkailun ja tukemisen sisältä päin ja toisaalta myös pelaamisen ilon.

Pelikokeilut jatkoivat jo ensimmäisessä työpajassa lähestyttyä ruumiillisuutta. Ensimmäisessä työpajassa olin teettänyt kehollisia harjoituksia, joissa pelaajat tutkivat, minkälaisia kehollisia impulsseja syntyi, kun he ajattelivat hahmojaan. Minkälaisia toimintoja, liikeratoja tai hengityksen rytmejä lähti syntymään, kun hahmoa kohti kurotteli ajatuksin ja elein. Toisessa työpajassa toistettiin tätä harjoitusta, jonka lisäksi peliluonnokset olivat tapa tutkia ruumiillisuutta syvemmin. Pelaaminen ei tapahdu vaan ajatuksien tasolla, kuvittelussa tai puheessa, vaan kokonaisuutena, hengittävänä ja liikkuvana, elävänä.

Larpissa kuvittelu yhdistyy nimenomaan fyysiseen todellisuuteen, jossa pelaajat toimivat. Tätä ruumiillisuutta ja larpin aistisuutta voi oppia havainnoimaan tarkemmin. Sen kanssa voi työskennellä. Toisen työpajan suurimpia havaintojani olikin, että teatteri- ja larp-taustani yhdistyminen näkyi *Tuhkan* parissa erityisesti siinä, miten lähestyin ruumiillisuuden, aistisuuden ja harjoittelun kysymyksiä. Teatterikontekstissa on ilmeistä, että esiintyjän ruumis on keskeinen ”työväline” ja sitä voi harjoittaa. Larpin traditiossa ruumis vaikuttaa olevan jossain määrin piilossa. Pelaaja voi pukeutua toisenlaiseksi, muokata omaa ruumistaan jollain lailla ”erilaiseksi” pelikontekstiin, mutta keholliseen harjoitteluun ei juurikaan tarjota yleensä peliprosesseissa yhteisiä

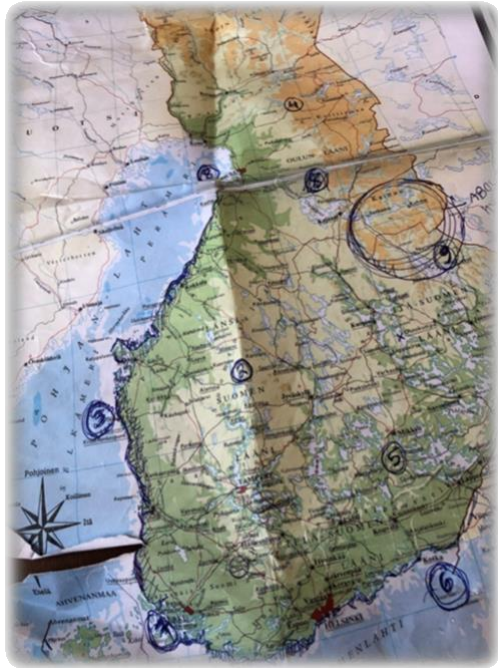
välineitä. Ei ole larpin kontekstiin vakiintuneita kehollisia harjoitteita tai harjoittelun kulttuuria. Teatterin kontekstista haluaisin tuoda, ja *Tuhkassa* erityisesti intensiivisen työpajatyöskentelyn kautta toinkin, yhdessä harjoittelun keinoja larppeihin. Palaan kysymykseen harjoittelusta luvussa neljä.

Marraskuu: Peli lähestyy, karttojen piirtämistä ja leipäreseptejä

Marraskuussa kaiken piti konkretisoitua. Peli pelattiin marraskuun toiseksi viimeisellä viikolla. Viimeisen kolmen viikon ajan yritin saattaa kaiken niin valmiiksi kuin pelin nyt voi ylipäättänsä saattaa.

Osa tämän vaiheen työskentelystäni oli hyvin käytännönläheistä. Suunnittelin ruokalistoja neljän päivän ajalle, kokeilin leipäreseptejä, opettelin tulkitsemaan koordinaatteja (taito, jota pelin yhtä juonikuviota varten saatettaisiin tarvita), kirjoitin pelissä hahmoille saapuvia kirjeitä, hain lavasteiksi räsymattoja ja öljylamppuja pitkin kyliä, varmistin pelipaikan puitteita ja vastailin pelaajien kysymyksiin. Peliin tuli myös pelin aikana kuultava radio-ohjelma sekä etukäteen nauhoitetut uutiset. Käsikirjoitin uutisia ja erityisesti radio-ohjelmaa tekevien hahmojen pelaajat käyttivät radion suunnitteluun ja valmisteluun etukäteen aikaa. Onnekseni äänityksestä ja leikkauksesta vastasi ennen kaikkea pelaaja, joka on ollut *Kaskessa* myös monin paikoin avustavana fasilitoijana ja erityisesti teknisen puolen moniosaajana.

Marraskuun aikana myös fiktiota tarkennettiin vielä niiltä osin kuin pelaajat toivoivat. Erilaiset tiedot ja yksityiskohdat olivat pelaajille olennaisia. Eräs halusi käydä läpi hahmon vanhempien elämänhistoriat, toinen tarvitsi apua villapaidan valintaan. Yhdelle hahmoryhmälle piirsin fiktiivisten paikkojen sijainteja kartalle selventääkseni, kuinka pitkiä matkoja hahmot olivat vaelluksillaan kulkeneet.

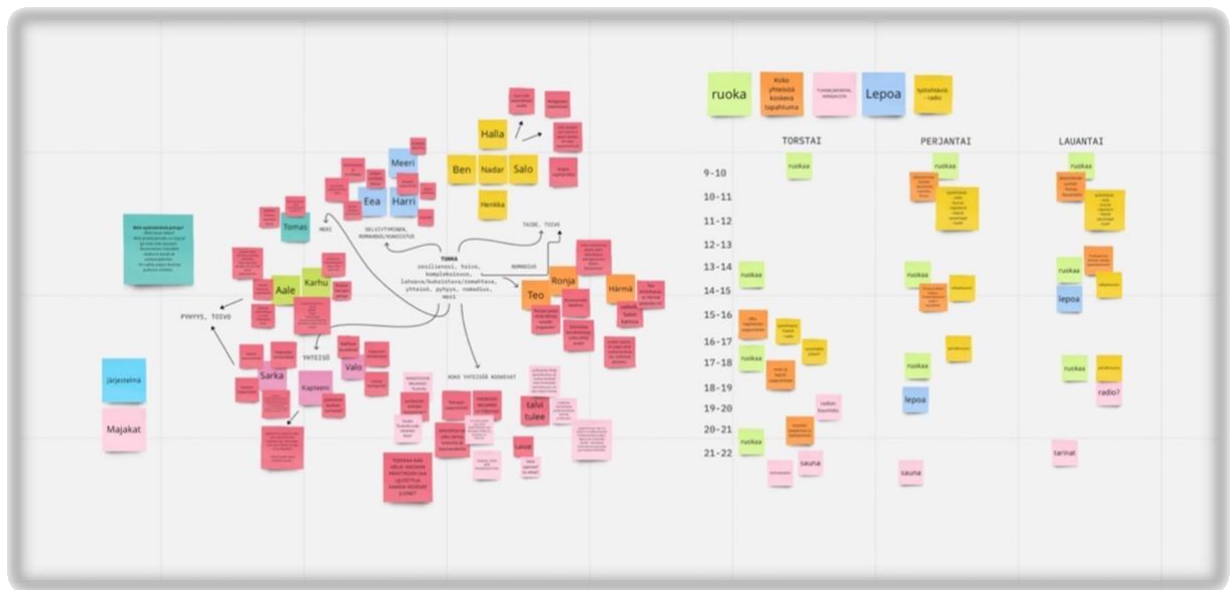


Kuva 1: Suomen kartta, johon piirretty pelin fiktiossa olevien muiden valtiojärjestelmän ulkopuolella elävien turvapaikkojen, Majakoiden, salaiset sijainnit.

Oman valmistautumiseni lisäksi, myös pelaajat valmistautuivat tahoillaan. Moni kirjoitti valtavia määriä proosallista tekstiä ja/tai muistiinpanoja, etsivät ja tekivät hahmojen vaatteita, kävivät lukuisia keskusteluja toisten pelaajien kanssa, huhuilivat ränsistynyttä maasturia lainaksi.

Kaiken valmistautumisen keskellä myös jännitin. Pelaajat voi saattaa peliin, mutta peliä ei voi tehdä valmiiksi. Erityisesti pelin rytmi mietitytti. Peli oli suunniteltu melko hidastempoiseksi, mutta monesti etukäteen on vaikea arvioida tarkasti, minkälainen pelin rytmi lopulta tulee olemaan. Onko tekemistä liian vähän vai liikaa, lähtekö joku suunniteltu juoni sittenkään toimimaan tai tuleeko jostain suunnasta yllättäviä ja tilaa vieviä käänteitä. Jälleen kerran tuo improvisaatioon nojaavan muodon riemu ja kauhu.

Pelin toimimisen – ja oman mielenrauhani – tueksi yritin hahmottaa rytmiä tavalla, jota en ollut aikaisemmin tehnyt. Loin pelille ikään kuin ”partituurin”, visuaalisen tavan hahmottaa, mitä pelissä milloinkin tapahtuu. Musiikissa partituuri on moniäänisen sävellyksen notaatio, joka sisältää kaikki soitin- ja lauluosuudet. Larpin moniäänisen arvaamattomuuden merkitsemiselle partituuri tuntui sopivalta käsitteeltä, vaikka nuoteiksi ei larppia voikaan kirjoittaa.



Kuva 2: Keskenäinen versio pelin partituurista suunnittelutyökalun avulla hahmoteltuna

En voinut tietää kaikkea tulevan pelin sisällöstä, mutta tiesin jotakin, ja sen kautta pystyin tarkastelemaan ainakin niitä pelin palasia, joita tiesin siellä olevan. Partituurin avulla pystyin hahmottamaan, milloin tapahtuisi suurin piirtein mitään ja minkälaista toimintaa se olisi: hidasta puuhastelua, draamantäyteistä juonien paljastumista koko hahmojoukolla vai ehkä yksittäisiä hahmoja koskettavia pieniä hetkiä.

Etukäteissuunnittelussa piti ottaa myös huomioon pelipaikka ja vuodenaika. Pelipaikalle mahtui kyllä helposti kaksikymmentä ihmistä, mutta talvisen vuodenajan ja melko tiiviin leirikeskusten arkkitehtuurin takia, olisimme suurimman osan aikaa samoissa tiloissa, toisinaan eri huoneissa, mutta silti monesti korkeintaan muutamien metrien päässä toisistamme. Samaan aikaan ei voisi tapahtua monia massiivisen dramaattisia kohtauksia, koska peli hukkuisi paitsi rytmilliseen, myös konkreettiseen kakofoniaan.

Partituurin virtuaalisia muistilappuja siirtelemällä hahmottelin pelin eri osa-alueita: joka päivä toistuvia asioita kuten ruokailuita ja lepohetkiä, uutislähetyksiä ja toisaalta kaotuisempia asioita, kuten eri hahmojen ja hahmoryhmien omia juonikuvioita ja toimintoja, joiden kulkua oli vaikeampi, ellei mahdoton ennustaa.

Partituurin avulla oli helpompi ymmärtää, milloin pelissä todennäköisesti olisi väljää tai

kiireistä, mitä peli voisi kaivata lisää tai mistä piti ottaa pois. Pystyin sen avulla etukäteen suunnittelemaan pelaajille yllätyksenä tulevia elementtejä sellaisiin kohtiin, joissa ne palvelisivat todennäköisesti parhaiten. Silti lopullinen arviointi siitä, miten toisin pelaajille yllätyksenä tulevia elementtejä peliin, jäisi pelin aikaiseksi harkinnaksi, sillä pelin kulkua ja rytmiä pääsisin todistamaan kunnolla vasta silloin.

Viimeiset valmistautumiset tapahtuivat peliä edeltävänä päivänä ja peliä edeltävinä tunteina. Kävin tukussa, ostin viidelle päivälle ja 18 ihmiselle ruokatarpeet. Lastasin autoon tukusta haetut ruoat, ensiaputarvikkeet, räsymatot, lamput, tekemäni hillot, paputahnat ja säilykkeet. Kahden muun pelaajan kanssa saavuimme Turun saaristossa sijaitsevaan pieneen leirikeskukseen keskiviikkopäivällä 23. marraskuuta. Oli lumista ja kaunista, meri oli vielä auki.



Kuva 3: Kuva pelipaikalta Oriniemen partiomajalta. Kuva: Elli Leppä.

Olin pyytänyt pelaajia paikalle jo keskiviikkona, vaikka peli oli sovittu alkavaksi vasta torstaina päivällä. Halusin aikaa laskeutumiselle. Pelaajien saapuminen paikalle teki kaikesta todellisempaa. Moikkailin, halailin, vastailin kysymyksiin. Suurimman osan aikaa olin keittiössä, sen järjestely ja ruoanlaitto pelaajille maadoitti. Pelin suhteen oli enää hyvin vähän mitä pystyin valmistelemaan ruokien ohella, joten tein sitä. Konkreettisia tekoja, leipätaikinaa ja uuniruokia oman jännitykseni keskellä. Ruokien

suunnittelu ja laittaminen on myös yksi lempiasioistani pelin tekemisessä. Larpissa myös ruoka on osa kokemuksen suunnittelua. Samalla sen tekemiseen liittyy konkretia ja huolenpito, joka tuntuu olennaiselta tavassani toimia pelintekijänä. Haluan, että pelaajat saavat sukeltaa tarkasti ja syvälle merkitykselliseen fiktion. Haluan myös, että heillä on lämmin, että he saavat syödä tarpeeksi.

Peliä edeltävänä iltana jännitys tiivistyi, kun yksi pelaaja kertoi sairastuneensa. Kaikki hahmot olivat pelille ja toisille hahmoille merkityksellisiä, joten arvelin yhden puuttumisen sekoittavan pelin dynamiikan. Sulkeuduin huokailemaan yksin majoitushuoneeseen uutisen kuultuani. Aloin pohtia varteenotettavia varapelaajia läpi, miettiä, kuka voisi tulla näin nopealla varoitusajalla peliin ja projektiin, jota on työstetty yhdessä pitkään ja tiiviisti. Pelaajan pitäisi pystyä omaksumaan nopeassa ajassa valtava määrä tietoa, tutustua kaikkiin muihin pelaajiin ja näiden hahmoihin ja hänen pitäisi sopeutua jollain lailla paitsi fiktion, myös *Kasken* jo muodostuneeseen pelaajayhteisöön. Ihmeekseni vuorokausi peruutuksen jälkeen, tällainen henkilö löytyi. Kaaos oli hetken taas enemmän hallinnassa.

Valmistautumisen tihein kohta oli peliä edeltävät tunnit. Ympäriinsä ravailua, levotonta tupakointia, viimeisiä sopimuksia siitä, mitä hahmot ovat tehneet tai missä väleissä he nyt ovat. Hetket ennen pelin alkua koitin luoda rauhaa. Kävimme vielä läpi sen hetken tunnelmia ja toiveita, sitten toistimme työpajoista tuttua kehollista harjoitetta. Hengitettiin, suunnattiin tietoisuutta kohti hahmoja kuin kutsuen niitä esiin, tunnusteltiin, miten hahmot asettuivat omaan, kohta hänen kehoonsa.

Lopuksi soitin yhden kappaleen, katselin keskittyneitä ja jännittyneitä pelaajia. Kaikki olivat jo hahmojensa vaatteissa. Olin liikuttunut siitä, että olimme jo tässä, jotenkin häkeltynyt siitä, miten paljon he näyttivät jo hahmoiltaan. Erikoinen transitiovaihe toden ja fiktion välillä. Olimme melkein siellä.

3.4. Pelaaminen

Oli hiljaista ja keskittyntä. Kysyin, ovatko he valmiita.

Okei. Peli alkaa.

Juuri mikään ei tilassa muuttunut – ja kuitenkin todellisuus oli kahdella sanalla toisenlainen. *Peli alkaa*. Filosofin John Searlen puheaktiteorian mukaan on sanoja ja virkkeitä, jotka tietyissä konteksteissa, tietyn henkilön puhumana, transformoivat jotakin: papin aamen, tuomarin julistukset oikeudessa, kapteenin laivan kasto. (Green 2021.) Pelinjohtajan alkusanat?

Peli alkaa, sanoin ja tosi muuttuu fiktioksi, vuosi 2022 vuodeksi 2067.

Olimme sopineet aloittavamme pelin rituaalilla, jolla Majakalle saapuvia tervehditään. Vuorollaan jonkun nimi sanottaisiin ja joku toinen ottaisi tehtäväkseen pestä tämän kädet tuhalla ja sitten vedellä. Vuorotellen hahmot polvistuivat vastakkain lattialle asetettujen vatiin eteen. Minunkin hahmoni kädet pestiin. Hetki oli kaunis, mutta myös näyttelyn tuntuinen. Olin tietoinen muiden katseista ja itsestäni pelaajana. Tuntui siltä, kuin monesti pelien alussa: että en ihan vielä ole tämä hahmo, mutta yritän olla. Esittämällä häntä itselleni ja muille yritän päästä fiktion sisään. Pelin alut ovat usein kömpelöitä, niin nytkin.

Rituaali oli fiktion sisäinen, mutta sen tarkoitus oli myös helpottaa pelaajien siirtymistä peliin, kun kaikki oli vielä hakemista, tuota kömpelöä koettelua. Siitä huolimatta peli tapahtui jo. Fiktio oli jo fyysistynyt kehoihimme ja tähän tilaan. Hahmot pelaajien nahoissa puhuivat ja liikkuivat, istuskelivat, koskivat, alkoivat puuhailla keittiössä. Yhtä hämmästyttävästi kuin aina larpeissa, peli vain alkoi tapahtua. Hahmot alkoivat elää.



Kuva 3. Kuvassa kiertävä teatteriseurue istuu takan ääressä ja suunnittelee tulevaa *Antigone*-esitystään. Pelin aikana tämä hahmoryhmä luki ja analysoi näytelmää, pohti sen poliittisia ulottuvuuksia vasten fiktion väkivaltaista yhteiskuntajärjestelmää ja puntaroi, oliko taiteen tekeminen niin arvokasta, että he uskaltaisivat ottaa riskin esittää laitonta teatteria kansalle. Kuva: Valtteri N.

Tuhkan kohdalla minulla meni melko pitkään, että tunsin kunnolla pääseväni peliin sisään. Omat ajatukseni ja tunteeni olivat pitkään päällimmäisenä, ei hahmon. Ulospäin olin kyllä hahmoni Henkka ja hetkittäin sainkin hahmon tunteista ja ajatuksista kiinni. Vähän hämmästyneenä huomasin, miten Henkan hiljainen ja matala ääni tuli ulos suustani, kun puhuin. Minulla oli hänen rauhalliset eleensä, hänen juro ilmeettömyytensä ja osallistuin keskusteluihin *hänenä*. Silti melko pitkään tuntui, että arkiminä oli fiktiota voimakkaampi.

On tietynlainen tila, jota pelaamiselta kaipaavan ja jota toivon pelaamisen myös muille pelaajille tarjoavan. Fyysinen, emotionaalinen, ruumiillisen kuvittelun tila, jossa en esitä hahmoa tai murehdi arkiasioitani vaan *olen* hahmonani. Ehkä kyse on jonkinlaisesta flow-tilasta⁵. Ensimmäisen vuorokauden aikana en kunnolla päässyt tuohon tilaan. Olin sisäisesti vain osittain fiktiossa kiinni. Tähän vaikutti todennäköisesti se, että vaikka osallistuin peliin myös pelaajana, täysipainoisesti suunnitellulla hahmolla, olin samaan aikaan pelinjohtaja. Huolehdin ja tarkkailin ympäristöä ja muita pelaajia arvioiden, että miten kaikki sujuu. Toimiiko tämä? Onko pelaajilla kiinnostavaa tai kivaa? Ulkoapäin tällaisia asioita on pelin aikana usein myös

⁵ Psykologi Mihaly Csikszentmihalyin kehittämä käsite *flow* kuvaa virtaavaa, nautinnollista tietoisuuden tilaa, jossa ihminen on täysin keskittynyt käsillä olevaan tehtävään. Tehtävän tekeminen on itsessään ja tekemisen hetkessä palkitsevaa ja ihmisen kyvyt, ja tehtävän vaativuus ovat sopivassa tasapainossa. (Csikszentmihalyi 2008).

melko vaikea arvioida, sillä hahmojen tylsistyneet tai itkuiset katseet eivät välttämättä kerro mitään siitä, nauttiiko pelaaja. Ensimmäisen vuorokauden olin siis vähän väliä huolissani siitä, lähtisikö peli toimimaan. Huoli, jota oli vaikea kampata, koska on vaikea tarkalleen ottaen sanoa, *mikä* toimii, kun peli toimii. Toimivuus ei redusoidu yhteen tekijään, pikemminkin kyse on koko larpin ekosysteemin toimivuudesta, jota ei ehkä edes voi suoraan nähdä, vaan jonka voi pikemminkin aistia.

Toisen pelipäivän iltana viimein minusta alkoi tuntua, että nyt tämä toimii. Hyviä hetkiä oli kyllä ollut sitä ennenkin, ja sekä silloin, että nyt, tiesin, että kokemukseni toimivuudesta oli myös subjektiivinen. Osan kohdalla peli oli saattanut olla sujuva jo alusta saakka. Silti väitän, että tuona toisena pelipäivänä jotain muuttui, jokin ikään kuin syveni. Ehkä omani ja muiden jännitys oli viimein laantunut, ehkä peli tuntui täysin kokonaiselta nyt kun etukäteen myöhäisiksi saapujiksi sovitut pelaajatkin olivat hahmoinaan saatu paikalle. Ehkä aloimme kotiutua hahmojemme liikeratoihin ja tunnetiloihin. Pelipaikka oli sulautunut osaksi fiktiota, leirikeskuksesta oli tullut hahmojen koti ja yhteisön tukikohta, tuo Majakka maailman reunalla. Yhä helpompi oli vaan *olla* fiktiossa. Yhä vähemmän tein pelaajana tietoisia päätöksiä hahmon tekemisistä ja vaan elin hahmonani. Ympäri pelipaikkaa hahmot elivät elämiään, joskus äänekkäästi ovia paiskoen, joskus täydessä hiljaisuudessa.

Torstai-päivästä lauantaiyöhön elimme fiktiivisen yhteisömme Majakan arkea marraskuussa 2067. Turun saaristo vuonna 2022, sama saaristo vuonna 2067. Sortuvan maailman reunalla me hahmoimme leivoimme leipää, istuimme takan äärellä, riitelemme makuuhuoneissa, kävelimme paljain varpain lumessa, luimme ääneen, saunoimme, lauloimme, tutkimme kartoja, paransimme haavoja, avasimme säilykkeitä, nauroimme, kuuntelimme radiolähetyksiä ja totalitaristisen valtion lyhyitä uutislähetyksiä, luimme kirjeitä, itkimme, heräilimme, lainailimme villapaitoja ja pitkiä kalsareita, katsoimme merta, pidimme kädestä, selvitimme menneisyyttä, luimme näytelmää, neuloimme, pesimme hampaita, sanoimme hyvästejä.

”Although all art has presence, a ”something” quality, larp is defined by the fact that it only exists in the vibrant moment of living dreams” (Sandberg 2004, 265). On mahdotonta tiivistää omaa saatikka kahdeksantoista ihmisen pelikokemusta mihinkään,

mikä selittäisi sitä kunnolla auki. Kukaan ei tavoita kaikkia pelin aikana tapahtuvia hetkiä tai pääse niihin käsiksi. Miten kuvata jonkin hetken tuntua jälkikäteen? Miten selittää sitä, miltä tuntuu olla joku muu toisessa ajassa, kun on puolimahdotonta selittää edes, miltä tuntuu olla ihan vaan ihan minä itse tässä nyt.

Pelasin vähäeleistä teatterintekijää. Henkan olkapäät olivat lyyssä aina istuessa. Kun ajattelen häntä, tuo liikerata löytää lihakseni myös nyt. Kun hän yhtenä iltana lauloi ja soitti edesmenneelle pikkuveljelle laulun muiden edessä, kädet ja ääni tärisivät niin paljon, että laulusta sai hädin tuskin selvää. En tiedä, oliko se minun vai hänen esiintymisjännitystään, meitä molempia hävetti ja silti laulu oli tärkeä. Henkka ja muu teatteriseurue istui takan äärellä lukemassa näytelmää. Hän puhui hiljaa, mutta kiihkeästi taiteesta. Ihailin hänen varmuuttaan. En tiedä, olenko koskaan puhunut mistään esityksestä sellaisella varmuudella. Taide tuntui painavammalta tuossa maailmassa. Monissa tilanteissa Henkka katsoi pois päin. Meidän havainnoin tapamme oli erilainen, katsoimme eri asioita, koskimme eri tavalla. Vastarintaradion äänityslaitteiston äärellä hän itki, kun häntä halattiin. Muistan, miltä tuntui, kun itku jäi omituiseksi palaksi kurkkuun kiinni. Minulle ei käy sellaista, hänelle ilmeisesti käy, tunteet jäivät pidäteltynä johonkin puolitiehen. Hänellä oli läheisiä ystäviä, joita vasten nojaaminen oli luontevaa ja helppoa. Hän heräsi aamulla aikaisin. Hän tuntui väsyneeltä ja pettyneeltä, lojaalilta, pienieleisesti humoristiselta, tupakansavulta, inkiväärijuomalta, jota hän toistuvasti keitti. Hän eli minussa, minä elin hänessä. Miten kuvaila sitä, miltä tuntuu elää jonain toisena? Arkiminä on koko ajan mukana, mutta taka-alalla, jotenkin välissä, pelin parhaimmissa hetkissä vain tarkkailija tai niin sekoittunut hahmon minään, että hahmon ja pelaajan jakamassa ruumiissa ja kuvittelussa ei tunnu kitkaa.

Kolmen vuorokauden ajan me olimme ja emme olleet vuodessa 2067. Pelaaminen kuin jokin kvanttimaailman ilmiö, välissä olemisen tila, ehkän tila, yhtäaikaisten maailmojen samanaikainen läsnäolo. Pelaaja ja hahmo, tosi ja epätosi. *Tuhkan* aikana, yhdessä luodun todentunnun keinoin, kuvitteleva ruumiini alkoi elää toisena. Minä, kuka se sitten tuossa maailmojen välitilassa olikaan, alkoi elää toisin.



Kuva 4. Kuvassa pelin aikana fiktion maailmassa laitonta radio-ohjelmaa tekevien hahmojen äänitysstudio. Pelissä kuultiin liveinä kolme hahmojen tekemää radiolähetystä. Kuva: Valtteri N.

3.5. Pelin jälkeinen maailma

Peli päättyi lauantaiyönä sovitusti siihen, kun menimme nukkumaan. Yksitellen hahmot toivottivat toisilleen hyvää yötä, jotkut viivyttelivät takan edessä vielä. Halauksissa erilainen intensiteetti, sillä myös pelaajat hyvästelivät hahmoja. Taas yksi siirtymävaihe, pelaaja ja hahmo äkillisesti hyvin liki toisiaan. Nukkumaan mennessä en enää ollut varma, kuka puhui tai kenelle, kun kysyin, voinko sammuttaa valot. Olimme osittain jo toisella puolella.

Seuraavana aamuna olin ensimmäinen keittiössä. Olin puoliksi jo omissa vaatteissani, joku villapaita vielä hahmolta jäänyt, muka vahingossa. Pieniä kiinni pitämisen eleitä. Keitin naurettavan määrän kuumaa juomaa jäljelle jääneistä aineksista. Huolenpidon tarpeeni konkretisoitui jälleen keittiöön. Vähitellen pelaajia alkoi ilmaantua. Oli erilaista halata heitä nyt, oli erilaista olla heidän kanssaan nyt kuin eilen tai vielä kolme päivää sitten. Olimme samat, mutta emme kuitenkaan.

Pelin jälkeinen tunnelma oli jotenkin hauras, tai herkkä pikemminkin. Niin kuin olisimme kuulostelleet ja tunnustelleet itseämme ja toisiamme. Tällainenko olen, näinkö nyt puhun. *Saanko halata, voiko tähän istua, miten sulla menee.* Keskinäistä huolenpitoa ja kunnioitusta, valtava määrä lämpöä, läheisyyttä, hellyyttä. Yhteisten ja

erillisten voimakkaiden kokemusten ravistelemina me olimme pelin jälkeisissä hetkissä jollain lailla hyvin kiinni toisissamme, väsyneitä, liikuttuneita, hämmentyneitä.

Pelikokemuksia puretaan usein suullisesti pelipaikalla, enemmän tai vähemmän strukturoidusti. Tätä purkoa kutsutaan larpeissa debriiffiksi. Suhtaudun pelipaikalla tapahtuvaan purkuun eräänlaisena ”ensiapuna”. Kokemus on vielä niin lähellä, että sen reflektointi on usein suoraan pelin jälkeen päällimmäisten tunteiden purkamista, yritystä jäsentää edes jotakin. *Tuhkan* kohdalla intensiivisin pelin purkaminen tapahtui pelin jälkeisinä päivinä ja viikkoina, kun pelaajat tapasivat toisiaan, kirjoittivat, tanssivat, puhuivat, jakoivat eri tavoin pelikokemuksiaan erityisesti yhteisellä Discord-kanavalla. Pelin jälkeen tuotetun materiaalin määrä ja variaatio oli valtava. Pelin jälkeisenä sunnuntaina *Tuhkaa* kuitenkin purettiin alkuun yhdessä pelipaikalla pienryhmissä fasilitoiduilla kysymyskerroksilla. Purun tarkoitus oli saattaa reflektio aluille ja toimia eräänlaisena siirtymäriittinä pelistä takaisin arkeen.

Pienryhmäpurkujen jälkeen istuimme kaikki saman pöydän ääreen. Tunsin valtavaa kiintymystä näitä ihmisiä kohtaan, kiitollisuutta siitä, että olin heidän kanssaan tässä nyt, siitä, että olimme sitoutuneet tällaisella tavalla toisiimme, tähän projektiin ja nyt tähän yksittäiseen teokseen. Jotakin sellaista sanoin myös ääneen. Kävimme vuorotellen tunnelmia läpi. Keskinäinen lämpö, kiitollisuus, jonkinlainen voimakkaan kokemuksen jälkeinen yhteinen pakahtuminen välittyi puheenvuoroista ja liikutti. Olimme jonkinlaisessa pelin jälkihehkussa. Vielä hetken pystyimme kellumaan oman kuplamme sisällä. Tiesin, että nämä tunteet laantuisivat kyllä, muutkin tiesivät. Pelin jälkeisiä oloja ja tiloja oli koettu ennenkin. Ja silti siinä oli jotain erityistä. Jotain merkityksellistä meille oli kai tapahtunut.

4. TOISINELÄMISEN TEORIAA

4.1. Larpintekijänä teatteripedagogi

Läpi *Tuhkan* prosessin kysyin yksin ja yhdessä kysymyksiä kuten: miten tätä teosta tehdään ja miksi, mitä pelaajat tarvitsevat prosessin eri vaiheissa, mitä larppaaminen ylipäättensä on, miten valtaa ja vastuuta jaetaan tekemisen eri vaiheissa ja millä perusteilla, mitä hyvä pelikokemus yksittäiselle pelaajalle tai koko ryhmälle merkitsee, miten työskentely voisi olla keskeneräisyyttä sallivaa, mitä voimme toisistamme, itsestämme, tästä teoksesta tai larpin muodosta oppia. Harjoittein, keskusteluin ja virityksin huomasin ja koitin tehdä näkyväksi oppimisen mahdollisuuksia, artikuloida niitä keinoja, joille yksilönä ja ryhmänä teosta voi luoda ja sen puitteissa toimia. Toisin sanoen, toimin teatteripedagogina larpin kontekstissa.

Tuhkassa roolini pelisuunnittelijana, teatteripedagogina, kirjoittajana ja pelaajana sekoittuivat toisiinsa. Prosessin eri vaiheissa eri roolit näyttäytyivät joskus lomittain, joskus joku korostui. Teoksen alku- ja loppuvaiheissa olin kenties eniten pelisuunnittelija ja kirjoittaja. Pohdin teoksen teemoja, sen puitteita ja rakenteita, teoksen pelattavuutta, tekstien sävyä, tunnelmaa, vaikuttavuutta. Työpajoissa ja yksilötapaamisissa korostui eniten pedagogin rooli. Oman hahmon ja kontaktien suunnittelu sekä lopulta erityisesti pelaaminen toivat puolestaan näkyväksi, että olen myös pelaaja ja erityisesti hahmon kontaktipelaajille siinä ominaisuudessa myös tärkeä. Pelaajan rooli prosessiin valmistautumisessa oli silti usein vähällä jäädä muiden roolien jalkoihin, vaikka se, että olin menossa myös pelaajana kokemukseen sisään, oli tärkeää. Pelaajana pääsin jakamaan pelikokemusta yhdessä muiden kanssa sisältä päin, pystyin havainnoimaan, kokemaan ja vaikuttamaan fiktiosta käsin pelin kulkuun.

Teosta tehtiin vuorotellen yksin ja yhdessä, erilaisista positioista käsin, mutta kokemukseni mukaan yhdenvertaisesti. Olin suunnittelija, kannattelijana, mahdollistaja ja myös vallankäyttäjänä, mutta asetelma ei tuntunut häiritsevältä tai päälle liimatulta, vaan yhdessä sovitulta ja neuvotellulta.

Kanssapelaajana toimiminen tuntui purkavan tekijyyden hierarkiaa entisestään. Vielä hetki ennen pelin alkua, olin tilanteen kannatteliija. Pelin alettua olin muiden pelaajien kanssa samassa elävän fiktion monimuotoisuudessa ja arvaamattomuudessa osallisena, yhtenä liikkuvana ja hengittävän osana sen kokonaisuutta. Silti pitkin peliä tulin monesti tietoiseksi omasta valta- ja vastuupositioistani. Pelaamisen lomassa olin tavoitettavissa pelaajien tarpeita varten, arvioin milloin ruoan, milloin pelisisällön riittävyyttä tai laatua, huolehdin liian kuivasta huoneilmasta tai puuttuvista roskapusseista.

Ideaalitilanteessa kaikilla pelaajilla on yhtä lailla toimintamahdollisuuksia pelissä. Huomasin, että fiktion sisällä hahmoni sanoilla oli eri tavalla painoa, koska olin pelisuunnittelija. Kun arvoituksellista kirjettä ihmeteltiin ääneen, se miten sitä hahmossani kommentoin, herätti selvästi muissa hahmoissa enemmän kiinnostusta kuin hahmoni sanomiset ehkä muuten olisivat herättäneet, sillä kaikki tiesivät, että minä tiesin, mistä oli kyse. Valta ei kadonnut, vaikka häilyi enemmän pinnan alla. Tämän vuoksi lähestyin omaa pelaamistani varovaisemmin. Pohdin, viekö liikaa tilaa muilta, jos nyt otan puheenvuoron, kuljetanko peliä liikaa, jos nyt haastan tai kysyn, ehdotan tai estän jotakin tapahtumasta. Toisaalta sama asetelma tarjosi mahdollisuuksia tarttua toisten ehdotuksiin, tarjota hienovaraisia vihjeitä ja impulsseja, koska tunsin kattavimmin pelin kokonaiskuvan.

Olen useasti tämän työn aikana kutsunut työskentelyäni *Tuhkan* äärellä luotsaamiseksi. Sana on asettunut käyttöön huomaamatta. Larpeissa vastuuroolissa olevaa pelintekijää kutsutaan usein pelinjohtajaksi. Teatterikontekstissa jokin *Tuhkan* työrooliani muistuttava nimike olisi esimerkiksi ohjaaja, ryhmänvetäjä, opettaja, paikoin tuottaja.

Sanakirjan mukaan luotsaaminen tarkoittaa:

”(merenkulku) ohjata alukset turvallisesti avomereltä satamiin ja niistä ulos ”*kuvaannollisesti*) johdattaa, opastaa, saattaa” (Wikisanakirja).

Kuvaus tuntuu osuvalta. Prosessissa johdatin, opastin ja saatoin fiktion äärelle ja pyrin saattamaan myös sieltä takaisin. Hieman siirappisessa metaforassa juuri peli ja sen fiktio, lienee tuo avomeri, jonne pelaajat voi lähettää, mutta jossa merenkulun sujuvuutta ei voi kokonaan taata. Voi luoda olosuhteita, kehyksiä, kannatella, olla

kuulolla, kysyä, toimia ja pitää huolta. Kyse on myös pedagogisten suhteiden luomisesta ja ylläpitämisestä: sitoutumisesta, halusta tukea pelaajia, todistaa heitä, olla utelias heidän kokemuksistaan, mielipiteistään, haasteistaan

Kaikkea tätä tarkastellessani yritän ymmärtää, mitä se tarkoittaa, että olen nimenomaan teatteripedagogi larpin kontekstissa. Käsitykseni teatterista laajenee tämän kehystyksen kautta. Larppi paljastaa esitykselliset piirteensä. Larpi ja teatteri näyttävät molemmat esteettisinä ja sosiaalisina tapahtumina, jossa esteettinen muokkaa sosiaalista ja sosiaalinen esteettistä. Esiintyjien ja yleisön – jotka larpissa ovat yksi ja sama joukko – kehollinen läsnäolo ja vuorovaikutus synnyttää esityksen tilan ja mahdollistaa sen osin ennakoimattoman ja tapahtumallisen luonteen. (Fischer-Lichte 2008, 51, 163–165.)

Myös opettajuuden ja opetustilanteiden rajat näyttävät uusin tavoin. Prosessin vetäjänä minulla oli erityinen pedagoginen ja taiteellinen vastuu, mutta opettaminen oli monin paikoin yhteistä eikä helposti rajautuvaa. Milloin opetusta tapahtui? Kuka opetti ja mitä? Prosessissa ei ollut sellaisia opetuksen sisältöjä, joita olisi voinut kokonaisuudesta redusoida johonkin yksittäiseen tietoon tai taitoon, hukkaamalla niiden kokonaisvaltaisuuden perustuvaa ideaa. Silti jotakin opittiin.

Ei mielestäni myöskään voi puhua tarkkarajaisista opetustilanteista. Opetus levisi ja lomittui eri hetkiin, kun keskustelimme intensiivisesti, kuuntelimme tarkasti, kun kehollisen harjoitteen keinoin haparoimme jonkun kysymyksen äärellä tai pelasimme yhdessä. Nämä olivat opetuksen hetkiä, jossa opetus tapahtui yllättäen, vaivihkaa, tilanteiden keskellä.

Opettajuus oli myös monin tavoin *Tuhkassa* jaettua. Pedagogisia suhteita vallitsi paitsi minun ja pelaajien välillä, myös pelaajien keskinäisissä väleissä. Olin myös itse opettajuudestani huolimatta jatkuvasti oppija tai ehkä juuri sen takia erityisen virittynyt oppimisen kysymyksille. Halusin oppia ymmärtämään teosta ja sen tekijöitä, sitä, miksi teimme ja miten. Kasvatusfilosofi Juho A. Hollon ajatus siitä, että kasvatustapahtumassa kasvattajasta tulee aina myös kasvatettava, tuntuu osuvalta. (Taneli 2012.)

Me olimme *Tuhkan* prosessissa itsemme ja toistemme opettajia. Sitoutuminen toisiimme, yhteinen huolenpito, hyväntahtoisuus ja uteliaisuus toisten ajatuksia ja työskentelytapoja kohtaan avasi mahdollisuuden oppia toisiltamme ja opettaa toisiamme. Tämä muistuttaa yhteistoiminnallista oppimista, jossa professori Eeva Anttilan mukaan:

... vallitsee myönteinen keskinäinen riippuvuus, ryhmän jäsenet toimivat eri rooleissa ja tarvitsevat toisiaan. Tämä edellyttää ja kehittää vuorovaikutus- ja yhteistyötaitoja. Jokaisella on yksilöllinen vastuu sitoutua työskentelyyn sovitulla panoksella. Sitoutumista tukee selkeä, yhteinen tavoite tai yhteinen ongelma... Vastuu tuloksesta tai tuotoksesta on yhteinen, oikeudenmukainen ja luotettava ryhmän johtaja auttaa tämän saavuttamisessa. (Anttila 2022).

Tuhkan vuorovaikutuksellisessa rihmastossa, yksilön oli mahdollista oppia, koska hän oli suhteessa johonkin (esim. teokseen, tekemiseen, teemoihin) ja joihinkin (itseensä, muihin osallistujiin, roolihahmoihin). Niin kuin Deweyn kokemusfilosofiassa kokemuksen synnyttävä toiminta on aina suhteessa ympäristöön, vuorovaikutusta sen kanssa, näen oppimisen noudattavan samaa periaatetta. Yhteistoiminnallisessa oppimisessa tälle oppimisen suhteisuudelle on ikään kuin luotu suotuisat olosuhteet. Anttilan kuvaama sitoutuminen ja myönteinen keskinäinen riippuvuus tuntuvat olennaiselta. Yhteistoiminnallisuus paljastaa oman ja toisten osaamisen sekä sen haasteet, koska toiminnassa sinä tarvitset muita ja he yhtä lailla sinua. Syntyy vastavuoroisuutta ja altistumista toisten vaikutukselle. *Tuhkan* ryhmällä oli nähdäkseni paljon keskinäistä kunnioitusta ja välittämistä, joka kiihdytti ja syvensi oppimista. Oli halu oppia muilta ja halu antaa muille mahdollisuus oppia itseltään.

4.2. Elettävyys

Tuhka oli elävä, jatkuvassa muutoksen tilassa oleva tapahtuma, osallistujiensa, ympäristön, fiktion ja ruumiillisen todellisuuden yhteen kietoutuneisuudessa syntynyt teos. Todentunnun, pitkän keston ja pelaajilla olevan laajan toimintamahdollisuuksien kirjon myötä, teoksesta muotoutui elettävä. Fiktiota pystyi kokemaan elämänkaltaisena. Mahdollistui oman ruumiin ja todellisuuden eläminen totutusta tavoista poikkeavalla tavalla, toisenlaisena ihmisenä ja kollektiivina, siis *toisineläminen*.

Elettävyyden keskeisin elementti on kenties sen ruumiillisuus. Larpissa asiat tuntuvat paitsi emotionaalisesti, myös fyysisesti. *Tuhka* oli suunniteltu niin, että kaikki, mitä pelissä konkreettisesti oli esineistä ruokiin, tuki maailman todentuntua. Olimme miettineet etukäteen, mitä ruokia voisi olla Suomessa saatavilla puoliromahtaneessa maailmassa vuonna 2067. Söimme puuroa ja punajuuria, papuja ja hilloja, omenoita ja keitettyjä kauranjyviä. Lasipurkeissa keittiön pöydällä lojui kuivattua nokkosta ja vadelmanlehteä. Hahmojen vaatteet, kuluneet villapaidat, pitkät kalsarit, kosteaksi ulkona käyvät villasukat loivat kaikki fiktion ruumiillista tuntua.

Elokuvaan, kirjaan tai teatteriesitykseen voi eläytyä. Voi samaistua hahmoihin, kulkea tarinan mukana myötäeläen ja reagoiden tunteella. Larpissa eläytyminen on kuitenkin ruumiillista. Eläytyminen vieään pidemmälle, koska se koetaan itse. Kaikki mikä tapahtuu, tapahtuu hahmolle, mutta samanaikaisesti minulle. *Tuhkan* aikana väsynyt ruumiini makasi Henkkana olohuoneen patjalla ystävään nojaten. Pakkasessa kuivuneet käteni pilkkoivat keittiössä porkkanoita. Äänihuulillani Henkan matala ääni, joka puhui monta päivää lävitseni.

Ruumiillisuus toimi siltana tavattoman ja tavallisen maailman välissä. *Tuhkassa* toiminta oli monin paikoin arkista, hidasta, epämääräisesti leviävää toimintaa ja oleilua, jossa hetkillä ei ollut selkeitä alku- tai päätepisteitä. Pelaamisen laatu tuntui sitkoiselta, hitaalta, syvältä ja vähäeleiseltä.

Olen toisaalla kirjoittanut:

Elettävyys on luonteeltaan ohimenevää ja myös kömpelöä, väljää ja sotkuista.... vasta ruumiillisuus, tila ja ajallinen kesto, epämääräiset ja turhat hetket luovat eletävyyden kokemuksen. Banaalit teot ovat larpissa ihmeellisiä. Elokvassa jokainen kuva on harkittu ja tärkeä, kun taas larpissa moni hetki on tavallaan täysin turha, merkityksetön muille, joskus jopa itselle. Tässä piilee jokin eletävyyden kokemukselle ominainen piirre. Villapaidan karheus ja kompostin mätänevä tuoksu tekevät pelissä todeksi myös sellaista, johon uskomisen kynnyks on korkeampi: taikuuden tai ampumahaavan, kauan kadoksissa olleen sisaren ilmestyminen juuri sopivasti. Tavallisuuden kerrostuma luo mahdollisuuden tavattomuudelle. (Tarpila 2022b)

Pelaaminen on osallistumista, mutta osallistumisen ei tarvitse tarkoittaa etunojaista aktiivisuutta. *Tuhkan* kohdalla osallistuminen oli pikemminkin toimijuutta, jonka puitteissa myös passiivisuus oli mahdollista ja sallittua. Peli ei ”mennyt rikki” siitä, kun hahmot nukkuivat tai olivat hiljaa, puuhailivat omiaan. Arkinen toiminta vieraassa maailmassa 2067, vahvasti kokemusta siitä, että tämäkin maailma on tosi ja mahdollinen.



Kuva 3. Keittiössä olevia tarvikkeita, joista valmistettiin ruokaa pelin aikana. mm. juurekset, itse tehty leipä ja säilykkeet olivat toistuvasti ruokalistalla.

Tunteminen sanan kaikissa merkityksissä vaikuttaa olevan elettävän larpin ytimessä. *Tuhkassa* todentuntua loi myös tarkasti sisäistetty fiktio, ei vaan fyysinen tai emotionaalinen tunteminen (*feeling*), vaan jonkin asian tai ihmisen tunteminen (*knowing*).

Omien ja toisten hahmojen henkilöhistorioiden, temperamenttien, omituisten arkisten tapojen tunteminen vahvasti kokemusta siitä, että hahmot todella olisivat viettäneet yhdessä jo vuosia, notkuneet juuri tässä keittiössä ennenkin. Parasta ystävää pystyi kiusoittelemaan tarkasti ja hellästi, isän karkeille vitseille pyöräyttämään silmiään niin

kuin aina ennenkin. Hahmojen lisäksi maailmankuvan, sen paikkojen, tapahtumien, oman kielen ja käsitteistön tunteminen oli merkityksellistä. Pelaajat hahmoinaan puhuivat sujuvasti Levottomuuksien tapahtumista, Hylängöstä, Syvästä Reunasta, pyhiinvaeltajista ja autuumaista.

4.3. Elettävyyden harjoittelu

Larpin improvisatorisella luonteella lienee jotain tekemistä sen kanssa, että monet pelikokemukset, erityisesti juuri voimakkaat esteettiset kokemukset, tuntuvat sattumalta tai hyvältä onnelta, larpin magialta. *Tuhkan* valmistautumisen prosessia ja pelin kulkua reflektoidessani, huomaan ajattelevani, että pelin elettävyys oli mahdollista, koska olimme pelaajien kanssa työskennelleet sitä kohti ja sen kanssa. Harjoitelleet yhdessä.

Harjoittelun mahdollistamana osasimme *Tuhkassa* pelata toistemme ja teoksen rytmiä ja tunnelmaa kuunnellen. Harjoittelu mahdollisti keskenään vaihtelevia, mutta silti jotenkin laadullisesti samankaltaisia, noita elettäviä kokemuksia. Harjoittelun avulla löysimme tavan tuottaa itsellemme ja toisillemme näitä kokemuksia pienissä puuronsyönnin hetkissä, suurissa riitojen tai rakkaudentunnustuksien kohtaauksissa.

Larppi on monin tavoin ennakoimaton tapahtuma ja esimerkiksi perinteisen teatteriesityksen tai viulukonserton tavoin, sitä ei voi harjoitella. Peliin valmistautumiseen voi kuitenkin suhtautua harjoitteluna: yhteinen materiaalien läpikäyminen, kaikki keskustelut, keholliset harjoitteet, kirjoittaminen olivat *Tuhkan* harjoittelua. Pelaaminen itsessään oli myös harjoittelua. *Tuhkan* monen vuorokauden kesto oli suunniteltu tätä ajatellen. Pelaaminen tarvitsi aikaa, jotta käsillä olevaa teosta pystyi ymmärtämään, havainnoimaan, jotta hahmon liikkeet alkoivat tuntua omilta.

Larpit eivät vaan maagisesti toimi, vaan yhdessä pelaamiseen liittyy taitoa, erityisesti kollektiiviseen taiteelliseen työskentelyyn liittyvää taitoa, jota voi harjoitella ja jonka oppimiselle voi luoda otollisia olosuhteita. Larppaamisen yhteydessä ei olla totuttu puhumaan harjoittelemisesta. Miten harjoitella ennakoimatonta? Miten harjoitella elävää hetkeä? Harjoittelu on koettelua ja kokeilua, hakemista, epäonnistumistakin. Tuntuu tärkeältä sanoittaa *Tuhkan* prosessia harjoitteluna, sillä harjoittelu luo tilaa

keskeneräisyydelle, joka on kaiken oppimisen keskiössä. John Dewey kirjoittaa: ”Missä kaikki on jo valmista, mikään ei voi toteutua” (2010, 27). Harjoittelu sisältää mahdollisuuden kasvaa johonkin suuntaan.

Anni Tolvanen ja Jamie MacDonald lähestyvät artikkelissaan (2020) larppaamista ensemble työskentelynä. He käsittävät ensimisen yhteisenä taiteellisenä toimijuutena, joka syntyy hetkessä eikä ole etukäteen tarkasti määrättyä tai suunniteltua toimintaa (Emt., 156.) Ensemblenä toimisen taitoja ovat heidän mukaansa mm: toisten tekijöiden kuuntelu, toimintamahdollisuuksien ennakointi, ehdotuksien ja impulssien huomaaminen, päätöksien tekeminen mm. sen suhteen milloin toimii, puhuu, ottaa tilaa, sekä tilanteiden rakentaminen niin, että ne voivat myöhemmin purkautua kiinnostavaksi taiteelliseksi toiminnaksi (Emt., 157).

Tunnistan näitä taitoja, kun tarkastelen *Tuhkaa* ja toimintaamme teoksen pelaajina. Taidosta puhuminen luo kuitenkin herkästi vaikutelman yleispätevästä tekniikasta, jonka voi oppia ja ottaa haltuun. Kenties *Tuhka* opetti tai vahvisti meissä taitoja, joita voi toisaallakin soveltaa, mutta ennen kaikkea me opimme taitoa suhteessa toisiimme ja juuri tähän nimenomaiseen teokseen.

Kerran tanssiessani erään ihmisen kanssa, olin vaikuttunut siitä, minkälainen rytmin, liikkeen ja kontaktin taju hänellä oli. Olet hyvä tässä, sanoin hänelle. Hän katsoi minua ja sanoi: olen hyvä tässä *sinun* kanssasi. Häkellyin vähän, sillä vaikka epäilen, ettei hän kehnosti tanssi muutenkaan, hän oli myös oikeassa. Sillä oli väliä, että juuri me tanssimme yhdessä, olimme uteliaita ja valppaita ja sitoutuneita kuuntelemaan ja havainnoimaan toisiämme. Jotenkin herkistyneitä sille, mitä juuri tässä meidän välisyydessämme tapahtui.

Larppi on vuorovaikutuksellinen tila. Se perustuu suhteisuuteen, osallistujien väliseen kontaktiin ja vuorovaikutukseen. Yksin on vaikea larpissa loistaa, vaan taito on muihin kytkettyvää: kuuntelua, huomioimista, ehdottamista, läsnäoloa, todistamista.

Kun pelaamani Henkka painui ärtyneenä pihalle, se oli myös tarjous tilanteen näkeväälle kontaktipelaajalle, joka osasi tarttua sanomattomaan tarjoukseeni, tulla perässä ja kysyä,

mitä on meneillään. Kun keittiössä Henkka ja ystävä puhuivat epävarmasta tulevaisuudesta, kesken jäävät lauseemme ja välissämme roikkuvat pitkät hiljaisuudet loivat kohtaukseen sen intensiteetin, hetken haurauden ja painon. Kun ruokailun aikana ilkkurisella lempeydellä hahmot vitsailivat ja tekivät toisistaan pilaa, pelaajat ja hahmot yhtä lailla tiesivät, mikä vitsi osuisi, kenelle se kannatti osoittaa, kenen pöydässä istuvan yleisön naurua ja suosiota sillä tavoiteltiin.

Tuhkan pelaajien kanssa olimme suunnitelleet, keskustelleet ja kokeilleet, miten juuri meidän pelaamisemme toimisi, miten juuri tässä teoksessa se toteutuisi. Ei ollut etukäteen mahdollista harjoittaa jotain yleispätevää tekniikkaa, jolla pelaaminen onnistuisi, mutta toisiin ja teoksen tekemiseen sitoutumisella oli mahdollista harjoitella olemaan taitava tässä teoksessa ja näiden nimenomaisten ihmisten kanssa pelatessa.

Larpissa yleisö vaihtuu hetken mukaan. Pelaaja saattaa olla pelitilanteessa yksin, pienellä porukalla tai toisinaan kaikkien muiden hahmojen kanssa yhtä aikaa. Oman ja toisten pelaamisen tapojen, rytmin, toiveiden, estetiikan tunteminen mahdollisti kykyä muodostaa juuri kullekin yleisölle kuhunkin hetkeen sopivia tilanteita. Yksittäisellä pelaajalla on larpissa yleisösuhte ensisijaisesti itseensä, sillä oma kokemus on teoksen keskiössä kullakin pelaajalla. Sen lisäksi jokaisella jonkinlainen yleisösuhte kaikkiin muihin pelaajiin: pelaaja esiintyy myös heille ja toimii heidän yleisönään. Erityisesti omien lähikontaktien – eli hahmolle erityisen tärkeiden ihmissuhteiden – pelaamisessa tämä korostuu. *Tuhkassa* tuntui, että mitä pidemmälle peli eteni, sitä hienovaraisemmin osasin esiintyä ja toimia yleisönä muille. Samaa olin havaitsevani myös muissa pelaajissa.

Peliin valmistautumisen prosessilla oli suuri merkitys, mutta vasta pelaamalla todella opimme elämään *Tuhkan* maailmassa. Kehittymisen pystyi pelin aikana tunnistamaan. Elettävyys ja todentuntu korostuivat. Mitä ”paremmin” opimme pelaamaan ja mitä paremmin peli niin sanotusti toimi, sen vähemmän aktiivista suunnittelua se minulta pelaajana (tai pelinjohtajana) vaati, sitä rennompi olin pelaajana, sitä intensiivisemmin koin hahmoni tunteita ja kokemuksia. Tilanteet eivät tuntuneet enää näytellyiltä. En tuntenut olevani sen enempää esiintyjä kuin tunnen olevani arkisissa hetkissä, joissa joku muu todistaa läsnäoloani. Mitä syvemmin fiktiossa olin, sitä vähemmän aktiivisesti

pohdin, että seuraavaksi kävelen keittiöön ja sanon näin, ja siitä tulee hieno kohtaus. Pikemminkin ajauduin teoksen virrassa elämällä hahmoni elämään. Mahdollistiko harjoittelu kontrollista luopumista, jonkinlaista teokselle antautumista?

4.4. Toisinelämisen esteettinen kokemus

Yhtenä peliaamuna *Tuhkan* aikana seisoin olohuoneessa ja katsoin ikkunasta, miten yksi hahmoista, linnunluinen buddhalainen mystikko käveli paljain vapain rauhallisesti lumista maata pitkin laiturille. Hetki oli ihmeellinen. Tyyni luminen maisema, meri ja tämä ihminen hitain askelin aamun hämärässä. Hän ei nähnyt minua, ei tiennyt, että katsoin. Sillä ei ollut väliä, että katson ja toisaalta juuri se, että huomaamatta todistin tätä hetkeä lisäsi sen kauneutta. Mystikon pelaaja pelasi itsekseen tämän yhdessä luomamme maailman mahdollistamana. Minä todistin tätä ihmettä, kuvitteellista maailmaa kaikkien aistieni ulottuvissa. Mitään järisyttävää ei tapahtunut, mutta siitä huolimatta, tai juuri sen takia, hetki oli täydellinen. Täydellinen, ei virheettömän synonyymina vaan nimenomaan *täytenä*. Hetki tuntui kokonaiselta. Aistin sitä tarkasti. Marraskuisessa aamussa vuodessa 2022 ja 2067, olin äkkiä jollain lailla syvästi olemassa.

Toisinaan larpatessa käy niin, että peli tuntuu enemmän elämältä kuin ”oikea elämä”. Jokin valppaus, keskittyminen, hetkessä oleminen ikään terävöityy ja tuntuu voimakkaammin.

Taidepedagogi Liora Bresler kirjoittaa:

Taide suuntaa huomiomme sellaisiin sisältöihin ja laatuihin, jotka tuovat esiin todellisuuden piirteitä intensiivisesti ja alkuperäisestä kontekstistaan kohotettuna – liike ja energia tanssissa; rytmi, orkestraatio ja harmonia musiikissa; ihmiset, tilanteet ja toiminta teatterissa; muoto, väri ja tekstuuri kuvataiteessa. Nämä laadut nostavat esiin erilaisia suhteita, konsonanssia ja dissonanssia, konflikteja ja niiden ratkaisuja. Kun nämä arkielämästä tutut sisällöt ja laadut toteutuvat erityisessä tilassa, jota joskus nimitetään esteettiseksi tilaksi (Bullough 1953/1912), jossa ihmisen ei tarvitse toimia välittömästi kuten arjessa, vapautuu hän havaitsemaan ja kokemaan. *Mahdollisuus sitoutua ja syventyä kokemukseen syventää ja terävöittää havaitsemisen ja kokemisen tapahtumaa.* (2011, 176, kurssiivi lisätty.)

Juuri tätä Breslerin kuvaamaa syventämistä ja terävöittämistä *Tuhkan* aikana tuntui tapahtuvan. Pelin pitkä kesto ja hidas rytmi mahdollisti keskittymistä, hitaasti syntyvää ja syvenevää tilaa, jossa fiktio voimistui ja kokemus terävöityi.

Tuhkassa kyse oli paljon arkisten toimintojen, oleilun, väljyyden, elettävyyden viemisestä erityiseen kehykseen. Arkisuuden ja esteettisen tilan yhdistymisessä on jotain elettävyydelle ja sen mahdollistamalle toisinelämiselle olennaista.

John Deweylle esteettiset kokemukset eivät ole tavallisesta kokemuksesta irrallisia. Deweyn mukaan: ”Elämä itse koostuu vaiheista, jolloin eliö välillä kadottaa marssitahdin sitä ympäröivien asioiden kanssa ja sovittaa siten askeleensa siihen uudelleen – joko ponnistellen tai sattumalta” (Dewey 2010, 23–24). Esteettiset kokemukset ovat voimakkaita täyttymyksen kokemuksia, joita olento kokee löytäessään taas tasapainon ympäristönsä ja oman kokemusjatkumonsa kanssa, kun tämä saavuttaa ponnistelun päämäärän tai uuden suhteen ympäristöönsä. (Alhanen 2014, 182.) Kuten Herman Hesse kirjoittaa romaanissaan *Arosusi*: ”silloin tällöin piti säännönmukaisen, jokapäiväisen järkkyyä ja murtua, tehdä tilaa jollekin odottamattomalle: ihmeelle, armolle” (1988, 52).

Larpissa pelaajan ja hahmon kokemuksia ei voi täysin erottaa toisistaan ja juuri tästä hankauksesta on esteettisten kokemusten mahdollista syntyä. Toisinelämisen hetkissä pelaaja löytää fiktiossa olemisen tasapainon: pelaajan arkiminä, roolihahmo, pelin fiktiivinen ja fyysinen tila toimivat harmonisesti yhteen. Raja pelaajan ja hahmon välillä on hetken häilyvä, toden ja fiktion väliset saumat eivät näy. Deweyn käsittein ilmaistu ”täyskokemus” alkaa tarjota pelaajilleen hitauden ja keskittymisen nautinnollista syvyyttä. Pelaaminen alkaa ehdottaa toisenlaisia ruumiin, mielikuvituksen ja todellisuuden asentoja, uutta kokemisen tapaa.

Deweyn mukaan satunnaiset epätasapainotilat, kitkan ja vastarinnan kautta uuden harmonian löytäminen on välttämätön osa elämää ja vain tämän rytmin kautta kokemus kehittyy. (Dewey 2010.) Dewey kuitenkin pohtii teollistuneen ja teknologisoituneen yhteiskunnan aiheuttaneen sen, että ihmisen on yhä vaikeampi olla perillä tekojensa

seurauksista. Globaalissa maailmassa emme ole kosketuksissa tekojemme seurauksiin, ja toisaalta olemme sellaisten tekojen vaikutuspiirissä, joita emme suoraan havaitse tai joista emme ole tietoisia. Kapea-alainen erikoistuminen, korostunut yksilökeskeisyys ja yhteyksien puuttuminen tekojen ja seurausten välillä aiheuttaa Deweyn mukaan kokemuksen pirstaloitumista. (Alhanen 2014, 69–70.):

Kokemukset eivät ehdi tulla kokonaisiksi, ja ihmiset siirtyvät yhä nopeammin tilanteesta toiseen. Epätäydellisten kokemusten vastapainoksi ihmiset altistavat itsensä yhä enemmän pinnallisille ”elämyksille”, kuten voimakkailla ruumiillisilla kokemuksilla ja nautinnoilla ja tunteita kiihdyttävälle viihteelle. Näihin elämyksiin liittyy paljon kokemuksessa vastaanotettuja aistivaikutelmia, mutta nämä vaikutelmat eivät vastaavasti täydenny uusilla mielekkäillä teoilla. Niinpä elämykset tuottavat hajanaisia ja vajaita kokemuksia. Ihmiskokemus muuttuu lopulta niin merkityksettömän tuntuiseksi, että elämyksetkin tuovat siihen vain hetkellisen helpotuksen ja unohduksen. (Alhanen 2014, 70.)

Kokemuksen kiihtyvässä pirstaloitumisessa voisi olla selitysvoimaa maailman nykytilanteelle, jossa käynnissä oleva massiivinen eliölajien sukupuutto, metsäkatko, ilmaston katastrofaalinen lämpeneminen ja kaikki näihin ilmiöihin kietoutuvat ekologiset ja sosiaaliset romahdukset, toimivat tienviittoina povatulle ja jo käynnissä olevalle tuholle.

Teoksessaan *Energia ja kokemus* (2013) Antti Salminen ja Tere Vadén pohtivat, miten (fossiili)energia on mahdollistanut elämäntavan, jonka kokemuksellinen ydin ei ole yhteydessä niihin resursseihin ja toimintoihin, jotka sen mahdollistavat. ”Öljyn kokemus, on katkoksen kokemus” (2013, 86). Ihminen ei näe tai tunne elämänpiirissään olevien asioiden syntyperää, ei ole kytköksissä niihin ketjuihin, joiden varassa elää. (Emt.) Olemme kokemuksellisesti irti tekojemme seurauksista ja ehkä ylipäättänsä kokemuksistamme. Vimmaisesti täyttymystä etsiessämme elämme holtittomasti ja tuhoten.

Dewey näkee kokemuksen pirstaloitumisessa kuitenkin myös uudistumisen mahdollisuuden. Kokemus voi kehittyä. Epätasapainotilassa horjuva olento joko uudistaa tottumuksensa tai tuhoutuu. (Alhanen 2014, 73–74.) Deweyn filosofiassa esteettinen kokemus vaikuttaa olevan jonkinlainen antiteesi pirstaloituneelle kokemukselle. Esteettinen kokemus on tasapainon löytämistä, kehittymistä, joka

muuttaa olennon suhdetta ympäristöönsä. Juuri kokemuksen pirstaloituminen, elämässä horjumisen, on välttämätöntä esteettisille kokemuksille ja kokemuksen kehittymiselle. ”Elävä olento kykenee kokemaan esteettisyyttä, sillä tämä todellinen maailma, jossa elämme, on liikkeen ja huipennusten, katkosten ja uusien yhtymisten yhdistelmää” (Dewey 2010, 27).

Horjumisen ja tasapainon kautta jokin voi kehittyä, jokin voi ehkä alkaa. Mitä kehittyminen voisi tarkoittaa ekokriisien ajassa? On häkellyttävän helppo kuvitella tuho, mutta vaikeampi nähdä merkityksellisiä horisontteja, aidosti uusia alkuja ja elämisen tapoja. Filosofin Hannah Arendtin toiminnan teorian mukaan nimenomaan toiminnassa jotain uutta voi syntyä, jotakin voi alkaa. ”Uusi asia ilmestyy aina ihmeen kaltaisena. Se, että ihminen kykenee toimimaan, tarkoittaa, että häneltä voidaan odottaa ennalta-arvaamatonta, että hän pystyy tekemään jotakin äärettömän epätodennäköistä” (Arendt 2002, 182). Maailmassa, jossa optimistisimman laskennan mukaan sivilisaation selviytymiseen on alle kymmenen prosentin mahdollisuudet⁶, epätodennäköisyys, alkaa vaikuttaa selviytymisen ehdolta.

Arendtin mukaan toiminnassa ihminen paljastaa itsensä (2002, 183–186). *Tuhkassa* teos paljastui pelatessa, elävässä ja kollektiivisessa toiminnassa. Teoksen ja tekijöidensä paljastuessa, jotain muutakin vaikutti kuultavan läpi: todellisuuden ja fiktion välinen hämärä raja, syiden ja seurauksien syklit, elämän kokemuksellinen luonne. Kuin peli olisi tarjonnut keskittyneen välähdyksen maailmasta selittämättä sitä auki. Hetken avautui mahdollisuus nähdä todellisuuksien lävitse, tunnistaa jotakin merkityksellistä, jolle ei ehkä ole edes sanoja, sillä tuo *jokin* paljastui kokemuksena ja kokemuksessa.

⁶ kts. Aquino & Bologna 2020.

5. LOPUKSI

Olen tässä työssä yrittänyt kirjoittamalla jäljittää, miksi ja miten *Tuhka* muotoutui ja minkälaista toisinelämistä peli mahdollisti. Olen hyvin tietoinen siitä, että kirjoittaessa aina jotakin rajautuu ulos. Teksti on kenties luonut eheämmän narratiivin jostakin, joka on ollut kuitenkin tapahtuessaan epämääräinen ja leviävä, pirstaloituneempi kokonaisuus, kun pystyn tuomaan näkyväksi.

Elävästä kirjoittaessa, se yhtä aikaa paljastuu ja jää peittoon. Kirjoittamalla olen väistämättä myös puuttunut menneeseen kokemukseen, kirjoittanut sen päälle ja siten muokannut sitä. Elävää kokemusta ei voi jälkikäteen ottaa kokonaan haltuun. Voin ymmärtää sitä vain siitä kohdasta, jossa olen nyt. Toisaalta haluan luottaa siihen, että juuri kirjoittamalla jokin merkityksellinen voi tulla huomatuksi. Ja silti: kuinka subjektiivisen kokemuksen sumentama on arviointikykyäni tästä kaikesta? Sumentama kyllä, mutta kirkastama myös, sillä juuri eletyn kokemukseni kautta, olen päässyt työn kysymyksiin kiinni.

Tässä työssä ehkä eniten poissaolollaan loistaa muiden kokijoiden näkökulma, vaikka juuri meidän keskinäinen työskentelymme loi prosessin sellaiseksi kuin se oli. Valinta keskittyä omaan näkökulmaani ja kokemukseeni on ollut tarkoituksellinen ja silti se on hiertävä. Pelaajien kanssa käymieni keskustelujen, heidän kirjoittamiensa tekstien, piirtämiensä kuvien, heidän kanssaan vietettyjen hetkien perusteella, minulla on kuitenkin aavistus, etten ole yksin uskoessani, että jotakin *Tuhkasta* lähti liikkeelle.

Romahtavassa maailmassa minuun valaa uskoa se, että toisineläessä jokin voi muuttua, kasvaa, kiertyä auki, versota tuhkan seasta. Jokin täällä ja kenties myös ratkeamattomassa horisontissa voi kukoistaa. Voi vahvistua haparoiva, mutta sitkeä usko, että kaikesta huolimatta, ehkä meillä on mahdollisuus elää toisin, elää viisaasti.

Olen larpin elävän fiktion avulla ruumiillisesti ollut maailmassa vuonna 2067. *Tuhka* jätti jälkeensä mahdollisten maailmojen kysymykset, jotka välttämättömänä ja painavana nyt elävät minussa ilman selvärajaisia ratkaisuehdotuksia. Lihakseni kantavat

nykyhetkessä yhden tulevaisuuden liikeratoja, pilkottuja polttopuita, hillon riemua, rätisevää radiota, yhdessä selviytymisen kokemusta. Muistissani on sortuvan tulevaisuuden maisema, mutta siellä on puutteen ja pimeän lisäksi hellyyttä, luottamusta, juureskeittoa. Luimme olohuoneessa, nauroimme keittiössä, illalla joku lauloi. Seisoimme pimeää merta vasten, joku otti minua vähän kömpelösti kädestä. ”Elämää täynnä olevalle olenolle tulevaisuus ei ole uhka vaan lupaus” (Dewey 2010, 28).

Lähteet

Alhanen, Kai. 2014. *John Dewey'n kokemusfilosofia*. Helsinki: Gaudeamus.

Anttila, Eeva (toim). 2022. *Ihmis- ja oppimiskäsitykset taideopetuksessa*.
Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu. Helsinki: Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 58:
URN:NBN:fi-fe20201221101868.

Arendt, Hannah. 2002. *Vita Activa*. Tampere: Vastapaino.

Aquino, Gerardo & Mauro Bologna. 2020. "Deforestation and world population sustainability: a quantitative analysis." *Sci Rep* 10, 7631. Haettu 15.3.2020:
<https://doi.org/10.1038/s41598-020-63657-6>

Bresler, Liora. "Taiteen vitaalisuus ja pedagoginen voima." Teoksessa *Taiteen jälki – Taidepedagogiikan polkuja ja risteyksiä*, toimittanut Eeva Anttila. 175–178. Helsinki: Teatterikorkeakoulu.

Csikszentmihalyi, Mihaly. 1981. "Some Paradoxes in the Definition of Play." Teoksessa *Play as Context. 1979 Proceedings of The Association for the Anthropological Study of Play*, toimittanut Alyce Taylor Cheska. West Point: Leisure Press.

Csikszentmihalyi, Mihaly. 2002. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Collins.

Dewey, John. 2010. *Taide kokemuksena*. Tampere: Eurooppalaisen filosofian seura ry / *niin & näin*.

Green, Mitchell. 2021. "Speech Acts", teoksessa: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, toimittanut Edward N. Zalta.
<https://plato.stanford.edu/archives/fall2021/entries/speech-acts/>

Harviainen, J. Tuomas 2008. *Kaprow's Scions*. Teoksessa *Playground Worlds: Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*, toimittanut Jaakko Stenros ja Markus Montola, 216-231. Jyväskylä: Gummerus.

Hesse, Hermann. 1988. *Arosusi*. Juva: WSOY.

Hopeametsä, Heidi. 2011. ””Sen pitää tuntua joltain”: Arjen rajat ylittävä live-roolipelikokemus.” Pro gradu. Helsinki: Helsingin yliopisto. Haettu 9.11.2020 <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/42847?show=full>

Leppä, Elli. 2022. Facebook-julkaisu 29.11.2022.

MacDonald, Jamie. 2012. ”From performing arts to larp”. Nordic Larp Talks. Youtube-video, 16:03, 12.4.2012. <https://www.youtube.com/watch?v=TeCJX-OeJz8>

MacDonald, Jamie & Anni Tolvanen. 2020. ”Ensemble Play.” Teoksessa *What Do We Do When We Play*, toimittanut Eleanor Saitta, Jukka Särkijärvi & Johanna Koljonen. Solmukohta 2020.

Montola, Markus & Jaakko Stenros. 2010. *Nordic Larp*. Tukholma: Fëa Livia.

Taneli, Matti. 2012. ”Kasvatus on kasvamaan saattamista – Kasvatusfilosofinen tutkielma J.A. Hollon sivistyskasvatusajattelusta.” Väitöskirja. Turku: Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-5192-5>.

Tarpila, Maiju. 2021. Pelimateriaalit. Julkaisematon lähde.

Tarpila, Maiju. 2022a. Kartasto-pelimateriaali. Julkaisematon lähde.

Tarpila, Maiju. 2022b. ”Liveroolipelitaide ja eletäväksi kirjoittaminen.” *Tuli & Savu*, 03/2022, 29–37.

Tarpila, Maiju 2022c. ”Tuhkan infomaili, syksy 2022”. Sähköpostiviesti pelaajille 27.8.2022.

Tarpila, Maiju. 2022d. Pelimateriaali. Julkaisematon lähde.

Salminen, Antti & Tere Vadén. 2013. *Energia ja kokemus*. Tampere: Eurooppalaisen filosofian seura ry / *niin & näin*.

Sandberg, Christopher. 2004. ”Genesi – Larp Art, Basic Theories”, teoksessa *Beyond Role and Play*, toimittanut Montola, Markus & Jaakko Stenros. 265–286. Helsinki: Ropecon ry.

Schechner, Richard. 2016. *Johdatus esitystutkimukseen*. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Stenros, Jaakko 2015. *Playfulness, Play, and Games - A Constructionist Ludology Approach*. Informaatiotieteiden tiedekunta. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9788-9>

Varto, Juha 2011. ”Taidepedagogiikan käytäntö, tiedonala ja tieteenala: lyhyt katsaus lyhyen historian juoneen”. Teoksessa *Taiteen jälki – Taidepedagogiikan polkuja ja risteyksiä*, toimittanut Eeva Anttila. 17–33. Helsinki: Teatterikorkeakoulu.

Wikisanakirja. <https://fi.wiktionary.org/wiki/Wikisanakirja>.