

# Leikki, kietoutuminen ja sabotaasi

Eli suomeksi: *'Did I mention I went to France?'*

ASKO HALONEN



**TAIDE-  
YLIOPISTO**

**✕ TEATTERIKORKEAKOULU**

**2024**

OPINNÄYTETYÖ

Kansilehden kuva © Mikael Leppäniemi

Kuvassa Henri Välikangas (oik.) ja Mikko Viinamäki

Produktio *Henrietta-show*

Ohjaus Asko Halonen

OHJAUKSEN KOULUTUSOHJELMA

**TIIVISTELMÄ**

PÄIVÄYS: 26.03.2024

<b>TEKIJÄ</b> Asko Halonen	<b>KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA</b> Ohjauksen koulutusohjelma
<b>KIRJALLISEN OSION / TUTKIELMAN NIMI</b> Leikki, kietoutuminen ja sabotaasi: Eli suomeksi 'Did I mention I went to France?'	<b>KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET)</b> 58 s.
<b>TAITEELLISEN / TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI</b> Henrietta-show, ensi-ilta 31.8.2023, Rakastajat-teatteri Ohjaus ja dramaturgia: Asko Halonen, Näyttämöllä: Henri Välikangas ja Mikko Viinamäki, Musiikin sävellys: Mikko Viinamäki, Puvustus: Sara Lehtonen, Visuaalinen suunnittelu: Ville Salén, Sara Lehtonen, Valosuunnittelu: Andrew Ahtiainen, Jarno Santalähde, Tapio Kankaanpää, Äänisuunnittelu: Pedro Garcia Díaz, Sami Rosnell, Koreografia: Tiina Santavuo, Tankotanssiohjaus ja -koreografia: Tuuli-Anna Asplund, Valo- ja ääniäjo: Sami Rosnell, Graafinen suunnittelu: Ville Salén, Tarpeistonvalmistaja: Niki Engholm, Valokuvat: Mika Toivanen, Mikael Leppäniemi, Tuottaja: Karoliina Ailasmaa, Vastaava tuottaja: Angelika Meusel Taiteellinen osio on Teatterikorkeakoulun tuotantoa <input type="checkbox"/> Taiteellinen osio ei ole Teatterikorkeakoulun tuotantoa (tekijänoikeuksista on sovittu) <input checked="" type="checkbox"/> Taiteellisesta osiosta ei ole tallennetta <input type="checkbox"/>	
<p>Tämä opinnäytteen kirjallinen osio käsittelee leikkiä strategiana ja näkökulmana teatterityöhön. Työn kärki on avata, leikkiin liittyviä, taiteelliselle työlle keskeisiä, leikin jäsennyksiä. Työ ammentaa teatterikoulussa Ecole Philippe Gaulierissa viettämäni lukuvuoden 2022-23 kokemuksista ja opinnäytetyöhön voi suhtautua siellä käynnistyneen ajatustyön jatkeena. Anekdootit Ranskassa viettämästäni kouluvuodesta ovat keskeinen osa opinnäytetyön materiaalia. Käytän anekdootteja työssä vienteinä aiheisiin sekä konkreettisina esimerkkeinä. Käytän työssäni lähdemateriaalina myös teoreettista leikkiä käsittelevää kirjallisuutta sekä teatteria ja esitystä konkreettisesta, toiminnallisesta ja ei-representaation näkökulmasta tarkastelevaa kirjallisuutta. Kirjalliset keskustelukumppanit ovat rajautuneet seuraamalla omia kiinnostuksenkohteitani leikissä ja sen suhteessa näyttämöön.</p> <p>Kokonaisuudessaan opinnäytetyö jakautuu kolmeen osaan ja yhteen jatkopohdintoja esittelevään lukuun. Ensimmäisessä osassa <i>KONTEKSTI: ELI MIKÄ MÄTTÄÄ TEATTERISSA?</i>, kontekstoin kysymyksen leikistä. Avaan, että leikki on minulle konkreettista ja jännitteistä näyttämötoimintaa. Nostan Lehmannin ajatukset konkreettisesta teatterista (<i>concrete theater</i>) sekä energeettisestä teatterista (<i>energetic theater</i>) vaihtoehdoiksi mimesikselle näyttämön tarkastelukulmana. Esittelen Tim Etchellsin ajatuksen esiintyjyydestä, joka muuntaa katsojuuden todistajuudeksi. Luvun lopussa ehdotan leikkiä, kuten sen ymmärrän, reitiksi sen kaltaiseen esiintyjyyteen.</p> <p>Toisessa osassa <i>LEIKKI JA LEIKKIMIELISYYS</i>, pyrin määrittelemään käyttämäni termin 'leikki' tarkemmin. Käytän sen monipuolisuuden kuvaamiseen Roger Caillois:n nelijakoista leikin typologiaa. Jatkosovellan niin ikään hänen sääntöpohjaisen ja spontaanin leikin jaottelua kuvattesani esitystilanteeseen pohjautuvaa leikin laatua. Pohdin josko kiinnostukseni leikkiin yhdistyy Jaakko Stenrosin määritelmään leikkimielisyydestä ja sen metakommunikatiiviseen luonteeseen. Luvun lopussa palaan leikin paikkaan teatterissa pohtimalla teatterileikille ja -leikkijälle tärkeitä ominaisuuksia rakentaen Katariina Nummisen ehdotelman päälle leikin dramaturgisesta logiikasta.</p> <p>Kolmannessa osassa <i>LEIKKI TEATTERITYÖSSÄ</i>, avaan Gaulierin koulun, itselleni keskeisiksi muodostuneita, tulokulmia leikkiin. Esittelen koulun pedagogiikassa hyödynnetyn teatterileikin perusrakenteen <i>the game:n</i> sekä leikkimielisyyden vastineen <i>complicitén</i>. Avaan esitystilanteen pelastamisen ajatuksen kautta, kuinka koulussa esitystilanteen merkitys näkyi koulun teatterikäsityksessä ja miten esiintyjällä oli siinä korostunut vastuu. Tarkastelen myös leikin pimeää puolta ja kuinka leikin transgressiivisellä luonteella on mahdollisuus löytää kietoutumisen edellyttämiä panoksia. Luvun lopussa tarkastelen tahallista horjuutumista ja epätasapainon tilaan asettumista tapana teatterityön strategiana.</p> <p>Loppupohdintoihin painottuva <i>LEIKKI JA NYKYOHJAAJANTAIDE</i>, on avaus kysymyksistä ja tuntemuksista, joita opinnäytetyön aikana on noussut pintaan. Nivon Gaulier-lukuvuoden herättämiä pohdintoja Pauliina Hulkon avauksiin näyttelijändramaturgisista kysymyksistä. Mietin kuinka nykyohjaajantaide voisi jäsenyä leikin myötä ja tarjoan yhden näkökulman kysymykseen kehittämäni <i>riittävän vähän tietämisen</i> ajatuksen kautta.</p> <p>Loppuluvussa reflektoin lyhyesti opinnäytetyön kirjoitusprosessia, kasvuaani ohjaajana ja näyttelijäntaiteen paikkaa ja vaikutuksia siihen tarinaan.</p>	
<b>ASIASANAT</b> Leikki, leikkimielisyys, Gaulier, complicité, epätasapaino, horjutus, näyttelijändramaturgia, esitys, tapahtuma, esitystilanne, reaallinen, tosi, konkretia, henkilöohjaus	



# SISÄLLYSLUETTELO

---

1. JOHDANTO	4
2. KONTEKSTI: ELI MIKÄ MÄTTÄÄ TEATTERISSA?	6
2.1. <i>Teatteri todistettavana tapahtumana</i>	7
2.1.1. <i>Esimerkki 1: The New York Neo-Futurists</i>	11
2.2. <i>Toimintaan kietoutuminen</i>	13
2.2.1. <i>Esimerkki 2: One Song</i>	15
2.3. <i>Leikki strategiana kietoutumiseen</i>	18

---

3. LEIKKI JA LEIKKIMIELISYYS	23
3.1. <i>Leikin eri muodot</i>	23
3.2. <i>Leikkimielisyys</i>	28
3.3. <i>Teatterileikki, teatterileikkijä ja virhe</i>	30

---

4. LEIKKI TEATTERITYÖSSÄ	35
4.1. <i>Leikin rakenne ja impulssi</i>	36
4.1.1. <i>The Game</i>	36
4.1.2. <i>Complicité</i>	40
4.2. <i>Muuttuva leikki</i>	43
4.2.1. <i>Save the show!</i>	43
4.2.2. <i>Transgressiivinen leikki</i>	45
4.3. <i>Epätasapaino työkaluna</i>	50

---

5. LEIKKI JA NYKYOHJAAJANTAIDE	55
5.1. <i>Riittävän vähän tietäminen</i>	56
5.2. <i>Jatkopohdintoja</i>	57

---

6. LOPUKSI	59
------------	----

Lähteet

# 1. JOHDANTO

Käsittelen tässä opinnäytetyössäni leikkiä strategiana ja näkökulmana teatterityöhön. Erityislaatuuna työssä on, että alan kirjallisuuden lisäksi nojaudun vahvasti kokemuksiini 2022-23 viettämästäni lukuvuodesta ranskalaisessa teatterikoulussa Ecole Philippe Gaulierissa. Koulun teatterikäsityksen pohjana toimi ajatus leikistä. Pohdintani leikistä, leikkimielisyydestä ja leikkimisen ilosta voikin nähdä suoraksi jatkeeksi siellä alkaneille prosesseille. Kokemuspohjaisen tiedon lisäksi hyödynnän anekdootteja avauksina tarkasteltuihin aiheisiin sekä konkreettisina esimerkkeinä.

Käyn työssä keskustelua teoreettisen leikkiä käsittelevän kirjallisuuden sekä teatteria ja esitystä käsittelevän kirjallisuuden kanssa. Opinnäytetyön kärkenä on ollut jäljittää ja avata omaa kiinnostustani suhteessa leikkiin. Kirjallisuutta valitessani olen seurannut tätä kärkeä. Teatteria käsittelevän lähdemateriaalin kohdalla, se on tarkoittanut sellaisen kirjallisuuden etsimistä, joka käsittelee näyttämötyötä konkreettisesta, toiminnallisesta ja ei-representaation näkökulmasta.

Kokonaisuudessaan opinnäytetyö jakautuu kolmeen osaan ja yhteen jatkopohdintoja esittelevään lukuun.

Ensimmäisessä osassa *KONTEKSTI: ELI MIKÄ MÄTTÄÄ TEATTERISSA?*, pyrin avaamaan haluani luoda esityksiä, jotka ponnistavat teatterin reaaliaikaisesta luonteesta. Pohdin mitä jään kaipaamaan esityksissä, jotka nojaavat vahvasti representaation ja *mimesiksen* varaan. Nostan tarkastelukulmaksi sille Lehmannin jäsenyyksen *konkreettisesta teatterista* sekä tulkintani hänen esittelemästä energettisen teatterin (*energetic theatre*) ajatuksesta. Esittelen Tim Etchellsin ajatuksen katsojuuden muovautumisesta todistajuudeksi mielekkäänä tapana tarkastella esitystilanteen esiintuloa teatterissa ja ehdotan luvun lopussa leikkiä reitiksi tämänkaltaista todistajuutta vaativaan esiintyjäntyyöhön.

Toisessa osassa *LEIKKI JA LEIKKIMIELISYYS*, pyrin avaamaan tarkemmin mitä tarkoitan leikillä. Irtaannun hetkeksi teatterin maailmasta avaamalla Roger Caillois:n ehdottamaa nelijakoista leikin kategorisointia. Hahmottelen niin ikään Caillois:n

esittelemää *ludusta*, sääntöpohjaista leikkiä, reitiksi *paidiaan*, spontaaniin leikkiin, teatterityön kontekstissa. Pohdin josko kiintymykseni leikkiin liittyy sen kietoutumiseen Jaakko Stenrosin määrittelemän leikkimielisyyden käsitteen kanssa. Tarkastelen leikkimielisyyden metakommunikatiivista luonnetta jäsennyksenä sille, miksi koen leikin sitouttavan katsojan näyttämötoimintaan. Palaan luvun lopuksi vielä tiiviimmin teatterin pariin kysymällä minkälaisia piirteitä hyvällä teatterileikkijällä on tukeutuen Katariina Nummisen hahmotelmaan leikin dramaturgisesta logiikasta.

Kolmannessa osassa *LEIKKI TEATTERITYÖSSÄ*, avaan tulokulmia, joilla leikki näkyy omassa työssäni teatterin parissa. Esittelen Gaulierin koulussa hyödynnetyn leikin perusrakenteen *the game:n*, sekä minkä näen koulun teatterikäsitteen vastineeksi Stenrosin leikkimielisyyden käsitteelle, *complicité:n*. Tarkastelen leikkiä myös panosten näkökulmasta ja esittelen, kuinka leikin muuttuvalla luonteella on kyky pelastaa huonosti sujuva esitystilanne. Tarkastelen myös leikin pimeää ja transgressiivista puolta oman leikkimisen ilon lähteenä. Luvun loppupuolella esittelen tahallisen tasapainon menettämiseen liittyvät leikit teatterityön strategiana. Esittelen sen pohjalta kehittämäni työkalun *self-sabotage* jolla haen työhöni panoksia ja jolla pyrin syöttämään sattumaa luoviin prosesseihini.

Loppupohdintoihin painottuva *LEIKKI JA NYKYOHJAAJANTAIDE*, on avaus kysymyksistä ja tuntemuksista, joita opinnäytetyön aikana on noussut pintaan. Tarkastelen Gaulierin koulussa saamiani oivalluksia tulokulmaksi Pauliina Hulkon esittelemiin kysymyksiin nykynäyttelijäntaiteen dramaturgisesta emansipaatiosta. Kysyn, miten leikki voisi vastaavanlaisesti avata kysymystä nykyohjaajantaiteesta ja esittelen oman tulokulmani aiheeseen *riittävän vähän tietämisen* -ajatuksen kautta.

Loppuluvussa kiitän kaikkia, reflektoin lyhyesti tämän opinnäytetyön kirjoitusprosessia, kasvuni ohjaajana ja näyttelijäntaiteen paikkaa siinä tarinassa.

## 2. KONTEKSTI: ELI MIKÄ MÄTTÄÄ TEATTERISSA?

Osallistuin syksyllä 2020 Näyttelijäntaiteen koulutusohjelman kurssille *Monologit*. Kurssin aikana kukin opiskelija valitsi kotimaisen kirjallisuuden teoksen, josta dramatisoi ja harjoitteli kymmenen minuutin monologin. Teokset esitettiin kimarana peräperää kymmenisen kertaa koronasulkujen armoilla. Valmistautuessani viimeiseen esitykseen, juttelin toisen opiskelijan kanssa. Hän kysyi minulta, eikö olekin surullista joutua hyvästelemään hahmo matkan päätteeksi? Vastasin jotain luokkaa: ”Haha, jep.”

Todellisuudessa minun ei ollut lainkaan surullista hyvästellä hahmoa, mutta en kehdannut sanoa sitä ääneen koska pidin sitä merkinä omasta kokemattomuudestani esiintyjänä. Vaikka olin kurssin aikana kovasti yrittänyt, en ollut missään vaiheessa päässyt käsiksi siihen miltä luulin, että minusta kuuluisi tuntua, kun esitän toista henkilöä. En kokenut, että olisin ollut jollain mystisellä tavalla yhteen kietoutunut fiktiivisen roolihenkilöni kanssa, niin kuin jotkut kokemusta sanoittavat. Jos jotain, havahduin siihen, kuinka paljaana olen näyttämöllä.

Paljaus liittyy vahvasti siihen, että yleisön läsnäolo on minulle sivuuttamaton tosiseikka. Tämä teatterin ominaispiirre tuntuu niin voimakkaalta, että tuntuisi mielipuoliselta yrittää häivyttää sitä yhteyttä esiintyjän ja katsomon välillä. Kokemus on auttanut minua myös artikuloimaan itselleni ohjaajana, miksi nimenomaan teatteri kiinnostaa minua taidemuotona.

Yhdistän kokemuksen esitystilanteen korostumisesta siihen, että en ole ohjaajana ikinä ollut erityisen kiinnostunut eheän fiktion ja tarinankerronnan kysymyksistä. Jo ensimmäisen opintovuoteni ohjauksessa, *Pienoisnäytelmä* -kurssilla, yritin tuoda esitystilannetta osaksi teosta pyytämällä näyttelijöitä ajamaan esityksen valoja näyttämöltä käsin. Ideasta luovuttiin koska se oli kökkö ja sekava. Kysymys esitystilanteesta kuitenkin jäi.

Pyrin tässä luvussa avaamaan mitä tarkoitan kysymyksellä esitystilanteesta ja rajaamaan mikä tarkalleen ottaen siinä minua kiinnostaa. Tarkastelen kysymystä myös parin

teosesimerkin kautta ja luvun lopussa ehdotan omalle työlleni keskeistä käsitettä *leikkiä* reitiksi pyrkimääni teatterin laatuun.

## 2.1. Teatteri todistettavana tapahtumana

Kuulin, en kovin kauan sitten, arvostamani teatteriohjaajan kuvailevan teatteria taidemuotona kuvitetuksi kirjallisuudeksi. Olen tästä näkökulmasta ikuisesti kiitollinen, koska olen sen kanssa täysin eri mieltä. Tai en nyt täysin, olen väitteen kanssaan yhtä mieltä siinä, että se on yksi osa teatteria. Se on myös varsin yleinen tapa tehdä teatteria. Teatterin määrittely kuvittamiseksi tuntuu kuitenkin minusta klaustrofobiselta ja ontolta. Teatteri on minulle ennemminkin tapahtuma ja sen kautta toimintaa. Kuvittaminen on nähdäkseni vain yksi teatteritoiminnan muoto.

Tekijänä minulle inspiroivampaa on merkityksellisen hetken luominen ja outojen kyhäelmien jakaminen. Kuvittamisen sijaan teatteri on minulle läsnäolon ja jakamisen taidetta, ehkä myös hetken taidetta. Minussa herää kysymys eikö esitystilannetta, jossa näyttämöllä ihmiset tekevät asioita, voisi tarkastella ihan vain sellaisenaan? Kuvataiteessa abstraktit muodot ovat valtavirtaistuneet subjektia kuvaavien teosten rinnalle jo jokunen aika sitten. Hans-Thies Lehmann ehdottaa termiä '*concrete theatre*', konkreettinen teatteri, kuvaamaan teatteria joka *mimesiksen* sijaan rakentuu täysin formalististen keinojen varaan. (Lehmann 2006, 98.) Esityksen materiaalina toimisi tällöin vain se, mitä näyttämöllä tosiasiallisesti on.

Näyttämön konkretia on kiinnostanut minua pitkään esitystilanteen ilmentymänä. Kanditeatteria ohjatessani se ilmeni yrityksinä nyrjäyttää esitystapahtumaa esiin eri reitein. Kokeilimme näyttelijöiden kanssa urheilla, tarkoituksena nostaa syke ja hengästyä, juuri ennen kohtauksen aloittamista. Tavoitteena oli, tuoda fiktion mukaan jokin todellinen olosuhde esitystilanteesta. Jokin aito tilanne. Koronan takia emme päässeet ikinä ensi-iltaan, mutta yhteen läpimenoon harjoite otettiin mukaan. Ratkaisimme kohtauksen, jossa päähenkilö oli henkisesti huonossa jamassa, siten että roolin näyttelijä hyppi hyppynarulla kahden edellisen kohtauksen ajan (joissa hän ei ollut mukana) näyttämöllä ja saapui kohtaukseen luhistumalla hengästyneenä maahan ja

käyden dialogin siitä olotilasta käsin. Nyrjäytyksiä oli myös yleisösuhteen äkillinen muuttaminen, kun näytelmän sisällä siirryttiin teatteritreeneihin, tällöin näytelmän “ohjaaja” puhutteli katsojia kuin työryhmäläisiä. Kolmas tapa nyrjäyttää oli vahva ja koominen teatterileikki. Kohtauksiin esimerkiksi tultiin ja niistä lähdettiin kävelemällä seinien läpi tai kuvaamalla roolihenkilön hankalaa isäsuhdetta roolittamalla isä tennissukaksi, jota nuketettiin.

Mitä vain teatteriesitystä voi tietysti tarkastella, fiktiivisen narratiivin sijasta, ajallisena ja avaruudellisena taidemuotona. Tällaisessa konkreettisesti luennassa, muun materiaalin ohella myös esiintyjät ja heidän kehonsa liikkuvat ja tekevät asioita, ihan oikeasti ja sellaisenaan vailla merkityksiä. Lehmannin konkreettinen teatteri saa omassa päässäni helposti kliinisen tunnun. Representaation karsiminen täysin pois esityksestä tuntuu minulle pikemmin mahdolliselta työkalulta ja tarkastelukulmalta, kuin hakemaltani näyttämölliseltä muodolta. En pidä itseäni millään muotoa tarina- tai tekstivastaisena tekijänä. *Konkreettinen* terminä tuntuu kuitenkin hyvältä. Haluan näyttämöllisillä ratkaisuilla tuoda esityksiin mukaan jotain ‘totta’ – paremman sanan puutteessa. Haluan, että esitykseni ovat jotain muuta kuin pelkkää kirjallisuuden kuvittamista. Selkein tapa hahmottaa tätä, on vieraannuttamisen eleellä. Horjuttamalla katsoja pois fiktion immersioista. Esitystilanteen kysymys on kuitenkin minulle yhtä lailla läsnä draaman kontekstissa. Kuten myöhemmissä esimerkeissä tulee ilmi, draamaa voi rakentaa todellisen esiintyjien välisen tilanteen varaan, ilman vieraannuttamisen elettä.

Forced Entertainment -teatteriryhmän ohjaaja Tim Etchells avasi eräässä haastattelussa, että hänen on vaikea samaistua narratiiviseen jännitteeseen (Etchells, Cleaves 2018). Etchellsin tavoin minun on etenkin teatterissa aina ollut vaikea uppoutua tarinoiden jännitteisiin sellaisenaan. Esimerkkinä tulee mieleen Mikko Roihan KOM-teatterille ohjaama *Nukke koti – kohtauksia eräästä avioerosta*<sup>1</sup>, jonka näin syksyllä 2023. Esitys oli ohjattu koreografisesti niin tarkkaan, että mm. loputtoman pitkältä tuntuva loppukohtaus, jossa Aron (tämän dramatisoinnin Nora) päättää lähteä, alkoi saada absurdeja sävyjä. Näyttelijät kulkivat aina vuorollaan tarkkaan määritettyyn kohtaan

---

<sup>1</sup> Käytän kyseistä teosta, koska se on mielestäni selkeä esimerkki. Kirjoitan esityksestä ainoastaan tästä yhdestä kulmasta käsin. Pyrkimyksenäni on avata omaa teatterikäsitystäni, eikä esityksen tai sen tekijöiden kritisoiminen.

näyttämöllä ja lausuivat repliikit ennaltamääritetyllä tavalla. Ainakin siltä se minusta vaikutti. Näyttelijöiden toiminta näytti plastiselta, nukkemaiselta, tämän tarkkaan määritellyn koreografian vuoksi: Näyttelijä ottaa pari askelta taaksepäin, lausuu repliikkinsä, kääntyy 180 astetta katsoakseen vastanäyttelijäänsä, lausuu seuraavan repliikin *surullisesti*, jää kuuntelemaan repliikkiä...

Esitys eteni kyllä ansiokkaasti kuin koneratas ja jokainen tilanne oli kuvana täysin selkeä, mikä on myös esityksen suuri ansio. Minusta ei kuitenkaan katsomossa tuntunut miltään. Kuvailen kokemusta niin, että tuntui kuin näyttämöllä olisi ollut fiktiivisten tilanteiden ulkomuoto ja äänimaisema, mutta itse tilanteet jännitteineen olivat täysin kuvitteelliset. Tai, että tilanne on kuvitettu näyttämölle, mutta näyttämöllä ei ole aidosti jännitteistä tilannetta, joka tukisi kuvaa.

Ajattelen tämän rinnastuvan Lehmannin esittelemään Jean-François Lyotardin ajatukseen *energeettisestä teatterista (energetic theatre)*, jossa näyttämöä voisi tarkastella siellä olevien voimien ja energian kautta – esimerkkinä kuoron marssin voima. Lehmannin mukaan, jos ei ole tietoinen näistä voimista ja energioista, lukitsee teoksen täysin *mimesiksen* kahleisiin. (Lehmann 2006, 37-38.) Suhtaudun energiaan ja voimaan myös esiintyjien välisen vuorovaikutuksen kautta. Selkeät tahdonsuunnat, voimakas läsnäolo, hyvä impulssi. Nämä ovat näyttämöllisiä aineksia, jotka kantavat mukanaan voimaa. Energiaa on näyttämöllä nähdäkseni missä vain aidosti jännitteellisessä tilanteessa. Se ei operoi täysin fiktiivisellä tasolla vaan myös esitystilanteen tasolla, ollen esimerkiksi kokemuksena kehollinen. Siinä missä Lehmann näkee tavan hahmottaa näyttämöä energian kautta työkaluna kohti draamanjälkeistä teatteria, minä ajattelen sillä olevan paikka myös draaman ja representaation piirissä. Mielestäni teatterissa lähtökohtaisesti aina olisi syytä hyödyntää tämän energian ja voiman potentiaalia. Representaatio ei sellaisenaan riitä saamaan minua kiinnostuneeksi teatterista. Siinä täytyy olla jotain muuta, jotain mikä sitouttaa minut katsojana siihen mitä tilassa oikein tapahtuu. Kuvittamisen pohjalla tulisi olla sitä tukevaa voimaa.

Etchells jatkaa pohdintaansa narratiivisesta jännitteestä todeten, että hänelle esityksen katsominen muistuttaa enemmän urheilun tai pelin seuraamista. Häntä kiinnostaa kuinka esiintyjät tekevät liikkeitä raamien sisällä ja hänet sitouttaa katsojana halu nähdä

mihin peli vie. Olen samalla tavoin usein kiinnostuneempi siitä, minkälaisia ratkaisuja tekijät löytävät esityksen halki. Etchells kuvailee Forced Entertainment -ryhmän esitysten usein pohjautuvan yksinkertaisen säännöstön varaan. Hän nostaa tästä esimerkiksi kestollisen esityksen *Quizoola!*, joka koostuu kahdestatuhannesta kysymyksestä, joita esiintyjät vuoroillaan kysyvät toisiltaan. Vastaukset syntyvät aina hetkessä, ne voivat olla totta, tai sitten ei. Lyhyitä, pitkiä. Etchells kuvailee, että esityksen raamit ymmärtää, katsottuaan sitä kaksi minuuttia, minkä jälkeen katsojana alat seurata sitä kuinka esiintyjät toimivat asetettujen raamien sisällä. (Etchells, Cleaves 2018.) Voi ajatella, että vaikka jännite rakentuu tämänkaltaisessa esityksessä eri asian varaan – se pelaa esitystilanteen tasolla – jännitteen dynamiikka ei itsessään eroa kovin paljoa draaman jännitteistä. Esiintyjä kohtaa esitystilanteessa haasteen, kinkkisen kysymyksen. Katsoja jännittää kuinka hän siitä selviää.

Etchells kuvailee esiintyjyyden jossa esiintyjä on sitoutunut toimintaansa, asettaa itsensä alttiiksi ja jossa esiintyjä käy läpi jotain (*‘going through something’*), muovaavan katsojuutta. Emme olisi tällöin enää esityksen katsojia vaan tapahtuman todistajia. (Etchells 1999, 48-49.)

Vaikka Etchellsin kuvaama pelillinen katse näyttämöön tuntuukin minusta samalla tavoin kylmältä ja analyttiseltä, kuin Lehmannin kuvaama konkreettinen teatteri, katsojuuteen suhtautuminen todistamisena resonoi näyttämöllisten ambitioideni kanssa. Tässä ja nyt -elementti on se mikä erottaa minulle esittävät taiteet muista teosmuodoista. Kun esitykset kerran ovat ainutkertaisia, en haluaisi pyrkiä hälventämään sitä laatua omista töistäni pois vaan pikemminkin valjastaa sitä. Esitys on nähdäkseni parhaimmillaan *you had to be there* -kokemus.

Menen seuraavaksi esimerkkiin esityksestä, joka pyrkii muodoltaan vastaavaan. Sivuhuomiona ennen sitä mainitsen, että vaikka kirjoitan tämän opinnäytetyön kontekstissa ensisijaisesti tästä esityksen todistamisesta suhteessa esiintyjäntyöhön, yhtä lailla muilla esityksen osa-alueilla on paikkansa tässä teatterikäsityksessä. Mykistävät näyttämökuvat, vain kerran kuunneltavissa oleva biisi, kauniisti sanoiksi puettu havainto tai dramaturginen kerronnallinen heilautus ovat kaikki paikkoja, joilla on kyky korostaa esityshetken merkityksellisyyttä. Tiedostan myös, että esitystilanteen

tarkasteleminen rituaalina voisi valottaa vielä entisestään näkökulmia aiheeseen. Olen tietoisesti rajannut siitä kulmasta käsittelevän kirjallisuuden pois työstä, koska sen esiin nostamat kysymykset eivät tunnu tällä hetkellä ajankohtaisilta omalle työlleni.

### 2.1.1. Esimerkki 1: The New York Neo-Futurists

Yksi tapa, jolla tehdä esityskokemuksesta ainutkertainen, on muuttamalla sitä jatkuvasti. Teatteriryhmän *The New York Neo-Futurists* taiteellinen manifesti on luettavissa heidän verkkosivuilla:

*We are who we are.*

*We are where we are.*

*We're doing what we're doing.*

*The time is NOW.* (NYNF kotisivut 2024, *Home page.*)

Ryhmä työskentelee teatterin parissa siitä lähtökohdasta, että he eivät esitä tekevänsä tai olevansa mitään tai missään muualla, kuin keitä he ovat, missä he ovat ja mitä he tekevät. He tavallaan poistavat teatterista kaiken sen, mitä teatteriummikko saattaisi intuitiivisesti pitää teatterina.

Näin version NYNF:än esityksestä *The Infinite Wrench* New York Cityssä tammikuussa 2024. Esityskonseptia on esitetty vaihtuvilla kokoonpanoilla New Yorkissa jo kaksikymmentä vuotta, ensimmäisen kerran jossain muodossa Chicagossa jo 1988. (NYNF kotisivut 2024, *About.*)

Esityksen lähtökohta on, että työryhmä pyrkii esittämään 30 pienoisenäytelmää tunnissa. Kuten Etchells kuvasi teosta *Quizoola!*, kahden minuutin jälkeen ymmärrät miten esitys toimii. Esityksen alussa käynnistetään digitaalinen kello ja esitys päättyy, kun kello soi.

Pienoisnäytelmät ovat tyyli- ja muodoiltaan vaihtelevia, mutta ne kaikki mukailivat ryhmän manifestia ja kestivät keskimäärin kaksi minuuttia, jotkut

pidempään, jotkut vähemmän. Aika on kortilla ja yksi keskeinen jännite esityksessä on, miten esiintyjät suoriutuvat – onnistuvatko he esittämään kaikki 30 pienoisnäytelmää?

Näytelmien järjestyksen määräsi yleisö, joka sai “tilata” seuraavan näytelmän ennen esitystä saamastaan käsiohjelmaan sisällytetystä menusta. Käytännössä tämä tapahtui huutokilpailulla edellisen näytelmän päätyttyä. Se oli ele, joka kutsui katsojat mukaan esityksen maailmaan ja yksi keinoista, jolla esitystilanne pysyi läsnä.

Kun näytelmä oli tilattu. Näytelmä alkoi, kun yksi esiintyjistä luki näytelmän nimen ääneen ja huusi “GO!”.

Muutama näytelmä, jotka jäivät mieleeni:

1. Näytelmä, jossa esiintyjä kopitteli amerikkalaista jalkapalloa yleisönjäsenen kanssa ja puhuivat siitä mikä pelottaa tulevaisuudessa
2. Näytelmä, jossa gluteeniallerginen ja pitkään kasvissyöjänä ollut esiintyjä syö puraisun lihaisaa ja vehnäpitoista hampurilaista
3. Post-internet ja neo-psychedelic estetiikkoja yhdistelevä sooloteos esiintyjän huumeidenkäytöstä
4. Timmi unisonokoreografia jonka liikemateriaalin lähtökohtana toimi Watergate-skandaali
5. Näytelmä, joka itsessään kesti ehkä viisi sekuntia ja sisälsi kaksi repliikkiä, mutta jonka homoeroottinen fanifiktiosävytteinen nimi kuvasi esiintyjän ja erään julkisuuden henkilön välistä fiktiivistä eroottista suhdetta ja joka kesti ääneen luettuna useita minutteja.

Jos esityksestä meinasi loppua puhti, tai kiinnostus alkoi hiipua, yleisöstä saattoi myös huutaa “Wrench!” (sanonnasta “throw a wrench into [something]”, eli heittää kapuloita rattaisiin) jolloin paljastettiin esitystä hankaloittava lisähaaste. Wrenchejä oli yhteensä kaksi. Esityksessä, jonka näin ne olivat:

1. Esiintyjät pukivat talvivaatteet päälleen koko loppuesityksen ajaksi
2. Esiintyjien tuli esityksen mittaan suorittaa x määrä punnerruksia ja kyykkyjä.

Viimein, kun esitys oli ohi ja kaikki näytelmät joko esitetty, tai sitten ei (tässä tapauksessa heiltä jäi yksi esittämättä), yleisönjäsenelle annettiin noppa heitettäväksi. Silmäluku määräsi kuinka monta pienoisenäytelmää työryhmä joutuu vaihtamaan seuraavan viikon esityksiin.

The Infinite Wrench on äärimmäinen versio ainutkertaisuuden ajatuksesta. Jokainen esitys on *by default* erilainen. Se on konseptin suurin vahvuus, mutta myös heikkous. Kuvailisin sitä esitystä, jonka näin sanoilla: ihan jees. Kiinnostavaa kyllä, se että esitys muuttuu jatkuvasti, kohensi siitä huolimatta tunnesidettäni kokemukseen. Kun tietää esiintyjien, näytelmien ja yleisön vaihtuvan jatkuvalla syötteellä, sitä esityksen päätteeksi huomaa pohtivansa esityksen koko elämää ja kiertokulkua ja sitä, että minä näin nyt *juuri tämän* vedon.

## 2.2. Toimintaan kietoutuminen

Vietin lukuvuoden 2022-23 Ranskassa teatterikoulussa nimeltä Ecole Philippe Gaulier. Koulun Melodraama -kurssilla improvisoimme kohtausta, jossa oli vanhempi ja lapsi. Lapsi oli vuoteenoma ja vanhempi kiroaa myrskyä, joka estää hakemasta lääkäriä. Kohtauksen aikana paljastuu, että lapsella on vesikauhu, kun tämä yrittää purra vanhempansa, joka puolestaan järkyttyy vaistonomaisesta reaktiostaan tarttua aseeseen. Kohtaus päättyy siihen, että lapsi saa vanhempansa ampumaan hänet. Ei ole muita vaihtoehtoja. Lapsi kuolee ja loppukuvan aikana myrsky laantuu ja aurinko alkaa paistamaan.

Kohtauksen perustilanne on niin äärimmäinen ja melodramaattinen, että se on vaikea näytellä ilman, että se muuttuisi katsojista joko kiusalliseksi tai koomiseksi. Kun menin vuorollani näyttämään vanhemman roolia, yritin antaa puheelleni ja teoilleni sen dramaattisuuden minkä oletin tämänkaltaiseen kohtaukseen kuuluvan. Lähdin toteuttamaan mielikuvaa kohtauksesta, yritin toistaa jonkun joskus näkemäni vastaavanlaisen kohtauksen muotoa ja dramaattisuutta sen sijaan, että olisin pelannut omilla panoksillani esityshetkessä. En ollut esiintyjänä kietoutunut toimintaani, minä toistin vain jotain kuvastoa.

Kohtaus keskeytettiin melko nopeasti ja opettaja pyysi minua menemään lasta näyttelevän luokkakaverini luokse ja silittämään hänen tukkaansa. Opettaja Philippe Gaulier kysyi minulta, olenko kasvissyöjä, vastasin olevani – vaikkei se pidä paikkaansa – minkä jälkeen hän pyysi minua lausumaan tästä näyttämökuvasta käsin: *I am a vegetarian, because I love animals*. Uudestaan ja uudestaan. Tehtävänanto kuulostaa absurdilta ja koomiselta, mutta lauseen toistaminen ja luokkakaverini tukan silittäminen sulatti pois ylimääräisen esittämisen tason, jonka olin omaksunut näyttämölle astuessani. Se avasi tilan herkkyydelle ja lämmölle vastaanäyttelijääni kohtaan. Minulla oli haavoittuvainen olo, kuin olisin paljastanut itsestäni jotain arkaa. Osaamatta tarkalleen sanoittaa mistä tai miten, löysin panokset ja herkkyyden tämän hölmöltä tuntuvan harjoitteen myötä.

\*\*\*

*The Infinite Wrench* -esityksessä, esiintyjä oli ihana seurata silloin kun he olivat sitoutuneita toimintaan ja esityksen keskeiseen haasteeseen. Heidän oli aidosti yritettävä parhaansa, jotta 30 näytelmän esittäminen olisi ylipäättään mahdollista. He myös aidosti vaikuttivat välittävän siitä, saavutammeko maaliviivan, vai emme. Onko konseptissa kuitenkin lopulta kysymys yrityksestä taata ainutkertaisuutta ja esiintyjäntyöllistä sitoutumista keinotekoisesti? Minua kiinnostaa kuinka todistajuutta vaativaa esiintyjäntyötä voisi löytää toistettavissa esitysmuodoissa.

Etchells kuvailee tämän laatuista esiintyjäntyötä sellaiseksi, jossa esiintyjä on selittämättömällä tavalla *kietoutunut* toimintaansa. Hän puhuu panoksista ja siitä, että esiintyjä asettaa itsensä alttiiksi esitystilanteessa. Hän kuvailee riskinoton sitouttavan hänet katsojana. (Etchells 1999, 48-49.) Neo-Futuristien halu saada kaikki näytelmät esitettyä ja todellinen haaste, se ettei se välttämättä ole mahdollista, on yksi tapa kietoutua toimintaansa. Panokset ovat esiintyjän, eikä fiktiivisen roolin asettamat, ja sitä kautta todelliset. Panokset eivät välttämättä kuitenkaan ole aina näin selkeästi artikuloitavissa.

Panokset tuntuvat pelaavan avoimena olemisen, paljauden ja haavoittuvaisuuden akselilla. Ranskassa puhuimme esiintyjän sisäisestä lapsesta, jonka yleisön pitäisi voida nähdä hänessä lavalla. Kun opiskelija esitti liikaa ja peitti tämän sisäisen lapsensa, saatettiin hänellä teettää harjoite. Kasvissyöjäharjoite jäi yhteen kertaan, yleisemmin variaatio oli asettaa opiskelija keskinäyttämölle istumaan tuolille. Tämän jälkeen häntä pyydettiin laulamaan tuutulaulu ja samalla katsomaan yleisöä. Harjoite oli pelottavan tehokas. Kerta toisensa jälkeen opiskelijoiden defenssit purkaantuivat ja heistä paljastui herkkä ja kaunis olemus. Ajattelen, että sisäisen lapsen mielikuvan kautta panokset löytyvät oman viattoman ja hauraan puolensa alttiiksi asettamisesta esiintyessä.

### 2.2.1. Esimerkki 2: *One Song*

Kietoutumista voi tarkastella ainakin esiintyjäntyöllisenä (alttiiksi asettuminen) ja esitysdramaturgisena (esitykseen sisäänrakennettuna) kysymyksenä. Esitys, jossa molemmat tulokulmat olivat mielestäni mielekkäällä tavalla läsnä, oli Miet Warlopin konseptoina ja ohjaama teos *One Song*. Ensi-iltaan vuonna 2022 tullut NTGentin tuotanto vieraili Suomessa maaliskuussa 2024, jolloin näin esityksen Tanssin Talolla osana *&Fest - Focus Gent* -teatterifestivaalin ohjelmistoa.

Esityksen peruskonsepti oli, että esiintyjät esittävät yhtä biisiä lähes koko esityksen keston, noin tunnin, ajan. Esityksen visuaalinen ilme lainasi kuvastonsa urheilutapahtumalta, näyttämölle oli sommiteltu eri urheilupisteitä. Mieleen tuli yleisurheilukisat, joissa kentällä kisataan monessa lajissa samanaikaisesti. Esiintyjät, tai voisi ehkä sanoa bändin jäsenet, olivat pukeutuneet urheiluvaatteisiin ja itse biisin esittäminen oli silmin nähden fyysisesti haasteellista. Bändin laulaja juoksi juoksumatolla samalla kun laului. Viulisti tasapainoili puomilla. Basisti makasi lähes vaakatasoon asetetun kontrabasson alla ja joutui tekemään vatsalihasliikkeen ylettäkseen soittimen kieliin. Kosketinsoittaja joutui hyppimään ponnistuslaudalla ylettäkseen soittamaan puolapuiden päätyyn viritettyjä koskettimia. Rumpalin rumpusetti oli levitetty laajalle alueelle, ja hänen oli biisin eri osioiden välillä juostava niiden välillä.

Bändin lisäksi näyttämön takaosassa keskellä oli siirtokatsomo, sellainen kuin pikkupaikkakunnan harrastejalkapalloseuran kentän laidalla. Elämää nähnyt, mutta helposti tunnistettavissa urheilukentän katsomoksi. Katsomossa oli neljän fanin kannatustiimi, eräänlainen kuoro, joiden kannatushuudot ja tanssit sulautuivat biisin kanssa yhteen. Katsomossa oli niin ikään selostaja, joka puhui megafoniin vaikeasti ymmärrettävää, mutta ilmaisultaan selkeää puhetta.

Urheilukentän ja katsomon välimaastossa liikkui myös yksittäinen cheerleader, joka esityksen aikana kannatustanssin lisäksi asetteli ja pyöriskeli katsomon sivuilla esityksen alussa pinossa olleiden savilaattojen kanssa. Savilaatoissa oli yksinkertaisia sanoja kuten: You, Why, If, Do. Hiljalleen esityksen loppua kohden niiden merkitys alkoi korostua, kun niitä aseteltiin katsomon molemmin puolin oleville telineille, mitä ilmeisemmin sattumanvaraisesti. Laatat muodostivat abstrakteja ja päättömiä kysymyslauseita, jotka kuitenkin asettuivat suhteeseen näyttämötoiminnan kanssa.

Viimeinen elementti näyttämöllä oli mikitetty metronomi näyttämön oikeassa etureunassa, joka laitettiin esityksen alussa tikittämään, eikä se lopettanut tikittämästä paitsi hetkellisesti, kun sen tempoa käytiin säätämässä.

Jälleen olemme näiden kahdessa minuutissa ymmärrettävien konseptien parissa. Syy ei ole niiden ylivertaisuudessa, kahden minuutin konseptit voivat myös turhauttaa. Kaverini, joka oli katsomassa samaa näytöstä kuin minä, oli tuohtunut siitä, että hän koki katsojana olevansa puoli tuntia esitystä edellä. Viittaan teoksiin kuitenkin, koska niissä tuntuu olevan suhteellisen selkeästi esillä ilmiöt, joista kirjoitan.

Minulla oli suuret odotukset ennen esitystä. Olin maratonsoittamisen konseptista, syystä tai toisesta, todella innoissani. Ehkä esityksen reaalityilannetta pohtivan tutkimuskysymykseni vuoksi. Ehkä siksi, että konseptia voi ajatella hiotumpana versiona kanditeatterin hyppynarukokeiluistani. Kuka tietää! Se minkä odotin muodostuvan esityksen keskeisimmäksi jännitteeksi, oli bändin jäsenten silminnähtävä väsyminen esityksen aikana. Kiinnostavaa kyllä, vaikka hiki valui ja roiskui, katsomiskokemus ei ollut yhtä fyysinen kuin olin olettanut. En tiedä kuinka paljon esitystila vaikutti kokemukseen, istuin kaukana näyttämöstä. En myöskään kuullut

muuta kuin sen, mikä oli mikitetty. Tilan äänet, juoksuaskeleet ja pomppimisesta aiheutuva maan värinä, jäi kokemuksestani täysin pois. Katsoessa tuli melkein olo, että ovatkohan esiintyjät hitusen liian hyvässä fyysisessä kunnossa, jotta jaksamisen kysymyksen ympärille olisi päässyt muodostumaan jännitettä. Jaksamisen kysymystä hyödynnettiin kuitenkin fiktion tasolla. Esityksen edetessä, bändin sisälle alkoi muodostua konflikti. Vatsalihasliikkeistä väsähtänyt basisti kävi useaan otteeseen omaehtoisesti säättämässä metronomia hitaammalle, muun bändin närkästykseksi. Metronomia veivattiin edestakaisin ja jossain kohtaa ajaututtiin jopa slow-motioniin.

Jos puhumme esiintyjän kietoutumisesta toimintaansa, tässä fiktiivisessä toiminnassa, sitä ei mielestäni ilmentynyt. Esityksen sisälle rakennetut tilanteet tuntuivat pinnallisilta variaatioilta konseptille. Leikittely rakenteella oli kyllä virkistävää ja toi hyvää vaihtelua toisteisuuteen, mutta esiintyjäntyöllisesti siitä puuttui panoksia. Sen sijaan paikka, jossa kietoutuminen oli väkevästi läsnä, oli esiintyjien suhteessa itse biisin esittämiseen.

Kiinnostavaa oli huomata, kuinka huomioni kiinnittyi eri tavoin eri esiintyjiin. Osansa huomion kiinnittymiselle oli varmasti myös sellaisilla seikoilla kuin sijoittuminen näyttämöllä ja keiden esiintyjien kasvot olivat helposti nähtävissä. Basisti esimerkiksi vietti suurimman osan esityksestä selkä yleisöön päin. Siitä huolimatta seurasin ison osan esityksestä rumpalia, malttamatta katsoa muualle paitsi ehkä vilkaisun verran. Aivan kuin minua olisi pelottanut esityksen toistoon pohjautuvasta rakenteesta huolimatta, että minulta jäisi jotain näkemättä, jos katsoisin pois. Rumpalin esiintymisen laatu muunsi minun katsojuuteni todistajuudeksi. Janosin lisää, olin täysin kietoutunut hänen lavapreesenssiinsä. Olin samaan aikaan riemastunut ja otettu toimintaa katsoessa.

Kysymys katsojana kietoutumisesta esiintyjän toimintaan on tietenkin subjektiivinen. Tätä osoittaa ainakin se, että esityksestä käymissäni keskusteluissa oma haltioitumiseni rumpalin olemukseen on ollut poikkeuksellisen voimakas. Siitä huolimatta lähes kaikki, joiden kanssa esityksestä olen puhunut, ovat olleet yhtä mieltä siitä, että hänen esiintyjyydessä oli jotain. Siksi voi olla mielekästä pohtia, mikä teki siitä niin kiinnostavaa.

Huomioni saivat myös cheerleader ja erityisesti yksi fanijoukon jäsenistä. Etenkin näiden kolmen (fani, cheerleader, rumpali) olemuksesta tuntui puuttuvan ylimääräinen esittämisen taso. Tämän esittämisen tason tunnistan esimerkiksi itsestäni melodraamakurssilla vesikauhua sairastavan lapsen isää näytellessäni (ks. Luku 2.2.). Lähdin toteuttamaan mielikuvaa, siitä minkälaisen ajattelin kohtauksen olevan, enkä etsimään omia panoksiani kohtauksesta. En ollut kietoutunut toimintaan vaan ainoastaan kuvitin ajatusta. Vaikka *One Song* teoksen näyttämötoiminta on absurdia, jota entisestään korostaa toisteisuus ja kestollisuus, em. esiintyjät eivät tuntuneet esittävän toiminnan olevan sen tärkeämpää kuin se on. Heiltä puuttui todistamisen tarve ja tuntuivat seisovan toimintansa itseisarvon rinnalla kauniilla tavalla. Vielä lisää kuvailevia sanoja lisätäkseeni, kuvailisin heidän olemustaan läsnä olevaksi, esitystilanteelle herkäksi ja avoimeksi. Koen, että heidän esiintyjyyttään, vuorovaikutusta esitystilanteen kanssa ja suhdettaan teoksen materiaaleihin läpäisi lämmin ja leikkisä ote.

### 2.3. Leikki strategiana kietoutumiseen

Gaulierin *Shakespeare & Chekhov* -kurssilla luokkakaverini työsti kuuluisaa Lady Macbethin monologia. Hänellä oli siihen mitä villeimpiä näyttämöllisiä ideoita, mutta lopulta se mikä sai kohtauksen syttymään, oli kohtausrakenne, jossa kohtauksen alussa hän makasi pöydällä selällään katsoen yleisöä ja kohtauksen päätteeksi oli noussut seisomaan hyvään ryhtiin pöydän päälle. Opettaja pyysi luokkakaveriani suhtautumaan pystyyn nousemisen toimintaan kuin säveltämiseen. Tällöin hitauden rytmeillä, hetkellisillä kiihdyttämisisillä, pystyi leikkimään. Hitaasti nousemisesta tuli oma taiteenlajinsa. Tämä sävellyisleikki yhdistettynä tekstin ja esitystilanteessa syntyviin impulsseihin teki kohtauksesta minulle yhden mieleenpainuvimmista hetkistä koko vuonna.

\*\*\*

Leikistä on muodostunut omalle työskentelylleni aivan keskeinen käsite. Ajattelen, että siinä yhtä aikaa yhdistyy kysymys esitystilanteen tasosta, panoksista sekä avoimuus ja lämmin ote työhön. Lähestymistapa on sellainen, jonka omaksuin aiemmin mainitsemassani Ecole Philippe Gaulier:ssa, jossa koko teatterityön lähtökohtana toimi leikki ja leikkimisen ilo. Leikki on teatteriterminä laajasti käytössä, jolla viitataan yleensä siihen esittämisen ja representaation leikkiin, jolla draamateatteri operoi. Minulle leikit ovat konkreettista toimintaa näyttämöllä.

Sanalla konkreettinen en viittaa suoraan Lehmannin konkreettisen teatterin termiin, jossa esityksistä riisutaan representaatio. Tarkoitan konkreetilla sitä, mitä näyttämöllä oikeasti tapahtuu. Sen voi ajatella katseena, joka pyrkii tarkastelemaan mitä representaation alla on. Eli sen sijaan, että näyttämöllä olisi roolihenkilö, näyttämöllä on konkreettisesti näyttelijä, joka leikkii roolihenkilöä. Konkreettinen esitystilanteen taso ulottuu myös esiintyjien välisiin suhteisiin ja jännitteisiin. Konkreettinen ei siis viittaa ainoastaan siihen, missä joku seisoo milläkin hetkellä, vaan myös minkälaista virettä ja energiaa hän kantaa mukanaan ja tuo esitystilanteeseen. Konkreettinen pitää sisällään energeettisen teatterin ajatuksen näyttämön voimista.

Kun kirjoitan Gaulierin opeista, kirjoitan omasta kokemuksestani käsin. Siitä miten asiat ovat minun päässäni jäsentyneet. Koulussa ei erityisemmin artikuloitu teatterikäsityksellisiä ajatuksia auki, vaan vastuu jätettiin kullekin opiskelijalle. Jos kysyisit kymmeneltä Gaulier-alumnilta koulun teatterikäsityksestä, saisit varmasti kymmenen erilaista vastausta. Uskon, että kaikki kuitenkin puhuisivat leikistä lähtökohtana.

Olen Gaulierin koulusta palattuani Suomeen yrittänyt jäsentää auki mikä oli se pohjimmainen ero aiemmin oppineeni lähestymistavan ja uuden, leikkiin painottuvan, lähestymistavan välillä ja miksi leikki tuntuu omalle työlleni niin keskeiseltä. Prosessia on hidastanut se, että Gaulier -lähestymistapa ei ole suorassa ristiriidassa psykofyysisen näyttelijäntaiteen tradition kanssa, johon suomalainen näyttelijäntaiteen koulutus pohjautuu. Kummankin lähestymistavan voi nähdä operoivan leikin kattokäsitteen alla, ja lähestyvän samankaltaisia kysymyksiä eri kulmista. Gaulierin tulokulma näyttäytyy minulle kuitenkin selkeämmin kiinnittyneenä näyttämön konkretiaan.

Ennen Gaulier-vuotta, lähestyin näyttämötoiminnan rakentamista tekstianalyysipohjalta ja pohtimalla henkilöhahmojen motiiveja. Ohjaajana tämä näyttäytyi yleensä kohtaukselle uskottavan draamallisen tilanteen määrittelemisenä ja sen työstämisenä näyttelijöiden kanssa, kunnes lopputulos miellytti. Yleensä tämä määrittely tapahtui tekstistä lähtöisin, pohtimalla roolihenkilöiden välisiä suhteita kussakin näytelmän kohtauksessa. Tästä prosessia kuvaillaan joskus *näytelmän ratkomiseksi*. Jos kohtaus ei ottanut imuunsa, saatettiin etsiä sen sisällä uusia tahdonsuuntia näyttelijöille, tai määritellä tilanne täysin uusiksi. Gaulierin koulussa nämä tahdonsuunnat ja draamalliset tilanteet antoivat tilaa leikeille. Näyttelijän tehtävä oli etsiä leikkejä vastaanäyttelijänsä kanssa, esimerkki leikistä voisi olla, että kohtauksen aikana näyttelijä haluaa varastaa toisen näyttelijän rekvisiitan. Näytelmän dialogi puhutaan tämän leikin sisältä, leikin dynamiikan kautta. Tällöin leikin sisäiset tavoitteet antavat suunnan toiminnalle ja leikistä tulee konkreettisen tilanteen lisäksi myös fiktion sisäinen tilanne.

Leikin kautta näyttämötoiminnan lähestyminen on myös hahmotettavissa sen kautta, että siinä siirretään toimijuus fiktiiviseltä roolihenkilöltä, fiktiivisessä tilanteessa, esiintyjälle esitystilanteeseen. Sen sijaan, että kysyy mitä hahmo haluaa näytelmässä, kysymys on mitä minä esiintyjänä haluan esitystilanteessa. Koska leikki tapahtuu oikeasti näyttämöllä, oikeilla leikin panoksilla ja käännteillä, olemme kiinni myös esitystilanteessa – vaikka tämän kaiken päälle lisäisi vielä tekstin. Katsojat siis todistavat esitystilanteessa tapahtuvaa leikkiä.

Michael Kirby jäsentää esiintyjäntyön liukurille, jonka yhdessä päässä on *ei-näytteleminen* ja toisessa *näytteleminen*. Hän kirjoittaa, että näyttelijäntyötä pystyy tarkastelemaan eri kohdissa tätä janaa sen mukaan, kuinka paljon esiintyjä tekee luodakseen representaatiota, mutta myös sen mukaan kuinka paljon representaatiota katsojat asettavat esiintyjään. Taso, jossa esiintyjät kokevat leikkivänsä, mutta katsoja lukee toiminnan fiktion tilanteeksi, voisi kuvailla Kirbyn termin *'received acting'* kautta. Tässä esiintymisen tasossa representaation näyttelemisen asetetaan esiintyjään, vaikka toiminnallisesti hän ei *'näyttele'*. Katsoja siis luo representaation. Tätä prosessia tukee konteksti (lavasteet, puvustus, edellinen kohtaus), jossa toiminta tapahtuu. Kirby painottaa, että ei näyttelemisen ja näyttelemisen liukuri ei ole arvottava. Enemmän tai

vähemmän näyttelemisen ei tee esiintymisestä parempaa tai huonompaa, vaan erilaista. (Kirby 2003, 309-311.)

Omassa työssäni olen huomannut tekstianalyysiin ja roolihenkilön rakentamiseen pohjautuvien työtapojen vievän minut usein kauemmas näyttämön realiteeteista ja konkretiasta. Etsin selkeitä kuvia, jotka representoivat hyvin näytelmän kuvaamaa tilannetta. Katsojana ja tekijänä kaipaankin, että näyttämöllä olisi virtaa, että siellä tapahtuisi jotain, mikä vaatii huomiotani. Leikki ei ole pomminvarma ratkaisu, jolla saavuttaa se. Sellaista työtappaa tuskin lienee. Leikin painottaminen työskentelyssäni pitää minut kuitenkin tavoitteessani löytää tätä esityslaatua.

Toinen etu, jonka näen, leikin kautta näyttämön lähestymisessä on, että sen tarjoamat työkalut eivät ole sidonnaisia tiettyyn esitysmuotoon. Tekstianalyysiin ja draaman kausaliiteetiketjusta ammentavat työkalut ovat laiha lohtu, jos esitys ei operoi draaman ekosysteemissä. Leikki ei ole siis minulle vain tapa luoda toimintaa, joka on luettavissa representaation kautta, Kirbyn received acting:in mukaisesti. Leikki on minulle työkalu ja esiintymisen pohja, joka auttaa operoimaan koko ei-näyttelemisen ja näyttelemisen akselilla. Pohjaamalla esiintyjäntyönsä esitystilanteessa tapahtuviin leikkeihin, ei sido itseään draaman konventioihin.

Leikit lähestyvät näyttämöä hyvin konkreettisella tasolla. Ne mahdollistavat silti toimijuuden myös abstrakteissa esityskonsepteissa ja -muodoissa. Tämän puolen mahdollisuudet näyttäytyvät etenkin tarkastellessa leikkiä laajana ja moneen taipuvana toimintana. Leikki voi olla kompleksinen, mutta myös erittäin yksinkertainen rakenteeltaan, kuten luvun alussa kuvailtu pöydälle seisomaan nousemisen leikki.

Samat esiintymisen perusperiaatteet pätevät aina: jotain näyttämöllä on tehtävä ja usein on parempi, että esiintyjänä tiedät mitä olet tekemässä. Rakentamalla esiintyjyytensä leikkien toiminnan ympärille ei sido itseään roolihenkilöihin tai muihin draamallisiin konventioihin, jolloin niiden puuttuessa säilytät edelleen esiintyjäntyösi konkreettisen pohjan. Tämä muistuttaakin voimakkaasti nykyesityksissä usein käytettyä tehtävänantopohjaista esiintyjäntyötä, mutta toimii minulle esiintyessä inspiroivampana tapana suhtautua toimintaan. *Leikkijä* on minulle terminä luovuutta ruokkivampi kuin

*tehtävän suorittaja.* Leikkijyyteen sisältyy vapaus toimia raamien sisällä ja haastaa raameja, esityksen kontekstissa se vapaus rinnastuu minulla näyttelijän vapauteen vaikuttaa teokseen näyttelijä-dramaturgisilla ratkaisuille. Leikki luo tekijyyden kokemusta ja tekijyyden kokemus on omassa olennainen osa aiemmin kuvaillun esiintyjäntyöllisen kietoutumisen muodostumista.

Viime kädessä kyse on kuitenkin siitä, mikä sopii omaan luovaan prosessiin. Olen opinnäytteen kirjoittamisen ohella viettänyt taas aikaa harjoitussalissa ja näyttämöllä. Olen huomannut edelleen tukeutuvani tekstianalyysin ja psykofyysisen näyttelijäntyön minulle tarjoamiin työkaluihin. Kurotan kuitenkin työkalupakkiin vain, kun leikki ei luista. Haen sieltä uutta kipinää leikille. Olen huomannut, että tekstianalyysin ja psykofyysisen näyttelijäntyön suurin haaste omalle työskentelylleni on, että se irtaannuttaa minut teatterikäsitkselleni keskeisestä näyttämön konkreettisesta luonteesta, siinä missä leikki säilyttää yhteyden.

### 3. LEIKKI JA LEIKKIMIELISYYS

Kun kirjoitan leikistä, kirjoitan siitä tapana tehdä teatteria. Työkaluna ja työtapana. Pysin seuraavaksi tarkentamaan, mitä tarkoitan sillä, kun puhun leikistä ja miten se eroaa siitä miten ymmärrän leikillä yleisesti tarkoitettavan. Pysin esittelemään työlleni olennaisilta tuntuvia leikin laatuja. Nojaan aluksi leikkiä käsittelevään kirjallisuuteen teatterikentän ulkopuolelta, mutta palaan luvun loppua kohden takaisin teatterisaliin pohtimalla mitä laatuja on hyvällä teatterileikkijällä.

#### 3.1. Leikin eri muodot

Teatterin ajattelu leikkinä on näkemäni ja kuulemani perusteella varsin yleistä. Tyypillisesti, kun teatterista puhutaan leikkinä, kyse on siitä, että teatterissa esitämme olevamme ja tekevämme jotain *leikisti* ja yleisö on mukana leikissä lähtemällä mukaan tähän kuvitteluun. Suhteessa siihen miten itse käytän termiä, tämä rajausta jää kuitenkin liian suppeaksi. Samalla tavoin kuin teatterin ajattelu kirjallisuuden kuvittamisena jää minulle yksipuoliseksi, tuntuu toisen esittäminen liian ahtaalta rajaukselta leikin paikaksi teatterissa. Siinäkin tapauksessa, että suhtautuisi teatteriin kuvittamisen kautta, ajattelen että avarampi leikin käsitys voisi olla hedelmällinen näkökulma. Leikki voi toimia representaation pohjana myös muissa muodoissaan. Pöydälle nousemisen leikki, aiemmassa anekdootissa (ks. luku 2.3.) oli myös kohtausten kuvittamisen ele, vaikka leikki itsessään ei pohjautunut *mimesikseen*.

Roger Caillois ehdottaa klassikoksi muotoutuneen jaottelun leikin eri muodoista. Hän esittää, että leikkiä pystyy tarkastelemaan ainakin neljän keskeisen määreen kautta:

1. *Mimicry* (simulacrum): toisen esittämiseen perustuva leikki.
2. *Agon* (kilpailu): kilpailullinen, kamppailuun perustuva leikki.
3. *Alea* (sattuma / tuuri): leikit, joissa on mukana tuuria ja sattumanvaraisuutta.
4. *Ilinx* (vertigo): hetkellisesti itsensä horjuttamiseen perustuva leikki, kuten pyörimistä huimaukseen asti. (Caillois 2001, 12-13.)

Jaottelu antaa pohjan, josta käsin tarkastella mitä ainakin länsimaissa intuitiivisesti ymmärrämme leikillä. Suurin osa leikeistä on kuitenkin hahmotettavissa kahden tai useamman lajin yhdistelmänä. Lego-rakentamista on vaikea laittaa yhteen lokeroon, vaan sitä pystyy tarkastelemaan. Legoilla tapahtuva roolileikki on mimicryn muoto. Agonia voi nähdä legokilpailuissa tai pyrkimyksissä rakentaa mahdollisimman korkea torni. Mahdollisimman korkean tornin voi nähdä myös ilinxin muotona. Alea on läsnä siinä, mitkä palat sattuvat osumaan käteen säilytyslaatikkoa tonkiessa.

Teatterissa Caillois näkee yhtymäkohtia mimicryyn ja agoniin. Toiseksi tekeytyminen on mitä intuitiivisesti ymmärrämme leikiksi teatterissa. Yhtymäkohdan kamppailulliseen leikkiin Caillois löytää yleisön jännityksessä siitä, kuinka tarinan sankari ylittää haasteet, mikä on verrattavissa jalkapallo-ottelun lopputuleman jännittämiseen. (Caillois 2001, 74) Katariina Numminen nostaa esiin, että myös aleaa ja ilinxiä voi nähdä käytettävän esityksissä. Sattumaan nojautuvat dramaturgiat ovat ilmeinen muoto ensimmäisestä, mutta Numminen pohtii, josko katsomiskokemuksen horjuttamista eri keinoin (näyttämöllinen runsaus, kestollisuus, esittämisen tasoilla leikittely) voisi tarkastella ilinxin näkökulmasta. (Numminen 2018, 175-176.)

Kun kirjoitan leikistä, puhun leikistä tapana *tehdä* teatteria. Leikki on taiteellisissa prosesseissani aktiivinen ja tietoinen työtapana. Minua kiinnostaa leikin reaaliaikaisuus ja kuinka sen jännitteet tuntuvat esityksessä. Gaulierin koulussa huonoina päivinä esitin leikkiväni, vaikka tosiasiallisesti minussa ei ollut hippuakaan leikkimisen iloa. Tällaisessa tapauksessa leikki jäi vain ajatuksen tasolle, näyttämöllä oli vain leikin ulkokuori, mutta ei sen virtaa. Sellainen leikki ei minulle riitä.

Leikit, joista kirjoitan ovat leikin maailman lisäksi aina suhteessa konkreettiseen esitystilanteeseen. Esityksen kokonaisdramaturgia voi rakentua leikin varaan. Kahdessa minuutissa ymmärrettävät esityskonseptit ovat yksi esimerkki tästä, toinen on perinteinen tarinateatteri, jonka voi mieltää yhdeksi suureksi leikiksi.

Teatteriesityksen kokonaisvaltaisen leikin lisäksi, suhtaudun leikkiin myös konkreettisena työkaluna ja työtapana. Tällöin leikkiin on hyvä suhtautua pienempinä yksikköinä. Sellaisina leikkeinä, jotka peräkkäin leikittyinä alkavat muodostaa isompaa

kokonaisuutta. Nämä leikit ovat tarkkarajaisempia kuin “esityksen leikki”, vaikka niiden kesto tai sisältö voi olla vaikea määrittää. Jos esityskonseptia ajattelee teoksen “pääleikkinä”, leikit, joita hyödynnän työtapana ovat sen “alaleikkejä”. Nämä alaleikit ovat vetovastuussa ja ottavat vallan, kun niiden aika on, mutta tukevat ja ovat osa laajempaa kokonaisuutta. Ne ottavat askeleita konkretiaan siinä, etteivät ole aina suhteessa esittämisen leikkiin.

En ole niinkään kiinnostunut pohtimaan roolityön suhdetta leikkiin vaan miettimään leikkiä sellaisenaan työkaluna, jolla luoda näyttämötoimintaa. Suhtaudun kysymykseen fiktiosta tämänkaltaisessa esiintyjäntyössä sen kautta, että on hyvä olla tietoinen vaikutelmasta, jonka antaa, mutta jos impulssi / virta / suuntasi on kirkas ja tukee kokonaisuutta, mutta lopulta fiktio muodostuu katsojan päässä.

Caillois:n typologiaa voi alkaa soveltaa inspiraation lähteenä ja keinona avartaa mitä intuitiivisesti ajattelemme leikkinä teatterissa. Teatterityössä käytetyt harjoitteet ja tehtävänannot ovat minulle leikin muotoja. Leikin voi implementoida myös mihin vain, milloin vain, se voi tapahtua myös yleisöltä piilossa.

*Le Jeu* -kurssilla Gaulierin koulussa teimme harjoitteen, jossa esiripun takana kaksi esiintyjää istui tuoleilla vastakkain siten, että kummankin tuolin takana oli toinen opiskelija. Kun opettaja antoi iskun, esiintyjien tuli nousta tuolilta siten, että heidän tuolinsa takana oleva leikkijä ei ehdi koskettaa heitä. Jos onnistui karkaamaan tuolilta, sai tämän onnistumisen impulssin kannattelemana astua näyttämölle ja lausua opettelemansa tekstin. Voittamisen ilo teki sisääntuloista voimakkaita, esiintyjät kantoivat mukanaan jotain hurmaavaa.

Nelijakoisen kategorisoinnin lisäksi Caillois esittää toisen akselin, jonka kautta tarkastella leikkiä. Hän ehdottaa, että leikit ja pelit voi asettaa jatkumolle sääntöpohjaisten leikkien, eli *luduksen*, ja vapaan, spontaanin, hetkessä syntyvän leikin, eli *paidian*, välillä. Liukurin yhdessä päässä on pelit kuten shakki ja jalkapallo. *Ludus* -painotteisia niistä tekee niiden selkeät säännöt. Spektrin toisessa ääripäässä ei liene mitään leikkiä, jonka voisi nimeltä mainita (nimeäminen vaatisi sen, että sillä olisi jokin

toistettava rakenne), mutta *paidia* on luonteeltaan ryöpsähtelevää ja hetkessä syntyvää, sellaista, joka saattaa ottaa vallan strukturoiduista leikeistä. (Caillois 2001, 13.)

Leikimme Gaulierin koulussa joka päivä. Teatterin lisäksi aivan tavallisia leikkejä. Hippa eri variaatioineen oli toistuva leikki. Kun vuoden mittaan kehityin leikkijänä, hippa alkoi leikkinä saamaan uusia sävyjä. Kun olin jäämässä kiinni, saatoinkin alkaa spontaanisti neuvottelemaan hipan kanssa vapaudestani tai bluffaamaan luovuttaneeni, ennen kuin yritin säännätä tilanteesta pakoon. Suhtaudun, tällaisiin hipan pääleikin sisällä syntyviin alaleikkeihin *paidian* ilmentyminä.

Numminen nostaa esiin, että Caillois ei itse tee eroa leikin ja pelin välillä. Monissa kielissä onkin vain yksi sana kuvaamaan molempia, kirjan alkuperäiskielellä eli ranskaksi se on '*le jeu*'. Numminen ehdottaa, että leikin ja pelin tarkastelu erillisinä asioina voi silti olla mielekäästä. Hänen nähdäkseen, pelin ja leikin eroksi voi hahmottaa sen, onko säännöt lukkoon lyödyt. Peleissä säännöt eivät muutu kesken kaiken, leikin raamit ovat taas neuvoteltavissa ja muutettavissa. Pelin kiintopiste on sen säännöissä, leikin kiintopiste sen leikkijöissä. (Numminen 2018, 175-176.)

Tehtävänantopohjaista esiintyjäntyötä, jossa säännöt toimivat toiminnan kiintopisteenä ja ovat muuttumattomat, voisi tämän jäsenyyksen kautta tarkastella pelinä.

Tämänkaltaisen kiinteän struktuurin sisällä on kuitenkin mahdollista löytää spontaanin leikin piirteitä. Lautapelejä pelatessani harrastan typerien riskien ottamista, elävöittäkseni leikkiä. Tämän lisäksi, esimerkiksi merisrosvoteemaista lautapeliä pelatessa, peli-illoissa on yleensä myös mukana spontaania roolileikkiä. Ajattelen, että tätä jaottelua voisikin tarkastella *ludus-paidia* -jaotteluun rinnastettavana liukurina.

Caillois nostaa teatterin esimerkiksi *ludukseen* kallellaan olevasta *mimicry* leikistä. Kuvailen teatteria esittämisen leikin (*mimicryn*) valjastamiseksi rutiinien ja tekniikoiden luomien rakenteiden (*luduksen*) avulla. (Caillois 2001, 30-31) Jos haluan valmistaa esityksiä, jotka operoivat myös esitystilanteen konkreettisella tasolla, niin tulisi niiden ottaa huomioon myös esitystilanteen elävyys. Tästä kulmasta kysymys *paidian* paikasta teatterissa on kiinnostava.

Yleinen paikka, jossa paidia ilmenee teatterissa, on virheen sattuessa, eli kun jokin yllättävä tekijä ravistelee sovitun leikin rakennetta. Virheen mahdollisuuteen ja vaikutuksiin suhtaudutaan yleisesti ottaen positiivisesti, mutta ajoittaisia tahallisia virheitä tai improvisaatiopainotteisia kohtausratkaisuja lukuun ottamatta, näen paidian potentiaalia harvoin hyödynnettävän esityksissä.

Kun Caillois kuvailee teatteri ludukseen kallellaan olevaksi, luen hänen puhuvan siitä mitä kuvailin teatterin pääleikiksi. Suureksi kokonaisuudeksi. Hippa-anekdootin kaltaisesti paidian voi nähdäkseni valjastaa teatterin kontekstissa. Ludus-leikin sisällä koen mahdolliseksi luoda otollisen maaperän paidiainkin ilmaantumiselle alaleikkien kautta. Paidian esiin ryöpsähtäminen vaatii kuitenkin, että leikkijät uskaltavat heittäytyä siihen. Verraten luduksen rakenteeseen, strukturoimaton leikki vaatii enemmän työtä, panoksia, kärsivällisyyttä ja sitoutumista leikkijöiltä ollakseen olemassa. Sen muodostuminen vaatii leikkimielisen mielentilan tai vähintäänkin avoimuuden leikkimielisyydelle.

Paidia on siitä epeli, että jos sitä aktiivisesti tavoittelee, se karkaa kauemmas. Voit siis ainoastaan pysyä herkkänä sille. Toimiessani esiintyjänä kehittelen itselleni jatkuvasti ludus leikkejä, oli ne sitten yksin, vastaanäyttelijän tai yleisön kanssa leikittäviä. Imitoin, toistan, havittelen tai sabotoin pysyen avoinna spontaanin leikin impulssille. Tärkeää on, että leikit herättävät minussa leikkimisen iloa. Jos leikki on tylsä, se tulee vaihtaa. Jos leikkiä ei voi vaihtaa, haastan leikin rajoja tai kehitän sille ala- tai metaleikin.

Ohjaajantyössä leikkimisen ilo on näyttäytynyt leikkien sisällyttämisenä harjoituksiin, esimerkiksi lämmittelynä. Vitsailua jännitteiden purkamisena. Itsensä alttiiksi laittamisena tauoilla pelleillessä. Työryhmän hyvinvoinnista huolehtimisena. Ennen kaikkea se kuitenkin näkyy ja tuntuu sellaisen materiaalin seuraamisena ja jatkojalostamisena, mikä lähtee viemään.

Strukturoimaton ja spontaani leikki vaatii työtä, panoksia, kärsivällisyyttä ja sitoutumista leikkijöiltä ollakseen olemassa. Omalla kohdallani se työ näyttääytyy panostamalla leikkimisen ilon hoivaamiseen, joka kokemukseni mukaan on hedelmällisin maaperä paidian ilmenemiselle.

## 3.2. Leikkimielisyys

Minulle on esitystä katsoessa tärkeää tuntea itseni kutsutuksi mukaan esityksen leikkiin. Kun kirjoitan leikistä, kirjoitan siitä pääsääntöisesti jaettuna toimintana. Jakamisella tarkoitan sitä, että leikki on auki myös muille tilanteessa läsnä oleville. Auki olemisella en tarkoita sitä, että läsnäolijoiden tulisi voida osallistua leikin toimintaan konkreettisesti. Se voi kuitenkin tarkoittaa sitä, että läsnäolijoiden suhtautumisella leikkiin on vaikutusta leikin laatuun tai suuntaan. Aktiivisen leikkijän ja todistavien leikkijöiden välillä on silloin vuorovaikutteinen suhde. Yksityinen leikki voi tietysti olla teoksesta riippuen myös kiinnostavaa. Näyttämöllisessä ajattelussani lähdän kuitenkin aina liikkeelle avoimesta ja jaettavasta leikistä, koska sen suhde esitystilanteeseen on suurempi.

Jaettu leikki ei tarkoita sitä, että läsnäolijoiden tulisi osallistua konkreettisesti esityksen toimintaan. Jacques Rancière haastaa ajatuksen, että esityksen katsominen olisi passiivista. Katsoja on jatkuvassa suhteessa näkemäänsä. Katsoja analysoi, vertaa ja jäsentää todistamaansa. Katsojalla on aktiivinen rooli oman esityskokemuksen muodostumisessa. Sitä voisi ajatella oman esityskokemuksensa kuratoimisena tai muodostamisena. (Rancière 2009, 13.) Ajattelen tämän jatkeena, että kukin katsoja läsnäolollaan kommunikoi tämän kuratointityön tuloksia esitystilanteessa. Omalla suhtautumisellaan esitykseen, katsoja tulee vaikuttaneeksi esitystilanteeseen. Esitystilanteen atmosfääri on esimerkiksi tämänkaltaisen non-verbaalisen kommunikaation muodostama. Tämän myötä katsoja voi olla aktiivinen osa leikin rakentumista liikkumatta istuimeltaan ja sanomatta sanaakaan. Kokemukseni esiintyjänä on, että kun pysyy herkkänä yleisölle, sieltä saa valtavasti informaatiota. Tätä informaatiota tulee katsomon kiinnittyneistä katseista ja äänekkäistä reaktioista, mutta myös pienistä asioista. Keskittyneen ja nauhiintuneen katsomon hiljaisuuden erottaa tylsistyneen katsomon hiljaisuudesta. Tämä katsomon ja näyttämön välinen suhde vahvistuu, kun leikkijä pysyy avoimena ja herkkänä sille mitä huoneessa tapahtuu. Vaikka puhun jaetusta leikistä, niin se mikä välittyy ja tulee jaetuksi ei lopulta ole kuitenkaan leikin konkreettinen toiminta. Kuten katsomosta tuleva kommunikaatio, ajattelen että katsojan leikkiin mukaan kutsuminen tapahtuu jakamalla omaa suhdettaan

leikkiin. Se mikä katsojalle välittyy ei olisi leikki, vaan leikkimisen ilo tai leikkimisen mielentila.

Leikkimisen ilo on keskeinen syy miksi suosin termiä ‘leikki’ sen sijaan, että puhuisin tehtävänannoista tai peleistä. Vaikkei tehtävänannot ja pelit poissulje leikkimisen iloa tai spontaania leikkiä, koen ne termeinä painottuvan näistä, työlleni keskeisistä laaduista, kauemmas kuin leikki.

Leikkimisen ilo sekä paidia ovat mielestäni läheisessä suhteessa Jaakko Stenrosin *leikkimielisyyden* määritelmän kanssa. Hän erottelee leikkimielisyyden leikistä ja kirjoittaa, että leikkimielisyys on terminä kytköksissä leikkiin ja sillä tarkoitetaan suhtautumistapaa tai asennetta, jonka ominaispiirteisiin lukeutuu halukkuus, spontaanius ja jossa aktiviteetti (se mitä tehdään leikkimielisesti) on itsessään tavoiteltu lopputulema. Leikkimielisyyteen sisältyy mahdollisuus muutokselle. Se voi muuttaa muotoaan tai kadota yhtä äkillisesti kuin se ilmestyi. Stenrosin mukaan leikkimielisyyttä on mahdollista vaalia ja valjastaa, mutta sitä ei voi täysin kesyttää. Stenros lisää vielä, että leikkimielisyys on usein näkyvää ja välittyy muilla tilanteessa oleville. (Stenros 2015, 77.)

Samalla tavoin kuin spontaani leikki, leikkimielisyys on muuttuvaa, katoavaista, hetkessä syntyvää. Se ei ole hallittavissa, mutta se on valjastettavissa. Itseään ei voi pakottaa mielentilaan ja jos spontaania leikkiä tarkastelee leikkimielisen mielentilan kautta, niin hahmottuu yksi syy sille miksi spontaania leikkiä ei voi pakottaa. Leikkimielisyyden kommunikatiivinen luonne taas tarjoaa yhden selityksen sille, miksi leikki voi olla niin voimakasta näyttämöllä. Leikkimielisyys on tarttuvaa vastaanottavaiselle yleisölle. Samalla tavoin kuin leikkimielisyys kommunikoituu, on myös herkälle vastaanottajalle selvää, milloin leikkimielisyyttä ei ole toiminnan taustalla. Oma havaintoni onkin, että leikkimielisyyden esittäminen tai sen teeskentely paistaa läpi.

Leikkimielisyyden avoimuus muutoksille on myös avoimuutta esitystilanteessa saaduille impulsseille. Leikkimielisyyden kommunikatiivinen luonne, leikin jakaminen ja avoimuus impulsseille ovat kaikki reittejä, jolla leikkijän toiminta vuorovaikuttaa

ympäröivän maailman kanssa. Leikin side esitystilanteeseen hahmottuu minulle tämän vuorovaikutuksen kautta.

### 3.3. Teatterileikki, teatterileikkijä ja virhe

Koulupäivät Gaulierin koulussa rakentuivat niin, että päivä alkoi liiketunnilla ja jatkui improvisaatiotunnilla. Liiketunneilla leikimme ja pelasimme paljon. Yksi luokamme suosikkipeleistämme oli *wall ball*. Käytän, kielellisen sujuvuuden vuoksi, termiä *pele* vastineena vahvasti ludus-muotoiselle leikille ja *pelaamista* tämänkaltaisen leikin leikkimiselle.

Wall ballia pelataan kevyellä muovisella pallolla ja pelin tarkoituksena on onnistua lyömään palloa kädellään siten, että se kimpoaa seinästä, jonka jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro. Pelaajat etenivät jonossa ja kukin vuorollaan löi palloa seinää vasten. Pallo saa pelaajien välissä pomppata kerran maassa. Jos pelaaja ei onnistu lyömään palloa seinään, tai pallo pomppaa maassa kahdesti, pelaaja putoaa pelistä pois. Joskus pelasimme peliä sellaisella variaatiolla, että pelistä pudonnut pelaaja voi pitää viimeisen puheen, minkä päätteeksi pelissä vielä mukana olevat pelaajat saivat uhrata itsensä pelastaakseen hänet.

Ensimmäiset kerrat kun pelasimme peliä, se oli kilttiä ja sääntöjen mukaista. Yritimme saada luokkana mahdollisimman monta syöttöä onnistumaan. Tämä alkoi kuitenkin käydä minusta tylsäksi, joten yhtenä pelikertana juteltuani ystävällisesti takanani olevan luokkakaverini kanssa, vuoroni tullessa, annoin periksi houkutukselle ja löin palloa seinää vasten niin, että luokassa kaikui. Kun käännyin katsomaan pelistä pudonneen kaverini jäätynyttä järkytyksen ilmettä, tunsin valtavan omantunnontuskan kuumotuksen. Pelin henki oli muuttunut lopullisesti.

Wall ball oli peli, josta tuli nopeasti tylsä, jos siitä ei tehnyt kiinnostavaa. Vastuu leikin laadusta oli leikkijöillä. Omaksuin hetkellisesti pahiksen roolin leikissä, mutta se kortti alkoi olla jo pelattu. Täytyi löytää uusi alaleikki. Yhtenä pelikertana taakseni joutui ujo ja kiltti luokkakaverini, joka pyysi herttaisesti, että antaisin hänen pelata. Sovin, että

hyvä on, voin tehdä mahdollisimman kilttejä syöttöjä – sillä ehdolla, että hän lyö palloa niin kovaa, että hänen äitinsä Australiassa herää siitä lähtevään pamaukseen. Muutaman kierroksen hän empi, häntä huolestutti mitä hänen uudet luokkalaiset hänestä ajattelisivat. Lopulta turvauduin uhkaukseen. Annoin hänelle viimeisen mahdollisuuden, johon hän tarttui. Hän löi kovaa. Luokka mykistyi hetkeksi ja kiltti australialainen hyppelehti ja hihitti kuin pieni lapsi, joka oli tehnyt jotain todella tuhmaa. Sitten hän peitti kasvonsa häpeästä. Kun hän sieltä nousi, hänellä oli uusi palo silmissä. Paluuta ei enää ollut.

Koko loppuvuoden hän jatkoi tyranniaansa wall ballissa. Aina kun pelasimme wall ballia, ihmiset tekivät kaikkensa, etteivät joutuisi hänen peräänsä jonossa. Jopa leikin ulkopuolella kiltin australialaisen nimestä tuli synonyymi pahuudelle.

Olin luonut hirviön.

\*\*\*

Kun pohdin kasvutarinaani leikkijänä, vapaus muuttaa leikkiä sekä vastuu leikin ylläpitämisestä ovat kaksi asiaa, jotka voin sanoa sisäistäneeni matkan varrella. Jos mietin itseäni leikkijänä Gaulier-vuoteni alussa, suhtauduin leikkeihin silloin kuin tehtävänantoihin. Suoritin leikkejä ja noudatin kiltisti sääntöjä ja tilanteissa joissa leikki jäi kontolleni saatoen jäätyä. Ulkopuolinen saattoi ihmetellä, miksi hän nyt tuolla lailla tumput suorassa vaan seisoo.

Leikkiminen ei ole lasten leikkiä. Leikin jakaminen on pelottavaa. Siihen heittäytyessä tulee paljastaneeksi jotain itsestään ja asettaa itsensä alttiiksi jollekin nololle. Leikin ajattelemisen osana teatteria on usein paljon helpompaa kuin sen toteuttaminen. Leikkien tuominen työympäristöön ei ole mutkatonta sillä se on ristiriidassa sen kanssa, minkä yleensä miellämme leikin paikaksi. Leikki on yleisesti jotain, mitä tehdään omalla ajalla. Teatterinkin kontekstissa työajan käyttäminen leikkimiseen kaipaa perustelut. Kokemukseni kursseilla ja työympäristössä onkin, että leikkiminen on usein aluksi tahmeaa ja kiusallista, mikä entisestään lisää kitkaa. Leikkimielisyyden kannalta toiminnan tulisi olla itseisarvoista.

Verratessaan leikkiä virtuaalisiin peleihin, Numminen kuvailee leikkiä vaivalloiseksi ja noloksi. Leikki on materiaalista, hidasta ja tuntuu paradoksaalisesti vaativan vaivaa ja työtä. (Numminen 2018, 177.) Pelin lukkoon lyödyn rakenteen voi ajatella pysyvän pystyssä itsestään. Leikin rakenne on taas altis muutokselle ja sen ylläpitäminen vaatii aktiivista työtä.

Leikissä kiintopiste on leikkijöissä itsessään. Leikin voi ajatella leikkijöidensä summana. Jos näin on ja jos leikkiminen on taito, niin pohdin, mitkä voisivat olla piirteitä tai ominaisuuksi, joita hyvät leikkijät jakavat. Mitä hyvä leikkijä voisi tarkoittaa teatterin kontekstissa?

Yhtenä tulokulmana kysymykseen, voisi olla Nummisen hahmotelma leikin dramaturgisesta logiikasta. Numminen pohtii, josko draaman, pelin ja leikin kautta pystyisi hahmottelemaan kolme erilaista dramaturgista logiikkaa. Draaman dramaturgiaa hän kuvaa syy-seurassuhteiden tiheäksi välttämättömyyksien verkoksi, sellaiseksi mikä mielletään hyvin kirjoitetuksi tarinaksi. Jokainen palanen vaikuttaa kokonaiskuljetukseen. Pelin logiikan hän mieltää sellaiseksi, jossa arjen säännöt korvataan uusilla, ehdottomilla, säännöillä. Pelin dramaturginen logiikka on myös orientoitunut lopputulosta kohti. Lopputulokseen orientoitumisen ymmärrän siten, että tehtävänantopohjaisessa dramaturgiassa tehtävää suoritetaan, kunnes jokin määre toteutuu, joko tehtävä suoritetaan tai esimerkiksi sille määrätty aika päättyy. Pelillä on selvä loppu, toisin kuin leikin logiikalla, jonka piirteiksi Numminen nostaa ominaisen kyvyn muuttua ja varioida, sidoksen materiaaleihinsa, sekä samanaikaisesti läsnä olevan kuvitellun ja todellisen maailman. Toisin kuin peli, leikki ei 'lopu lopullisesti'. Leikki säilyttää kyvyn ryöpsähtää uudelleen käyntiin. (Numminen 2018, 177.)

Hyvä leikkijä teatterin kontekstissa voisi tarkoittaa teatterintekijää, joka osaa suvereenisti soveltaa leikin piirteitä näyttämötyöskentelyyn. Pohjautuen Nummisen ehdottomaan leikin dramaturgiseen logiikkaan, hyvän teatterileikkijän piirteitä voisi olla:

- Sidos teoksen materiaaleihin
- Kyky muuttaa niitä leikkimällä muiksi

- Kyky varioida, innovoida, soveltaa
- Voimakas läsnäolo niin kuvitellussa kuin todellisessa maailmassa
- Kyky hyppiä maailmojen välillä
- Ei tapa (lopeta) leikkiä, jättää aina oven raolleen leikin uudelle alulle

Nummisen hahmotelman lisäksi listaisin vielä Stenrosista inspiroituen:

- Vahva yhteys kanssalleikkijöihin
- Saavuttaa herkästi leikkimielisen tilan

Vielä viimeisenä, Gaulier-vuoden ehkä keskeisimpänä oppina, lisään listaan:

- Suhtautuu virheisiin mahdollisuutena

En koe minkään tulevan leikkimisen ja leikkimielisyyden tielle yhtä vahvasti kuin virheen pelkääminen. Leikki hahmottuu minulle jatkuvana luomisen ja muovaamisena, mikä kiteytyy minulle jatkuvasti kysymyksen ‘*mitä jos?*’ esittämiseen. Virheen pelko voi tulla tämän kysymyksen esittämisen tielle. Virheen pelko pitää sinut tällöin tunnettujen rajojen sisällä, jolloin leikistä katoaa sen uudelleenmäärittävä ja muovautuva laatu.

Pelkäämisessä ei itsessään ole mitään pahaa, sehän on tunne. Kun yksi opiskelija kysyi mitä tehdä kun lavalle astuminen pelottaa, Gaulier vastasi hänelle, että pelko on helvetin hyvä ystävä ja että ketä tahansa herkkää ihmistä pelottaisi astua suuren ihmisjoukon eteen. Gaulier harrastaa abstraktien asioiden inhimillistämistä. Esimerkiksi klovneriaa opettaessa, floppaamiselle annettiin ihmisen persoona. Klovni ei itse ymmärrä miksi jokin tarjous ei toimi. Siksi tapaturma-altis Mr. Flop rientää teatteriin kertomaan klovnille, mitä tapahtui. Kun Mr. Flop on kertonut klovnille tilanteen. Klovni tarjoaa yleisölle optimistisesti seuraavaa leikkiä.

Virhe, moka ja epäonnistuminen nähtiin klovneriassa uuden alkuna. Meitä kannustettiin hakeutumaan mahdollisimman suuriin floppeihin. Tämä tapahtui tuomalla näyttämölle valtava unelma. Klovni oli aina vakuuttunut, että esitettyään numeronsa, yleisössä alkaa raikuvat seisoma-aplodit. Kun näin ei käynyt, klovni reagoi tähän unelman ja

todellisuuden väliseen eroon. Usein siinä kohtaa yleisö alkoi vasta nauramaan. Jotta näin kävi, flopin tuli kuitenkin olla suuri.

Se mikä pätee tässä tapauksessa klovneriaan pätee muihinkin tyyllilajeihin. Virheen mahdollisuus on yksi esittävän taiteen ainutlaatuisia piirteitä ja tapahtuu aina hetkessä. Virhe on konkreettinen tapahtuma ja virhe todistetaan. Esiintyjän suhde virheeseen voi toimia sytykkeenä leikkimielisyydelle. Ihmisten kasvoilla tapahtuu valtavasti asioita virheen paljastumisen hetkellä. Ne ovat täynnä elämää. Tämä edellyttää kuitenkin esiintyjältä kietoutumista toimintaan. Jos toiminnalla, jossa virhe sattuu, ei ole väliä, virheen vaikutukset jäävät pieneksi.

Leikki on muuntautuvaa ainoastaan jos sitä muovaa. Tämä leikin muuttamisen prosessi edellyttää aina riskinottoa, askelta jäällä, jonka ei voi olla varma kantavan. Se vaatii herkkyyttä, rohkeutta ja riskin hyväksymistä. Virhe voi kuitenkin toimii myös inspiraation lähteenä. Virheet eivät ole sama asia kuin, että jokin asia on väärin. Virheeseen voi suhtautua uutena näkökulmana, avauksena ja inspiraation lähteenä. Virhe syöttää jotain sattumanvaraista ja hallitsematonta prosessiin. Virhe voi tämän myötä kantaa vastuuta leikin kulusta. Hyödynnän omassa työskentelyssäni virhettä ja sen mahdollisuutta runsaasti. Lähestyn virhettä sille alttiiksi asettumisen kautta. Kirjoitan tästä tarkemmin luvussa 4.3. *Epätasapaino työkaluna.*

## 4. LEIKKI TEATTERITYÖSSÄ

Ensimmäisenä koulupäivänäni Gaulierin koulussa, *Le Jeu* -kurssilla (suom. leikki, peli), löysin itseni tarjoutumassa ensimmäiseksi vapaaehtoiseksi improvisaatioharjoitteeseen. Seisoin lavalla yhdessä uuden luokkakaverini kanssa, jonka nimeä en siinä kohtaa muistanut. Samalla parisenkymmentä silmäparia tuijottivat meitä jännittyneinä. Silmäparien keskellä istui valkopartainen ranskalainen mies huonossa ryhdissä ja kehärumpu sylissään. Philippe Gaulier tarkkaili minua silmälasiansa yli ja avasi suunsa kysyäkseen:

*What is your name?*

*Asko.*

*Where are you from?*

*Finland.*

*Are you a good fucker?*

Mitä? Tai siis en kai. Tai ehkä joo. Tai en mä tiä, ehkä mä en oo oikea tyyppi vastaamaan tähän kysymykseen?

Minulla meni pasmat sekaisin. Kun vastauksesta ei tullut oikein mitään, Gaulier alkoi selittämään pieteetillä, jaaritellen ja yksityiskohtiin paneutuen kohtausta, joka meidän tulisi improvisoida. Kohtausta oli vanhasta ranskalaisesta farssista: salarakas tulee yllätysvisiitille naimisissa olevan miehen työhuoneelle, jossa muistelette lämmöllä, kuinka *'you fucked like a beast in Hamburg'*, vähän haluttaisi uusinta, mutta vaimo on yläkerrassa. Kun kuuntelin loputtoman pitkää ja monimutkaista selostusta ymmärtämättä oikein mitään ja vielä suutuspäissäni aiemmasta, suunnittelin, miten roolin ratkaisisin, miten toimia, kun minut heitetään kylmään veteen. Kun kohtausta lopulta aloitettiin, kuten arvata saattaa, ei siitä tullut mitään. Olin oman pääni ja vaivaantuneisuuteni sisällä. Älyllistin kaiken toimintani lavalla. Kun minua pyydettiin säikähtämään isosti salarakkaan ilmestyessä, säikähdykseni kuulosti siltä kuin robotti yrittäisi esittää ihmistä, mihin Gaulier huusi *"You are not a vacuum cleaner!"*

Kun kohtaaminen keskeytettiin viimeisen kerran ja meidät passitettiin takaisin istumaan, häpeän ja tuohtumuksen keskellä päässäni pyöri ainoastaan yksi ajatus:

‘Tästä tulee pitkä vuosi.’

\*\*\*

Gaulierin koulu on siitä erityinen, että se tuntui olevan alituisen leikin vallassa. Etampessa, Ranskassa, sijaitsevassa teatterikoulussa leikki on lähtökohta, josta kaikki lähtee liikkeelle. Pyrin tässä luvussa avaamaan konkreettisemmin, kuinka leikki näyttäytyi minulle teatterityössä Gaulierin koulussa. Leikki ymmärrettiin koulussa hyvin laajana käsitteenä. Keskityn luvussa esittelemään siitä omalle työlleni keskeisimpiä tulokulmia. Luvun lopussa esittelen vielä kehittämäni työkalun *self-sabotage* yhtenä tapana, jolla sovellan Gaulierin koulussa saamiini oivalluksia työssäni.

Luku pohjautuu (pitkän) vuoden aikana kertyneeseen oppiin ja saamiini oivalluksiin. Koulussa opiskellaan näyttelijän työnkuvasta käsin. Havaintoni sekä käyttämäni esimerkit painottuvat siksi esiintyjäntyöhön. Leikin suhde ohjaamiseen on omalla kohdallani vielä pohtivampaa ja spekulatiivisempaa. Syy tälle on, että en ole vielä päässyt riittävästi soveltamaan oppimaani. Olen Ranskasta palattuani ohjannut vasta yhden teoksen. Suhtaudun tähän opinnäytetyöhön osana käänösprosessia esiintyjänä saamiini oivallusten ja ohjaajajantaitteeni välillä. Palaan tarkemmin kysymykseen ohjaajantaitteesta luvussa 5 – *LEIKKI JA NYKYOHJAAJANTAIDE*.

## 4.1. Leikin rakenne ja impulssi

### 4.1.1. The Game

Yksi konkreettinen tapa, jolla leikki koulussa näkyi, oli tapa hahmottaa teatterikohtausten perusrakennetta sen kautta. Vuoden mittaan harjoittelimme improvisoimista sekä kirjoitettujen kohtausten työstämistä yksinkertaisen leikin

rakenteen myötä. Tätä leikkiä kutsuttiin yksinkertaisesti nimellä *the game*. Leikin voi purkaa kolmeen vastuuseen, jotka sinulla on näyttämöllä:

1. Ota impulssi vastaan.
2. Tee impulssilla jotain, muuta sitä.
3. Anna impulssi vastaanäyttelijällesi.

Suhtaudun *the gamen* rakenteeseen pohjimmaisiiin komponentteihinsa riisuttuna teatterikohtauksena. Se rajaa fokuksen kahteen keskeiseen kysymykseen näyttämötoiminnasta: Missä on huomio ja miten toiminta kehittyy? Olen huomannut, niin työssäni ohjaajana kuin yleisesti katsojana teatterissa, että jos en ymmärrä (huonolla tavalla) mitä katson, niin kyse yleensä on siitä, että toinen tai molemmat näistä kysymyksistä ovat jääneet vaille vastauksia.

The game tarjoaa juuri sen verran rajoitteita, että se vapauttaa toimimaan. Mikäli leikin säännöstö on hallussa, näyttämöllä on aina tietoinen siitä, milloin on oma vuoro toimia, eli milloin roolisi on *major*. Koulun lingossa käytettiin nimityksiä *major* ja *minor* kuvaamaan vastuuta joka milläkin hetkellä on. Henkilö, jonka rooli on major on sillä hetkellä vetovastuussa, hän on vastaanottanut impulssin ja hänen tehtävänä on muuttaa ja kehittää leikkiä johonkin suuntaan ennen kuin lähettää impulssin eteenpäin tai takaisin. Kun hän on lähettänyt impulssin, hänen roolistaan tulee minor. Minorin tehtävä on toimia tavalla, joka parhaiten tukee sillä hetkellä major -roolissa olevaa. Joskus antamalla tilaa, joskus auttamalla tätä toiminnassa. Aivan kuten keskustellessa on hyvä, ettei puhuta päällekkäin, on hyvä jäsentää kaikkea näyttämötoimintaa kakofonian välttämiseksi. Dialogikohtauksessa nyrkkisääntönä voi pitää, että jos sinulla on repliikki – olet major. Major ja minorissa on kysymys siitä, kenellä on toimijuus ja sen kautta kenessä tulisi olla huomio.

Impulssilla tarkoitan taas tässä yhteydessä kipinää tai liipaisinta, joka laukaisee toiminnan. Impulssi on jotain, joka pistää jotain liikkeelle, jotain mihin on pakko reagoida. Kun the gamessa puhutaan impulssin muuttamisesta, vain taivas on rajana. Tärkeää on kuitenkin, että et palauttaisi impulssia samanlaisena toiselle leikkijälle, koska muuten toiminta sutii paikoillaan. Muutos voi olla pieni tai muutos voi olla iso.

Muutos voi olla konkreettinen tai laadullinen, mutta muutoksen tulee aina johtaa toimintaan, joka antaa hyvän impulssin kaverille. Impulssin vastaanottaminen pitää sisällään myös sen, että impulssi on jotain mikä saadaan ja jaetaan. Leikki rakentuu yhdessä, eikä sooloillen. Jos esiintyjä kieltäytyy ottamasta vastaan tarjottua impulssia ja tuo sen sijaan jonkun oman irrallisen ajatuksen, leikki kuolee.

Käytimme impulssin syöttämisestä pallon kopittelun mielikuvaa. Kun sinulle syötetään esimerkiksi koripallo, ottaessa sen vastaan seuraat pallon suuntaa hetken pehmentääksesi kontaktia. Jos et anna yhtään myöten tai jousta, pallo vain kimpoaa käsistäsi kuin seinästä ja putoaa maahan. Samoin jos et impulssia vastaanottaessasi seuraa sitä hetkeä, leikki lässähtää maahan, muuttuu mekaaniseksi. Impulssi muovautuu matkan varrella. Sen ei tule muuttua välittömästi saadessasi sitä, vaan riittää että se on muuttunut, kun syötät sen vastaanäyttelijällesi.

Hyvä impulssi on mukaansa tempaava, sitä ei voi sivuuttaa. Olen kuullut, että kun impulssi ja leikkimisen ilo ovat läsnä, jotain mystistä syttyy silmissäni. Sen kautta olen alkanut hahmottaa hyvää impulssia kuin sähkövirraksi, joka sytyttää valon siihen mitä teen. Impulssi saattaa olla myös sähköiskumainen, yllättävä, herättelevä. Kun esiintyjällä on hyvä impulssi, hän loistaa, kun impulssi on hukassa, kaikki tuntuu arkiselta. The gamen vastuut voi ajatella impulssin eri kulkuvaiheina esiintyjän läpi.

Pelaajan täytyy pysyä avoimena impulssille, antaa sen vaikuttaa toimintaansa (seurata sitä hetken aikaa). Tämän jälkeen impulssi alkaa hiljalleen ottamaan uutta muotoa, ohjenuorana on muovata sama impulssi sellaiseksi, joka pakottaa vastaanäyttelijän reagoimaan. Lopulta esiintyjän tulee osata lähettää tämä muuttunut impulssi vastaanäyttelijälleen. Syöttöimpulssin on hyvä olla selkeä ja iso.

Etenkin nopearytmisissä kohtauksissa mielikuva koripallon kopittelusta voi olla väärään rytmiin ohjaava. Tällöin impulssin kulun eri vaiheet tihenevät ja mielikuva pöytätenniksestä ei välttämättä ole ollenkaan huono. Tavoitteesi on palauttaa pallo tavalla, joka asettaa toisen pelaajan mahdollisimman kinkkiseen tilanteeseen (pakottaa reagoimaan). Silti se mikä määrittää kaikkein eniten lyöntiäsi et ole sinä itse vaan se minkälaisen lyönnin toinen pelaaja on sinulle lähettänyt.

The game toimi minulle erittäin hyvin, koska se sai minut pois päästäni. Vastuualueeni oli selvä ja se vapautti minut myös tarpeesta tietää, mitä tulee tapahtumaan, sillä minun täytyi “vain” seurata saamaani impulssia. Draamakohkauksissa the game tuntui erityisen vapauttavalta. Kun vastuusi on antaa kaverillesi hyvä impulssi, käytännössä se tarkoittaa sitä, että sinä keksit ongelmat vastaanäyttelijällesi ja hän keksii ongelmia sinulle. Tämä on mielestäni huomattavasti helpompaa kuin itselleen ongelmien kehittäminen.

Meitä kannustettiin hakemaan konflikteja abstraktien ajatusten sijaan konkreettisilla keinoilla. Nyrkkisääntönä toimi, että mitä ikinä vastaanäyttelijäsi tekee, toimi päinvastoin. Jos toinen rooli on nopea, ole sinä hidas. Siitä syntyy konflikti. Jos toinen on surullinen, ole sinä vihainen tai iloinen. Syntyy konflikti. Näyttämöllä on helppoa lähteä toisen energiaan mukaan, mutta jos näyttämöllä on kaksi samanlaista hahmoa, kohtaaminen ei etene. Ääriesimerkit toimivat komediassa hyvin, mutta yhtä lailla vastakkainasettelun ja siitä syntyvät konfliktin paisuttaminen toimii myös vakavammassa tyylilajeissa.

The gamesta ei yleensä puhuttu, jos näyttämöllä oli vain yksi esiintyjä. Pohdin josko impulssin kuljettamisen ja muuttamisen rakennetta voisi kuitenkin sovittaa myös monologisiin. Antamalla impulssien virrata leikkissään, voisi the gamen rakenteeksi hahmottaa:

1. Ota impulssi vastaan.
2. Tee impulssilla jotain, muuta sitä. / Toista tarvittaessa
3. Lähetä impulssi eteenpäin.

Toisen näkökulman voisi saada tekemästämme harjoitteesta, jonka tarkoituksena oli saada tuntuma siitä, minkälaista on puhua hyvällä impulssilla. Tehtävänä oli tulla lavalle kuin uuteen tilaan testatakseen akustiikkaa. Huutaa, laulaa ja fiilistellä omaa ääntään nauttien siitä, kuinka se kimpoilee seinää vasten aina takaisin korviisi. Harjoitetta jalostaen pohdin voisiko impulssien pallottelua ajatella esiintyjien välisen vuorovaikutuksen lisäksi myös tällä tavoin suhteessa mihin vain esitystilanteessa

mukana olevaan. Kuin huutona metsään, josta kaiku vastaa. Impulssien kopittelun kanssa voisi tällöin hahmottaa vuorovaikutteisena suhteena lähes minkä tahansa kanssa.

#### 4.1.2. Complicité

Löysin kerran Gaulier-vuoden aikana aivan erityisen yhteyden vastaanäyttelijäni kanssa, *Shakespeare & Chekhov* -kurssilla. Työstimme luokkakaverini kanssa kohtausta Shakespearen, *Kuinka äkäpussi kesytetään* -näytelmästä, jossa näytelmän henkilöt Petruchio ja Katherine käyvät dialogin, jonka aikana Petruchio kääntää jokaisen Katherinen tekemän loukkauksen flirtiksi. Tapamme ratkaista kohtausta perustui leikkiin, jossa Katherine retuuttaa ja osoittaa fyysistä ylivaltaa Petruchiota kohtaan joka, kerta toisensa jälkeen, onnistuu kääntämään hyökkäyksen fyysiseksi läheisyydeksi. Tämä provosoi Katherinea entisestään. Ratkaisumme pohjautui ominaislaatuihimme esiintyjinä ja syntyi kokeilun ja työstämisen lopputulemana.

Rakensimme kohtauksen kuljetuksen, tietyt kiintopisteet, joihin aina tähtäsimme. Katherinen punttitreeni, lyönti, joka kääntyy tanssipyöräytykseksi, nosto, joka päättyy läheisyyteen sohvalle... Näiden harjoiteltujen ja sovittujen leikkien lisäksi esitystilanteessa syntyi leikkejä, toistemme pilkkaamista imitoimalla, sanan ääntämistä erityisen ärsyttävällä tavalla, takaa-ajokohtausta, huivin varastaminen ja kohtauksen muuttuminen härkätappeluksi. Kolmas taso, jolla meillä oli leikkejä, oli tavat, joilla olimme sopineet voivamme herätellä toisiamme, jos veto tuntuu löysältä. Pidimme näitä viimeisinä oljenkorsina kohtauksen herättämiseen. Sovimme, että hän saa sylkäistä minua päin, jos tarve on, ja minä saan yrittää riisua jalkafoobisen kaverini kengät. Tekstin annoimme tulla näiden leikkien kautta, emme miettineet tekstin psykologiaa lainkaan vaan luotimme siihen, että leikit tukevat kohtauksen suuntaa riittävästi.

\*\*\*

The game vaatii esiintyjä olemaan läsnä hetkessä yhdessä. Tämän yhteyden rakentaminen on ensimmäinen asia, jota lavalle tullessa tulisi tehdä. Siellä ollaan

yhdessä. Jos yhteys oli hukassa, saattoi opettaja ensiapuna antaa tehtäväksi tarkistaa vastaanäyttelijänsä silmien väri ensimmäisenä tekonaan näyttämöllä.

Olen opinnäytetyössä kirjoittanut leikkien kehittelystä. Leikkien sykli on kuitenkin parhaimmillaan lähes automaattinen. Kun esiintyjien välillä vallitsee sanaton sopimus ja kumppanuus, leikit ilmenevät ja kehittyvät kuin itsestään leikkijöiden välillä. Tästä yhteydestä käytettiin Gaulierin koulussa ilmaisua *complicité*. Suomeksi se kääntyisi osallisuudeksi, yhteydeksi tai rikoskumppanuudeksi. Käännökset eivät kuitenkaan täysin tyydytä minua ja käytän itse työssäni termiä sellaisenaan.

Complicité on nähdäkseni läheisessä suhteessa *kietoutumisen* käsitteen kanssa, jolla viitataan Etchellsin *investmentin* ajatukseen. Complicité on mielestäni myös läheisessä suhteessa Stenrosin *leikkimielisyyden* kanssa. Esiintyjien välisenä yhteytenä, complicitéta voisi tarkastella useamman henkilön jakamana leikkimielisyytenä.

Gaulierin koulussa complicité oli usein hyvän kohtauksen elinehto. Siihen tuntui yhdistyvän leikkimielisyyden ja kietoutumisen lisäksi Teatterikorkeakoulusta minulle tutut kysymykset läsnäolosta, luottamuksesta ja vastaanäyttelijän kuuntelemisesta. Kun katsoo esiintyjä, joilla on hyvä complicité, on kuin he ratsastaisivat samalla aallolla, kohtaus näyttää vaivattomalta ja mielikuvitus pääsee valloilleen. Oman kokemukseni mukaan, sen muodostuminen vaatii, että kohtaa vastaanäyttelijänsä vilpittömästi tasavertaisena ja innostuu tämän ideoista. Se vaatii luottamuksen vastaanäyttelijään ja sen, että yhteinen leikki on hauskaa. Complicité on ideaali, jota kohti pyrkiä, eikä aina realistinen teatterityön realiteeteissa. Koulussa oli tapana sanoa, että hyvää complicitéta on vaikea löytää.

Katherinen ja Petruchion välisessä kohtauksessa, complicité ilmeni minun ja vastaanäyttelijäni välillä esiintymisen ja leikin riemuna. Tämän lisäksi muistan esiintymistilanteesta läsnäolon. Näyttämöllä tuntui siltä, että tein mitä tahansa niin kaverini huomasi sen ja otti kopin impulssista sellaisenaan. Vastavuoroisesti tuntui siltä, että huomasin kaikki hänen tarjouksensa ja minun oli helppo tarttua niihin. Mikään idea ei tuntunut huonolta tai tyhmältä. Päinvastoin, tuntui siltä kuin vastaanäyttelijäni olisi

luova nero – tämä ajattelumalli oli yksi tapa, jolla complicitéa yritettiin meille selittää.  
*You have to believe your partner is a genius.*

Se oli harvoja kohtauksia, jonka toistaminen koulussa myös onnistui. Usein kun opiskelijat koulussa kokivat “onnistumisen” oli kohtauksen toistaminen vaikeaa. Tässä tapauksessa kohtauksen esittäminen oli yhtä mukaansatempaavaa kuin edellisellä kerralla ja complicité luokkakaverini kanssa syntyi uudestaan. Uskon, että syntyneen kohtauksen rakenteessa oli hyvin tasapainossa ennalta sovitut kiintopisteet, mutta toisaalta avoimuus ja pakko soveltaa niiden väleissä. Emme voineet lukittautua eheään syy-seuraussuhteiden rataan, vaan meidän oli pakko ratkaista siirtymät hetkessä, mikä pakotti meidät kuuntelemaan toisiamme. Kohtausta kantava perusrakenne toi turvaa, mutta mahdollisti myös kohtauksen elämisen esitystilanteen mukaan.

Kun complicité on hyvä, esiintymiskokemus sekä katsomiskokemus tuntuu ainutkertaiselta. Vaikka esitimme saman kohtauksen kahdesti, on selvää, että esitystilanteina ne olivat toisistaan poikkeavat. Minulla ei ole myöskään epäilystä siitä, etteikö kolmas kerta olisi tuonut jälleen jotain uutta.

Kuten the gamesta, niin complicitésta puhuttiin Gaulierin koulussa lähinnä esiintyjien välisenä yhteytenä. Sitä yhteyttä voisi kuitenkin tarkastella sellaisenaan mielestäni myös esiintyjän suhteessa yleisöön tai yksittäisiin yleisönjäseniin. Nyrkkisääntö joka koulussa mainittiin, oli että jos joku yleisössä on puolellasi, niin häneen kannattaa satsata. Se yhteys tarttuu ja lähtee leviämään yleisössä.

Complicitéa voi myös tarkastella suhteessa toimintaan. Tim Etchells käyttää sanan englanninkielistä vastinetta, *complicity*, kuvaillessaan esiintyjän sitoutumista toimintaansa tekstissään ‘*On Risk and Investment*’. Ajatus nivoutuu hänen pohdintoihinsa esiintyjän panoksista ja alttiiksi asettumista esiintyessä, käytin aiemmin opinnäytetyössä tätä kuvatakseni termiä *kietoutuminen*. Etchells kuvailee, että esiintyjän kietoutumisessa tehtäväänsä, piilee myös katsojan osallisuus ja kietoutuminen tapahtumaan. Tämä *complicity* on Etchellsille se, mikä muuttaa katsojuuden tapahtuman todistajuudeksi, mikä vertautuu omiin havaintoihini ja kokemuksiini esiintyjien välisen complicitén sidoksesta esitystilanteeseen. (Etchells 1999, 48-49.)

Mietin josko tätä complicitén suhdetta esitystilanteeseen voisi jäsentää sen kautta, että sen kaltainen yhteys voi olla olemassa vain nyt-hetkessä. Kuten spontaani leikki, complicité on hetkessä syntyvää ja totta, siinä mielessä, että se ei tapahdu fiktion tasolla vaan esiintyjien (tms.) välillä. Oli se sitten suhteessa esiintyjään, yleisöön tai toimintaan, leikkimielisyyden tavoin complicité vaatii läsnäoloa ja avoimuutta ympäristölleen. Complicité on vangitsevaa seurattavaa ja muovaa siten, Etchellsin ajatusta lainaten, katsojuudesta todistajuutta. Siinä on oma erityinen tuntunsa, kokemus tuntuu jaetulta, mutta samanaikaisesti yksityiseltä, ja ehkä siksi merkitykselliseltä.

## 4.2. Muuttuva leikki

### 4.2.1. Save the show!

Minun ja luokkakaverini välinen Katherinen ja Petruchion kohtaaminen oli onnistunut, mutta kaukana täydellisestä. Etenkin mitä tuli toiseen esityskertaan, kun valmistellun kohtauksen esittämisen adrenaliini ei ruokkinut impulssia yhtä voimakkaasti kuin ensimmäisellä kerralla, saimme tehdä kovasti töitä lavalla sen eteen, että leikki kantaa. Niinkin pääsi käymään, että yleisö alkoi kyllästyä kohtaukseen. Kohtauksesta loppui imu ja se tuntui niin lavalla kuin katsomossa. Onneksemme tunnistimme kohtauksen sisältä käsin, että näin oli tapahtumassa. Hetken kauhussa vastaanäyttelijäni teki ainoan asian, mitä keksi siinä hetkessä ja alkoi hyppimään ja heiluttelemaan käsiään kuin sarjakuvahahmo huutaen kovaan ääneen “The scene is dying! We must do something!” Se, että tiedostimme, tilanteen veti yleisön takaisin meidän puolelle ja puski meihin uutta virtaa. Leikki lähti uudestaan käyntiin ja kohtaaminen tuli pelastetuksi.

\*\*\*

Gaulierin koulussa puhuttiin esityksen tai kohtauksen pelastamisesta. Kun näyttämötoiminnan vire oli hiipumassa, opettaja saattoi huikata: *Somebody needs to save the show!* Lähtökohtaisesti esityksen pelastaminen tarkoittaa ison muutoksen tekemistä, jotta kohtaaminen saisi uutta virtaa, että kohtaaminen olisi jälleen kiinnostava. Vastanäyttelijäni metakommentti toimi hyvin siinä kontekstissa, mutta muutos voi

tarkoittaa esimerkiksi leikin muuttamista, majorin yllättävää varastamista tai esitystilanteen ravistelua virheellä.

Klovnerian kurssilla pitkävetaisen improvisaation kesken astuin tietoisesti rooliasuni viitan liepeeseen ja kaaduin maahan. Siitä aiheutuva rytmimuutos ja tilanteen muuttuminen elävöitti näyttämöä hetkellisesti.

Tässä teatterikäsitksessä esitystilanteessa tehtyjen ratkaisujen merkitys korostuu. Sen sijaan, että luotettaisiin siihen, että harjoituksissa tehdyt ratkaisut kantavat, työryhmä on jatkuvassa suhteessa siihen, miten esitys sujuu. Esiintyjändramaturgiset ratkaisut ja tilanteessa eläminen saavat korostuneen vastuun. Esitystilanteessa tulisi tehdä kaikkensa, että näyttämötoiminta kantaa ja esitys pitäisi imussaan. Aina kun kohtausten imu lakkaa, jonkin täytyy muuttua. Vuoden mittaan harjaannuimme hiljalleen aistimaan, milloin mennään päin metsää eli milloin pitää tapahtua muutos. Luonnollisesti kohtausten voi pelastaa kuka vain, jolla on toimijuutta esityksessä. Sammuttamalla valot yllättäen, kuin kommentoidakseen näyttelijöiden suoritusta, valojes ajaja voi tuoda uutta virtaa tilanteeseen. Kun leikki käy tylsäksi, sitä pitää muuttaa. Ajatus oli se, että mikään ei ole yhtä tärkeää kuin, että esitystilanne toimii.

Klovnerian kurssilla työskentelimme usein pareittain, mutta kulisseeissa oli aina kolmas 'SOS clown'. Hänen tehtävänsä oli aina parin menettäessä esityksen imu, tehdä sisääntulo, tehdä jotain, joka saa yleisön nauramaan ja sitten poistua. Äärimmäiset ratkaisut ja isot muutokset ovat toimivia tapoja, joilla pelastaa esitys. Kaikkiin tyyllilajeihin ja tekijänoikeuskäytäntöihin ne eivät kuitenkaan luonnollisesti sovi. Esitystilanteen voi myös pelastaa hienovaraisilla teoilla, mikä tahansa muutos voi toimia. Esimerkiksi vastaanäyttelijän yllättäminen voi olla näkymätöntä yleisölle, mutta silti tarjota esitystilannetta hyödyttävän sysäyksen.

Esityksen pelastamisen dynamiikka on jotain, mitä ikävöin Gaulierin koulussa. Mietin kuinka soveltaa sitä työhön irti koulun kontekstista. Työtapa poikkeaa aiemmasta tavastani ajatella, jossa tutkiva ja alati muuttuva leikki tapahtuu ensijaisesti harjoituksissa ja yleisön eteen tuodaan tutkimuksesta koostettu lopputulos. Esitystilanteen pelastamisessa korostuu yleisön edessä tapahtuva muutokselle altis

leikki. Gaulier kannusti meitä olemaan harjoittelematta liikaa, kun olimme löytäneet jotain, joka toimii. Ajattelen varoituksen liittyvän kohtausten urautumisen vaaroihin. Kun kohtaus on asettunut tiettyyn rataan, siitä irtautuminen tarpeen tullen vaatii suuren ponnistuksen. Jos haluaa kuitenkin säilyttää jonkin toistettavuuden tason, kohtauksella tulee olla jokin struktuuri.

Pidän Katherinen ja Petruchion kohtauksessa käyttämäämme kiintopisteratkaisua mielekkäänä lähestymistapana elävyyden ja toistettavuuden balanssiin. Selkeät kiintopisteet luovat toistettavan turvaverkon. Määrittelemällä ne kohdat, joiden tulee tapahtua ja joiden tulee mennä niin kuin on sovittu, voi löytää vapauden toimia niiden väleissä. Näitä kiintopisteitä voi olla kohdat, joiden tulee turvallisuussyistä tai sisällöllisistä syistä mentävä kuten on sovittu. Jättämällä reitin kiintopisteiden väleillä auki, säilyttää silti mahdollisuuden leikin muutokselle. Esimerkiksi esitystilanteen voi pelastaa kiintopisteiden väleillä huolelta, koska kaikki tietävät mihin seuraavaksi tähdätään.

Erilaiset kohtaukset vaativat eri määrän kiintopisteitä. Vapauden ja hyvin harjoitellun balanssi on vaikea. Vaikka kohtauksen pelastaminen Gaulierin koulussa näyttäytyi usein karnevalistisena, meiltä vaadittiin ja odotettiin huolellisuutta ja tarkkaa näyttämötoimintaa. Huolellisuus ja tarkkuus vaatii harjoittelua. Kun kysyin koulun opettajalta Carlo Jacuccilta huolella tekemisen ja spontaaniuden välisestä suhteesta, hän totesi kysymyksen olevan verrattavissa muusikkoon, joka etsii teknisesti moitteettomaan soittamiseensa sielua. Kyse on ikuisuuskysestä.

#### 4.2.2. Transgressiivinen leikki

Yhdellä Gaulierin kursseista opiskelimme Bouffon-tyylilajia. Tyyllilajina se pohjautuu vahvasti leikin synkkään, epäsovinnaiseen ja transgressiiviseen maastoon. Bouffonia kuvaillaan käänteiseksi klovniksi, yhteiskunnan hylkiöksi, joka saapuu yhteiskunnan ulkopuolelta teatteriin pilailemaan yhteiskunnan kustannuksella. Meitä kannustettiin etsimään ja parodioimaan nyky-yhteiskunnan 'mulkkuja'. *The bastards of our society*.

Gaulierin bouffon poikkeavat ulkonäöltään katsojista. Koulussa tämä toteutettiin epämuodostumilla puvustuksissa. Tungimme tyynyjä paitojemme ja housujemme alle, “amputoimme” raajoja, sotkimme kasvomme ja maalasimme hampaita mustiksi.

Ulkonäön lisäksi bouffon saattoi erota sosiaalisesti katsojista. Peilaten omaa yhteiskuntaamme, syy sille miksi bouffon on häädetty yhteiskunnasta ulos, on voinut olla sukupuoli- tai seksuaalivähemmistöön kuuluminen. Yksi kiinnostavimmista bouffoneista, joka kurssilla syntyi, oli itsekin vähemmistöön kuuluvan esiintyjän hahmo, joka jatkuvasti homotteli katsojia.

Kurssi oli minulle vaikea, minua pelotti astua epäsovinnaisuuden alueelle. Tai en sallinut itselleni leikkimisen iloa materiaalilla, jonka tiesin kotisuomessa johtavan heti keskusteluihin epäkorrektiutensa vuoksi. Vaikka tiedostin ja osasin perustella itselleni, että kysymys on erilainen koulun kontekstissa, kuin esitystä valmistettaessa, tämä pelko siitä miten minut nähtäisiin, jos astuisin epäsovinnaisuuden alueelle, rajoitti minua ison osan kurssista.

Oli kuitenkin yksi harjoite, jossa pimeä leikki otti vallan. Tehtävänantona oli parodioida paha pappia. Olimme viidestä näyttämöllä ja kukin vuorollamme esitimme yhden yrityksen pappiparodiasta. Oma improvisaationi lähti liikkeelle yhdysvaltalaisen kiihkosaarnaajan intohimosta, jonka jokainen rukous päättyi muistutukseen rahan pistämisestä kirjekuoreen. Yleisö oli ihan mukana ajatuksessa, iso etu oli, että toisin kuin aiemmissa yrityksissä, toin mukana vahvan impulssin. Toiminnassani oli hyvää energiaa, joka herätteli luokkaa. Parodiani ei kuitenkaan ns. räjäyttänyt pankkia.

Kirjekuorien jälkeen Pyhä Henki otti papista vallan ja hän alkoi puhua kielillä. Tarjoukseni sai vaisun reaktion yleisöltä. Mielessäni välähti, että jos haluan pitää heidät mukana, eli pelastaa kohtauksen, minun oli tartuttava ensimmäiseen ideaan, jonka sain tehtävänannon kuullessani. Olin kuitenkin tietoisesti haudannut sen pois.

Meille puhuttiin paljon siitä, että bouffon on valmis pyytämään anteeksi ylittäessään rajan liian nopeasti, menettäessään yleisön rakkauden. Bouffonin transgressiossa ei ole kyse shokkiarvosta vaan yleisön saattamisesta rajan yli mukana. Esiintyjänä tulee olla

herkillä sille, milloin yleisö on mukana ja milloin ei. Se tarkoittaa herkkyyttä. Tässä vaiheessa olin kuitenkin jo lunastanut luottamuksen yleisöltä, niinpä saatoinkin ottaa riskin.

Vedin syvään henkeä ja käänsin katseeni viereeni alaviistoon ja aloin jutella miimiselle pikkupojalle. Kehua tätä, silittää tämän miimistä tukkaa. Todeta hänen olevan kypsä ikäisekseen. Jokaisen teon kohdalla, yleisö mylvähteli. Tilan valtasi samanaikaisesti kuvotus, mutta perverssi halu nähdä lisää, jännite ei ollut siinä mihin tämä oli johtamassa vaan, kuinka pitkälle leikki oli menossa. Itse olin hiestä märkänä, mutta myös utelias siitä kuinka pitkälle olimme menossa. Halu pysäyttää oma leikki sekä rajan ylittämisen huumat olivat läsnä yhtä aikaa. Katsojien tuskanhuudot, oma kuumotus ja kokemus siitä, että kun näin pitkälle oli tultu, niin kai tämä oli pakko viedä loppuun, saivat minut polvistumaan miimisen pojan viereen. Avaamaan tämän yön. Vetämään tämän housut alas ja antamaan tämän miimiselle pikkuiselle pippelille hellän suukon. Jokaisen vaiheen välissä palautin huomioni yleisöön, nauttien tästä yhteisestä kuumotuksesta. Yhdessä välissä muistutin yleisöä, että olen lavalla yksin, että mitä he nyt siinä mylvivät. Heiluttelin kättäni ilmassa todistaakseni, että kaikki tapahtui heidän mielessä. Huomautusten jälkeen jatkoin kuitenkin aksentilla ja pietteillä toimintaa. Suukon jälkeen vedin miimiset housut takaisin ylös, silitin hänen päätä ja kutsuin häntä rohkeaksi ja kiitin katsojia siitä, että olivat tulleet paikalle todistamaan hetkeä. Tämän jälkeen palasin muiden pappiskokelaiden joukkoon.

\*\*\*

Leikkiin liittyvä olennaisesti rajojen testailu ja uudelleenmäärittely, se että leikissä säännöt ja rajat ovat aina uudelleenmääriteltävissä paljastaa leikistä transgressiivisen luonteen, jossa leikin pimeä puoli voi ilmentyä. Itselläni monen kuumotuksen, inspiraation ja leikin ilon lähde löytyy tästä rajamaastosta, *pimeän leikin* parista.

Richard Schechner kirjoittaa pimeää leikkiä muistuttavasta *synkästä leikistä*. Synkkä leikki on sellaisesta, jossa leikkiin sisältyvät riskit eivät ole tasapainossa mahdollisen hyödyn kanssa. Synkkä leikki voi haastaa etiikkaa olemalla täysin yksityistä, siitä voi puuttua leikille ominainen metaviestiminen. Synkässä leikissä kaikki osalliset eivät välttämättä tiedä kyseessä olevan leikkiä. Kohtuuton riskinotto, elämällä

uhkapelaaminen, toisen henkilön vedätyks ja kustannuksella leikkiminen ovat synkän leikin muotoja. (Schechner 2016, 191-192) Gaulierin koulussa harjoitetut pedagogiset rajanylitykset, esimerkiksi kysymykset opiskelijan kyvykkyydestä sängyssä, voi myös nähdä synkän leikin muodoksi.

Synkkää leikkiä voi ilmetä teatterissakin. Julkisissa tiloissa tapahtuvat esitykset, joita sivustaseuraajat, eivät välttämättä sellaiseksi tunnista, samoin kuin epäsovinnaiset esitykset voisivat olla tällaiseen synkkään leikkiin nojautuvia teoksia. Kiinnostavaa on kuinka esimerkiksi Gaulierin koulun harjoittaman pedagogian kontekstissa, synkkä leikki voi olla kuitenkin pyrkiä leikin ”uhrin” näkökulmasta hyvään lopputulemaan. Ristiriita keinojen ja pyrkimysten välillä avaa tavan nähdä kuinka synkkä leikki voi toimia esimerkiksi poliittisesti latautuneen teatterin muotona.

Pimeä leikki on kuumottavaa. Ajattelen, että anekdotin pappikohtauksessani olisin voinut mennä vielä pidemmälle. Yleisö olisi varmaan sallinut sen. Itselläni tuli kuitenkin jokin raja vastaan, paljastumisen pelko otti vallan. Minulla oli improvisaation jälkeen myös hieman vaikea kohdata luokkalaisiani. Huoli oli kai siinä, että mitä se kertoo minusta, että minun tulee edes mieleen tehdä tällaisia asioita näyttämöllä, miimisesti tai ei? Oma kuumotuksensa on sen kirjoittamisessa julkiseen opinnäytetyöhön. Samalla en voi kieltää, etteikö tämä – myös omien – rajojen ylittäminen olisi minusta hauskaa ja palkitsevaa.

Harjoituksessa toimin ilman, että tiesin mitä mieltä itsekään olen esityksen moraalista. Vaikka toiminta rakentui sen ympärille, mistä yleisö innostui, tuntui kuitenkin kuin olisin materiaalin myötä asettanut itseni tulilinjalle. Se oli edelleen leikkiä, mutta vaarallista sellaista. Kohtauksen päätyttyä olo oli kuin avannosta noustessa.

Koska leikissä kiintopisteenä toimivat leikkijät itse, siinä on myös aina läsnä kysymys siitä, kuinka pitkälle leikin voi viedä. Tim Etchells kirjoittaa siitä, että heidän prosesseissaan on aina läsnä asetetun pelin rajojen kysymykset. Kuinka pitkälle säännöstössä on mahdollista mennä? Mitä sääntöjen rikkominen tarkoittaisi tässä pelissä? Mikä saa pelin menemään rikki? Pelin haastamisen ajatuksena on mennä niin pitkälle, että palaamme takaisin jonkin toden äärelle. (Etchells 1999, 69) Kysymykset

ovat aivan yhtä valideja leikeissä, pappiskohtauksessa leikki meni niin pitkälle, että esitys alkoi minulle käsitellä omaa moraalikäsitystäni pelkän fiktion sijaan. Esitys alkoi kietoutua todelliseen maailmaan juuri siksi, että se vietiin niin pitkälle.

Kun leikki menee rikki, tai sen raami, jota vasten heittäydymme pettää, menetämme hetkellisesti pohjan, jolle se on rakentunut. Meille jää vaihtoehtoiksi joko palata vanhaan säännöstöön tai tutkia tätä uutta maailmaa. Vaikka palaisimme, leikin rikkomisen ele kuitenkin muuttaa perustavanlaatuisesti sitä. Koska tiedämme, että se voi mennä rikki ja mikä sen rikkoo.

Leikkiessä materiaaleilla tulee ajoittain löytäneeksi yhdistelmiä, jotka saavat kysymään, *voiko näin tehdä?* Oma ensimmäinen reaktioni on väistää, kieltää, sivuuttaa nämä löydöt. Reaktio on niin automaattinen, että en välttämättä edes huomaa tekeväni sit. Olen yrittänyt harjoitella sen tunnistamista. Voimakas väistöreaktio on merkki jostain kiinnostavasta ja kuumottavasta. Juuri sieltä häpeän ja arveluttavan ääreltä löytyy mehevimmät aihiot, jos niihin uskaltaa tarttua. Rajojen hipomiseen ja ylittämiseen liittyy sosiaalisia pelkoja ja epätietoisuutta. Niiden äärellä tulee pysyä herkkänä, ettei rajojen haastaminen käänny itseään vastaan.

Yksi kerta kun työssäni leikki meni rikki, tapahtui ohjatessani kandityötäni. Olimme hanganneet ja rämpineet tahmaisessa suhteessa työstettävään tekstiin pari viikkoa etsien kulmaa, joka saisi meidät syttymään teoksen maailmalle. Käännekohta tapahtui, kun yksi näyttelijä tarjosi nekrofiliaa metaforaksi päähenkilön ahdistukselle. Jotain tapahtui sillä hetkellä, kun paljaspeppuinen esiintyjä hoiperteli, löysin askelin ruumisarkkua kuvaavasta jääkaapista ulos. Muut näyttelijät riehaantuivat ja seuraavista kohtauksista muodostui karnevalistinen sekoilufestivaali.

Harjoituksia seuranneet opettajat olivat kaikki yhtä mieltä siitä, että nyt olimme päässeet tekstin päälle ja löytäneet materiaalista jotain kuumottavaa ja joka tuntuu jossain. Ratkaisu jakoi mielipiteitä työryhmässä, en itsekään tiennyt mitä mieltä siitä olin. En uskaltanut heti sitoutua löydettyyn ratkaisuun. En voinut kuitenkaan kieltää, etteikö jotain kuumottavaa olisi syntynyt. Minua on jäänyt kaiheartamaan tämä päättämättömyys. Koronasulut katkaisivat harjoituskauden lyhyeen ja kysymykseksi jää

olisinko harjoituskauden aikana lopulta löytänyt rohkeuden, uteliaisuuden tai masokismin sitoutua ratkaisuun.

### 4.3. Epätasapaino työkaluna

Gaulierin koulun *Characters*-kurssilla olin jumissa. En ollutkaan ollut vielä niin pahasti jumissa koko lukuvuonna. Kurssin premissi oli, että opiskelijoiden tuli saapua tunnille asussa, jossa edes heidän äiti ei heitä tunnista. Eli hahmona. Kurssin syntytarina on, että Philippe Gaulier oli provosoitunut siitä, kuinka näyttelijät aina puhuvat heidän hahmoistaan: minun hahmoni ei tekisi näin, minun hahmoni sitä, minun hahmoni tätä. Hän päätti perustaa kurssin, joka purkaa psykologisen hahmon myyttiä.

Syystä tai toisesta oma lukkotilani johtui siitä huolimatta siitä, että heti kun puhuimme hahmoista, tässäkin kontekstissa, minun aivoni palasivat takaisin psykologian kautta asioiden etukäteen ratkomiseen. Kun piti olla tunnistamaton, vajosin välittämösti ‘minun hahmoni’ -ajatteluun. Se oli kova koulu käydä ja monen häpeän kokemuksen kimara, mutta aloin sen myötä hiljalleen sisäistämään *the gamea* kokonaisvaltaisena tapana olla näyttämöllä. Sain samalla äärimmäisen kokemuksen siitä miltä tuntuu, kun esiintyminen ei tunnu tipan tippaa nautinnolliselta.

Aloin kurssilla, pakon edessä, lähestyä näyttämöä itseasetettujen sääntöjen kautta. Aloin rakentaa itselleni yksinkertaisia tehtävänantoja (leikkejä) joiden kautta hahmoni kuori saattaisi jotenkin saada elämää. Ne olivat yksinkertaisia, mutta antoivat suunnan tekemiselle. Kerran menin näyttämölle tietäen, että improvisoidussa kohtauksessa tehtäväni oli sekoittaa pakkaa. Astuin improvisoituun tilanteeseen, jossa esitin poikaystävää, joka esitellään vanhemmille ensimmäistä kertaa. Päätin, että puhun niin nopeasti kuin pystyn säilyttäen silti kontrollin ja toivoin, että se synnyttäisi jotain. Kohtaus kuoli pian sen jälkeen, kun astuin lavalle nerokkaasta ratkaisustani huolimatta. Kun opettaja, Carlo Jacucci, kysyi minulta mitä minä edes tein, vastasin yrittäneeni puhua mahdollisimman nopeasti. “*Well, why did you decide that that was fast enough?*”, kysyi Jacucci. Miksi en puhunut niin nopeasti, että en enää itsekään hallitse puhettani? Miksi pidättäydyin kontrollissa, enkä asettanut itseäni epätasapainoiseen tilaan, jossa mitä vaan voi sattua?

\*\*\*

Liian nopeasti puhuminen, sylkemisellä uhkailu, esityksen pelastaminen. Näitä kaikkia voi tarkastella erilaisina strategioina ravistella esitystilannetta pois staattisesta ja tylsyyteen asti toistettavasta urasta, johon teatterikohtauksilla on riski ajautua. Ne rinnastuvat teoksessa *Nykynäyttelijän taide – horjutuksia ja siirtymiä*, esitettyyn jäsennykseen horjutuksesta näyttelijändramaturgisena työkaluna. Jäsennyksessä horjutus nähdään yllättävän psykofyysisen sykäyksen aiheuttamana hetkellisenä hallittuna epätasapainona, jonka pyrkimyksenä on purkaa sen hetkinen olotila tehden tilaa seuraavalle. Se nähdään näyttelijän uudelleenvirittämisenä. (Hulkko et al. 2011, 214-215) Ajattelun sykäyksen vastineeksi käyttämälläni termille impulssi. Epätasapainon kautta olotilan saavuttaminen on näyttelijäntaiteellisena jäsennyksenä kiinnostava. Jos sitä soveltaa the gamen rakenteeseen, impulssin vastaanottaminen ja seuraaminen hetkelliseen epätasapainoon asti on tapa saavuttaa uusi olotila. Siinä missä horjutuksen jäsennyksessä olotila ja sykähähdys on eroteltu, omassa ajattelussani näin ei välttämättä ole. Jos impulssia ajattelee virtana, niin hetkellisesti virran vietäväksi antautuminen asettaa sinut uuteen olotilaan, virran yhteentörmäys sinun kanssasi, muuttaa sen sijaan virtaa jollain tasolla. Tässä työssä kuvailemiani strategioita näyttämötyöhön ja leikkiin voisi ajatella erilaisina tapoina ohjata ja valjastaa tätä virtamaista impulssia, kiinnostavaan, mutta ei ennaltamääritettävissä olevaan suuntaan.

Harjoittelimme Ranskassa muutamalla liiketunnilla kompastelua. Uskottavan kompastumisen salainen mauste oli tasapainon aidosti menettäminen. Esiintyjänä sinun tuli menettää oikeasti tasapaino, jotta sinulla olisi jotain, johon olla suhteessa. Olen pitänyt tekokompastumisen mielikuvaa hyvänä vertauskuvana epätasapainolle, jota esiintyjänä voi harjoittaa myös muilla keinoin.

Puhumalla liian nopeasti voi asettaa itsensä horjutuksen kaltaiseen hallittuun epätasapainon tilaan. Hallitun siitä tekee sen, että olet totta kai kykenevä lopettamaan missä kohtaa vain. Epätasapainoisesta siitä tekee se, että et ole täysin kontrollissa, et tiedä mitä suustasi seuraavaksi tulee ulos. Tämä kontrolloimattomuus tarjoaa jotain, johon olla suhteessa. Se on leikki, jossa panoksena on, että sanot jotain mitä et ehkä olisi

halunnut. Filteröimätön puhe saattaa sisältää jotain transgressiivista tai häpeällistä. Tämä taas syöttää uuden impulssin tai muovaa olemassa olevaa arvaamattomaan suuntaan. Epätasapainoon asettuminen on tapa syöttää sattumaa hallittuun kokonaisuuteen. Kun ei tiedä täysin mihin epätasapaino päättyy, täytyy esiintyjänä pysyä hereillä.

Kysymys epätasapainosta on muotoutunut itselleni lähes automaattiseksi työtavaksi, jossa tietoisesti horjutan itseäni. Se on tapa varmistaa, että ei itsekään tiedä mitä kohtaukseen rakentuneiden kiintopisteiden välillä varmuudella tapahtuu. Gaulierin koulussa sovin itseni kanssa, että astuessani improvisoituun kohtaukseen, ensimmäinen tekemäni asia on hetkessä syntyvän impulssin sanelema. Lisäpisteitä sai, jos se soti kulisseissa paniikissa laatimaani suunnitelmaa vastaan, pakottaen minut työskentelemään esityshetkestä käsin. Minulla oli huono tapa suunnitella mitä aion tehdä ja miten. Liika suunnittelu tuli työskentelyni tielle, koska kiintopisteiden sijaan suunnittelin myös reitit. Tiesin jo silloin sen olevan väärä suunta oppimiselleni, niinpä koin parhaimmaksi ratkaisuksi alkaa tietoisesti vetää itseltäni mattoa jalkojen alta.

Aluksi silkalta masokismilta vaikuttava idea asettui lopulta keskeiseksi työkaluksi työlleni. Tahallinen virheen mahdollisuuden lisääminen ja riskien ottaminen toimii minulle hyvin reittinä leikkimielisyyteen. Epätasapainon teettämä reaktiivinen tila pakottaa minut pois pääni sisältä ja olemaan suhteessa esitystilanteeseen. Sen välitön ja jännitteinen luonne tekee siitä myös hyvin luovan tilan, jossa olla. Pakokauhun on sittemmin korvannut uteliaisuus ja kuumotuksesta nauttiminen.

Kutsun tätä tahallista itsensä kuseen laittamista *self-sabotageksi*. Uskon englanninkielisen termin tuovan metodille sekä hyvää mystiikkaa, mutta myös humoristista etäisyyttä verrattaen *itsesabotaasi* -käännökseen.

Self-sabotage kääntyy esitystilannetta ruokkivan laatunsa lisäksi myös harjoituskauden työkaluksi. Hahmotan teatterin työprosessin luovan työvaiheen ja rajaavan työvaiheen vuorotteluna. Luovan työvaiheen voi nähdä uuden tilan avaamisen, materiaalin rönsyilyn, vapaan leikin ja tutkimisen työvaiheena. Rajaavan työvaiheen taas tämän

löydetyn ja kehittyneen materiaalin kuratoimisena, suuntaamisena ja tarkentamisena. Ajattelen, että self-sabotagella on potentiaalia etenkin näistä ensimmäisessä.

Itsensä epätasapainoon asettamista voisi mieltää sen kautta, että pyrkii työryhmänä suistamaan itsensä pois raiteilta, luottaen siihen, että edessäpäin odottaa uusi struktuuri, johon hetkeksi kiinnittyä. Self-sabotage toimii tapana löytää materiaalia, jota ei voisi keksiä vaan, joka tulee löytää. Alkususäys voi olla melkein mitä vain: suuri päätös, sovinnaisuuden rajojen testailu, kohtausratkaisun arpominen, roolien vaihtaminen, kylmään veteen heittäytyminen. Tyyli on vapaa, mutta tärkeää on löytää ilo ja uteliaisuus kokeilemiseen.

Harjoituskauden alkuvaiheessa, jossa esityksen tyyli on vielä epäselvää ja työ on vasta käynnistymässä, epätasapainoon heittäytyminen voi auttaa huijaamaan itsensä tahmeuden ohitse. Opinnäytetyöni taiteellisen osan *Henrietta-show* kokeilimme tiukan harjoituskauden realiteettien vuoksi sellaista työtappaa, jossa esiintyjien kanssa luimme kirjoittamani kohtauksen ensin muutamaan otteeseen, minkä jälkeen improvisoimme sen näyttämölle omin sanoin. Ajatus työtavan taustalla oli, että itse luotu materiaali on helpompi muistaa ja suhde tekstimateriaaliin rentoutuu, kun on itse ollut sitä luomassa.

Työtapa oli sovellus siitä, miten monesti työskentelimme Gaulierin koulussa. Siellä opettaja saattoi selittää kohtauksen synopsiksen, opiskelijat muistivat siitä mitä muistivat ja sitten kohtaus improvisoitiin. Koska kaikki muistivat eri asiat, kohtaukset ottivat aivan uuden elämän. Näin kävi jossain määrin myös *Henrietta-show*:n parissa, jossa moni kohtaus koki radikaaleja muutoksia, esityksen kannalta parempaan suuntaan.

Tämä oli tapa ohjaajana saattaa työryhmä kollektiiviseen epätasapainon tilaan. Self-sabotagessa on kuitenkin mahdollisuus korostaa termin ensimmäistä osaa. Anne Bogart kuvailee pahimman kriisin aikaa kirjassaan, *Ohjaaja valmistautuu*. Hän kertoo, että siinä tilanteessa, kun hänellä ei ole aavistustakaan mihin suuntaan teosta kuuluisi viedä ja häneltä kysytään kysymys, johon hänellä ei ole vastausta, hän vastaa *Minä tiedän!* ja lähtee marssimaan kohti näyttämöä. Bogart asettuu tällöin vapaapudotuksen tilaan siksi ajaksi, mikä hänellä kestää julistuksen tekemisen jälkeen kävellä näyttämölle, siinä toivossa, että sen aikana tapahtuisi jokin oivallus tai idea. (Bogart 2004, 96-97.) Bogart

löytää panokset ja sitoutumisen uhkapelaamalla oman uskottavuutensa kanssa. Hänelle reitti on luvata jotain, mitä hänellä ei vielä ole. Ammatillisella uskottavuudella uhkapelaaminen, ei tunnu paikalta, jossa löytäisin panokset itselleni. Sen sijaan koen, että kauhunkaltaiseen vapaapudotukseen pääsen leikkimällä moraalisisella uskottavuudellani. Epätasapainossa voi ajatella olevan kyse jo määriteltyjen ja tuttujen raamien rajojen tutkimisesta, tai niitä kohti nojaamisesta tai heittäytymisestä nähdäkseen miten käy.

Tämä rajan haastamisen ja rikkomisen aspekti on vahvassa siteessä leikin transgressiivisen luonteen kanssa.

## 5. LEIKKI JA NYKYOHJAAJANTAIDE

Pauliina Hulkko kuvailee sellaista teatteria, johon yleisesti viitataan käsitteellä *nykyteatteri*, sen kautta, että siinä näyttämölliset materiaalit ovat itsenäisiä, eivätkä minkään kokoavan lainalaisuuden määrittelemiä. Tämä linkittyy Lehmannin ajatukseen teatterimateriaalin merkitysten synteesittömyydestä, tai representaation puutteesta.

Tässä nykyteatterissa on havaittu tapahtuneen muutos, jossa dramaturginen työ ei ole enää keskittynyt näytelmäkirjailija- tai ohjaajavetoiseksi vaan osaksi jokaista osa-aluetta ja työnkuva. Tämä avaa uuden maaston, jossa esityksen eri materiaalit ja ainekset kohtaavat esiintyjässä ja tämän ilmaisussa. Tämän elementtien kohtaamisen esiintyjässä Hulkko nimeää näyttelijändramaturgiaksi. Näyttelijändramaturgiaan sisältyy uusi vapaa tila, jossa esiintyjällä on mahdollisuus aina päättää ja tehdä toisin. Tässä uudessa tilassa näyttelijän on toimittava myös dramaturgina. (Hulkko 2011, 24-26 ja 46-47)

Ecole Philippe Gaulierin avaamat pohdinnot esiintyjyydestä ja teatterin jäsentämisestä leikin kautta asettuvat minulle suhteeseen tämän nykynäyttelijäntaiteelle keskeisen kysymyksen kanssa. Leikki, kuten olen sitä tarkastellut tässä opinnäytetyössä, näyttäytyy minulle strategiana ja pohjana, josta käsin nykynäyttelijä voi tehdä tätä dramaturgista työtä konkretian kautta niin harjoituksissa kuin esitystilanteessa. Ajattelen, että leikki toimii samoin siltana nykyteatterissa näyttelijän kokeman dramaturgisen emansipaation ja perinteisempien ohjaaja- ja näytelmäkirjailijavetoisten prosessien välillä. Suhtautumalla leikin kautta perinteisemmän vastuunjaon rakenteisiin, voi näyttelijä löytää vapauden hallita ja olla vastuussa oman työnsä ja taiteensa dramaturgiasta myös tilanteissa, jossa vapaus näyttäytyy rajallisena.

Leikin jäsentäminen nykynäyttelijäntaiteen kautta herättää kuitenkin jatkopohdintoja suhteessa nykyohjaajantaiteeseen. Miltä nykyohjaajantaide näyttäytyy leikin näkökulmasta?

## 5.1. Riittävän vähän tietäminen

Jäsennän ohjaajantyötäni nykyisin *riittävän vähän tietämisen* kautta. Siinä missä aiemmin valmistautuessa harjoituksiin halusin tietää riittävän paljon, voidakseni tehdä oikeat päätökset harjoituksissa. Ajattelen muutoksen johtuvan siitä, että suhteen luovaan työhön on muuttunut tutkivammaksi ja avoimemmaksi. Uskon sen liittyvän leikin muutokselle alttiiseen luonteeseen. Tutkiva ja avoin suhde näkyy esimerkiksi self-sabotagen tapaisessa työtavassa. Self-sabotagessa hakeudun aktiivisesti ja uteliaasti uudenlaisten impulssien, ratkaisujen ja epätasapainosta syntyvien materiaalien äärelle.

Leikin muutokselle alttiin luonteen myötä suhteeni luomisprosessiin on muuttunut tutkivammaksi ja avoimemmaksi. Lähestymistapani ottaa yllätykset avosylin vastaan ja mm. self-sabotagen kautta aktiivisesti hakeutuu ei-tietämisen pariin.

Muuttuneessa ammattiympäristössä, jossa kaikki työryhmän jäsenet ovat dramaturgeja, säilyy se, että myös ohjaaja edelleen tekee dramaturgista työtä. Oma tekijyyteni ohjaajana pohjautuu usein kokonaisdramaturgisen päätöksenteon ympärille. Tähän isojen palasten yhteentörmäytykseen ja isojen dramaturgisten ratkaisujen luonnosteluun suhtaudun – yllätys yllätys - leikkinä. Se näyttäytyy mm. radikaalina *mitä jos?* - ajatteluna. Tietoisten ja harkittujen päätösten sijaan suhtaudun ohjaajan dramaturgiseen prosessiin tutkimusmatkana. Materiaalien ja näyttämöllisten ainesten yhteentörmäytykset, frankensteinmaiset yhdistelyt ja poistelut ovat uteliaan ja leikkimielisen teatterintekijän leikkikenttä. Radikaali tässä yhteydessä on ohjenuora itselleni, jonka tarkoituksena on kannustaa kysymään niitä mitä jos? -kysymyksiä, jotka vaistonvaraisesti sivuutan tai jätän huomiotta. Se rohkaisee kokeilemaan mitä eriskummallisimpien ja toisistaan kaukaisimpien ainesten yhdistelyä. Tämä sattumanvarainen ja intuitiivinen työtapo yhdistettynä siihen minkälaiset yhdistelmät ja kokeilut herättävät minussa lapsenomaista innostusta ja leikin paloa, ovat nähdäkseni se missä oma taiteellinen kädenjälkeni näkyy. Taiteellisessa lopputyössäni *Henrietta-show*:ssa, yleisösuosikiksi nousi kohtausta, jossa Tarja Haloseksi ja Aira Samuliniksi tekeytyneet esiintyjät esittivät tankotanssinumeron tangomusiikin tahtiin. Kohtausta syntyi kokeilemalla lukuisia erilaisia yhteentörmäytyksiä ja useassa eri vaiheessa.

Vaikka kohtausten kehittyminen oli kovan mitä jos? -työn tulos, lopulta tuntui siltä kuin kohtausten materiaalit olisivat osuneet kohdilleen kuin sattumalta.

Riittävän vähän tietäminen näkyy myös suhtautuessa ohjaajantyöhön leikin ja leikkimisen fasilitoijana. Teatteriohjaaja Yana Ross vastasi vetämällään kurssilla kysymykseen, siitä kuinka ohjaajan kuuluisi valmistautua harjoituksiin, määrittellen ohjaajan tehtäväksi tuoda mukanaan harjoituksiin *jotain*. Jokin lähtökohta. Jokin selkeä lähtöimpulssi. Tämän jälkeen työ muuttuu kollaboratiiviseksi. Harjoitusten alussa päätösten ja linjanvetojen merkitys myös korostuu, ne toimivat pohjana työryhmän yhteiselle ajattelulle. Tämän myötä voisi jäsentää yhdeksi nykyohjaajan tehtäväksi voisi leikin lähtöraamien asettamisen. Sellaisten, joita työryhmä voi alkaa leikillään uudelleenmäärittelemään. On tärkeää olla tuomatta mitään liian valmista. Etchells kirjoittaa, että Forced Entertainmentissä heillä on sanaton sopimus, ettei kukaan tuo mitään liian valmista osaksi prosessia. Osittain rakennetut tai puretut rakennukset ovat heille inspiroivimmat leikkikentät. (Etchells 1999, 51) Samalla tavoin kuin ohjaaja voi tuoda, tekstianalyysiin pohjautuvassa työtavassa, tulkinnan työstettävän kohtausten draamallisesta tilanteesta. Leikin kautta työtään jäsentävä ohjaaja voi tuoda leikin työskentelyn lähtöimpulssiksi tai auttaakseen esiintyjä. Näin toimittiin Gaulierin koulussa, jossa leikkimisen ilon puutteessa opettaja ehdotti opiskelijoille leikkiä, jota leikkiä kohtauksessa. Sitä kuinka leikkiä leikitään ei voi kuitenkaan ennalta määrätä. Se jää leikkijän ratkottavaksi.

## 5.2. Jatkopohdintoja

Gaulierin koulun tulokulma teatterityöhön on omalaatuinen. Olen sen takia joutunut miettimään, kuinka soveltaa vuoden oppeja ohjaajuuteeni. Kun pohdin tätä koulun opettajalle, Michiko Miyazaki-Gaulierille, hän naureskeli *‘You are going to suffer!’*

Olen palattuani miettinyt valtaa, vastuuta ja vapautta ohjaajana määritellä työtapoja. Ratkaisu kysymykseen, kuinka kommunikoida esimerkiksi tulevien työryhmieni näyttelijöille tapaan suhtautua leikkiin toiminnan lähtökohtana, ei tule ratkeamaan kirjallisessa muodossa. En ole päässyt vielä riittävästi ohjaamaan palattuani Suomeen.

Tämä käännöstyö tulee väistämättä olemaan iso osa tulevia taiteellisia prosessejani ohjaajana.

Ecole Philippe Gaulier:ssa viettämäni vuosi oli valehtelematta tähänastisen elämäni tärkeimpiä päätöksiä. Henkinen kasvu, jonka koin vuoden aikana niin taiteilijana kuin siviili-ihmisenä on päätähuimaava. Kääntöpuolena on, että nyt kun katson uunituoreena teatterialan ammattilaisena kentälle, minulla on myös kovin yksinäinen olo teatterikäsitökseni kanssa. Kaipaen sitä kollektiivia ja kollegiaalisuutta, joka kiteytyi yrityksiin pelastaa esitystilanne päivä toisensa jälkeen. Se, minkälaisilla sanoilla ja tulokulmilla työtä tehdään, on yllättävän suuri vaikutus. Leikistä juttellessani kokemani ohi- ja ristiinpuhumisen kokemus on entisestään voimistanut näitä tuntemuksia. Olen joutunut miettimään, kuinka paljon Ranskasta tuomaani voin lopulta implementoida työskentelyyni sellaisenaan.

Tämä opinnäytetyö on osa prosessia, jossa olen yrittänyt kirkastaa mikä lopulta on se olennainen, minkä haluan pitää mukana. Niin paljon jää sanomatta tämänkin laajuudessa työssä, tuntuu kuin pääsin lopulta vasta raapaisemaan pintaa. Mietin myös kuinka paljon tämä kaikki lopulta merkitsee. Jokainen työprosessi muovautuu siihen osallisena olevien mukaan. Jokainen työryhmä kehittää omaa sanastoaan. Jokainen työryhmä on teatterikäsitösten yhteentörmäytys ja sulatusuuni.

Sisäistin Ranskassa viimein sen, että vastaukset harvoin tulevat omasta pääkopastani. Etenkin koulun opettajista Carlo Jacucci painotti ympäröivästä maailmasta inspiroitumista. Koulusta välittyvä suhde teatterityöhön oli mielestäni kovin kaunis.

Josko soveltaisin tätä kauneutta etsivää, lempeää ja avointa suhdetta myös näihin kysymyksiin? Minulla oli ilo jutella epäformaalissa tilaisuudessa lyhyesti Niina Hosiasluoman kanssa Gaulier-vuodesta ja sitä ympäröivistä pohdinnoista. Hän tarjosi uuden näkökulman kertomalla, että häneen vaikuttaa hyvin paljon työryhmän ohjaajan energiat ja tapa olla. Pohdimme, että jos ohjaajana suhtautuu leikkimielisesti, avoimesti ja ilon kautta työhönsä, niin ehkä sillä jo pääsee pitkälle.

## 6. LOPUKSI

Akateeminen kirjoittaminen on hankalaa. Se tuntuu typistämistä vastustavien ajatusten ja näkökulmien typistämiseltä. Anarkististen elementtien pusertamiselta seurattavan ajatuksen kehikkoon. Omaksuessani opinnäytetyön lainalaisuuksia tekstimuotona, jouduin myös sortumaan kompromissiin, joka oli leikistä kirjoittaminen varsin ei-leikkisästi. Se oli kuitenkin pakollinen paha. En voinut lähteä haastamaan teosmuodon raameja, ennen kuin ymmärsin missä ne menevät. Anekdoottien runsas käyttö lähdemateriaalina toi onneksi kuitenkin hieman keveyttä aiheen tarkasteluun.

Kirjoitusprosessi oli myös armoton, uuden kirjan avatessani, aukeaa myös uusi tyhjyyden tunne kaiken sen kirjallisuuden edessä, mihin ei ole vielä ollut aikaa perehtyä. Potentiaalisen lähdemateriaalin lista paisuu armotonta tahtia. Onneksi prosessiin mahtui myös iloisia yllätyksiä. Nimet, jotka usein mainittiin, sekä heidän ajatukset joihin viitattiin, alkoivat prosessin edetessä tulla tutuiksi. Teoreettisemman tekstin lukeminen tuntui myös prosessissa kevyemmältä kuin koskaan aiemmin. Ilokseni huomasin avatessani Lehmannin klassikon, että toisin kuin viimeksi yrittäessäni, tällä kertaa ymmärsin jotain lukemastani. Ehkä jotain on siis matkan varrella tarttunut mukaan, jotain on tullut opittua, joku ajatus mahdollisesti kehittynyt. Hyvä niin.

Tämä opinnäytetyö merkitsee minulle myös seitsemän vuoden taipaleen loppusuoraa, siihen liittyy kaikenlaisia tunteita. Seitsemän vuoden aikana olen aikuistunut ja opiskellut itselleni ammatin, josta en tiennyt opintojen alussa juuri mitään. Ohjauksen koulutusohjelma on toiminut kotipesänä kasvuprosessin aikana ja olen sen suomasta turvaverkosta hyvin kiitollinen. Koen ohjauksen koulutusohjelman olleen minulle oikeaksi paikaksi kasvaa ja löytää itseni taiteilijana. Nimike, joka edelleen tuntuu hieman vieraalta, mutta ehkä siihenkin tottuu.

Kiittää haluan monia, mutta pidättäydyn lyhyessä. Opinnäytetyön kontekstissa kiitän ensimmäisenä tämän kirjallisen osan ohjaavaa opettajaani Katariina Nummista kannustavasta ja rehellisestä palautteesta sekä Vilmaa vertaistuesta ja kirjoitusseurasta Helsingin kahviloissa.

Kiitos luonnollisesti myös Ecole Philippe Gaulierin opettajakunnalle ja luokalleni mullistavasta vuodesta. Kiitos menee myös Teatterikorkeakoulun ohjauksen kurssikavereilleni Kiialle ja Davidille yhteisestä matkasta.

Kiitos myös ohjauksen koulutusohjelman opettajille omintakeisen koulupolkuni sallimisesta ja tuesta vuosien varrella. Niin siinä vain kävi, että opiskeltuani seitsemän vuotta ohjausta päädyin kirjoittamaan opinnäytetyöni pitkälti näyttelijäntyöstä. Se on toisaalta hyvin kuvaavaa kuluneesta seitsemästä vuodesta, jonka aikana olen seilannut näyttämön ja ohjaajan penkin väliä. Vaikka se on matkan varrella herättänyt myös kysymyksiä tekijäidentiteetistäni, olen vakuuttunut siitä, että se on ollut minulle oikea polku. Keskeisimmät oivallukset ja oppimani sisäistäminen on tapahtunut juuri näiden kahden työnkuvan rajapinnalla.

Ranskaan vuodeksi lähtemisen voi nähdä tämän seilaamisen eräänlaisena huipentumana. Eikä ehkä ole ihme, että Gaulierin koulu veti minua puoleensa. Koulu tuntuu keräävän paikkaansa etsiviä yksilöitä saman katon alle. Koulu muistuttaa, että erityispiirteesi ovat valovoimaisuutesi lähde. Koulu opetti minulle tavan katsoa maailmaa ilolla ja avoimuudella ja sen että näyttämö on paikka suurille unelmille. Näyttämö on mielikuvituksen leikkikenttä, jossa säännöt ovat aina uudelleenneuvoteltavissa. Koulu opetti, että hauska valhe on parempi kuin tylsä totuus ja sen että jos epäonnistuu, kannattaa tehdä se isosti. Tämä kaikki kiteytyy Gaulierin luokallemme jättämään viimeiseen opetukseen, kun hän päätti kouluvuoden päätöspuheensa tyypilliseen tapaansa lapsellinen virne kasvoilla:

*Sometimes it's good to say, 'fuck you'!*

## LÄHDELUETTELO

### Painetut lähteet:

Bogart, Anne. 2004. *Ohjaaja valmistautuu: seitsemän kirjoitusta taiteesta ja teatterista*. Alkuperäisteos *A director prepares, Seven Essays on Art and Theatre* 2001. Käännös Arlander, Annette. Helsinki: Like ja Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu

Caillois, Roger. 2001. *Man, Play and Games*. Alkuperäisteos *Les jeux et les hommes* 1958/1961. Kääntänyt Meyer Barash. Urbana ja Chicago: University of Illinois press.

Etchells, Tim. 1999. *Certain Fragments: Contemporary Performance and Forced Entertainment*. Lontoo: Routledge.

Hulkko, Pauliina. 2011. *Ruumiinsyntaksista näyttelijädraamaturgiaan*. Teoksessa *Nykynäyttelijän taide: horjutuksia ja siirtymiä*. Toim. Silde, Marja. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Hulkko, Pauliina & Kirkkopelto, Esa & Silde, Marja & Tapper, Janne & Tervo, Petri & Tuisku, Hannu. 2011. *Ehdotus nykynäyttelemisen uudeksi kieliopiksi*. Teoksessa *Nykynäyttelijän taide: horjutuksia ja siirtymiä*. Toim. Silde, Marja. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Kirby, Michael. 2003. *On Acting and Not-Acting*. Teoksessa *Performance: Critical concepts in literary and cultural studies*. Toim. Auslander, Philip. Lontoo: Routledge.

Lehmann, Hans-Thies. 2006. *Postdramatic Theatre*. Alkuperäisteos *Postdramatisches Theater* 1999. Kääntänyt Karen Jürs-Munby. E-kirjaversio PDF. Lontoo: Taylor & Francis e-Library.

Numminen, Katariina. 2018. *Dramaturginen prosessi leikkinä*. Teoksessa *Dramaturgiakirja: Kaikki järjestyy aina*. K. Numminen, M. Kilpi ja toim. M.

Hyrkkänen. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja, 68. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Rancière, Jacques. 2009. *The Emancipated Spectator*. Alkuperäisteos *Le Spectateur émancipé* 2008. Käännös Elliott, Gregory. Lontoo: Verso.

Schechner, Richard. 2016. *Johdatus esitystutkimukseen*. Alkuperäisteos *Performance Studies: An Introduction*. Toim. Brady, Sara. Käännös Silvonon, Sarianna. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja, 48. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Stenros, Jaakko. 2015. *Playfulness, Play and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Tampere: Tampere University Press.

### **Internet-lähteet:**

Etchells, Tim. 2018. *Tim Etchells on play / games / rules*. Haastattelija Cleaves, Phil. Essential Drama. Haettu 25.3.2024. <https://essentialdrama.com/2018/06/19/tim-etchells-on-play-games-rules/>

The New York Neo-Futurists kotisivut. *Home page*. Haettu 25.3.2024. <https://www.nyneofuturists.org/>

The New York Neo-Futurists kotisivut. *About: Mission and history*. Haettu 25.3.2024. <https://www.nyneofuturists.org/about>