

Opinnäytetyö (YAMK)

Kulttuuriala

2023

Ilja Mäkelä

NÄYTELMÄN SISÄISET PELIT

– näkökulmia ja työkaluja nuoren näyttelijän ohjaamiseen



Opinnäytetyö (YAMK) | tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Kulttuuriala, Taiteen uudet kontekstit

2023 | 93 sivua, 18 liitesivua

Ilja Mäkelä

NÄYTELMÄN SISÄISET PELIT

- näkökulmia ja työkaluja nuoren näyttelijän ohjaamiseen

Näyttelemisen ohjaaminen on suurelta osin näyttelijän keskittymisen ja tarkkaavaisuuden kohdistamista tilanteen kannalta olennaisella tavalla. Tämä opinnäytetyö jäsentää teatterialan asiantuntijoiden ajatusten pohjalta näkökulmia ja työkaluja, joilla teatteriohjaaja tai -opettaja voi auttaa ennen kaikkea nuorta näyttelijää eläytymään roolihenkilönsä tilanteeseen. Konstantin Stanislavskin luoman näyttelijäntekniikan ytimessä olevien käsitteiden, tehtävien, esteiden ja taktiikoiden tarkoituksenmukaisella hyödyntämisellä draamallisen tilanteen voi muotoilla niin, että siitä rakentuu innostava ja energinen, pelin kaltainen kokemus.

Opinnäytetyössä eritellään, miten teatteriesitykseen suunnitellaan mielekästä, jännittävää ja innostavaa näyttämötoimintaa, joka korostaa roolihenkilöiden välistä dynamiikkaa ja jännitettä. Periaatteet, joilla esiintyjää ohjataan hakeutumaan luontevasti ja turvallisesti kontaktiin ja vuorovaikutukseen kanssänäyttelijöiden ja yleisön kanssa, luovat edellytyksiä kaikelle teatterin tekemiselle. Toimivalla, vapautta korostavalla asemoinnilla ohjaaja tukee nuoren näyttelijän läsnäoloa.

Opinnäytetyössä osoitetaan, että erilaisten pelien sisällyttäminen suoraan näytelmän kohtausten sisään voi edesauttaa luontevan näyttämötoiminnan rakentumista teatteriesitykseen hyvin hausalla ja motivoivalla tavalla. Myös nuorten teatteriharrastajien kanssa toteutettu pilottitutkimus ja sen kautta kerätyt osallistujien ajatukset tukevat pelillisten keinojen tehokkuutta.

Asiasanat: Teatteriohjaajat, teatteri-ilmaisun ohjaus, teatteriohjaus, teatteriopettajat, näyttelijät, näytteleminen, harrastajateatterit, nuoret, pelit, pelillistäminen

Master's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Master of Culture and Arts, Contemporary Contexts of Arts

2023 | 93 pages, 18 pages in appendices

Ilja Mäkelä

GAMES WITHIN A PLAY

- perspectives and tools on directing young actors

Directing acting is largely about focusing the actor's concentration and attention in a way that is relevant to the situation. Based on the experts' ideas, this thesis articulates perspectives and tools that a theatre director or teacher can use to help, especially young actors, empathise with the situation of their characters. By making purposeful use of the concepts at the centre of Konstantin Stanislavsky's acting technique – tasks, obstacles and tactics – a dramatic situation can be shaped to create an engaging and energetic game-like experience.

The thesis will specify how to design stage action that is meaningful, exciting and engaging – while also emphasising the dynamics and tension between the characters. The principles of directing the performer to seek contact and interaction with fellow performers and the audience in a natural and safe way create the conditions for all theatre-making. Through effective blocking that emphasises freedom, the director further supports the presence of young actors.

The thesis shows that incorporating different kinds of games directly into scenes of a play can contribute to building a natural stage action into a theatrical performance in a very fun and motivating way. A pilot study with young theatre enthusiasts and the reflections of the participants collected through this study also confirm the effectiveness of game-based methods.

Keywords:

Theatre directors, theatre directing, theatre teachers, actors, acting, amateur theatres, young people, games, gamification

Sisältö

1 Johdanto	6
2 Näyttelemisen ohjaaminen	10
2.1 Lasten ja nuorten ohjaaminen	10
2.2 Näyttelijäntyön keskeiset elementit	18
2.2.1 Keskittyminen ja tarkkaavaisuus	20
2.2.2 Tavoite eli tehtävä	23
2.2.3 Esteet	30
2.2.4 Toiminta ja taktiikat	32
2.2.5 Näyteltävissä olevan näyttämötoiminnan kriteerit	37
2.3 Esiintyjien välinen kontakti ja vuorovaikutus	41
2.3.1 Kuunteleminen	42
2.3.2 Katsominen	43
2.3.3 Fyysinen kontakti ja rajat	44
2.4 Tilanteen näyttämöllistäminen ja asemointi	48
3 Näytelmän sisäiset pelit	53
3.1 Näyttelemisen flow	53
3.2 Pelillinen näyttämötoiminta	56
3.3 Draamallisen kohtauksen pelillistäminen	65
4 Pelillisten menetelmien pilottitutkimus	71
4.1 Pilottitutkimuksen toteutus ja kuvaukset kokeiluista peleistä	71
4.2 Nuorten osallistujien kokemukset pilottitutkimuksesta	79
4.3 Huomioita pilottitutkimuksen toiminnasta	83
5 Lopuksi	85
Lähteet	90

Liitteet

Liite 1. Tutkimustiedote.

Liite 2. Suostumuslomake osallistujalle.

Liite 3. Suostumuslomake huoltajalle.

Liite 4. Dialogi 1: James Bond ja Ernst Stavro Blofeld.

Liite 5. Dialogi 2: Romeo ja Julia.

Liite 6. Dialogi 3: Äiti, isä ja tytär.

Liite 7. Kyselylomake.

Liite 8. Kyselylomakkeen vastaukset.

1 Johdanto

Pystyn ajattelemaan vain yhtä asiaa kerrallaan. Parin sekunnin aikana saatan ehtiä ajatella monia asioita, mutta kaikkia niitä silti vuorotellen, en samanaikaisesti.

Kun kävelen näyttämölle näytellen roolihenkilöä, niin mitä ajattelen kävellessäni? Ajattelenko, miten liikutan jalkaani ja miten siirrän painoni jalalta toiselle? Ajattelenko missä pidän käsiäni, minne katson? Ajattelenko pamppailevaa sydäntäni, kuivuvaa kurkkuani, tärinää polvissani? Ajattelenko katumusta siitä, etten niistänyt vielä yhden kerran tai etten poistanut roskaa kengästäni ennen näyttämölle astumista? Ajattelenko seuraavaa repliikkiäni tai sen iskua tai kohta näyttämöllä, jonne minun tulisi kävellä? Ajattelenko yleisöä tai heidän reaktioitaan tai odotuksiaan tai tuttujani siellä? Ajattelenko vastaanäyttelijää ja hänen repliikkejään, tai ajattelenko musiikkia, joka taustalla soi? Kuuntelenko, kuulenko, katsonko, näenkö, tunnustelenko, tunnenko, haistanko, maistanko, muistelenko, suunnittelenko?

Mitkä ajatukset ovat minun ja mitkä roolihenkilöni ajatuksia? Mitä ajattelen ja missä järjestyksessä? Olenko läsnä? Mitä roolihenkilöksi eläytyneen näyttelijän tulisi ajatella, mihin hänen kannattaisi keskittyä?

Ultimate on frisbeellä pelattava joukkuelaji, jossa tavoitteena on tehdä maaleja heittämällä kiekko joukkuetoverille vastajoukkueen maalialueella. Pelatessani ultimatea yritän tehdä kaikkeni, jotta joukkueeni saa pidettyä kiekon hallussaan ja jotta onnistumme tekemään mahdollisimman monta maalia. Vastajoukkueen saadessa kiekon haltuunsa yritän tehdä kaikkeni, jotta he menettäisivät sen. Pelin aikana olen parhaimmillaan täydellisen keskittynyt sekä joukkuetovereideni että vastustajien liikkeiden lukemiseen, ennakoimiseen ja niihin reagoimiseen. Haen mahdollisimman hyvää paikkaa, yritän harhauttaa ja saada kiekosta otteen.

Ultimate-peli on parhaimmillaan hyvin jännittävää, ja joukkueiden välinen tasavahvuus entisestään voimistaa niiden välistä jännitettä. Paineet kasvavat, kun pelissä on käänteitä ja läheltä piti -tilanteita. Parhaimmillaan pelaaja pääsee

flow-tilaan, jossa hetken ajan ei ole olemassa muuta kuin kiekko, toiset pelaajat, pelin tavoite ja säännöt. Keskittyminen kohdistuu pelin kannalta täsmälleen oikealla tavalla ja itsestään vailla ylimääräistä ponnistelua.

Kuvitellaan, että ultimate-peli tapahtuisi teatterin näyttämöllä yleisön edessä ja että olisimme etukäteen sopineet, kumpi joukkue voittaa pelin. Kuvitellaan myös, että tavoittelemme illuusiota, jossa yleisö pitää peliä aitona, reiluna otteluna, jonka lopputulos ratkeaa pelin myötä katsojien silmiensä edessä. Mikäli minun joukkueeni tulisi voittaa, voisin pelata varsin normaalisti ja tehdä kaikkeni, jotta me voittaisimme pelin. Lisäksi minun tulisi sekä nauttia että kenties yllättyäkin jokaisesta maalista, vastustajien epäonnistumisista ja joukkueeni lopullisesta voitosta. Jos taas oman joukkueeni tulisi hävitä, mitä silloin tekisin? Mihin silloin keskittyisin? Minun tulisi näyttellä hyvin pelaamista, kaikkeni tekemistä ja lopulta silti hävitä – kenties häviöstä yllättyneenä ja pettyneenä.

Tästä on nähdäkseni kyse näyttelijän tehtävässä loppuun asti harjoittelussa näytelmässä: Määrittää panokset, säännöt ja rajoitteet, pelata täysillä ja lopulta päätyä roolihenkilön tarinan kannalta sovittuun lopputulokseen: voittoon, häviöön tai tasapeliin. Joko roolihenkilö saavuttaa tavoitteensa tai sitten ei saavuta sitä. Näyttelijä tietää etukäteen, miten roolihenkilön käy, ja silti näyttämölle astuessaan hänen tulisi ikään kuin tehdä kaikkensa saavuttaakseen päämääränsä kirjoitettuja repliikkejä ja sovittuja näyttämötoimintoja käyttämällä.

Miten teatteriohjaajana voin auttaa näyttelijää eläytymään ja keskittymään roolihenkilön tilanteeseen? Voisiko pelit tarjota mahdollisuuden kohtauksen rakentamiseen? Mitä jos ohjaisin näyttelijän kohtauksessa pelaamaan peliä? Jos ohjaisin hänet tavoittelemaan sen voittoa? Voisin säätää pelin sääntöjä sellaisiksi, että häviämään kirjoitettu roolihenkilö ei voisi voittaa näytelmään rakennettua peliä, vaikka hän tekisi kaikkensa.

Kun näyttelijänä on nuori henkilö, sanotaan vaikkapa 12–20-vuotias, voisiko teatteriesityksen määrittelemisen peliksi saada hänet syttymään? Löytyisikö pelin kautta esitykseen ja hänen näyttelijäntyöhönsä energiaa, läsnäoloa, dynamiikkaa ja jännitettä? Voisiko pelin kautta saavuttaa läsnäoloa, jossa hän ei olisi

keskittynyt seuraavaan repliikkiin, näyttämön tietyssä kohdassa seisomiseen tai katsojien katseen alla olemiseen, vaan oman roolihenkilönsä tavoitteeseen tai tehtävään ja tavoitteen edessä ja tehtävän varrella olevien esteiden voittamiseen?

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on koota teatterialan asiantuntijoiden ajatusten pohjalta näkökulmia ja työkaluja teatteriohjaajan tai -opettajan käytettäväksi ja pohdittavaksi hänen työskennellessään nuoren näyttelijän tai kokonaan nuorista koostuvan teatteriryhmän parissa. Monet näyttelijäntyölliset työkalut voidaan sellaisenaan nähdä pitkälti pelillisinä elementteinä, joiden avulla erityisesti nuoren näyttelijän ohjaaja pystyy pelejä ja leikkejä sekä niihin sovittavia sääntöjä hyödyntämällä ja varioimalla rakentamaan tekstilähtöisen näyttämöteoksen kohtauksiin hauskaa ja tavoitteellista toimintaa. Tämä voi auttaa nuorta esiintyjää eläytymään ja heittäytymään roolihenkilönsä tilanteeseen.

Osana opinnäytetyötä järjestettiin pilottitutkimus, jossa pelillisten elementtien hyödyntämistä kohtausharjoituksissa kokeiltiin 13–20-vuotiaiden teatterinharrastajien kanssa. Kohtauskokeilujen päätteeksi osallistujat jakoivat ajatuksiaan ja kokemuksiaan tutkimuksesta kyselylomakkeen ja lyhyen haastattelun muodoissa. Tutkimustulokset vahvistavat pelillisten keinojen hyödyllisyyttä nuoren näyttelijän ohjaamisen keinoina.

Opinnäytteen toinen luku avaa ohjaamiseen liittyviä haasteita ja mahdollisuuksia sekä jäsentää näyttelijäntyön ja ohjaajantyön keskeisiä teorioita ja menetelmiä nuoren näyttelijän ohjaajalle merkityksellisistä näkökulmista. Kolmannessa luvussa syvennytään näyttelemisen flow-tilaan ja näytelmän pelillistämisen mahdollisuuksiin nuoren näyttelijän työskentelyn mielekkyyden vahvistajana. Neljännessä luvussa kuvataan näytelmäkohtauksen pelillistämistä kokeilevan pilottitutkimuksen toteutus sekä analysoidaan sen tuloksia. Lopuksi pohditaan opinnäytetyön merkitystä ja syntyneitä näkökulmia nuoren näyttelijän ohjaamiseen.

Lähdeaineistona on käytetty pääasiassa teatterialan kansainvälisten asiantuntijoiden kirjoituksia. Yhtenä keskeisenä lähteenä on toiminut Valerie

Clayman Pyen ja Hillary Haft Bucsin kokoelmateos **Objectives, Obstacles, and Tactics in Practice: perspectives on activating the actor** vuodelta 2020. Kirjassa joukko teatteriopettajia ja -ohjaajia esittelevät artikkeleissaan parhaita menetelmiään ja keskeisimpiä näkökulmiaan näyttelijöiden koulutuksessa Konstantin Stanislavskin luoman näyttelijäntekniikan ytimessä olevia tavoitteita, esteitä ja taktiikoita hyödyntämällä.

Lasten ja nuorten ohjaamista lähestytään muun muassa neljän lasten ja nuorten parissa työskentelevän teatteriohjaajan ja -opettajan teosten kautta: brittiläisen Samantha Lanen **Directing Young People in Theatre** (2015), yhdysvaltalaisen Matt Buchananin **Directing Kids** (2015), Daniel Millsin **Stress free directing** (2015) ja Elisabeth Swadosin **At play: teaching teenagers theater** (2006).

Näyttelijäntyyön ja ohjaajantyyön teorioiden muina keskeisinä lähteinä hyödynnetään esimerkiksi venäläisen teatteriohjaajan ja pedagogin Konstantin Stanislavskin teosta **Näyttelijän työ** (suomennos vuodelta 2011) sekä Stanislavskin menetelmiä tulkitsevia Bella Merlinin teoksia **The Complete Stanislavsky Toolkit** (2016) ja **Konstantin Stanislavsky** (2018), yhdysvaltalaisen teatteriohjaajan ja pedagogin Robert Cohenin **Acting Power: the 21st century edition** (2013), brittiläisen teatteriohjaajan Mike Alfredsin **Different Every Night** (2015) sekä yhdysvaltalaisen elokuvaohjaajan Judith Westonin **Directing Actors** (2021).

Pelin ja leikin näkökulmaa haetaan edellä mainittujen lisäksi erityisesti brittiläisen teatteriohjaajan ja pedagogin John Wrightin teoksista **Why is that so funny?** (2015) ja **Playing the mask: Acting without bullshit** (2017).

Muita näkökulmia tuovat muun muassa Practical Aesthetics -näyttelijäntekniikkaa käsittelevät teokset kuten **A Practical handbook for the Actor** (1986), David Mametin **Tosi ja epätosi** (2002) ja Lee Michael Cohnin **Directing Actors: A Practical Aesthetics Approach** (2021).

2 Näyttelemisen ohjaaminen

Tässä luvussa pyrin hahmottaan näyttelijän- ja ohjaajantyön teorioihin sekä teatterin opettamista ja nuorten teatteriryhmien ohjaamista käsittelevien teosten pohjalta keskeisiä näkökulmia näyttelemisen ohjaamiseen. Käsittelen ensin yleisesti lasten ja nuorten ohjaamisen periaatteita. Tämän jälkeen alaluvussa 2.2 tarkastelen näyttelijäntyön keskeisiä elementtejä pyrkien havaitsemaan näkökulmia, miten ne rakentavat näyttelijän ajattelua, keskittymistä ja tarkkaavaisuutta näyttämöllä. Nuoren näyttelijän ohjaaminen on nähdäkseni suurelta osin näyttelijäntyöllisen ajattelun opettamista, joten ohjaajan on oltava hyvin tietoinen esiintyjän tarkkaavaisuudesta. Nuorten esiintyjien ohjaamisessa tulee ottaa huomioon myös esiintyjien keskinäisen kontaktin ja vuorovaikutuksen rakentuminen hallitusti ja turvallisesti sekä toiminnan näyttämöllistäminen toimivaksi asemoinniksi. Kontaktia ja vuorovaikutusta käsitellään alaluvussa 2.3 ja asemointia alaluvussa 2.4.

2.1 Lasten ja nuorten ohjaaminen

Yhdysvaltalainen teatteriopettaja ja -ohjaaja Matt Buchanan (2015, 1) kirjoittaa teoksessaan *Directing Kids*, että valtaosa ihmisistä, jotka lähestyvät ensimmäistä näytelmäänsä lasten kanssa, ovat joko opettajia vailla ohjauskokemusta tai teatteriohjaajia, jotka työskentelevät lasten kanssa ensimmäistä kertaa.

Brittiläinen teatteriohjaaja Samantha Lane (2015, 7) huomauttaa kirjassaan *Directing Young People in Theatre*, että ammattiohjaajilta, vaikka ovatkin kuin kotonaan ammattinäyttelijöiden ja näyttelijäopiskelijoiden kanssa, puuttuu yleensä tarvittavat taidot ja tekniikat nuorten kanssa työskentelyyn. Teatterin ja draaman opettajalla taas ei välttämättä ole kokemusta ja koulutusta ohjaamisen taidosta, vaikka heillä olisikin taito työskennellä nuorten kanssa. Suomessa teatteri-ilmaisun ohjaajien koulutukseen kuuluu sekä pedagogisia taitoja että ohjaajantyön taitoja, ja sinänsä voi ajatella koulutuksen vastaavan ainakin jossakin määrin molempia tavoitteita.

Näytelmän harjoittelu nuorten teatteriryhmän kanssa on aina taiteellisen prosessin ohella enemmän tai vähemmän myös pedagoginen prosessi. Lasten ja nuorten ohjaaja saattaa olla ainoa aikuinen työryhmässä. Hänen tulee osata kommunikoida ja harjoituttaa näytelmää niin, että esiintyjät samalla kehittyvät teatterin tekijöinä sekä oppivat esimerkiksi teatterillista ja näyttämöllistä ajattelutapaa. Välttämättä esityksen lopputulos ja sen taiteellisten ansioiden kunnianhimo ei olekaan keskeisimpänä prioriteettina, vaan usein tärkeintä on esimerkiksi se, että työskentely on hauskaa ja palkitsevaa. Samalla kuitenkin ajattelen, että lasten ja nuorten kanssa on täysin mahdollista tehdä myös taiteellisesti hyvin kunnianhimoista ja viimeisteltyä, monipuolista ja kokeilevaa, hulvatonta, koskettavaa ja sykähdyttävää teatteria – teatteria, josta nauttivat myös muut kuin esiintyjien vanhemmat.

Matt Buchanan (2015, 165) ja toinen yhdysvaltalainen teatteriopettaja ja -ohjaaja Daniel Mills (2015, 12–13) painottavat eritoten hauskuuden merkitystä teatteriharjoituksissa. Esitys voi olla oma palkintonsa, mutta useimmat lapset tekevät teatteria siksi, että heillä on hauskaa. Tämä ei kuitenkaan Millsin mukaan tarkoita, että ohjaajan tarvitsisi olla hauska persoona tai vitsiniekka tai että harjoittelun tulisi olla yhtä naurua. Pikemminkin hauskuus on hänelle sitä, että jokainen osallistuja on mukana rakentamassa näyttävää esitystä ja pääsee osoittamaan älykkyyttään, taitojaan ja tietämyksiään. Hauskuus on sitä, että jokainen saa tunnustusta ja arvostusta ponnisteluistaan. Kaikkia haastetaan taidoissaan, ja samalla heitä arvostetaan yrittämisestä. Terveiden ihmissuhteiden ja ystävyys-suhteiden syntymistä tuetaan. Buchananin mukaan ei ole mitään hyötyä kiduttaa lapsia kahden kuukauden ajan saadakseen heistä irti hyvän esityksen. Päin vastoin, harjoitukset voivat olla hauskoja, ja silti ryhmä voi tehdä kovasti töitä. Itse asiassa lapset työskentelevät harjoituksissa ahkerammin, jos heillä on hauskaa. Kaiken kaikkiaan ohjaajan vastuulla on varmistaa, että harjoitukset ovat osallistujille palkitsevia ja jotain, mitä he odottavat innolla.

Pohja hauskalle ja palkitsevalle harjoitusprosessille luodaan jo työskentelyn alussa, kun näytelmäteksti tai vaihtoehtoisesti ryhmälähtöisesti valmistettavan esityksen aihe ja idea valitaan sekä laaditaan roolitus. Lopputuloksen kannalta

on nähdäkseni hyvin olennaista, että esiintyjät innostuvat, inspiroituvat ja ovat motivoituneita valmistettavasta esityksestä sekä omasta roolistaan siinä. Mielekkään ja virtaavan kokemuksen kannalta valintojen tulee tarjota sopivasti haastetta, iloa ja myös vapautta jokaiselle osallistujalle. Ohjaajan kannattaa pohtia valintoja sekä taiteellisista että pedagogisista lähtökohdista. Myös omien ennakoasenteiden, tiedostettujen ja tiedostamattomien, sekä ilmeiseltä tuntuvien ratkaisujen jatkuva kyseenalaistaminen voi olla paikallaan, kun ohjaaja pohtii, kuka roolitetaan mihinkin rooliin. Ajattelen, että jokaiselle uudenlaisia haasteita ja itsensä ylittämisen mahdollisuuksia tarjoava sekä kenties roolihenkilöistä totuttuja mielikuvia ja konventioita raikkaasti ja rohkeasti rikkova ja uudistava roolitus voi olla paitsi pedagogisesti myös taiteellisesti usein lopulta parempi ratkaisu kuin varmalta tuntuva, osallistujien vahvuuksista ja mukavuusalueista ponnistava ilmeinen roolitus.

Työskennellessään nuorten kanssa ohjaaja voi joutua kohtaamaan useita epävarmuustekijöitä. Jopa näennäisesti taitavat esiintyjät saattavat olla haasteellisia, sillä heidän lahjakkuutensa voi olla raakaa ja valjastamatonta. Lisäksi nuoret ovat joskus arvaamattomia. Heillä voi olla käyttäytymisongelmia, haasteita läsnäoloissa ja täsmällisyydessä, kokemuksen puutetta – esiintymisessä ja elämässä – sekä vaativia vanhempia. Ryhmissä voi olla suurta ikä- ja taitohajontaa ja kehnoa ryhmädynamiikkaa. (Lane 2015, 8.) On tietystä mielessä terapeutista lukea, kuinka niin brittiläinen kuin yhdysvaltalainenkin nuorten ryhmien parissa työskentelevä teatteriohjaaja kirjoittaa tunnistettavasti samoista haasteista, joiden parissa Suomessakin jatkuvasti työskennellään.

Toisaalta, kuten Matt Buchanan (2015, 1) toteaa, nuorten ohjaaminen voi olla myös yksi teatterin tekemisen palkitsevimista kokemuksista. Vaikka ammattinäyttelijöiden ohjaaminen voi tarjota mahdollisuuden sellaiseen esityksen viimeistelyyn ja tyydyttävään hienosäätöön, jota ei ehkä saavuteta nuorten harrastajien kanssa, saattaa nuorten esiintyjien ohjaaja todistaa jatkuvasti valloittavaa heräämistä ja hienoja ahaa-elämyksiä. Nämä hetket voivat syntyä, kun nuoret oivaltavat uuden kyvyn, ymmärtävät uuden käsitteen tai ottavat kehityksessään merkittäviä askelia eteenpäin.

Mitkä siis ovat teatteriohjaajan roolit ja tehtävät silloin, kun hän ohjaa lapsia ja/tai nuoria? Taidekasvattaja ja teatteriohjaaja Marja Myllyniemi (2013, 4) kuvailee menetelmäoppaassaan **Näytellään oikeesti! – teatterin tekeminen lasten kanssa** rooliaan lasten teatteriryhmän ohjaajana ohjattaviensa työtoveriksi, joka odottaa lasten omaa tulkintaa kuuntelemalla heitä tarkasti, mutta joka on samalla kuitenkin selkeästi johtaja ja turvallinen ihminen. "Tekeminen ei ole otsa rypyssä puurtamista, vaan pakotonta 'harhailua' aiheen ja teeman kimpussa. Siihen kuuluvat pöllöilyt, nauramiset, ilon itkut ja raivon tunteet. Ohjatessani olen täysillä mukana. Se on yhdessä elämistä, jossa tähdätään samaan maaliin. Uskon lasten kykyihin ja vaadin heiltä parasta", Myllyniemi (2013, 4) summaa.

Yhdysvaltalainen teatteriohjaaja Elizabeth Swados (2006, 3) muotoilee kirjassaan *At Play: Teaching teenagers in theater*, että nuorten ryhmien ohjaajana on tultava opettajaksi, joka kieltää olevansa opettaja, ja toisaalta johtajaksi, joka ei sanele tai puhu pontevasti. Ohjaajan on kyettävä jazz-improvisaattorin tavoin olemaan kaikkina hetkinä valmiina muuttamaan työskentelyn suuntaa nuorten energian ja mielialan mukaan.

Nuorten näyttelijöiden ohjaajan on oltava itse erittäin tietoinen ja energinen innostaessaan nuoria osallistumaan ja antamaan itsestään parasta. Hän luo ilmapiirin, joka edistää huumoria, tutkimista ja riskien ottamista. Swados kuvailee ohjaajan roolia hyväntahtoiseksi jenginjohtajaksi, jonka on oltava samalla kaikkein intensiivisin esiintyjä – ja sitten valmis katoamaan taka-alalle. Hyvä ohjaaja on valmis päästämään irti odotuksista, eikä välttämättä kannatakaan aloittaa projektia päättäen jo etukäteen valmiiksi, millaista esitystä on tekemässä, kuka on valittu mihinkin rooliin, mikä on minkäkin kohtauksen asemointi ja millaista tulkintaa haetaan. Ohjaaja tavoittelee tietysti mahdollisimman hyvää teatteria, ja siksi hänen on pysyttävä ehdottoman omistautuneena nuorten terveydelle ja näkemyksille. (Swados 2006, 4.)

Monilla ihmisillä on teatteriohjaajasta mielikuva hyvin teatraalisena ihmisenä, joka seisoo näyttelijäryhmän edessä, huitoo ympäriinsä ja kertoo näyttelijöille, missä seisoa ja miten sanoa vuorosanansa. Teatteriohjaaja Lyndsey Turner

kuvailee Samantha Lanen haastattelussa tämäntyyppistä ohjaajaa "point and shoot" -ohjaajaksi. (Turner 2012 Lanen 2015, 3 mukaan.)

Samantha Lane on haastatellut kirjaansa seitsemää ammattiohjaajaa ja on yhdessä heidän kanssaan eritellyt teatteriohjaajalle useita rooleja ja tehtäviä. Olen tiivistänyt niistä kymmenen, omasta mielestäni erityisesti nuoren näyttelijän ohjaajalle tärkeää, tehtävää (ks. Attenborough 2012, Dunster 2012, Rubasingham 2012, Turner 2012 & Arden 2014 Lanen 2015, 4–5 mukaan).

Ohjaaja

1. on mahdollistaja, joka auttaa ihmisiä saamaan parhaat puolensa esiin
2. johtaa visiolla ja luo ympäristön, jossa visio on yksittäistä henkilöä suurempi
3. ei suoraan määrää tai sanele näyttelijän valintoja, vaan ennen kaikkea rajaa vaihtoehtojen määrää kussakin tilanteessa rajattomasta kouralliseen
4. muokkaa produktion pyrkimyksiä ja toimii välittäjänä yleisön ja esiintyjien välillä
5. huolehtii käsityksestä teoksen magneettisen pohjoisen suunnasta ja siitä, minkä verran siitä milloinkin ollaan poikkeamassa
6. toimii kuin kapellimestari, joka yrittää loihtia näyttelijän omaa tulkintaa ja luovuutta esiin
7. on vastuun keskipisteenä, ja kaikki on hänen syytään (sekä positiivinen että negatiivinen)
8. innostaa ja valaa luottamusta sekä toimii oppaana kaikille mukana oleville ihmisille
9. ottaa vastaan ja käsittelee ryhmän jäsenten suuttumusta tai vastustusta työskentelyä kohtaan
10. toimii eri ihmisille eri rooleissa vaihdellen milloin uskotun, ystävän, pomon, sosiaalityöntekijän tai milloin opettajan välillä, joten joustavuus, tahdikkaus, paksu nahka ja hyvä huumorintaju ovat ohjaajalle tärkeitä.

Ajattelen itsekkin, että ohjaajan aivan ensisijainen tehtävä on nimenomaan mahdollistaminen: luoda sellainen ilmapiiri, toimintakulttuuri ja työtapa, jossa kaikkien osapuolten on mahdollista tehdä yhteistyötä, tukea toisiaan ja haluta ponnistella yhteisen esityksen eteen. Voisin väittää, että mahdollistamisen tärkeys entisestään korostuu, kun näyttelijät ovat lapsia ja nuoria. Ohjaajan tulee mahdollistaa turvallinen työskentely-ympäristö, jossa jokainen haluaa ja uskaltaa heittäytyä ja eläytyä esityksen rooleihin ja tilanteisiin.

Ammattilaisten kanssa työskennellessä voi olettaa, että näyttelijät työstävät näytelmätekstiä myös itsekseen ja ovat valmistautuneita harjoituksiin saapuessaan. Heiltä voi tätä myös edellyttää. Sen sijaan nuoret saapuvat ensimmäisiin harjoituksiin varsin todennäköisesti valmistautumattomina. Tästä syystä ohjaajan tulee ihan erityisellä tavalla käyttää aikaa siihen, että nuorista koostuva työryhmä ymmärtää näytelmän ja henkilöhahmojen väliset suhteet. (Lane 2015, 22.)

Lane (2015, 31–32) kehottaa jakamaan harjoitusprosessin viiteen osaan:

1. **vaihe:** Luodaan näytelmän maailma. Osuus kymmenen prosenttia koko harjoitusajasta. Vaihe sisältää harjoitteita, joissa keskitytään näytelmän ymmärtämiseen, paikkoihin, aikakauteen, aikajänteeseen ja kulttuuriin – kaikkeen, mikä antaa näytelmälle kontekstin. Läpiluku kuuluu tähän vaiheeseen.
2. **vaihe:** Tutustutaan tekstiin – näytelmän koneistoon. Seuraavat kymmenen prosenttia koko harjoitusprosessista käytetään sen tutkimiseen, miten näytelmän kaikki osat liittyvät toisiinsa kerronnan ja hahmojen osalta. Mitä tapahtuu? Kenelle? Milloin? Ja missä järjestyksessä se tapahtuu?
3. **vaihe:** Näytelmä jaloilleen. Tämä on vaihe, jossa testataan ensimmäiset aavistukset siitä, miten näytelmän voisi herättää eloon. Harjoitusajasta 30 prosenttia kuluu tässä vaiheessa. Miten nuoret näyttelijät asettuvat tilaan ja liikkuvat siellä? Miten he lausuvat vuorosanansa? Lane käy näytelmän läpi järjestyksessä ja selvittää näyttelijöiden kanssa, minne he milloinkin liikkuvat, mitä he tekevät ja miten he tekevät sen.

4. **vaihe:** Muokkaa, kokoa ja kiillota. Tähänkin kuluu 30 prosenttia koko harjoitusajasta. On aika tarkentaa asioita ja tehdä päätöksiä. Tässä vaiheessa sidotaan yhteen ensin kohtaukset, sitten näytökset ja lopuksi koko näytelmä.
5. **vaihe:** Loppusuora läpimenoin. Loput 20 prosenttia koko harjoitusajasta käytetään esityksen läpikäymiseen ja uudelleen läpikäymiseen ja sitten vielä kerran käymiseen läpi. Tarvittaessa voi aina palata aikaisempiin vaiheisiin tiettyjen hetkien ajaksi, mutta mitä nopeammin koko näytelmä saadaan iskostettua esiintyjien mieliin ja kehoihin, sitä varmemmiksi sekä ohjaaja että esiintyjät tuntevat olonsa. Tähän vaiheeseen lasketaan mukaan myös tekniikka- ja pukuharjoitukset.

Lanen edellä kuvattu harjoitusprosessi on jaettu peräkkäisiin vaiheisiin. Brittiläinen teatteriohjaaja Mike Alfreds (2015, 158) jakaa harjoitusajan niin ikään kolmeen säikeeseen: teksti, henkilöhahmot ja näytelmän maailma. Toisin kuin Lane Alfreds kuljettaa eri säikeitä mukana koko harjoitusajan tutkien näyttelijöiden kanssa joka viikko ja/tai harjoituskerta tietyn osan ajasta kutakin osa-aluetta.

Olen itse kokenut nuorten ryhmien kanssa työskennellessäni, että eri vaiheet ja näytelmän eri osa-alueiden työstäminen on hyödyllistä jaksottaa harjoitusprosessin varrelle omiin hetkiinsä, jotta esitys kerrostuu hedelmällisesti ryhmäläisten mielissä. Kovin pitkä analyysivaihe harjoitusprosessin alussa voi kuitenkin olla myös kovin haastava nuorten esiintyjien pitkäjänteisyydelle. Tämän vuoksi analyysia kannattaa mielestäni jakaa ja kerrostaa Alfredsin tavoin matkan varrelle pienempiin annoksiin. Lanen jakosuhte eri vaiheiden välillä kuulostaa kuitenkin varsin mielekkäältä.

Teatteriharjoitusten suunnitteluun ja toteuttamiseen on monenlaisia näkemyksiä ja työkaluja, joita olisi syytä koota ja eritellä runsaastikin. Tyydyn kuitenkin kiteyttämään mielestäni keskeisimmät havainnot Daniel Millsin (2015, 13–18) ohjeista, joilla hän kannustaa ohjaaja-opettajaa tekemään paitsi omasta työstään sujuvaa myös koko harjoitusprosessista kaikille osallistujille palkitsevan ja innostavan. Olen laatinut Millsin ohjeista kymmenen kohdan tiivistelmän:

1. **Auta** pikemmin kuin sanele. Auta esiintyjä kehittämään hahmojaan kysymyksillä, joita esität. Käytä avoimia kysymyksiä, ja kannusta kekseliäisyyteen, jotta voitte yhdessä löytää uusia tapoja esityksen toteutukselle. Auta keksimään itsenäisesti liikkeitä ja tilanteita, jotka kertovat tarinan.
2. **Kunnioita** persoonallisuuseroja ja erilaisia oppimistyyplejä. Luo hyväksyvä ilmapiiri, joka arvostaa monenlaisia lähestymistapoja. Ota roolituksessa huomioon näyttelijöiden vahvuudet.
3. **Määritä tavoitteet** ja ole valmentaja. Aseta harjoituksille selkeät tavoitteet, ja anna esiintyjille tehtäviä, jotka auttavat heitä saavuttamaan nuo tavoitteet.
4. **Hyödynnä monipuolisia harjoituksia**, jotka opettavat, haastavat ja kehittävät taitoja. Yhdistä harjoitukset näytelmän teemoihin ja kohtauksiin. Liitä esityksen teemoja ympäröivään todellisuuteen.
5. **Opeta** esiintyjille taiteellista ajattelutapaa. Opeta heitä tekemään omia päätöksiään näyttämöliikkeistä, asemoinneista ja rekvisiitasta. Kannusta heitä reagoimaan toisiinsa ja koko näyttämökuvaan.
6. **Kannusta** omistajuutta ja luo työympäristö, jossa oma-aloitteista työskentelyä ja omia tutkimuksia arvostetaan. Haasta näyttelijöitä keksimään itsenäisesti ratkaisuja ongelmiin. Kannusta heitä tekemään omia valintojaan.
7. **Anna ryhmälle luovia tehtäviä**, ja käytä vuorottelua johtajuudessa. Anna pienryhmien keksiä ratkaisuja asemointi-, lavastus- ja koreografia-kysymyksiin. Anna ryhmäläisille myös mahdollisuuksia johtaa lämmittelyitä ja harjoituksia.
8. **Vaadi** esiintyjä tekemään kotiläksynsä, tutustumaan roolihahmoihinsa ja pohtimaan tarkemmin esityksen tarkoitusta ja viestiä.
9. **Anna palautetta** ja pyri loistavuuteen. Esiintyjät haluavat haastaa itseään, varsinkin jos he voivat yrittää uudestaan ja uudestaan. Palautteen antaminen jokaisessa harjoituksessa auttaa kehittämään nuoria näyttelijöitä. Kannusta myös nuoria antamaan kannustavaa palautetta toisilleen, ja hyödynnä mahdollisuuksien mukaan vierailevia asiantuntijoita palautteen antamisessa.

10. **Pidä työskentelyn fokus esityksessä, luota luovaan prosessiin ja anna mahdollisuus yllätyksille**, sillä ne voivat tuoda esitykseen uusia ulottuvuuksia.

2.2 Näyttelijäntyön keskeiset elementit

Mikä on nuoren näyttelijän näkökulmasta keskeistä näyttelijäntyön teoriaa? Milloin nuori leikkii, milloin esittää, milloin eläytyy ja milloin näyttelee? Ja kuinka suuret kuilut näiden käsitteiden välillä on, vai onko kuiluja lainkaan?

Teatterin harjoittelemisen tulee olla hauskaa, innostavaa ja palkitsevaa. Näin ollen keskeiset teatteriesityksen elementit ja näyttelijäntyön teoriat tulisi pyrkiä muotoilemaan innostavaksi ja ymmärrettäväksi kokonaisuudeksi, joka tukee nuoren näyttelijän kykyä eläytyä näytelmän maailmaan ja roolihenkilön tilanteeseen.

Venäläinen teatteriohjaaja ja pedagogi Konstantin Stanislavski kehitti koko elämänsä ajan luonnollisuuteen tähtäävää näyttelijäntyön tekniikkaa. Hänen tavoitteenaan oli vapauttaa näyttelijä tekemään luovaa työtään, ja ohjaajan tehtävä oli ennen kaikkea tukea näyttelijää tässä tavoitteessa. Stanislavskin laatiman näyttelijäntekniikan keskiössä katsotaan olevan työkalu nimeltään "**maaginen jos**", jonka avulla näyttelijä voi eläytyä roolihenkilön asemaan. Roolia työstäessään näyttelijä kysyy itseltään: "Jos itse olisin tällaisessa tilanteessa, mitä tekisin?" Roolihenkilön tilanteen määrittelyä varten näyttelijän tulee yhdessä ohjaajan kanssa selvittää faktat eli Stanislavskin toinen keskeinen työkalu: niin sanotut **annetut olosuhteet**. (Kiely 2023, 8–10.)

"Annetut olosuhteet on sama kuin JOS ja JOS on sama kuin Annetut olosuhteet. Toinen on oletamus (JOS) ja toinen sen täydennys (Annetut olosuhteet). JOS antaa sysäyksen uinuvalla mielikuvitukselle ja Annetut olosuhteet luovat JOSille perusteet." (Stanislavski 2011, 96.)

Periaatteessa annetut olosuhteet koostuvat kaikista käsikirjoituksesta saatavista tiedoista sekä myös ohjaajan ja median (näyttämö, valkokangas, radio tms.) määrittelemistä varsinaisen tuotannon fyysisistä olosuhteista. Annettuja olosuhteita voivat Stanislavskin mukaan (Merlin 2016, 66–67) olla esimerkiksi

- näytelmän tarina; esim. onko se lineaarinen vai pirstaleinen, kronologinen vai kaleidoskooppimainen?
- faktat, tapahtumat, aikakausi, aika ja tapahtumapaikka
- roolihenkilön elämäntilanne
- näyttelijöiden ja ohjaajien tulkinnat
- näyttämökuvat, asemointi ja kompositio
- tuotannon yksityiskohdat, mukaan lukien lavasteet, puvut, rekvisiitat, valaistus ja äänitehosteet.

Annettujen olosuhteiden ja roolihenkilön tilanteen selvittämiseksi Stanislavski (2011, 131) esitti näyttelijälle kuusi peruskysymystä, joiden avulla tämän oli tarkoitus saada mielikuvituksensa liikkeelle ja pystyä luomaan tarkka mielikuva kuvitteellisesta roolihenkilöstään: kuka, milloin, missä, mistä syystä, mitä varten, miten.

Näiden pohjalta brittiläinen näyttelijä ja näyttelijäntyön opettaja Dee Cannon (2012, luku 5) on laatinut näyttelijälle kymmenen peruskysymyksen listan, joihin tämän tulisi vastata roolihenkilön näkökulmasta.

1. Kuka olen?
2. Missä olen?
3. Milloin tämä tapahtuu?
4. Mistä olen juuri saapunut?
5. Mitä minä haluan? (tavoitteet)
6. Miksi haluan sen?
7. Miksi haluan sen nyt?
8. Mitä tapahtuu, jos en saa sitä nyt? (panokset)
9. Miten minä saan haluamani? (taktiikat)
10. Mitä esteitä minun on voitettava? (esteet)

Maaginen jos, annetut olosuhteet ja peruskysymykset ovat älyllinen tapa lähestyä roolityötä. Erilaiset roolihenkilön kysymyspatteristot ja -lomakkeet ovat laajasti käytössä olevia työkaluja. Yleensä ne ovat nuorten teatteriryhmissä myös innostava ja hyödyllinen työvaihe. Brittiläinen fyysiseen teatteriin erikoistunut

teatteriohjaaja ja -opettaja John Wright (2017, 14–15) kuvailee Stanislavskin lähestymistapaa ja Cannonin kymmentä kysymystä turvallisina ja perinteisen loogisina tapoina ajatella roolihenkilöä ja näyttelijäntyötä. Lähes kaikki länsimaisen maailman näyttelijäntutkimus perustuu tämänkaltaiseen työskentelyyn. Wright, joka korostaa itse leikin ja pelin tilaa omassa teatterikäsityksessään, pyrkii kuitenkin kyseenalaistamaan liiallisen analysoinnin tarpeen. Se luo hänen mukaansa nimittäin myös painetta "tehdä oikein", mikä voi olla luovalle spontaanisuudelle haitallista.

Seuraavaksi pureudun tarkemmin keskittymiseen, tavoitteisiin, esteisiin ja näyttämötoiminnan periaatteisiin rakentaakseni kokonaisuuden, jossa teatteriesityksen kohtauksen on mahdollista muodostua nuoren näyttelijän kannalta ymmärrettäväksi ja innostavaksi kokonaisuudeksi. Onnistuessaan se myös sitoo hänen tarkkaavaisuutensa tilanteen kannalta olennaisella tavalla. Pyrin myös osoittamaan, että usein vähäiselle huomiolle jäävät tavoitteiden edessä olevat esteet ovat tarkkaavaisuuden kannalta itse asiassa avainasemassa.

2.2.1 Keskittyminen ja tarkkaavaisuus

Kun nuori näyttelijä saa roolin ja näytelmän käsikirjoituksen, asettuu hänen työskentelylleen samalla useita erilaisia tavoitteita. Yhdessä hänen päämääräkseen tulee opetella vuorosanat ulkoa. Riippuen ohjeistuksesta tämä saattaa sisältää joko tavoitteen osana vuorosanojen sisältämä teksti ja sanajärjestykset niin kuin ne on kirjoitettu taikka kevennettynä osana ilmaista repliikin sisältämä ajatus omin sanoin. Lisäksi tavoitteeksi tulee opetella, missä järjestyksessä ja milloin kukin vuorosanoista lausutaan. Harjoituksissa tavoitteiksi saattaa tulla muistaa asemointeja eli näyttämöasemointeja, joihin tulee asettua tietyllä hetkellä kohtauksia, tulosuuntia, kulkua ja erilaisia näyttämötoimintoja. Tavoitteena on myös lausua repliikkejä riittävän kuuluvalla äänellä ja selkeällä artikulaatiolla sekä ehkä painottaa oikeita sanoja ja ajatuksia halliten intonaatiota. Lisäksi ohjaaja on saattanut ohjata esiintyjää keskittymään tietyn tunnetilan, asenteen, luonteen tai reaktion ilmaisemiseen.

Nämä kaikki ovat nähdäkseni hyvin tärkeitä tavoitteita nuoren näyttelijän hallittaviksi, mutta sen sijaan, että nuoren keskittymistä ohjataan suoraan niihin erilaisiin sanallisiin muistutuksiin, voisi ohjaaja teatteriesitystä harjoiteltaessa rakentaa kohtauksiin tavoitteellista näyttämötoimintaa, joka auttaa nuorta keskittämään tarkkaavaisuutensa luontevasti suoraan roolihenkilön tilanteeseen. Kohtaukset voisi rakentaa niin, että suuri osa edellä mainituista tärkeistä tavoitteista rakentuisi osaksi työskentelyä jopa itsestään. Ajattelen, että liian usein nuori näyttelijä keskittyy näyttämöllä vain tavoitteeseensa muistaa seuraava repliikki. Sen sijaan hänelle tulisi ohjata näyttämölle kiehtovia ja innostavia tehtäviä, jotka vangitsevat hänen mielenkiintonsa.

Konstantin Stanislavskille keskittyminen ja tarkkaavaisuus olivat keskeinen työkalu hänen näyttelijäntyön teorioissaan (Merlin 2016, 36–37). Stanislavski kirjoitti, että näyttelijän on opeteltava katsomaan ja näkemään näyttämöllä ja samalla huolehdittava siitä, että katsomo ja muu näyttämön ulkopuolinen maailma ei veisi hänen keskittymistään. Hänen tulisi toisin sanoen siirtää huomionsa pois katsomosta ja syventyä siihen, mitä näyttämöllä tapahtuu. Stanislavskin mukaan ihmisen elämässä ei ole ainoatakaan hetkeä, jolloin hänen huomionsa ei olisi kiinnittynyt johonkin kohteeseen. Näyttämölle tuleekin taiten valita mahdollisimman mukaansatempaava kohde tai toiminta, joka valtaa näyttelijän huomion mahdollisimman perusteellisesti. (Stanislavski 2011, 138.)

Ohjeistuksen muotoilulla on kuitenkin merkitystä, ja näyttelijän huomiota ei kannata yrittää ohjata kielloilla – esimerkiksi pyytämällä häntä olemaan keskittymättä katsomoon. On nimittäin jokseenkin mahdotonta olla käskystä ajattelematta jotakin. Jos sinua pyydetään olemaan ajattelematta violettia kirahvia, et pysty olemaan ajattelematta sitä, koska sinun on ensin tiedostettava asia, jonka ajattelemista tulee välttää. (Cohen 2013, 20–21.)

Mihin ohjaajan kannattaisi siis yrittää kohdistaa näyttelijän tarkkaavaisuutta? Nuori näyttelijä saattaa tuntea houkutusta keskittyä omaan roolihenkilöönsä ja tämän esittämiseen. Kuitenkin yhdysvaltalainen näytelmäkirjailija ja ohjaaja David Mamet (2002, 119) huomauttaa, että näyttelijän tulisi kohdistaa huomionsa itsensä sijasta itsestä ulospäin: mitä enemmän ihmisen huomio suuntautuu

ulospäin, sitä mielenkiintoisempi ihmisestä luonnostaan tulee. Näin ollen ohjeet, jotka vievät esiintyjän keskittymistä omaan itseensä, osaltaan myös hankaloittavat hänen työskentelyään.

Yhdysvaltalainen teatteriohjaaja ja -pedagogi Robert Cohen (2013, 19–20) kirjoittaa, että kaikki ihmiset ja siksi myös kaikkien näytelmien kaikki roolihenkilöt ajattelevat enemmän tilannettaan ja mitä he tavoittelevat siinä kuin heidän persoonallisuuttaan tai luonnettaan. Me emme kulje jokapäiväisessä elämässä keskittyen vain luonteenlaatuamme tai siihen, keitä me olemme. Pikemminkin keskitymme tilanteisiimme ja siihen, keitä muut ihmiset ovat ja miten voimme menestyksekkäästi hyödyntää heitä tavoitteissamme. Teatteriesityksessä eletään tilanteita, jotka vallitsevat näytelmän hahmojen keskuudessa. Kuitenkin tuo tilanne sijaitsee korkeamman tason kehyksessä, teatterin kontekstissa, joka pitää sisällään esimerkiksi näyttämön, lavasteet, valot, tekstin ja yleisön. Cohen kysyykin, miten näyttelijä voi keskittyä täysin hahmonsa tilanteeseen joutumatta henkiseen ristiriitaan sen väistämättömän tietoisuuden kanssa, että hänet on kuultava myös takarivissä?

Pitääkseen näyttelijän huomion katsomon sijaan näyttämöllä Stanislavski kehitti näyttelijälle työkaluksi mielikuvan näyttämön "neljännessä seinästä" katsomon ja näyttämön välissä (Merlin 2016, 37). Brittiläinen näyttelijä ja kirjailija Bella Merlin huomauttaa kirjassaan *The Stanislavski Toolkit* (2016, 37–38), että David Mamet, joka oli alun perin suunnittelemassa Stanislavskin teorioihin pohjautuvaa "practical aesthetics" -nimistä näyttelijän tekniikkaa, on kirjoittanut olevansa keskittymisestä Stanislavskin kanssa eri mieltä. Kirjassaan *Tosi ja epätosi Mamet* (2002, 117–121) kirjoittaa, ettei näyttelemisellä ole kerrassaan mitään tekemistä keskittymisen tai keskittymiskyvyn kanssa. Keskittymistä ei voi pakottaa, kuten ei tunnetta tai uskoakaan. Sitä ei voi hallita. Toisaalta Mamet jatkaa, että keskittyminen seuraa luonnostaan kyvystä valita jotakin mielenkiintoista. Kun näyttämöllä suoritettavaksi tehtäväksi valitaan jotakin mielekäästä, fyysistä ja hauskaa, niin keskittyminen siihen ei tuota ongelmaa. Mamet ei toisin sanoen ole lainkaan niin kaukana Stanislavskin ajatuksista kuin itse kirjoittaa. Stanislavski itsekin kuvaa, kuinka näyttelijän tarkkaavaisuus ohjautuu vaivattomasti

käsikirjoituksen kannalta olennaisiin toimiin hänen löytäessään jotain aidosti kiinnostavaa. Niin ikään Merlin nostaa Mametin vaatimuksen tehtävän fyysisyydestä ja hauskuudesta avaimeksi, kun puhutaan keskittymisen kohdistamisesta. (Merlin 2016, 37–38.)

Lasten ja nuorten teatteriharrastukselle määritelty hauskuuden ja mielekkyyden vaatimus on näin ollen keskeisesti myös näyttelijäntyön teorioiden ytimessä. Tutkitaan seuraavaksi roolihenkilöiden välisen näyttämöllisen tilanteen osatekijöitä.

2.2.2 Tavoite eli tehtävä

Tavoite, päämäärä, tahdon suunta, toiminnan suunta, tehtävä, intentio, pyrkimys, tarkoitus, ydin, tahto, halu, tarve, maali, kohde, voitto, määränpää. Sillä on monia synonyymeja, joita käytetään ristiin. Näyttelijä ja teatteriopettaja Samantha Marsden (2021, 65) kirjoittaa, että kun näyttelijä ottaa roolihenkilön näyteltäväkseen, yksi ensimmäisistä asioista, jotka hänen on selvitettävä, on hahmon tavoitteet (objectives). Tähän kuuluvat kaikki hahmon tarpeet ja halut: pienet ja suuret. Yksinkertaisesti ilmaistuna roolihenkilön päämäärä on se, mitä hän kulloinkin haluaa (Cohen 2013, 25).

Brittiläinen teatteriohjaaja Mike Alfreds on kehittänyt oman näyttelijäntyön tekniikkansa niin ikään Stanislavskin teorioihin pohjautuen. Alfredsin (2015, 37–39) mukaan roolihenkilön tahdon pohtiminen tuo näyttelijäntyöhön prosessikeskeisyyttä lopputulokseen keskittymisen sijaan. Hän kirjoittaa, että elämässä meitä ohjaavat halut – tarpeet ja aikomukset, jotka motivoivat meitä toteuttamaan erilaisia toimia näiden halujen täyttämiseksi. Sen sijaan, että näyttelijä kysyy itseltään: "Miten näyttelisin tämän hetken?", hänen kannattaa kysyä: "Mitä roolihenkilöni haluaa tämän hetken aikana?" Tämän kaltainen avoin suhtautuminen auttaa näyttelijää säilyttämään näyttämöllä spontaanisuuden ja ajattelemaan näyttelemänsä roolihenkilön ajatuksia sen sijaan, että näyttelijä keskittyisi itseensä.

Konstantin Stanislavskin käyttämä venäjänkielinen sana "zadacha" on usein mielletty tavoitteeksi tai päämääräksi (englanninkielisessä kirjallisuudessa "objective"), mutta se tarkoittaa pikemminkin tehtävää tai ongelmaa ("task", "goal" tai "problem") (Merlin 2018, Units and Objectives -osio). Suomenkielisissä käännöksissä, sekä Juhani Konkan (Stanislavski 2001, 163, 362) käännöksessä vuodelta 1951 että uudemmassa Kristiina Revon (Stanislavski 2011, 189, 403) vuoden 2011 käännöksessä, käytetäänkin termejä tehtävä ja päätehtävä ("pää tarkoitus" Konkan käännöksessä). Tavoite, tehtävä on siis ikään kuin haaste, jonka roolihenkilö yrittää näytelmän tarinassa ratkaista. Siten näytelmän ja sen tarinan voisi kenties mieltää eräänlaiseksi peliksi ja roolihenkilön tuon pelin pelaajaksi. Cohen (2013, 21) jatkaa pelillistä mielikuvaa kirjoittamalla, että näyttelijän keskittyminen, hänen tietoinen ajattelunsa esityksen aikana, tulisi olla tiukasti omistautunut hahmon tilanteen onnistuneelle lopputulokselle – eli voittamiselle.

Mielestäni yksi nuoren näyttelijäryhmän ohjaamisen yleisimmistä haasteista on, miten kohtauksista saisi dynaamisia ja latautuneita staattisuuden ja seisoskelun sijaan. Minkälainen fyysinen toiminta herättäisi minkäkin kohtauksen eloon? Miten hahmojen välille syntyisi jännitettä? Robert Cohen (2013, 22) kirjoittaa, että näyttelemisessä, kuten urheilussa, tilanteet muuttuvat dynaamisiksi vain silloin, kun tavoitellaan voittoa, kun näyttelijä tavoittelee voittoa ja tavoittelee sitä tarmokkaasti, kaikin voimin.

Tavoitteita voi ajatella näin: ne ajavat / liikuttavat / työntävät / vetävät / kiihdyttävät / potkivat / siirtävät / johdattavat / houkuttelevat / opastavat / rohkaisevat / ohjaavat / tönäisevät roolihenkilöä asianmukaiseen toimintaan (Alfreds 2015, 51). Kun puhutaan tavoitteista, on tärkeää tiedostaa, että ne voidaan muotoilla useilla eri tavoilla. On erilaisia koulukuntia siitä, miten tehtävän muotoilusta tulee mahdollisimman näyteltävä ja tehokas tai opiskelijoiden kannalta helpoimmin lähestyttävä. Monet on koulutettu muotoilemaan tavoite näin: Minä haluan / Minun täytyy + voimakas näyteltävä verbi + muu hahmo + haluttu tulos. Esimerkiksi: "Haluan pakottaa Harrin antamaan minulle reppunsa". Lauseeseen

voi lisätä myös halutun tuloksen (niin että / jotta): "Minun on pakotettava Harri luopumaan repustaan, jotta saan tietää totuuden." (Pye & Bucs 2020, 3.)

Toinen mahdollinen muotoilu asettaa etualalle tuloksen, jonka roolihenkilö haluaa saavuttaa toiselta; lausuman johdantona on vaikutus, jonka hän haluaa toisessa synnyttää. Tässä tapauksessa lause voisi olla: "Haluan saada Harrin antamaan minulle reppunsa." Kun este on sisäänrakennettu fraasiin, lausuma voisi näyttää tältä: "Haluan pakottaa Harrin antamaan minulle reppunsa, mutta tunnen myös vetoa häneen, tai hän estää minua tarttumasta reppuun." (Pye & Bucs 2020, 3.)

Roolihenkilön päämäärät ovat aina tilannekohtaisia. Ne ovat erityisiä asioita – rakkaus, menestys, arvostus, ystävyys, voitto – jotka hahmo haluaa voittaa. Roolihenkilön erilaisilla tavoitteilla on myös hierarkia: koko näytelmän mittaisista päämääristä pieniin, hetkellisiin tavoitteisiin. (Cohen 2013, 25.)

Roolihenkilöiden tavoitteiden luokittelulle on erilaisia tapoja. Olen laatinut tähän omasta mielestäni selkeän ja loogisen rakenteen hahmon tavoitteiden hierarkiaksi kokoamalla Konstantin Stanislavskin (2011, 196–204, 404–417), Robert Cohenilta (2013, 24–25), Mike Alfredsin (2015, 49–52, 56, 58–61, 65–68, 78), elokuvaohjaaja Judith Westonin (2021, 87–106, 213, 219–220) ja elokuvaohjaaja Lee Michael Cohnin (2021, 5, 74–77) ajatuksia:

1. Elämäntoive eli ydin. Roolihenkilön kaikkein kattavin päämäärä on niin sanottu super-tavoite ("super-objective", "overall-objective", "the spine"), joka on ikään kuin hahmon elämäntoive tai ydin – moottori, joka ajaa häntä elämässä. Se kysyy, mitä hahmo haluaa elämältä, ja se ulottuu näytelmän kestoja pidemmälle, on mahdollisesti olemassa ennen näytelmän alkua ja jatkuu sen jälkeen, jos hahmo on vielä elossa näytelmän lopussa. Elämäntoive ei ole suoraan näyteltävissä, koska se on liian yleinen ja usein myös tiedostamaton. Sen tavoite onkin luoda ennen kaikkea eheyttä ja rakennetta rooliin. Yhdellä roolihahmolla voi olla myös useamman elämäntoiveen muodostama kokonaisuus ytimenään. Kaikkia ihmisiä ohjaavat monet erilaiset alkukantaiset tarpeet: esimerkiksi rakkaus, menestys, perhe, ihmissuhteet ja yhteys, seksi, raha, itsenäisyys ja vapaus, kunnia, itsekunnioitus, tunnustus, valta, hallinta, nöyryytyksen pelko,

hyväksyntä ja arvostus, henkinen merkitys, mielenrauha, mukavuudenhalu, nautinto, huomio, kosto, turvallisuus, oikeudenmukaisuus, kuolemanpelko, hylätyksi tulemisen pelko, selviytyminen ja sovinto. Nämä tarpeet voivat olla keskenään ristiriidassa, ja eri ihmisillä korostuvat eri tarpeet, joskus toistensa kustannuksella. Elämäntoive ilmaistaankin yleensä hyvin yleisellä tasolla, ja se käsittelee laajoja käsitteitä, kuten esimerkiksi halu:

- valloittaa maailma
- syleillä kaikkea, mitä elämä tarjoaa
- piiloutua elämän vastoinkäymisiltä
- olla hyvä ihminen
- välttää sitoumuksia
- kuulua jonnekin
- saada hyväksyntää
- etsiä oikeutta
- löytää rakkautta.

2. Päätehtävä näytelmässä (through-line) on roolihenkilön päätavoite tarinan aikana. Sen voi määritellä tavaksi, taktiikaksi tai strategiaksi, jolla hahmon elämäntoive tai ydin motivoi ja ohjaa häntä tarinan erityisissä olosuhteissa. Se kantaa koko näytelmän ajan ja liittää toisiinsa hahmon kaikki kohtaukset ja käyttäytymisen draamalliseksi logiikaksi. Stanislavskin mukaan "kaikki mitä näytelmässä tapahtuu, kaikki yksittäiset suuret ja pienet Tehtävät, kaikki näyttelijän roolinmukaiset luovat ideat ja teot tähtäävät näytelmän Päätehtävän toteuttamiseen". Tehtävä tulee muotoilla riittävän mielekkääksi, jotta näyttelijä voi sitoutua siihen, innostua siitä. Hahmon päätehtävä näytelmässä muodostaa hänen tarinalleen juonen: tarinan lopussa hän joko saavuttaa tavoitteensa tai epäonnistuu siinä. Joskus tarinan loppupuolella olosuhteet pakottavatkin hahmon sopeuttamaan tai muuttamaan päätavoitettaan. Näytelmän viimeiset kohtaukset kertovat yleensä siitä, miten hahmot suhtautuvat tavoitteidensa onnistumiseen tai epäonnistumiseen. Toisinaan näytelmän päätehtävä myös syntyy hahmolle vasta jonkin tapahtuman seurauksena – tyypillisesti tarinan alussa.

3. Kohtaustavoitteet. Näytelmän päätehtävä jakautuu osatehtäviin, ja jokaisessa kohtauksessa hahmoilla on aina jokin kohtaustavoite. Kohtaustavoitteet ovat asioita, joita roolihenkilö haluaa ja yrittää saada toisilta hahmoilta tietyn tekstin osan aikana. Kohtaustavoitteiden tulee olla välittömiä, käytännöllisiä ja konkreettisia. Ne ovat myös alisteisia roolihenkilön päätavoitteelle. Alfredsin mukaan tavoite on se mikä tuo roolihenkilön kohtaukseen; ilman sitä hahmolla ei varsinaisesti ole syytä olla mukana kohtauksessa. Hahmolla voi olla kohtauksen aikana yksi tai useampia tavoitteita. Se, mitä hahmot haluavat toisiltaan kohtauksessa – heidän tavoitteensa – antaa kohtaukselle sen rakenteen.

4. Näyteltävät tehtävät ja taktiikat. Joskus kohtaustavoitteet ovat suoraan näyteltävissä, mutta usein nekin kannattaa palastella ja jakaa yhä pienempiin ja pienempiin tehtäviin ja osatavoitteisiin, kunnes lopulta määritellään, mitä näyttelijä kullakin hetkellä tarkkaan ottaen tekee tai pyrkii tekemään. Kohtaustavoitteeseen pyritään toiminnan kautta, ja toiminnalla on aina myös oma tehtävänsä ja tavoitteensa. Jokaisella taktiikalla, fyysisellä toiminnalla on tavoite. Näytelmäanalyysin olennainen vaihe onkin jakaa kohtaukset jaksoihin (biitteihin, paloihin), jotka käsittävät aina yhden tapahtuman, ajatuksen tai toiminnon tekstissä. Jokaiseen jaksoon voidaan kullekin roolihenkilölle määritellä oma tehtävä tai taktiikka, jolla hän pyrkii kohtaustavoitteeseensa. Kaikki näyttelijöiden ohjaus on viime kädessä kyettävä pelkistämään yksinkertaiseen, näyteltävään ("playable") toimintaan eli selkeästi määritellyn päämäärän tavoitteluun. Esimerkiksi "saada palvelus", "pyytää anteeksi" ja "korjata väärä vaikutelma" ovat tehtäviä, jotka näyttelijän on mahdollista suorittaa koska vain. Tarkastelen tehtäviä ja taktiikoita lisää alaluvuissa 2.2.4 ja 2.2.5.

Roolihenkilöllä on siis olemassa elämäntoive tai ydin, jota hän jollakin tavalla haluaa toteuttaa näytelmän päätehtävän muodossa. Päätehtävä jakautuu osatehtäviin, joita tavoitellaan eri tavoin ja tehtävin, ja tämän toiminnan varaan näytelmän eri kohtaukset ja tilanteet muodostuvat. Nämä tehtävät tulisi suunnitella, muotoilla ja elävöittää sellaisiksi, että niiden parissa työskenteleminen on Mametin (2002, 120–121) sanoin hauskaa ja fyysistä.

Sanat ovat merkityksellisiä, ja joskus nuorten näyttelijöiden kanssa työskenneltäessä päämäärä ja tavoite voivat kaivata konkreettisia, tilannesidonnaisia tai mielikuvitusta eri tavoin kutkuttavia synonyymeja. Esimerkiksi suomalaisessa teatterissa käytetään nähdäkseni tarpeettoman paljon käsitteitä "tahdon suunta" ja "toiminnan suunta" kuvaamaan sitä, että näyttelijän tulee näyttämöllä tavoitella jotakin. Mielestäni nämä käsitteet ovat kuitenkin melko abstrakteja, ja siksi ne voivat tehdä työskentelystä hankalasti avautuvaa. Ajattelen itse, että sana "tehtävä" on itse asiassa hyvin toiminnallinen, ymmärrettävä sekä myös energiaa ja leikkisyyttä sisältävä termi, joka voi sopia siten varsin hyvin nuorten kanssa käytettäväksi.

Alfredsin (2015, 52) mukaan itse termit ovat kuitenkin toissijaisia, kunhan näyttelijä ymmärtää itse idean niiden takana. Hän listaa päämäärälle sarjan havainnollistavia synonyymeja, ja olen laatinut niiden pohjalta oheisia esimerkkejä nuoren näyttelijän kanssa kommunikoinnin tueksi. Tavoite voi siis olla yhtä kuin:

- tahto, joka on täytettävä
- tehtävä, joka on suoritettava
- määränpää, jonne on päästävä
- kohde, joka on saavutettava
- tarkoitus, joka on toteutettava
- kaipaus, joka on rauhoitettava
- nälkä, joka on tyydytettävä
- himo, johon on vastattava
- maali, johon on osuttava
- ongelma, joka on ratkaistava
- tarve, joka on selvitettävä
- panos, joka on voitettava
- haaste, jossa on onnistuttava.

Kaikki tavoitteet, myös tarinan vastavoimien ja esimerkiksi ilkeiden tai moraaliltaan kyseenalaisten hahmojen tavoitteet, tulee muotoilla positiivisiksi, eli kuvata mitä roolihenkilö haluaa, ei sitä, mitä hän ei halua. Ei ole kovin tehokasta,

rakentavaa tai välttämättä edes mahdollista näytellä kielteistä tavoitetta. Kaikki hahmot, myös tarinan antagonistit, toimivat aina omasta näkökulmastaan käsin. Jos henkilö haluaa välttää kylmää, voidaan ennemmin muotoilla, että hän haluaa päästä lämpimään. Molemmat ovat oikein, mutta vain jälkimmäistä on mahdollista näytellä tehokkaasti ja intensiivisesti. (Cohen 2013, 25; Cohn 2021, 76.)

Pääsääntöisesti jokainen tarinan roolihenkilö ei onnistu tavoitteissaan. Keskeisimpien tavoitteiden osalta lopputulos on yleensä sinetöity jo näytelmätekstissä käsikirjoittajan toimesta. Koska roolihenkilö ei kuitenkaan näe tulevaisuuteen, toisin kuin hänen tilanteeseensa eläytyvä näyttelijä, on roolihenkilöllä odotuksia tulevaisuutensa ja tavoitteidensa onnistumisen osalta. Tämä ristiriita aiheuttaa melkoisen haasteen näyttelijälle, ja kokematon esiintyjä saattaa päätyä niin sanotusti "esittämään lopputulosta", jolloin esiintymisestä katoaa jännite. (Cohen 2013, 59–60.)

Robert Cohenin (2013, 59–60) mukaan näyttelijän tulisikin aina paneutua roolihenkilön tilanteeseen, ei pelkästään toivoen voittoa ja tehtävän ratkaisemista, vaan haaveillen ja fantasioiden sekä joissakin näytelmän kliimaksihetkissä jopa odottaen voittoa. Odotuksissa, voiton visualisoinnissa piilee näyttelemisen liikkeellepaneva voima. Niinpä näyttelijän ei tulisi vain keskittyä tulevaisuuteen, vaan suorastaan nojata tulevaan. Hänen tulisi taistella voittonsa eteen – silloinkin, kun näytelmäteksti sanoo muuta. Teatteriesityksessä, jossa kaikki roolihenkilöt toimivat voittaakseen ja odottavat saavutuksia, joita he eivät ehkä koskaan tavoita, dramaattinen toiminta on dynaamista ja näyttelemisen voimakasta. Olivatpa näytelmän hahmojen lopputulokset mitkä tahansa, näyttelijöiden pitäisi Cohenin mukaan "tavoitella kultaa" alusta loppuun. Ajattelen, että tämän ajatuksen teroittaminen nuorelle näyttelijälle voi olla hyvin arvokasta.

2.2.3 Esteet

Usein nuorten ryhmän kanssa, kun olemme määritelleet roolihenkilöille tavoitteita ja kokeilemme niitä ensi kertaa käytännössä kohtausharjoituksissa, lopputuloksena on, että näyttelijät ovat ikään kuin yrittävinään tavoitella kohdettaan. Sen sijaan, että hahmo menisi ja toteuttaisi tavoitteensa, hän jääkin esittämään itse pyrkimystä. Tällöin tilanne vaikuttaa varsin epäuskottavalta. Näyttelijä on esimerkiksi etsimisen sijaan etsivinä, tavoittelemisen sijaan tavoittelevinaan, pakenemisen sijaan pakenevinaan ja osumisen sijaan osuvinaan. Voitto olisi näkyvissä, mutta esiintyjä empii. Ajattelen, että hänen "draaman tajunsa" taistelee vastaan. Hän etsii kuumeisesti esteitä tavoitteensa tielle.

Draamallisten esteiden määritelmä on yksinkertainen: se, mikä estää tai vaikeuttaa tavoitteen saavuttamista. Esteet luovat draamaan dramatiikkaa – ilman niitä ei olisi draamaa eikä näin ollen näytelmääkään. (Cohen 2013, 26.) Esteet ovat tehtävien ja taktiikan ohella yksi Stanislavskin tekniikan keskeisimmistä elementeistä. Roolihenkilön tavoite, toiminta, jolla hän pyrkii tavoitteeseensa sekä tavoitteen edessä olevat esteet vaikuttavat jatkuvasti toisiinsa. Toiminnan valinta määräytyy tavoitteen ja esteiden mukaan, sillä hahmot yrittävät voittaa tai kiertää esteensä ja saavuttaa tavoitteensa keinoin, joiden onnistumisen todennäköisyyden he arvioivat vähintäänkin kohtuulliseksi. Esteet määräytyvät osittain myös tavoitteen luonteen mukaan. Esteen on oltava jotakin, jonka näyttelijä voi kohtuudella uskoa olevan hahmon ja tavoitteen välissä. (Bonfiglio & Polanco 2020, 122.)

Yhdysvaltalaisen näyttelijän ja teatteriopettajan Kevin Hoffmannin (2020, 71) mukaan näyttelijäopiskelijoita pyydetään usein nimeämään esteitä työskentelyprosessin aikana, mutta silti yleensä aliarvioidaan, kuinka tehokkaasti esteet yhdistävät näyttelijän muihin näyttelijän tekniikan osa-alueisiin. Vahvat, merkitykselliset esteet juurruttavat näyttelijää syvemmälle annettuihin olosuhteisiin. Ne luovat voimakkaan yhteyden päämäärään ja nostavat kohtausten panoksia.

Roolihenkilön ja siten näyttelijän tehtävä on siis kaksijakoinen: voittaa esteet ja saavuttaa tavoitteet (Cohen 2013, 26). Ihminen haluaa ja tavoittelee aina jotakin; hän tekee aina asioita saadakseen haluamansa; ja jotakin on lähes aina hänen tavoitteidensa edessä: jokin välimatka ylitettäväksi, jokin ongelma ratkaistavaksi, jokin este. Esteiden luomat haasteet voivat olla vaikeustasoiltaan monenlaisia: siitä, että jääkaappi ei ole aivan käden ulottuvilla, ja siksi on ylitettävä olohuone saadakseen jotakin syötävää, siihen, että on löydettävä kidnapatut perheenjäsenet ilman juuri mitään vihjeitä heidän olinpaikastaan. (Bonfiglio & Polanco 2020, 122.)

Mike Alfreds (2015, 63, 84–85) jakaa esteet kolmeen luokkaan:

1. **Ulkoiset esteet**, jotka syntyvät toiminnan ulkopuolelta, yleensä yllättäen, ja jotka toimivat usein metaforisina olosuhteina ja pintoina henkilökohtaisille ja sitä kautta kiinnostaville ristiriidoille. Ulkoiset esteet ovat teatteria tyypillisemmin melodraaman ja nopeatempoisen elokuvan kerrontavälineitä: esimerkiksi erilaiset onnettomuudet ja lumivyöryn, maanjäristyksen, nälänhädän, kuivuuden, sodan tai tulipalon kaltaiset katastrofit.
2. **Toiset hahmot** ja heidän aiheuttamat esteet ovat draaman keskeisiä työkaluja. Ne ovat esteitä, jotka muodostuvat, kun joku ei suostu antamaan tavoittelemaasi asiaa tai haluaa jotain, mitä roolihenkilösi ei halua antaa. Useimmiten voi sanoa, että yhden roolihenkilön tavoite on toisen roolihenkilön este.
3. **Sisäiset esteet** ovat roolihenkilössä itsessään olevia konflikteja. Este voi olla hahmon sisäinen piirre – ennakkoluulot, itsekkyyys, heikko itsetunto – joka estää häntä tavoittelemasta sitä, mitä hän haluaa. Usein roolihenkilöt eivät automaattisesti etene suoraa linjaa kohti tavoitettaan. Sen sijaan heitä vedetään eri suuntiin ja sisäiset esteet saattavat ajaa heitä joskus täysin päinvastaiseen suuntaan kuin mihin heidän super-tavoitteensa kutsuu. Mike Alfreds kutsuukin henkilön merkittävimpiä sisäisiä esteitä eräänlaisiksi vastatavoitteiksi roolihenkilön elämässä. Aina roolihenkilö ei

itse tietoisesti tunnista omia sisäisiä esteitään – silti näyttelijän tulisi olla niistä tietoinen.

Kokemukseni mukaan varsinkin lapset ja nuoret ehdottavat mielellään esteiksi ja kohtausten ongelmiksi ennen kaikkea ulkoisten esteiden kategoriaan kuuluvia dramaattisia esteitä. Ajattelen, että tämä pohjautuu elokuvien ja television vaikutukseen. Tulipaloa vastaan taisteleminen tuntuu nuorista kenties ajatuksena jännittävämmältä kuin kahden ihmisen välinen ristiriita. Kuitenkin hahmojen keskenään ristiriitaiset tavoitteet ovat se, joka tekee tarinasta jännittävän ja näyttämöllisesti kiinnostavan. Ja siksi pä teatteria tehdessä tulisi keskittyä ennen kaikkea niihin. Esteiden kautta itse tavoite eli tehtävä ja sitä kautta koko kohtauksen idea konkretisoituu.

Teatteriohjaaja James Thomasin (2019, Conflict-osio) mukaan draaman perimmäinen tarkoitus on jatkuva konflikti näyttämötoiminnan joka minuutti ja joka sekunti. Konflikti on draaman perusoletus. Näyttämöllä ei ole elämää konfliktin ulkopuolella. Sen sijaan, että konflikti olisi yksi kapea käsite, se voi kuitenkin esiintyä eri muodoissa. Ristiriitaa on yhden hahmon ja toisen hahmon välillä, hahmon ja ympäristön välillä, hahmon ja kohtalon tai luonnonvoimien välillä, hahmon ja ajatusten välillä tai jopa yksittäisen hahmon sisäisten tunteiden välillä. Kaikki nämä ovat päteviä ristiriitoja, mutta kaikki ne eivät tuota samanlaisia jännitteitä.

2.2.4 Toiminta ja taktiikat

"Näyttämöllä täytyy toimia – sisäisesti ja ulkoisesti. Draamataide ja näyttelijäntaide rakentuvat toiminnalle ja aktiivisuudelle. Näyttämötoiminnan tulee olla sisäisesti perusteltua, loogista, johdonmukaista ja todellisuudessa mahdollista." (Stanislawski 2011, 81–82, 90.)

Mike Alfreds (2015, 64–66) kirjoittaa, että teatteri on pohjimmiltaan toimintaa – ei sanoja, ei kuvia, ei suurten tekstien tulkintaa, vaan toimintaa. Teatteri ilmaisee itseään toiminnalla. Teatterin tarkoitus on toiminnan paljastaminen ja toiminnan kautta tapahtuva paljastuminen. Näyttelijän taide on toiminnan taidetta, ja

näyttämötoiminta on näyttelijän päätehtävä. Toiminta¹ on se, mitä roolihenkilöt tekevät saavuttaakseen tavoitteensa. Toiminta muuttaa tarinan draamaksi.

Yhdysvaltalainen teatteriopettaja Lesley-Ann Timlick (2020, 185–186) määrittelee näyttelemisen toiminnaksi, jossa henkilön sisäinen toiminta paljastuu ja selkiytyy ulkoisen toiminnan kautta. Sisäinen ja ulkoinen toiminta liittyvät erottamattomasti toisiinsa ja virtaavat yhdessä. Sisäinen toiminta on tavoite, jonka hahmo pyrkii saavuttamaan. Ulkoinen toiminta on taktiikoita tai erilaisia strategioita, joita tehdään toiselle hahmolle tavoitteen saavuttamiseksi.

Kohtaukseen voidaan valita erillistä näyttämötoimintaa ja fyysisiä tehtäviä useiden repliikkien ja sanattomien toimintajaksojen ajaksi tai toisinaan yksi tehtävä kestää vain yhden sanan verran. Esimerkiksi jos näyttelijä laskee kupin pöydälle, hän voi tehdä sen toiminnalla, jolla kommunikoi jotakin sanattomasti jollekulle toiselle. Hän voi esimerkiksi varoittaa, rauhoittaa tai pelotella toista henkilöä. (Marsden 2021, 78.)

Robert Cohen (2013, 81–82) tarkoittaa taktiikoilla keinoja ja strategioita, joilla haemme voittoja tavoitteisiimme. Usein ihmiset saattavat kokea toimivansa ainoastaan luonnollisesti ja spontaanisti ilman minkäänlaista taktikointia, jolla he pyrkisivät manipuloimaan ympäristöä tai toisia ihmisiä, ja siinä mielessä kaiken toiminnan määrittelemisen taktiikoiksi saattaa vaikuttaa jopa loukkaavalta. Suuri osa ihmisen käyttäytymisestä tietysti on spontaania ja alitajuista, kuten vauvan itkiessä syntymän jälkeen, säpsähtäessämme neulan pistosta käsivarteen tai naurahtaessamme nerokkaasti esitetylle farssiesitykselle. Siitä huolimatta, jos tutkimme käyttäytymistämme hyvin tarkasti, huomaamme, että valtaosa siitä on taktisesti rakentunutta, tiedostaen tai tiedostamattomasti. Edellisiä esimerkkejä voi Cohenin mukaan tarkastella myös siitä näkökulmasta, että neulalle

¹ Toimintaa, jolla näyttelijä pyrkii tavoitteeseensa, kutsutaan englanninkielisessä kirjallisuudessa sekä toiminnaksi ("action") ja toiminnoiksi ("actions"), fyysiseksi toiminnaksi tai tehtäväksi ("physical action") tai toimintaverbeiksi ("action verbs") että myös taktiikaksi ("tactics"), ja ne kaikki tähtäävät luomaan määritelmiä ohjaajalle ja näyttelijälle tilanteen kannalta perustellun, näyteltävissä olevan näyttämötoiminnan valitsemisen tueksi. Mike Alfreds (2015, 68) kirjoittaa, että toiminta on taktiikkaa ("actions are tactics") ja tavoitteet ovat strategiaa ("objectives are strategies").

säpsähdyksellä kehotamme hoitajaa olemaan hellempi, naurahtaessamme viestimme vierustoverille, että ymmärsimme vitsin, ja rohkaisemme esiintyjää jatkamaan. Jopa viikkojen ja kuukausien ikäinen vauva oppii, että itkemällä saa ruokaa, hoivaa ja viihdykettä.

Mike Alfredsin (2015, 65) mukaan roolihenkilöt toimivat muuttaakseen nykyistä tilannettaan: parantaakseen tai korjatakseen sitä jollakin tavalla. Hyvässä draamassa tilanne on aina riippuvainen toisista roolihenkilöistä. Halutun muutoksen aikaansaamiseksi hahmojen on siis saatava aikaan muutos muissa hahmoissa. Tämä tarkoittaa sitä, että näyttelijöiden on saatava aikaan muutos toisissa näyttelijöissä. Tämä muutos saadaan aikaiseksi ainoastaan toiminnalla. Toimintaa taas kuvataan pääasiassa verbeillä.

Jos esimerkiksi haluaa, että toinen lainaisi tanssiaispukuaan, voi yrittää hurmata hänet, anella tai uhkailla häntä antamaan puvun. Juuri tämä hurmaaminen, aneleminen tai uhkailu on toimintaa. Toiminta on erinomainen keino luoda alatekstiä, ja se voi herättää kohtauksen eloon. (Marsden 2021, 77.)

Yhdysvaltalaiset näyttelijät ja teatteriopettajat Aaron Alpern ja Rebecca Covey (2020, 203–204) kirjoittavat artikkelissaan *Relaying Action – from Breath to Text*, että opiskelijoille voi olla haastavaa valita ja käyttää oikeanlaisia verbejä, jotka herättävät tekstin eloon. Kaikki verbit eivät nimittäin suinkaan toimi ainakaan sellaisinaan näyteltävissä olevana toimintana tai taktiikoina. Onkin syytä tunnistaa vahvat aktiiviset taktiikat ja erottaa ne heikoista toimista, jotka eivät juuri auta näyttelijää. Sekä Alpern ja Covey (2020, 203–204) artikkelissaan että teatteriopettaja Scott Illingworth kirjassaan *Exercises for Embodied Actors* (2020, 16) esittelevät kolme kriteeriä vahvojen taktiikoiden tunnistamiseksi:

- Näyteltävissä olevan taktiikan on oltava **"toimintaverbi"**, eli sen on ilmaistava toimintoa, jonka ihminen (tai eläin, asia tai luonnonvoima) voi tehdä.
- Näyteltävän taktiikan on oltava myös transitiivinen verbi. Se tarkoittaa, että verbillä on oltava suora **objekti** – joku, joka vastaanottaa toiminnan suoraan. Transitiiviverbit voidaan yleensä tunnistaa muista verbeistä

sijoittamalla ne sanojen "minä" ja "sinua" tai "sinut" väliin, kuten lauseissa "Minä palvon sinua" tai "Minä vakuutan sinut". Näyttelijän on pystyttävä päättämään kanssanäyttelijäänsä tarkkailemalla, milloin hän onnistuu toiminnassaan. Toiminnassa on olennaista, että onnistumisen tai epäonnistumisen mittapuuna toimii kanssanäyttelijä.

- Lisäksi näyteltävän taktiikan on oltava **mieleenpainuva** tai saatava näyttelijä **innostumaan** sen pariin. Näyttelijän tulisi löytää **voimakkaita, kuvaavia** sanoja ("työntää", "kiusata" tai "kuulustella"), joita hänen on mahdollista tehdä toiselle hahmolle. Jos pelkkä taktiikan ääneen sanominen saa esiintyjän sydämen sykkimään hieman nopeammin, ollaan Alpernin ja Coveyn mukaan oikeilla jäljillä.

Useimmat ihmisen käyttämät taktiikat ovat toki tiedostamattomia ja spontaaneja. Jos yrittää voittaa tavoitteensa ja yrittää sitä niin kovin kuin pystyy, tarvittavat taktiikat yleensä käynnistyvät luonnostaan. Cohen painottaakin, ettei taktiikoiden käyttämisessä ole mitään erityisen pahantahtoista, kyynistä tai epäystävällistä. Hymyileminen voi olla taktiikka saada toinen hymyilemään, mutta se on myös universaali ja yleensä spontaani inhimillinen teko. Harvoin kukaan hymyilee ollessaan yksin, ennemmin hymyilemme luodaksemme ympärillemme miellyttävää ilmapiiriä. (Cohen 2013, 83.)

Yhdysvaltalainen teatteriohjaaja ja -opettaja Jean Dobie Giebelin (2020, 145) mukaan taktiikat ovat pohjimmiltaan se, millä näyttelijä muuttaa kirjoitetun tekstin eläväksi kommunikaatioksi. Taktiikoiden valinta muokkaa hahmoa ilmaisemalla, mihin asti hahmo menee tavoitellessaan päämääräänsä (eli suorittaessaan tehtävänsä). Taktiikat voidaan määritellä valinnoiksi, joilla reagoidaan eteen tuleviin esteisiin. Kaikilla ihmisillä on taktiikkavalikoima, jota he käyttävät ilmaistakseen tarpeitaan tai toiveitaan. Giebel kehottaa kuitenkin tarkkuuteen nuorten näyttelijöiden kanssa työskennellessä, jotta taktiikat erotetaan tunnereaktioista ja olutiloista. Toisin sanoen esimerkiksi vihastuminen tai ilahtuminen ei ole taktiikkaa.

Kaikkein kiinnostavimmat taktiset valinnat syntyvät kuitenkin usein silloin, kun roolihenkilö työnnetään "mukavuusalueensa" ulkopuolelle, jossa hän joutuu

tukeutumaan itselleen vieraisiin taktiikoihin. Giebelin opiskelijat laativat roolihenkilöilleen pitkät ja laajat taktiikkaluettelot. Niitä laatiessa opiskelijoita ohjataan jättämään vuorosanat sivuun ja työskentelemään täysin annettujen olosuhteiden ja tavoitteen varassa. Sen sijaan, että he valitsisivat taktiikat jokaista kohtauksen jaksoa varten, tuloksena on luettelo, josta he voivat ammentaa taktiikoita harjoituksissa. Opiskelijoita ohjataan synonyymien ja antonyymien avulla pohtimaan myös muita kuin ilmeisiä vaihtoehtoja. Työskentely laajentaa opiskelijan mielessä kohtauksen mahdollisuuksia antaen hänelle vaihtoehtoja valita valaisevimmat taktiikat, joita hahmo voi käyttää paljastaakseen mahdollisimman paljon itsestään yleisölle. (Giebel 2020, 145.)

Näytelmäteksti voi ainoastaan tarjota tilaisuuden toiminnalle, ei itse toimintaa. Hyvät näytelmät tarjoavat lähtökohdat vilkkaalle, mielekkäälle ja monipuoliselle toiminnalle. Usein näytelmä ei toimi siksi, että siitä puuttuu toiminnan mahdollisuus. Näytelmäkirjailijat, joilla on paljon sanottavaa ja jotka kertovat sen sanoin eivätkä toiminnan kautta, luovat Mike Alfredsin (2015, 66) mukaan ristiriitaisesti ilmaistuna pysähtynyttä draamaa. Hahmojen pitäisi puhua siksi, että se, mitä he sanovat, on osa heidän toimintaansa, jolla he pyrkivät saavuttamaan tavoitteensa. Dialogi on loppujen lopuksi ainoastaan yksi monista keinoista, joita hahmot käyttävät saadakseen haluamansa. Muita keinoja voivat olla esimerkiksi fyysinen olemus, eleet ja asenne, ilmeet, käyttäytyminen, toiminta, energisyys ja ulkonäkö. (Alfreds 2015, 66.) Ne kaikki voivat olla taktiikoita tai osa taktiikkaa.

Robert Cohenin (2013, 84–85) mukaan erityisesti monet nuoret näyttelijät ovat usein arkoja taktiikoiden suhteen, koska eivät halua vaikuttaa liian aggressiivisilta. Näyttelijät saattavat olla haluttomia ilmaisemaan voimakkaita taktiikoita, esimerkiksi raivon tai viettelevän vetoamisen muodossa. Onkin ilmeistä, että meissä kaikissa on puolia, joita emme halua kaikkien näkevän. Joskus ujous tai pelko voivat muodostua esteiksi, kun näyttelijän olisi käytettävä rohkeimpia taktiikoitaan muihin. Esiintyjille onkin hyvä tuoda esiin, että voimakkaat taktiikat auttavat aina myös taktiikoiden kohteita eli toisia näyttelijöitä synnyttämään vahvempia suorituksia – ja useimmat heistä huomaavat tämän välittömästi. Cohen painottaakin, ettei siinä ole mitään väärää, että näyttelijällä

on käytössään psykologisia, älyllisiä, fyysisiä ja emotionaalisia aseita, kun hän näyttelee kohtausta. On pikemminkin väärin olla käyttämättä niitä.

2.2.5 Näyteltävissä olevan näyttämötoiminnan kriteerit

Nuoren näyttelijän näyttämötoiminnan ohjaamiseen tarjoaa nähdäkseni varsin käyttökelpoisen näkökulman myös "practical aesthetics" -niminen näyttelijäntekniikka, jota ohjaaja David Mamet ja näyttelijä William H. Macy olivat luomassa yhdessä näyttelijäopiskelijoidensa kanssa 1980-luvulla. Siinä fyysinen teko tai tehtävä ("physical action") määritellään niin ikään näyttelijän perustehtäväksi. Näyttelijällä on näyttämöllä aina oltava jotakin erityistä tehtävänään, tai muuten hän lakkaa näyttelemästä. (Bruder ym. 1986, 13.) Fyysinen tehtävä on näyteltävissä olevaa näyttämötoimintaa, ja ohjaajan onkin olennaista osata erottaa näyteltävä ja ei-näyteltävä toiminta toisistaan. Jokaisen kohtauksen kuhunkin tilanteeseen tai jaksoon valitulla toiminnalla on kolme päätarkoitusta: auttaa kertomaan tarinaa, yhdistää näyttelijä toisiin näyttelijöihin näyttämöllä sekä innostaa näyttelijän mielikuvitusta ja luovuutta. (Cohn 2021, 32–33.) Ajattelen, että "practical aesthetics" -tekniikassa fyysistä tehtävää kohtaan asetetut kriteerit tarjoavat varsin konkreettisen työkalun myös nuorelle näyttelijälle sopivan näyttämöllisen ohjeen valintaan ja muotoiluun.

Näyteltävissä olevalle toiminnalle on Mametin ja Macyn ohjauksessa 1980-luvulla opiskelleen Lee Michael Cohnin mukaan yksinkertainen rakenne: toimintaverbi + selkeästi määritelty tavoite. Lopputuloksena tulisi olla mahdollisimman tiivis ja yksinkertaisesti muotoiltu toimintaohje. Fyysiselle tehtävälle on practical aesthetics -tekniikassa määritelty yhdeksän vaatimusta (Bruder ym. 1986, 13–18; Dobosiewicz 2019, What is my action? -osio; Cohn 2021, 33–38):

1. **Tehtävän on oltava fyysisesti mahdollinen suorittaa.** Näyttelijän on voitava aloittaa tehtävä minä hetkenä hyvänsä. Esimerkiksi "pyytää suuri palvelus" on jotakin, mitä voi alkaa tehdä välittömästi, koska tahansa. Sen sijaan vaikkapa "amerikkalaisen unelman tavoittelu" ei ole sellaista toimintaa. Tehtävän ei tarvitse olla fyysisyydeltään intensiivistä tai

raskasta. Avun pyytäminen voi onnistua istumalla täysin liikkumatta tuolissa.

2. **Tehtävän on tunnettava hauskalta.** Oivallinen näyttämötoiminta inspiroi näyttelijää. Näyttelijän on toistettava toimintaa sekä harjoituksissa että esityksissä useita kertoja. Näin ollen on tärkeää löytää mielekkäitä tehtäviä, joihin ei kyllästy vaan joita näyttelijä haluaa toteuttaa uudestaan ja uudestaan. Parhaat tehtävät vievät näyttelijän leikin ja pelin tilaan: ne voivat olla eri tavoin haastavia, intensiivisiä, hassuja, turhauttavia tai mitä tahansa muuta, joka innostaa näyttelijän näyttelemään kohtauksen. Hauskuudella ei välttämättä tarkoiteta asioita, jotka naurattavat, vaan asioita, jotka todella kiehtovat esiintyjää. Tähän kuuluvat asiat, joita näyttelijä ei ehkä koskaan tekisi näyttämön ulkopuolella mutta jotka vetoavat hänen leikkimielisyyteensä. Sanoilla on suuri merkitys, ja tehtävän määrittelyssä tuleekin etsiä mielikuvia ja toimintoja, jotka vetoavat nimenomaan kuhunkin näyttelijään. Tärkeintä on löytää se tehtävä, jonka juuri tuo näyttelijä haluaa tehdä. Mikä saa juuri hänet liikkeelle? Mikä jännittää, kiehtoo, kutkuttaa juuri häntä?
3. **Tehtävän on oltava täsmällinen.** Jos tehtävä on liian epämääräinen, myös toiminta näyttämöllä on epämääräistä. Tarkka tehtävä kuten "selvittää ratkaisevan tärkeä vastaus" herättää näyttelijän todennäköisesti paljon paremmin eloon kuin epämääräinen "selvittää jokin asia". Konkreettinen tehtävä antaa esiintyjälle selkeän polun, jota hän voi kulkea kohtausta näytellessään.
4. **Tehtävän on oltava "testattavissa" toiseen henkilöön.** Fyysinen toiminta on tietyn päämäärän fyysistä tavoittelua, ja tämän päämäärän on liityttävä toiseen henkilöön. Toisin sanoen katsomalla vastaanäyttelijää esiintyjän pitäisi pystyä sanomaan, kuinka lähellä hän on tehtävänsä loppuun saattamista. Tämä ohjaa esiintyjän keskittymisen vastaanäyttelijään ja pois omasta suoriutumisesta. Jos tehtävänä on "pakottaa vihollinen toteuttamaan käskyni", esiintyjän olisi voitava joka hetki kyetä päättelemään, kuinka lähellä toinen hahmo on käskyn

toteuttamista, ja vasta kun käsky on suoritettu, tehtävä on saatu päätökseen.

5. **Tehtävä ei voi olla tyhjäpäiväinen askare.** Askare on toimintaa, joka ei vaadi kontaktia tai vuorovaikutusta toisen henkilön kanssa. Esimerkiksi "toimittaa viesti" ei ole hyvä tehtävä, koska se on suoritettavissa vilkaisemattakaan vastaanäyttelijää. Lisäksi se voidaan suorittaa yhdellä rivillä, jolloin esiintyjällä ei ole mitään tekemistä loppukohtauksen ajaksi. Sen sijaan jos valitaan tehtävä, jonka suorittaminen edellyttää työskentelemistä toisen hahmon kanssa, esiintyjä pysyy aktiivisena koko kohtauksen ajan. Liian nopeasti ja helposti suoritettu tehtävä on epäkiinnostavaa sekä esiintyjälle että yleisölle. Tehtävän on oltava sellainen, jossa on mahdollista myös epäonnistua; helppossa askareessa se ei ole mahdollista.
6. **Tehtävä ei voi edellyttää fyysistä tai emotionaalista tilaa esiintyjässä itsessään tai hänen vastaanäyttelijässään.** Mikä tahansa näyttelijän valinta, joka perustuu tunnetilaan, tekee näyttelijästä itsetietoisena. Näyttelijän tarkkaavaisuuden tulisi olla lähes poikkeuksetta kohdistuneena itsensä ulkopuolelle. Jos tehtävään liittyy vaatimus tunnetilasta, kuten "näyttää jollekulle kuinka vihainen olen", näyttelijä on pakotettu muodostamaan ja ylläpitämään tunnetilaa kohtauksessa, ja näin ollen hän ei pysty reagoimaan vapaasti ja spontaanisti toisten näyttelijöiden toimintaan. Jos näyttelijän tarkkaavaisuus on hänessä itsessään, hän ei ole läsnä tilanteessa. Kohtauksen pelkistäminen yhteen ainoaan tunnetilaan on sitä paitsi sekä epätodenmukaista ihmisluonnolle että rajoittavaa näyttelijän kannalta. "Rauhoittaa kiihtynyt ystävä" ei myöskään tehtävänä toimi, koska jos edessä oleva henkilö ei olekaan kiihtynyt, esiintyjällä ei ole mitään pelattavaa. "Ystävän itseluottamuksen vahvistaminen" on parempi vaihtoehto, koska se ei edellytä toiselta fyysistä tai emotionaalista tilaa: toisen itseluottamusta on aina mahdollista rakentaa entistä vahvemaksi.
7. **Tehtävällä on oltava selkeä "onnistumisen merkki".** Merkki on se tietty hetki, joka tarkoittaa, että roolihenkilö on onnistunut tehtävässään.

Katsomalla toista henkilöä näyttelijän on voitava päätellä, onko hän onnistunut tavoitteessaan. Merkki voi olla esimerkiksi ele, kasvojen ilme, tunnereaktio tai äänensävy. Esimerkiksi "saada ystävältä anteeksi" on tehtävä, jolla on merkki. Toisen käytöksestä voi tunnistaa, milloin hän on antanut anteeksi. Vaikka kanssanäyttelijällä olisi repliikki: "Hyvä on, saat anteeksi!", mutta hänen äänensävyssään olisi kuultavissa katkeruutta tai vihaa, voisi päätellä, ettei tehtävää ole vielä suoritettu. Kohtauksesta riippuen roolihenkilö ei tietenkään ehkä koskaan suorita tehtäväänsä, mutta hänellä on aina oltava tietty tavoite ja sen onnistumisella selkeä merkki, jota kohti hän näyttämöllä työskentelee.

8. **Tehtävä ei voi olla manipuloiva.** Jokainen kohtaus on ongelma, jonka kukin roolihenkilö yrittää ratkaista tavoitellessaan näytelmän päätavoitettaan. Jokainen tehtävä on rakennettava niin, että se luo järjestystä ja logiikkaa roolihenkilön näkökulmasta käsin. Tehtävä voi luoda konfliktin, kun se asetetaan vastakkain kohtauksen muiden toimijoiden tehtävien kanssa, mutta sen tarkoituksena on aina korjata jokin ongelma, vaikka yleisö pitäisikin sitä vääränlaisena, harhaanjohtavana tai itsetuhoisena. Ihmiset tekevät aina sen, mitä he pitävät parhaana tietyllä hetkellä, vaikka he myöhemmin katuisivat tai mieltisivät uudelleen valintojaan ja muuttaisivat kurssiaan. Jotta näyttelijät voisivat täysin sitoutua siihen, mitä he tekevät, heidän on lähdettävä siitä, että he ovat oikeassa. Jopa roisto ja moraaliltaan kyseenalainen hahmo uskoo kussakin tilanteessa, että hän toimii oikein.
9. **Tehtävän on oltava linjassa näytelmän dramaturgian kanssa.** Näyttelijän jokaisen valinnan on palveltava tarinaa, ja näyttämötoiminta on aina alisteinen roolihenkilön päätavoitteelle.

Jokaisen tehtävän voi tietysti suorittaa äärettömällä määrällä erilaisia tapoja. Jos tehtävänä on esimerkiksi "saada suora vastaus", näyttelijä voi kohtauksen eri kohdissa vaatia, suostutella, järkeillä, pelotella tai uhkailla toista henkilöä saadakseen vastauksen. Analysoituaan kohtauksen näyttelijä yrittää luetella joitakin keinoja, joita hän voi käyttää saadakseen haluamansa. Oikea keino

riippuu ennen kaikkea siitä, mitä kohtauksen toinen osapuoli tekee. (Bruder ym. 1986, 18.)

2.3 Esiintyjien välinen kontakti ja vuorovaikutus

Liikkumisen näyttämöllä tulisi olla aina motivoitunutta, ennen kaikkea kohti jotakuta toista roolihenkilöä tai poispäin hänestä tai kohti tarvittavaa rekvisiittaa, kuten puhelinta. Liikkumista ei kannata motivoida kohti näyttämön näyttämösijaintia tai poispäin siitä. (Mills 2015, 66.)

Kun kohtauksessa on kaksi tai useampia henkilöahmoja, on Daniel Millsin (2015, 179) mukaan olemassa kaksi perus näyttämöliikettä, joko (1) kohti toista hahmoa tai (2) poispäin hänestä. Siinä kaikki. Lähestyminen tai väistäminen. Näistä kahdesta liikkeestä on tietysti ääretön määrä variaatioita, suuria liikkeitä, pieniä liikkeitä, eteen tai taakse, nopeasti tai hitaasti ja niin edelleen, mutta jotta ymmärtäisimme, miten nuoret näyttelijät oppivat motivoimaan omia liikkeitään, on syytä pitää se yksinkertaisena. Joko lähestytään tai vältellään, kohti tai poispäin.

Näytelmät ja elokuvat kertovat Robert Cohenin (2013, 38) mukaan poikkeuksesta vuorovaikutuksesta ja ihmissuhteista. Jopa monologinäytelmät sisältävät vuorovaikutusta toisten kanssa. Tavallisesti elämässä ihmisen kohtaamien vuorovaikutustilanteiden lähtökohtana on ihmisen luontainen toive hyväksytyksi tulemiselle: haluamme että toiset pitävät meistä ja viihtyvät seurassamme – jopa silloin kun nyökkäämme kohteliaasti ventovieraalle kadulla. Kuitenkin kun ristiriitoja syntyy, kuten kaikissa näytelmissä tapahtuu, näyttelemisessä on enimmäkseen kysymys toisten ihmisten ajatuksiin ja mielipiteisiin vaikuttamisesta. Roolihenkilön – ja näin ollen tämän näyttelijän – tehtävänä on yrittää päästä tavoitteidensa esteinä olevien roolihenkilöiden ohitse, voittaa heidät. Ennen kaikkea nämä ponnistelut tekevät draamasta jännittävän.

Ajattelen teatteriesityksen harjoitusprosessissa pohjimmiltaan olevan kyse ennen kaikkea tuon ponnistelun ja sen eri muotojen löytämisestä ja rakentamisesta näyttämölle. Miten eri roolihenkilöiden välinen vuorovaikutus kannattaisi näyttämöllistää? Minkälainen näyttämötoiminta toisi sen esiin mielekkäästi,

kiinnostavasti, selkeästi ja jännittävästi? Cohenin (2013, 38) mukaan vuorovaikutusta ei ole mahdollista synnyttää ilman kontaktia. Kuitenkin nuorten näyttelijöiden näyttämötyöskentelyssä juuri kontakti ja vuorovaikutus ovat nähdäkseni usein yksi suurimmista haasteista. Tarkastelen seuraavaksi kolmea keskeistä kontaktin muotoa: kuuntelemista, katsomista ja fyysistä kontaktia, jotka kaikki ovat olennaisessa asemassa keskittymisen ja tarkkaavaisuuden kohdistumisessa. Fyysistä kontaktia käsitellään sekä tarinan kannalta että osallistujien turvallisuuden näkökulmasta.

2.3.1 Kuunteleminen

Näyttelijäntyytä opiskeltaessa yksi ensimmäisistä harjoiteltavista asioista on yleensä kuuntelemisen taito (Cohen 2013, 39). Kuunteleminen toimii kahdella tasolla: näyttelijän on osattava kuunnella itseään oman sisäisen toiminnan kannalta ("Mikä on tämä tunne, jonka koen?") ja samalla hänen on kuunneltava kanssänäyttelijöitään ("Mitä he sanovat? Mitä he tekevät? Ja miten heidän sanansa ja tekonsa vaikuttavat minuun?"). Tällainen kuuntelemisen taso on mahdollista vain tietyssä vastaanottokyvyn tilassa: sen sijaan, että näyttelijä kiinnittää esityksensä joka kerta täsmälleen samanlaiseksi, hän voi näyttämöllä luottaa siihen, että reagoi leikkisästi kunkin hetken alati muuttuviin vivahteisiin. (Merlin 2016, 19.)

Kun tiettyä kohtausta on toistettu harjoituksissa ja näytöksissä kymmeniä kertoja ja näyttelijä on kuullut kanssänäyttelijän samat vuorosanat joka kerta, voi olla haastavaa todella kuunnella häntä samalla, kun hyvin tietää seuraavan repliikin ja toiminnan ennalta. Cohenin mukaan kuuntelutaidossa onkin olennaista, mihin kuuntelemisessa keskittyy. Sanojen ohella on mahdollista kuunnella ja tutkia toisen äänenpainoja ja -sävyjä, epäröintiä ja oikean sanan etsimistä, itsevarmuutta – tai sen puutetta. (Cohen 2013, 39.)

2.3.2 Katsominen

Ihminen ei välttämättä todella näe sitä, mitä hän katsoo, vaan lähinnä sen, mitä hän aktiivisesti etsii – mitä hän tietoisesti odottaa näkevänsä. Näyttelijän silmillä onkin useita samanaikaisia tehtäviä. Ne yhtäältä etsivät aktiivisesti vastauksia kysymyksiin ja voittoja edistääkseen tavoitteita. Toisaalta silmiä voi käyttää myös välineenä, joiden avulla on mahdollista viestiä ja vaikuttaa toisiin ihmisiin: esimerkiksi pelottelemalla, määräämällä, viettelemällä, houkuttelemalla, suostuttelemalla heitä tekemään asioita, joita he eivät muuten tekisi. Cohen tuo ilmi, että William Shakespeare kirjoitti näytelmiensä roolihenkilöitä kuvailemaan toistensa silmiä kaikkiaan yli 130 erilaisella tavalla. Shakespearea ei niinkään kiinnostanut, miltä silmät näyttivät, vaan mitä roolihenkilö pystyi silmillään tekemään. Silmät paljastavat sekä kanssänäyttelijöille että yleisölle, mitä näyttelijä etsii ja mitä hän yrittää saavuttaa. Näyttelijän tuleekin kohdistaa katseensa ennen kaikkea roolihenkilönsä tavoitteeseen. (Cohen 2013, 44–46.)

Katsekontakti voi olla nuorille näyttelijöille haastavaa. Pelkkä katsekontaktin tavoittelu voi aiheuttaa esiintyjissä epävarmuutta, ujoutta, hymyilyä ja naurua. Toisinaan esiintyjät myös välttelevät sitä viimeiseen asti. Tietyllä tavalla toisen katsominen voi tuntua paljastavalta ja suojaattomalta, ja nauraminen toimii ikään kuin suojana. Cohen (2013, 50) kirjoittaa, että katsekontaktin harjoittelu on aloitteleville näyttelijöille hyvin tarpeellista. Heitä kannattaa erityisesti rohkaista katsomaan syvälle toisen silmiin ja tutkimaan tämän hengitysrytmejä, pienimpiä liikkeitä, ilmeen värähtelyä ja punastumista.

Nuorten kanssa on hyvä huomioida, että harjoitusten ensimmäisinä päivinä ja viikkoina pitkäaikainen pään käsikirjoitukseen hautaaminen voi olla haitallista erityisesti kokemattomille näyttelijöille. Esiintyjä voi näin harjoitellessaan ajatella näyttelevänsä, mutta todellisuudessa hän vain lukee vuorosanojaan ja käy läpi ohjaajan hänelle ohjaamia siirtymisiä ja toimintoja. Kun esiintyjät alkavat viimein ottaa katsekontaktia toistensa kanssa, heidän näyttämötoimintansa saattaa olla jo niin rutinoitunutta, että he päätyvät toteuttamaan näyttelemistä pitkälti itsekseen – eivät toistensa kanssa aidossa kontaktissa. Jotta draamasta tulee

dramaattista, esiintyjien on kuitenkin tärkeää ottaa kontaktia muihin ja käyttää sanojaan taktikkoina. Hahmojen on pyrittävä muutokseen toisissa hahmoissa, saamaan voittoja, estämään katastrofeja ja ratkaisemaan ristiriitoja aktiivisesti. Näin ollen näyttelijöiden on tärkeää katsoa silmillään ja etsiä mahdollisia ratkaisuja ja hienovaraisia vihjeitä voittaakseen taistelunsa. (Cohen 2013, 47.)

2.3.3 Fyysinen kontakti ja rajat

Miltä näyttävät perheenjäsenet, jotka eivät vaikuta läheisiltä? Tai rakastavaiset, jotka eivät kosketa toisiaan? Kuinka uskottavaa on toisen lohdutus etäisyyden päästä? Tai läheiset ystävät, joiden läheisyys välittyy ainoastaan tekstissä? Vaikka kaikenlaisia tarinoita ja myös henkilöiden välistä läheisyyttä ja jännitettä on täysin mahdollista kuvata ilman fyysistä kontaktia esimerkiksi katseella ja monenlaisin symbolisin keinoin, saattaa hahmojen välinen suhde jäädä ilman kosketusta katsojille epäselväksi. Kosketus voi olla myös hyvin voimakas näyttämöllinen tapahtuma, eikä sen merkitystä siten kannata aliarvioida.

Daniel Mills (2015, 192, 236) kirjoittaa, että jokainen ihmissuhde tulee näyttämöllä tehdä näkyväksi. Suhteita ilmennetään yleisölle liikkeellä, asemoinnilla ja kuvittamisella. Hahmojen läheisyyttä ilmennetään sijoittumalla lähekkäin tai koskettamalla. Mills käyttää esimerkkiä avioparista, jotka seisovat näyttämöllä keskustelemassa. Heidän suhteensa on yleisölle näkymätön, jos sitä ei jollakin tapaa kuviteta ja tuoda näkyväksi. Mikäli sijoitamme jommankumman heistä istumaan tuolille ja toisen seisomaan hänen taakseen ja hieromaan hänen hartioitaan – samalla kun he keskustelevat – suhteesta tulee jo varsin ilmeinen. Kosketus auttaa myös tuomaan erilaisia sävyjä, muutoksia ja jännitteitä tuossa suhteessa näkyväksi. Istuva osapuoli saattaa torjua olkapäiden hieronnan tai nojata päänsä taaksepäin ja nauttia hieronnasta. Tai hierova osapuoli voi lopettaa hieronnan äkillisesti.

Sekä Mills että myös Robert Cohen korostavat kosketuksen merkitystä näyttämöllisenä hetkenä. Esitys rakentuu erilaisista näyttämökuvista, ja hetket, jolloin kaksi ihmistä koskettavat toisiaan tai yhtäaikaisesti samaa esinettä, ovat

näyttämökuvina erityisiä. Mikäli ilmapiiri on turvallinen ja fyysisen kontaktin etiketti ja käytännöt ovat kaikille selvillä, näyttelijöitä olisikin suositeltavaa rohkaista etsimään näytelmää harjoiteltaessa hetkiä, jolloin roolihenkilöillä olisi syytä koskettaa toisiaan. Sanattomat fyysisen kontaktin hetket ovat usein keskeisiä käännteitä kohtauksessa tai jopa koko näytelmässä. Yleisö ei pelkästään huomaa niitä, vaan ne saattavat olla näyttämökuvia, jotka muistetaan vielä, kun esitys on muutoin jo unohtunut. Pientäkin fyysisen kontaktin hetkeä kannattaa aina korostaa pitkittämällä tovin verran. (Cohen 2013, 55; Mills 2015, 204–205.)

Nuorilla näyttelijöillä on usein taipumus pysytellä näyttämöllä omassa kuorensa torjuen muita, ellei heitä rohkaista ilmaisemaan suhteita kosketuksen kautta. Kättely on esimerkki kosketuksesta, jonka tulisi kestää näyttämöllä riittävän kauan, jotta ehdimme tehdä havaintoja henkilöiden välisestä dynamiikasta. Kättelijöistä toinen voi olla esimerkiksi toista vahvempi, kiusaantuneempi tai toiveikkaampi. Kättelyn ei koskaan tulisi olla pelkkä pintapuolinen tervehdys, vaan siinä on aina syvyyttä ja piilomerkitä. Lahjan tai muun esineen ojentaminen toiselle on myös esimerkki hetkestä, jolloin henkilöiden välinen suhde muuttuu ja energia virtaa hahmolta toiselle. (Mills 2015, 204–205.)

Vaikka lukuisat teatteriharjoitteet pyrkivät saattamaan osallistujia hienovaraisesti ja huomaamatta monenlaiseen fyysiseen kontaktiin toistensa kanssa ja usein teatteriryhmästä tuleekin keskenään fyysisesti varsin läheinen, saattaa näytelmän hahmojen välisen läheisyyden ja kosketuksen harjoittelu silti tuottaa haasteita kaikenikäisille esiintyjille. Nähdäkseni nuorten näyttelijöiden kanssa roolihenkilöiden välisen fyysisen kontaktin harjoittamisen kanssa ohjaajan tulee kuitenkin olla erityisen huolellinen.

Kosketus ja fyysinen kontakti vaatii aina hienotunteisuutta sekä selkeitä pelisääntöjä ja käytäntöjä. Teatteria tehdessä on tehtävä selväksi, että kaikenlaisesta kosketuksesta – oli kyse sitten kättelystä, taputuksesta olalle, käden asettamisesta toisen hartialle, pään silittämisestä taikka intiimimmistä kosketuksista kuten halauksesta tai toisen kainaloon käpertymisestä, on tärkeää

sopia etukäteen ja luoda tilanne ja ilmapiiri, jossa jokainen osallistuja tulee kuulluksi. Kaiken kosketuksen harjoituksissa ja näyttämöllä tulee aina olla **suostumuksellista**, ja on hyvin tärkeää, että jokaisella on aidosti valta määritellä omat rajansa kosketukselle. Tarkastellaan seuraavaksi asioita, joita on syytä ottaa huomioon, kun fyysistä kontaktia harjoitellaan teatteriharjoituksissa.

Yhdysvaltalainen läheisyyskoreografi Chelsea Pace (2020, 6) kirjoittaa, että teatteriharjoitusten dynamiikka tekee suostumuksellisuuden todellisen toteutumisen hankalaksi, koska teatteriharjoitukset ovat aina jossakin määrin paineistettu tilanne, jossa vallitsee tietynlainen hierarkia. Nuorten ryhmässä voi olla painetta näyttäytyä urheana ja rohkeana, ja jonkun erityinen valmius läheisyyteen ja kosketukseen voi luoda toisille paineita. Pacen (2020, 9–10) mukaan ohjaajan tehtävä onkin luoda harjoituksiin suostumuksen kulttuuri. Suostumus edellyttää innostunutta, pakottamatonta hyväksymistä kaikilta osapuolilta, joten pelkästä velvollisuudesta lausuttu "joo, kai" ei vielä riitä. Jotta suostumuksen voi todella antaa, on luotava tila, jossa esiintyjän on todella mahdollista myös kieltäytyä. Ei riitä, että kieltäytymiseen on annettu sanallisesti lupa. Sen sijaan sana "ei" on teatteriharjoituksissa normalisoitava – luomalla sekä sanoin että teoin oletus siitä, että jokaisella on rajat ja että näitä rajoja kunnioitetaan.

Vahvistuksilla ja kysymyksenasetteluilla edistetään myönteistä, suostumukseen perustuvaa työympäristöä. Sanomalla: "Rajasi ovat täydelliset juuri siellä, missä ne ovat" ohjaaja voi auttaa sekä normalisoimaan rajojen olemassaolon että luomaan ilmapiirin, jossa osallistujilla on oikeus niihin. Mitkään esiintyjän henkilökohtaiset rajat eivät ole este esityksen onnistumiselle, eikä toisten tule ottaa niitä henkilökohtaisesti. (Pace 2020, 15.)

Rajat voivat myös muuttua harjoitusten edetessä, ja esiintyjän autonomiaa rajojen suhteen voi vahvistaa prosessin varrella. Kun ryhmälle esitellään kunkin osallistujan rajojen ja mukavuusalueiden kommunikoimisen ja tarkistamisen ideaa, on hyvä esitellä esimerkkejä, miten omista rajoista voi kommunikoida ja miten toisten rajojen tarkistaminen voi olla arkinen ja positiivinen asia. Aktiivinen

rajojen tarkistuksen normalisointi auttaa esiintyjiä ottamaan vastuuta rajojensa ylläpitämisestä ja päivittämisestä prosessin edetessä. (Pace 2020, 15.)

On hyvä tiedostaa, että rajojen turvallinen tarkistaminen edellyttää **avoimia kysymyksiä**. Kysymys "onko tämä ok" sisältää hienovaraisen oletuksen, että vastaus on "joo, se on ok". Sen sijaan kysymykset: "Mitä ajattelet siitä?" tai "Miten se toimisi sinulla?" eivät sisällä sisäänrakennettua vastausta. Avointen kysymysten tulisikin olla paitsi ohjaajan myös kaikkien työryhmään kuuluvien käytössä. Harjoituksissa avoimet kysymykset esiintyjien kesken ovat avain selkeiden rajojen ymmärtämiseen ja sitä kautta myös mielenkiintoisen, kaikille sopivan ja turvallisen, fyysistä kontaktia sisältävän näyttämötoiminnan rakentamiseen. Jos kanssanäyttelijä kertoo, että "halaan sinua repliikkini päätteeksi", toisella ei ole juurikaan tilaa arvioida omia rajojaan halauksen suhteen. Sen sijaan kysymys: "Mitä mieltä olet halauksesta repliikin päätteeksi?" ehdottaa halausta, mutta antaa tilaa vastaehdotuksille. Avoimet kysymykset luovat kaikille osapuolille tilaisuuden harkita tilanteita ja tehdä ehdotuksia, jotka kunnioittavat kunkin omia rajoja. (Pace 2020, 16.)

Läheisyyttä ja kosketusta ohjeistettaessa ja koreografioitaessa on lisäksi syytä käyttää tarkkoja ja neutraaleja sekä kulttuurisista ja sosiaalisista merkityksistä vapaita termejä silloin, kun kuvataan esimerkiksi kehon osia taikka kosketuksen ja liikkeen muotoja. Kun nuoria näyttelijöitä ohjataan ilmentämään ihmissuhteita kosketuksella ja läheisyydellä, tilanteesta voi sanastoa valikoimalla tehdä miellyttävän ja turvallisen sen sijaan, että se aiheuttaisi kiusaantuneisuutta ja vaivaantumista. Sen sijaan että puhutaan hyväilystä, painautumisesta tai lähentymisestä, voidaan puhua esimerkiksi etäisyyden muutoksista, kehonosien välisistä suhteista ja kosketuksen tasosta. (Pace 2020, 39–44.) Kun jokaisella on riittävästi työkaluja omien ja toisten rajojen tunnistamiseen ja niistä kommunikoimiseen, on myös keskittymisen ja rohkeuden mahdollista syventyä ja kehittyä teatteriharjoituksissa ja esityksissä.

2.4 Tilanteen näyttämölistäminen ja asemointi

Kun näytelmä, kohtaus ja tilanne näyttämölistetään eli toiminnallistetaan näyttämölle, nousee keskeiseksi työvaiheeksi asemointi. Tavoitteiden, esteiden sekä varsinkin näyttämötoiminnan valitseminen kulkevat käsi kädessä asemoinnin rakentamisen kanssa. Näyttämötoiminnan valitsemisessa tulee ottaa huomioon toiminnan teatterillisuus ja toimivuus halutulla näyttämöllä. Pelillisetkin tehtävät menettävät tehonsa, jos toiminta ei sovellu näyttämölle ja toiminnan välittymisessä ja näkymisessä yleisölle on haasteita. Toimiva teatteriesitys vaatiikin ohjaajalta ja esiintyjiltä näyttämöllistä ajattelua, ja parhaimmillaan asemointi tukee esiintyjien kykyä eläytyä, keskittyä sekä säilyttää kontakti kanssänäyttelijöiden ja yleisön kanssa.

Asemoinnilla tarkoitetaan kaikkia niitä ohjauksellisia elementtejä, jotka liittyvät näyttämön visuaaliseen ilmeeseen: missä kukin esiintyjä sijaitsee milläkin hetkellä, milloin ja miten he liikkuvat näyttämöllä, miten he käyttävät tilaa, mistä ja minne kukin näyttelijä saapuu ja poistuu sekä millä nopeudella kaikki tämä tapahtuu (Buchanan 2015, 93). Asemointi ja lavastus vaikuttavat toisiinsa, ja niitä suunnitellaan ja rakennetaan yleensä samanaikaisesti. Asemointiin liittyvät olennaisesti kompositio ja näyttämökuvat.

Kompositiolla eli sommittelulla tarkoitetaan ihmisten järjestämistä näyttämölle mielekkäästi hyödyntämällä korostamista, vakauttamista, järjestystä ja tasapainoa, jotta saavutetaan tyydyttävän selkeä ja kaunis kokonaisuus. Toimiva kompositio keskittää katsojan fokuksen olennaiseen. Yksittäiset kasvot näkyvät tarpeen mukaan, ja näyttämön liike luo sujuvan virtauksen (flow'n) sommitelmasta toiseen, jolloin tasapaino ja fokus muuttuvat tarkoituksenmukaisesti esityksen edetessä. (Carra & Dean 2009, 68; Mills 2015, 62.)

Kompositio kertoo tarinaa ilmentämällä roolihenkilöiden väliset suhteet ja muuttamalla niiden suhteiden muuttuessa. Kompositio sovitetaan yhteen valaistuksen, lavasteiden ja puvustuksen kanssa luomalla visuaalinen vaikutus, joka vastaa näytelmän sävyä, teemaa ja tyyliä kullakin hetkellä. (Mills 2015, 62.)

Kanadalaisen teatteriohjaajan Ric Knowlesin (2015, 91) mukaan asemoinnin yksi tehtävä on luoda **näyttämökuva**: se, mitä yleisö näkee. Näyttämökuvan luomiseen liittyy erilaisia asetelmia, liikkeitä, siirtymiä ja kuvaelmia, jotka ovat yleisölle miellyttäviä, provosoivia tai merkityksellisiä. Kuvien luominen vaatii silmää sommitteluun ja kykyä fokusoida eli ohjata yleisön katsetta.

Koen esityksen näyttämöllistämisen yleensä hyvin kutkuttavaksi prosessiksi, jossa parhaimmillaan saa kokea useita tyydyttäviä ahaa-elämyksiä, kun palaset alkavat loksahdella paikoilleen loogiseksi, kirkkaaksi ja tasapainoiseksi kokonaisuudeksi. "Hetkinen! Pöydän siirtäminen tuohon ratkaisee nämä ongelmat!" "Mitä jos te olisittekin toisinpäin, jolloin sinä voisit astua esiin takavasemmalta?" Rajallisen ajan puitteissa haluaisin usein ehtiä kokeilla lukuisia erilaisia vaihtoehtoja ja mahdollisuuksia ennen kuin kohtausten asemointeihin niin sanotusti lukitaan muotoja tai sovitaan sääntöjä.

Asemoinnin vaarana onkin, että aikaisessa vaiheessa luotuun, ensimmäisistä ideoista ja mielikuvista syntyneeseen muotoon jää helposti lukkoon. Olen monta kertaa kamppailut jonkin kohtausten parissa huomaten vasta lopulta, että ratkaisu on ollut koko asemoinnin ajattelemisen täysin uusiksi – esimerkiksi kääntämällä kohtaus kokonaan ympäri tai ryhmittämällä esiintyjät näyttämölle täysin toisenlaisella logiikalla. Asemoinnille voi ikään kuin tulla sokeaksi niin, että tehdyt valinnat alkavat näyttäytyä itsestäänselvyyksiltä ja ainoilta mahdollisilta vaihtoehdoilta.

Yhdysvaltalaisen teatteriohjaajan Jon Joryn (2002, 79) mukaan ohjaajan on hyvä pohtia, miten asemointi edistää tarinan ja hahmojen ymmärtämistä? Jos katsoja ei ymmärrä kieltä, pystyykö hän silti seuraamaan tapahtumia, hahmoja ja ihmissuhteita näytelmän fyysisyyden perusteella? Merkityksiä luodaan tilan, kosketuksen, käyttäytymisen, asennon ja eleiden avulla. Jokainen asemointi lisää jonkinlaisen merkityksen teokseen. Tässä mielessä asemoinnin työstämisellä on taipumus määritellä tuotantoa paljon enemmän kuin monet ohjaajat edes kuvittelevat. Se ei ole pelkkää siirtymien määrittelyä.

Asemointi rakentaa myös esityksen **fokusta**, sillä se toimii tekstin fyysisenä välimerkkinä ja ohjaa katsojan huomion tarvittavaan paikkaan. Asemointi paljastaa luonteen yksityiskohdillaan ja tarinan vastakkainasetteluillaan. Se syventää fokusta luomalla kohtaukseen rytmiä ja selventämällä hahmojen välisiä suhteita. Fokusta voidaan säädellä myös valaistuksella, mutta useimmiten sitä rakennetaan näyttelijöiden tehokkailla liikkeillä ja asennoilla sekä ryhmittämisellä. Samalla on myös hyvä tunnistaa, että kullakin näyttämöllä on omat heikot ja vahvat alueensa, joihin katse kiinnittyy enemmän tai vähemmän luontevasti. (Jory 2002, 78; Knowles 2015, 92–94.)

Asemointia voi rakentaa nähdäkseni kolmea kautta:

1. **Ohjaajälähtöisesti:** Ohjaaja voi asemoida näyttelijät ennalta laatimansa suunnitelman tai harjoitustilanteessa keksimänsä idean pohjalta ohjeistamalla näyttelijöille näyttämösijainnit, kulut ja keskeisen toiminnan kohtauksiin ja olla kuitenkin avoinna mahdollisille uusille ajatuksille ja ehdotuksille.
2. **Dialogissa:** Vaihtoehtoisesti asemointi voi rakentua lähtökohtaisesti dialogissa esiintyjien kanssa niin, että kohtaukset näyttämöllistetään näyttelijöiden ehdotusten pohjalta roolihenkilöiden näkökulmasta lähtevän logiikan kautta ohjaajan toimiessa yleisön peilinä pitäen huolta fokuksen kirkkaudesta ja huolehtimalla näytelmätekstin ja tarinan logiikasta.
3. **Esiintyjälähtöisesti:** Kolmantena vaihtoehtona on, että näyttelijät asemoivat pitkälti itsenäisesti ja yhteistyössä kukin itsensä näyttämölle harjoitusten edetessä ja ohjaaja lähinnä hyväksyy ja tarvittaessa hioo ja tarkentaa sitä. Tämä vaatii esiintyjiltä osaamista ja näkemystä, ja nuorten näyttelijöiden kanssa esiintyjälähtöinen toimintamalli edellyttää ensin keskeisten periaatteiden ja tekniikoiden opettamista.

Jotta näyttelemine voi olla vapaata ja hauskaa, kannattaa liian tiukkaan muotoon harjoiteltuja asemointeja käyttää mielestäni harkiten. Muutoin on riskinä, että nuoren näyttelijän tarkkaavaisuus on sidottu lähinnä asemointien ja näyttämöliikkeistä rakennettujen "koreografioiden" oikeanlaiseen suorittamiseen. Joillekin nuorille tarkka näyttämötoiminta ja asemointi voivat tuki luoda turvaa, ja

siinä mielessä ohjaamisessa kannattaa käyttää myös yksilöllistä harkintaa. Ajattelen kuitenkin, että parhaimmillaan asemointi tukee luontevasti näyttelijän vapautta keskittyä toimintaan, joka kohtauksissa pääasiassa on erilaisin tavoin kanssanäyttelijöihin vaikuttamista roolihenkilön tehtävän suorittamiseksi. Tarkkaan määritellyn asemoinnin sijaan kohtauksiin voidaan sopia erilaisia rajoitteita, rajattuja toiminta-alueita ja sääntöjä. Nuorten kanssa kannattaa myös käydä läpi järjestelmällisesti asemoinnin, komposition ja näyttämöliikkeiden periaatteita ja käytäntöjä, kuten esimerkiksi:

- fokuksen rakentumisen periaatteet; fokuksen antaminen, ottaminen ja tukeminen
- tilallinen hahmotus ja näyttämön tasapaino, eli miten näyttämöllä kannattaa sijoittua ja ryhmittäytyä
- erilaiset kehon asennot ja niiden keskinäiset statuserot
- näyttämösijainnit, niiden erilaiset merkitykset ja keskinäinen hierarkia
- erilaiset liikkeet ja siirtymiset näyttämöllä.

Kun nuorilla on itsellään riittävästi työkaluja ja varmuutta näyttämöllä liikkumiseen sekä näyttämökuvien ymmärtämiseen ja rakentumiseen, voi työskentely muuttua entistä opettavaisemmaksi ja mielekkäämmäksi. Samalla myös ohjaajan työ todennäköisesti keventyy, kun esiintyjät oppivat tiedostamaan kohtausten fokuksen ja osaavat itsenäisesti ryhmittäytyä sekä tarjota asemointeja ja siirtymisiä.

Erilaisten esitysten asemointiin ja kompositioon liittyy runsaasti monia käytännön periaatteita, ohjeita ja merkityksiä, joiden avulla teatterintekijät voivat tehostaa näyttämöllistä ajatteluaan ja hahmotuskykyään. Olen koonnut seuraavaksi eri teatteriohjaajien teosten pohjalta eräänlaiset asemoinnin nyrkkisäännöt (ks. Jory 2002, 86–87; Mills 2015, 65–67, 83–84; Schraft 2018, 194):

- **Vältä rivejä ja puoliympyrämuodostelmia.** Rivit ja puoliympyrät näyttävät yleensä keinotekoisilta, ja niitä tulisi käyttää ainoastaan silloin, jos ne ovat tarinan kannalta olennaisia (esimerkiksi armeijan rivi, rituaali, kuoro, poliisin tunnustusrivi, vessajono, kassajono, jne.).

- Pyri käyttämään monipuolisesti **syvyysuuntaa** ja **korkeuseroja** tai tasoja aina kun mahdollista.
- Puhuessaan esiintyjän **rintamasuunnan** tulisi kommunikoida katsomon kanssa – ei replikointia takanäyttämön suuntaan.
- Pyri luomaan **visuaalista vaihtelua ja yhtenäisyyttä** samanaikaisesti.
- Vältä tarkkojen näyttämön paikkojen ohjaamista ilman motiivia (jottei näytä siltä, että esiintyjä siirtyy seisomaan tiettyyn kohtaan näyttämöä vain, koska hänet on siihen ohjattu).
- **Hyödynnä monipuolisesti koko näyttämö.** Koko näyttämö on koskematon, kun näytelmä alkaa, ja ohjaajan on pitänyt käyttää sen jokainen sentti hyväksi, kun valot sammuvat viimeisen kerran. Näyttämön parhaita sijainteja ei kannata ylikäyttää, vaan säästää esityksen tärkeimpiin hetkiin.
- Hallitse **fokusta** seuraavilla keinoilla:
 - **kehon asennoilla** – näyttelijä, jonka keho on suorimmin kääntynyt yleisön suuntaan, on fokuksessa
 - **näyttämön sijainneilla** – keskellä olevat näyttelijät ovat vahvemmin fokuksessa kuin sivuilla olevat
 - **korkeuseroilla** – korkeimmalla sijaitseva näyttelijä vetää fokusta puoleensa
 - **syvyysuunnalla** – mitä edempänä etunäyttämöllä eli lähempänä yleisöä sitä vahvemmin fokuksessa
 - **kolmioilla** – näyttelijä kolmion kärjessä vetää eniten fokusta puoleensa
 - **vastakohdilla** – näyttelijä, joka eroaa tai on erillään muista (esim. istuu, kun toiset seisovat) vetää fokusta
 - **liikkeellä** – liikkuva näyttelijä on fokuksessa.

3 Näytelmän sisäiset pelit

Nuorten kanssa työskennellessä olen kokenut, että tavoitteiden, esteiden ja taktiikoiden ymmärtäminen käsitteinä ja teoriana on pääsääntöisesti kaikkien omaksuttavissa, mutta niiden syvempi sisäistäminen ja soveltaminen käytäntöön on haastavaa. Nuorten itsenäinen kyky tehdä valintoja saattaa kadota täysin viimeistään silloin, kun kohtauksia aletaan harjoitella ja kaikkien keskittyminen kohdistuu omiin vuorosanoihin ja niiden opettelemiseen. Vaikka olisimme tehneet kuinka tarkan taustatyön ja miettineet yhdessä roolihenkilöiden taustoja, päämääriä ja taktiikoita tavoitteiden saavuttamiseksi, kohtausharjoituksissa esiintyjät jämähtävät silti helposti näyttämöllä seisoskeleviksi, kasvonsa käsikirjoituksilla peittäviksi ääninauhureiksi. Kovin usein vuorosanojen muistaminen hallitsee esiintyjien tarkkaavaisuutta yhä ensi-iltänäytöksessäänkin, ja juuri tämän haasteen haluaisin ratkaista.

Kuten edellä on tuotu esiin, ovat näyttelijäntyön peruselementit, tavoitteet, esteet ja taktiikat myös erilaisten pelien ja pelaamisen käsitteitä, jotka rakentuvat esimerkiksi ultimate-joukkuepeliin sisäänrakennettuina toiminnan edellytyksinä. Koska näytelmän kohtausta voi ajatella pelin kaltaisena tilanteena, pyrin tässä luvussa esittelemään mekanismeja, joiden avulla pelin voi rakentaa suoraan draamallisen kohtauksen sisään luomaan tavoitteellista näyttämötoimintaa sekä luontevaa kontaktia ja jännitettä esiintyjien välille.

3.1 Näyttelemisen flow

Yhdysvaltalaiset näyttelijä ja teatteriopettaja Fabio Polanco sekä psykologian professori Diane Bonfiglio kirjoittavat artikkelissaan "Optimizing the Obstacle" (2020, 117), että Stanislavskin ajatuksissa alitajuntaisesta luovuudesta ja psykologi Mihaly Csíkszentmihályin tutkimuksissa flow-tilasta on hämmästyttäviä yhtäläisyyksiä. Flow on psykofyysinen tila, jossa yksilö on toiminnassaan täysin uppoutunut käsillä olevaan tehtävään. Flow-tilassa yksilön keskittymiskyky, tarkkaavaisuus, täyttymyksen tunne ja taito vahvistuvat; yksilö toimii

optimaalisesti. Stanislavski kirjoitti runsaasti alitajunnasta ja näyttelijän luovasta tilasta, jossa näyttelijä antautuu hahmonsa päätehtävälle uppoutuen siihen kokonaan. Näyttelijäntyössä tulisi tavoitella sellaista tilaa, jossa hänen luova alitajuntansa pääsee toimimaan. Bonfiglio ja Polanco toteavatkin, että itse asiassa Stanislavski tutki flow-tilaa lähes 60 vuotta ennen kuin Csíkszentmihályi keksi termin ja että flow ja Stanislavskin ajatus inspiroituneesta näyttelijäntyöstä ovat synonyymeja keskenään. Näin ollen flow-tilaa koskevaa tutkimustietoa soveltamalla voidaan ymmärtää myös Stanislavskin lähestymistavan elementtejä. (Stanislavski 2011, 428, 436; Bonfiglio & Polanco 2020, 117.)

Flow-tilaa koetaan kaikenlaisissa mielekkäissä ponnisteluissa. Urheilijat puhuvat usein erityisen loistavan pelijakson jälkeen olleensa erityisessä tilassa tai "flow'ssa". Mukaansatempaavassa toiminnassa kuka tahansa voi kokea tämän optimaalisen tunteen, onnellisuuden ja tyytyväisyyden tilan. Vaikka tunne on vaikeasti saavutettavissa, se on niin miellyttävä, että ihmiset pyrkivät kokemaan sen uudelleen mahdollisimman usein. Tutkiessaan milloin ihminen on onnellisimmillaan Csíkszentmihályi ei ainoastaan löytänyt indikaattoreita, jotka ovat läsnä silloin, kun ihmiset tuntevat itsensä onnellisimmiksi. Hän havaitsi myös, että tuossa tilassa ihmiset saattavat myös toimia optimaalisimmin: he eivät ainoastaan tunne oloaan parhaimmaksi, vaan he todella ovat parhaimmillaan. (Bonfiglio & Polanco 2020, 117–118.)

Inspiraation tavoin flow ei ole saavutettavissa suoraan siihen pyrkien. Stanislavski kutsui sitä alitajunnan hyödyntämiseksi "epäsuorilla, tietoisilla keinoilla". Flow'n näkökulmasta yksilö voi mahdollisesti saada aikaan optimaalisen kokemuksen tilan luomalla olosuhteet, joissa indikaattorit voivat kukoistaa. (Bonfiglio & Polanco 2020, 118.) Csíkszentmihályi (2009, What is enjoyment? -osio) tunnisti yhdeksän flow'n indikaattoria:

2. Tavoitteet ovat selvät tehtävän joka vaiheessa.
3. Omasta toiminnasta saa välitöntä palautetta: tiedämme jatkuvasti, miten hyvin toimimme.
4. Haasteiden ja taitojen välillä on tasapaino.

5. Toiminta ja tietoisuus sulautuvat yhteen: keskittyminen kohdistuu siihen, mitä on tekemässä.
6. Häiriötekijät suljetaan pois tietoisuudesta: tietoisuus koostuu vain siitä, mikä on olennaista tässä ja nyt.
7. Ei ole huolta epäonnistumisesta. Tätä kuvataan myös täydelliseksi hallinnan tunteeksi, mutta Csíkszentmihályin mukaan kyse ei ole niinkään hallinnasta, vaan epäonnistumisen mahdollisuus ei ylipäänsä ehdi tulla mieleen, koska flow-tilassa on niin voimakkaasti keskittynyt toimintaan.
8. Itsetietoisuus katoaa.
9. Ajantaju vääristyy.
10. Toiminnasta tulee autotelista eli itsetarkoituksellista.

Tarkastelemalla näitä flow-tilan indikaattoreita voi havaita, että niissä puhutaan varsin pitkälti samoista vaatimuksista, joita näyttelijältä odotetaan. Stanislavski huomasi, että näyttelijät toimivat parhaimmillaan inspiraation tilassa, jossa alitajunta toimii luontevasti työskentelyn tukena. Tämän tilan saavuttaminen tietoisesti haluttaessa on kuitenkin haastavaa, ja tämän ongelman ratkaisemiseksi Stanislavski kehitti tietoisin reitin, jota hän kutsui psykotekniikaksi. Psykotekniikka koostuu lukuisista elementeistä, joita näyttelijä voi hyödyntää aktivoitakseen ja huijatakseen alitajuntaansa: esimerkiksi juuri tavoitteet, esteet ja taktiikat. (Bonfiglio & Polanco 2020, 119–120.)

Tavoitteet eivät ole vain mentaalisia oppaita, vaan niihin on sitouduttava myös fyysisesti ja aistillisesti. Ne edellyttävät näyttelijän täydellistä sitoutumista ja keskittymistä. Näyttelijät, jotka sitoutuvat tavoitteisiin ja toimintaan, menettävät kaiken itsetietoisuuden. He uppoutuvat täysin siihen, mitä ovat tekemässä, ja siksi he imevät yleisön mukaansa. (Alfreds 2015, 90.)

Flow-indikaattoreista kolme ensimmäistä ovat nähdäkseni toiminnan vaatimuksia, joita säätelemällä flow-tilan syntymistä voidaan edistää. Loput indikaattorit ovat sen sijaan enemmänkin seurauksia flow-tilasta. Määritellesään näyteltäviä ohjeita, näyttämötoimintaa ja roolihenkilön tavoitteita teatteriohjaajan

ja -opettajan on syytä pitää mielessään tehtävän muotoilun selkeys ja sopiva haastavuus erilaisia esteitä ja niiden vaikeustasoja säätelemällä.

Stanislavskin ehkä perustavanlaatuisin ja vaikuttavin väite on, että kaikella näyttämöllä tapahtuvalla on oltava syy. Toisin sanoen roolihenkilöllä on aina oltava jokin tavoite, ja hänen pyrkiessään siihen kaikki muu jää taka-alalle ja toiminta muuttuu luontevaksi. Myös flow-tilan ensimmäinen kriteeri vaatii toiminnalle selkeää tavoitetta. (Bonfiglio & Polanco 2020, 120.)

Esteet tarjoavat oivallisen linkin näyttelijäntyön ja flow-tilan välille. Esteiden ja kolmannen flow-indikaattorin, haasteiden ja taitojen välisen tasapainon, välillä on vahva rinnakkaisuus, ja sitä voidaan hallita esimerkiksi mukauttamalla haasteiden ja samalla tavoitteiden saavuttamisen vaikeustasoa. Tämä vahvistaa roolihenkilön ja näyttelijän keskittymistä ja tarkkaavaisuutta, mikä voi käynnistää flow-tilan. Tehtävän haasteellisuuden voimistaminen voi myös käynnistää aitojen tuntemusten ja tunteiden kokemisen. Lisäksi esteet lisäävät tarinaan konflikteja ja mielenkiintoa. Tavallisessa elämässä esteet saattavat olla pieniä, mutta draamassa niiden on tarjottava tarpeeksi vastustusta, jotta tilanteeseen syntyy epäilyksiä, voiko roolihenkilö onnistua tavoitteissaan. Esteet auttavat luomaan pienen pelin jokaisesta yrityksestä tavoitteen saavuttamiseksi. Sijoittamalla esteitä ja vastuksia tilanteeseen sopiva määrä voidaan sekä roolihenkilön että näyttelijän työskentelystä tehdä hyvin mielenkiintoista ja palkitsevaa. (Bonfiglio & Polanco 2020, 121–123.)

3.2 Pelillinen näyttämötoiminta

Teatteriopettaja Jeanne Leep (2020, 225–226) kirjoittaa artikkelissaan *Activating the Actor with Game Theory – Using Gamification to Create Playable Tactics on Stage*, että annettujen olosuhteiden ja ihmissuhdekontekstien yksityiskohdat häviävät usein aloittelevien näyttelijöiden työstäessä ensimmäistä kohtaustaan. Näyttelijät ovat lähinnä huolissaan repliikeistään eivätkä usein tee juuri lainkaan fyysisiä valintoja kohtausten tehostamiseksi. Näyttäessään keskenään työstämäänsä kohtausta kaksi aloittelevaa näyttelijää istuvat Leepin mukaan

tyypillisesti pöydän ääressä ja esittävät kohtauksen liikkumatta. Näyttämön muu osa jää useimmiten huomiotta, koska he eivät osaa käyttää sitä. Heillä voi olla paljonkin ilmaisuja, paljon äänellistä vaihtelua, mutta ei juurikaan rohkeita fyysisiä valintoja. Vaikka he ovat tietoisia tavoitteista ja taktiikoista, he usein panostavat kaiken energiansa repliikkien lausumiseen ja unohtavat, miten fyysisillä valinnoilla voidaan kommunikoida.

Ajattelen, että nuorten teatteriryhmissä eräs syy keskinäisen harjoittelun ja kohtauksiin tai roolityöhön tehtävien oma-aloitteisten ehdotusten tekemisen hankaluuteen voi olla, että yleisölle lopulta valmistettavaa esitystä valmiin käsikirjoituksen pohjalta ympäröi tietynlainen "oikeiden" ja "väärin", "hyvien" ja "huonojen" valintojen illuusio. Epäonnistuminen voi tuntua esityksen harjoituksissa vaarallisemmalta kuin mikä matalan riskin, pelkästään ryhmän kesken näytettävillä pienoisesityksillä on. Peleissä ja leikeissä heittäytytään rohkeasti, mutta "oikean" esityksen harjoittelemisen alkaessa harjoittelun tunnelma muuttuu. Kaikki haluavat onnistua ja tehdä onnistuneita valintoja, ja siksi aloitteet, rohkeat kokeilut ja heittäytymiset koetaan kenties liian suurina riskeinä. Harjoittelusta katoaa leikki ja kokeilemisen riemu.

Yhdysvaltalainen teatteriopettaja Nathan Stith (2020, 213) on huomannut, että yleisesti ottaen opiskelijat ymmärtävät tavoitteiden käsitteen. He pystyvät analysoimaan tekstiä ja päättelemään, mitä hahmo haluaa. Useimmiten he tunnistavat myös rytminvaihdoksia tekstin huolellisen läpikäymisen avulla. Opiskelijoilla on kuitenkin toisinaan vaikeuksia määrittellä, mitä taktiikoita hahmo käyttää valitun tavoitteen saavuttamiseksi, ja määritellesään mahdollisia taktiikkavaihtoehtoja he usein epäröivät ajatella tekstiä pidemmälle. Koska ajatus taktiikan vaihtamisesta yhden tavoitteen saavuttamiseksi voi tuntua pelottavalta, opiskelijat päätyvät harjoitusprosessin alkuvaiheessa yhteen taktiikkaan ja käyttävät sitä koko kohtauksen ajan. Vaikka taktiikka olisikin sinänsä toimiva ja mukaansatempaava, kohtauksesta tai monologista tulee yhden taktiikan varassa yksitoikkoinen ja siitä puuttuu spontaaniuden tuntu.

Ajattelen, että kohtausharjoitusten tulisi olla ennen kaikkea suuri mielikuvituksen ja erilaisten vaihtoehtoisten mahdollisuuksien tutkimisen leikkikenttä – myös

silloin kun aikaa on niukasti. Jokaisen kohtauksen osalta ensisijainen tavoite on saada se toimimaan teatterillisesti tavalla tai toisella: toisin sanoen tehdä kohtauksesta kiinnostava rakentamalla sen roolihenkilöiden välille jännite, tunnistettavia panoksia ja mielekästä toimintaa, jonka kautta tarina kerrotaan mahdollisimman kutkuttavalla, jännittävällä, huvittomalla, yllättävällä ja sykkähdyttävällä tavalla. Näin ollen yhtäkään kohtausta ei tulisi tuhlata seisoskelulle, istuskelulle tai tyhjänpäiväiselle liikkumiselle. Erityisesti nuorille näyttelijöille tulisi aina ohjata kohtauksiin tavoitteellista toimintaa, fyysisiä tehtäviä sekä pyrkiä kertomaan roolihenkilöiden välisistä suhteista ja dynamiikasta toiminnan kautta. Esiintyjien keskittyessä fyysiseen toimintaan myös replikointi voi muuttua kuin huomaamatta entistä luontevammaksi.

Jos roolihenkilön päätehtävä onnistutaan muotoilemaan konkreettiseksi ja mielenkiintoiseksi; jos jokaiseen kohtaukseen keksitään kutkuttavia osatehtäviä ja näiden osatehtävien ratkaisemiseksi monipuolisia esteitä ja haasteita, jotka yhdessä muodostavat kohtauksesta sekä fyysisen että sosiaalisen pelikentän, voi kohtausta jo ajatella ikään kuin pienoispelinä, jossa näyttelijä toimii pelaajan tavoin. Mikäli jokaista liikettä ei asemoida tarkasti, eikä ohjaaja "pelaa" peliä esiintyjän puolesta ohjeistamalla hänelle jokaista liikettä ja äänensävyä, voi kohtauksen harjoittelusta tulla paitsi hauskaa, innostavaa ja mielenkiintoista myös energistä ja näyttelijäntyöllisesti palkitsevaa. Väitänkin, että erityisesti nuorten kanssa työskenneltäessä voisi olla suunnattoman hyödyllistä, että kohtauksia ajateltaisiin juuri peleinä, joissa näyttelijöillä olisi yhdessä sovittujen rajojen ja sääntöjen sisällä huomattavaa autonomiaa ja vapautta.

Brittiläinen teatteriohjaaja ja -opettaja John Wright (2015, *The Thinking Behind Playful Acting* -osio) pitää roolihenkilön tavoitteiden määrittelyä perinteisenä lähestymistapana ja sinänsä toimivana työkaluna tekstin tulkintaan ja kohtauksen vuorovaikutussuhteiden älylliseen tutkimiseen. Hän käyttää esimerkkiä, jossa näyttelijä päättää heittäytyä nojatuoliin raivoissaan siitä, mitä joku on juuri tehnyt. Katsojat lukevat tuon valinnan niin, että roolihenkilö tekee sen, mutta näyttelijälle se on vain valinta, jonka hän tekee tavoitettaan varten. Vaihtoehtoisesti näyttelijä

saattaisi yhtä hyvin valita osoittaa suuttumuksensa kävelemällä hitaasti ulos huoneesta.

Wright (2015, *The Thinking Behind Playful Acting* -osio) ehdottaa näille taktisille valinnoille vaihtoehtoista lähestymistapaa ajattelemalla näyttämötilannetta pelinä, jonka näyttelijä voi ottaa käyttöön. Jos näyttelijää pyydetään löytämään peli ("find the game"), jossa hän heittäytyy nojatuoliin, tai löytämään peli, jossa hän osoittaa halveksuntaansa poistumalla huoneesta, peli voi houkutella näyttelijää olemaan paljon rohkeampi toiminnassaan sekä vapauttaa hänet näkemään yhtäkkiä enemmän vaihtoehtoja ja mahdollisuuksia kohtauksessa – onhan kyseessä "vain peli". Kun Wright pyytää näyttelijää löytämään pelin sen sijaan, että tämä keskittyisi pelkästään tavoitteeseensa, hän kehottaa näyttelijää viemään toiminnan kohtauksen psykologisen sidoksen ulkopuolelle – pelaamaan toimintaa sen itsensä vuoksi.

Jeanne Leepin (2020, 221) mukaan aloittelevat näyttelijäopiskelijat tunnustavat usein, etteivät he oikein tiedä, mitä tehdä itsenäisissä harjoituksissa näyttelijäkumppaninsa kanssa sen lisäksi, että he toistavat kohtausta yhä uudelleen. Opiskelijoiden keskinäisessä harjoittelussa vaikuttaa olevan kyse vain repliikkien suorittamisesta ja parhaimmillaan asemoinnin hienosäädöstä, mutta muutoin opiskelijat eivät aina tiedä, mitä he harjoituksissa tavoittelevat, tai jos tietävätkin, he eivät tiedä, miten päästä sinne kohtauksen toistuvan suorittamisen lisäksi. Monet opiskelijat käyttävät aikansa lähinnä kohtauksesta keskustelemiseen eivätkä siihen, että he tekisivät kohtaukselle kokeiluja. Kokeilujen tekeminen voi kuulostaa aloittelevista näyttelijöistä hämmentävältä, varsinkin kun kohtaustyöltä odotetaan ja vaaditaan oikeaa ulkoa opettelua, ja he haluavat epätoivoisesti onnistua kohtauksessa. Kohtauksen läpikäyminen kerta toisensa jälkeen ilman suuria muutoksia tai uusia riskejä ei auta kehittämään taktiikkaa tai rikastuttamaan tavoitetta. Pelin lisääminen saattaa sen sijaan auttaa. Peli voi olla uusi tapa kokeilla kohtausta ja saada tuloksia, jotka innostavat näyttelijöitä tutkimaan lisää ja tekemään löytöjä.

Pelitutkija Beat Suterin (2019, 19–20) mukaan peli on dynaaminen järjestelmä, joka koostuu erilaisista toimivaksi rakenteeksi yhdistetyistä muodollisista ja

draamallisista elementeistä. Selkeiden sääntöjen lisäksi peliin kuuluvat olennaisesti pelaajien, tavoitteen, prosessien, konfliktin ja lopputuloksen määrittely sekä draaman tasolla tarina, hahmot ja kerronnan yhdistäminen tiettyyn dramaturgiseen järjestykseen.

Peleissä on myös erityisiä motivaatiomekanismeja. Pelaaja tarvitsee kannustimia, ja sääntöjärjestelmän on tarjottava niitä esimerkiksi korkeamman pistemäärän tai poikkeuksellisen kokemuksen muodossa. Pelin mekaniikan perustavanlaatuisin sääntöjärjestelmä on pelaajan [näyttelijän] ja hänen avatarinsa [roolihenkilönsä] jatkuva haastaminen: peli esittää pelaajalle selkeän haasteen ja tarjoaa mahdollisuuksia ongelman ratkaisemiseen. Tämän jälkeen peli joko palkitsee "oikeista" päätöksistä tai rankaisee "vääristä". Kun pelaajaa on haastettu, rangaistu ja palkittu sopivassa suhteessa, hän risteilee tai leijuu pelin läpi. Tämä voi johtaa flow-kokemukseen, joka vangitsee pelaajan. Pelaaja on hyvin keskittynyt ja siirtyy täydellisen uppoutumisen tilaan. (Suter 2019, 24.)

Teatteripeleistä oman näyttelijänkoulutustekniikkansa kehittäneen Clive Barkerin (2017, 89) mukaan pelin elementit ovat myös draaman siemeniä, koska ne ovat ihmisen henkilökohtaisen ja sosiaalisen käyttäytymisen ilmaisumuotoja ja koska draama itsessään on tietyllä tavalla pelaamista. Pelien käyttö ei siis ole vain keino tekniseen harjoitteluun ja inhimillisen käyttäytymisen ja näyttelemisen tutkimiseen, vaan niiden avulla luodaan silta, jonka yli voidaan harjoituksissa siirtyä improvisaatiopeleistä näyttelemiseen harjoittelussa teatteriesityksessä.

Näytelmän ajattelemisen pelinä ja näyttelijän pelaajana voi olla hyvin innostava tapa työskennellä kohtausharjoituksissa näytelmätekstin parissa. Yhdysvaltalainen teatteriopettaja Lynn Deboeck (2020, 133) esittää, että nuorten esiintyjien opettaja ja ohjaaja pohtii usein, miten esiintyjien alkuvaiheen estyneisyyden kerroksia voisi murtaa nopeasti ja tehdä tunteista ja harjoituksista tuottavampia.

Deboeck käyttää yhtenä ratkaisuna yksinkertaista hippaleikkiä ja sen lukuisia erilaisia variaatioita. Hippi on täydellinen johdanto näyttelijöille, koska siinä harjoitellaan jokaista Stanislavskin periaatetta. Hippi tarjoaa välittömiä

vastakkaisia tavoitteita, improvisaatiota ja usein vaihtuvia esteitä, jotka on voitettava. Se vaatii näyttelijältä ketteryyttä ja joustavuutta siinä, miten hän mukauttaa taktiikkaansa – olipa kyse sitten hipan välttämisestä tai jonkun jahtaamisesta. Näyttelijät valitsevat pelissä impulsiivisesti taktiikoita, joita voidaan purkaa jälkeinpäin ja tutkia, miten improvisaatiota käytetään kohtaustyöskentelyssä. Hippa opettaa kolmea taitoa: olla täysin läsnä omassa kehossaan, reagoida aidosti ärsykkeisiin ja rakentaa sen varaan, mitä muut näyttelijät tarjoavat kohtauksessa. (Deboeck 2020, 133, 135.)

Myös John Wrightin (2015, *Hiding the Game* -osio) mielestä hippa on erinomainen esimerkki toiminnasta ja reagoinnista, joihin kaikki dramaattinen vuorovaikutus tiivistyy. Yksi tekee teon, joka voi olla mitä tahansa: mennä puhumaan, kättelemään, suutelemaan tai puukottamaan, ja mitä tahansa hän tekeekin, vastaa toinen siihen sopivalta tuntuvalla tavalla. Teatteriohjaajat Frank Hauser ja Russell Reich (2018, 33) kirjoittavat kirjassaan *Notes on Directing*, että pohjimmiltaan jokaisen kohtauksen voi ajatella jahtauskohtauksena ("chase scene"), ja jonkinlainen jahtaaminen on kaikkien draamallisten rakenteiden perusta.

Jeanne Leepin (2020, 221–222) mukaan pelien käyttäminen tekstipohjaisessa kohtaustyöskentelyssä voi auttaa tavoitteiden selventämisessä ja uusien taktiikoiden kehittämisessä. Pelit vähentävät näyttelijöiden henkilökohtaisia paineita, lisäävät työskentelyn hauskuutta ja viime kädessä parantavat kohtausta. Pelien avulla kohtauksesta ja sen mahdollisuuksista voi paljastua uusi käsitys. Peliteorian valossa mielekkäiden pelattavien taktiikoiden etsiminen sisältää aktiivista oppimista, leikkiä ja riskinottoa sekä käsikirjoitetun kohtauksen omaperäisen tulkinnan suunnittelua. Teatterissa erilaisten leikkien ja pelien pelaaminen on tietysti sinänsä hyvin tavanomainen toimintatapa näyttelijäntyön tunneilla ja lämmittelyharjoituksissa. Improvisaatiotekniikoita käytetään usein täydentämään hahmon taustaa tai ehkä syventämään näytelmää improvisoimalla käsikirjoituksen ulkopuolisia kohtauksia. Teatteripelien käyttämistä aktiivisen oppimisen välineenä näyttämölle kirjoitetun kohtauksen yhteydessä on sen sijaan tutkittu vähemmän. Erilaisten teatteripelien käyttäminen voikin luoda

kohtausharjoituksiin käytännönläheisen lähestymistavan taktiikoiden ja näyttämötoiminnan rakentamiseen.

Judith Weston (2021, 25) kirjoittaa nähdäkseni myös pelillisyyden kaltaisesta ajattelusta esitellessään mielikuvien käyttöä kohtausta ohjatessa. Mielikuvia voivat hänen mukaansa olla esimerkiksi "ikään kuin" -metaforat ("as if"), joilla kohtaukseen sovitaan mielikuvituksellinen sääntö luomaan haluttua tunnelmaa. Weston käyttää esimerkkiä, jolla perheen illalliselle luodaan hyytävä tunnelma ohjaamalla näyttelijöille mielikuvaksi ikään kuin olisi selvää, että ensimmäinen, joka tekee virheen pöytätavoissa, tuomitaan kuolemaan. Tämän kaltainen mielikuvan hyödyntäminen vastaa nähdäkseni suoraan pelillisen ajattelun istuttamista kohtauksen sisään.

On myös tärkeää oivaltaa, että itse asiassa minkä tahansa toiminnan voi muuttaa peliksi. Jopa yksinkertainen toiminta, kuten seisominen hieman lähempänä jotakuta kuin normaalisti, tai toisen tuijottaminen herkeämättä tai sitten se, että ei vilkaise häntä lainkaan. Kaikki nämä toimet voivat oikeassa yhteydessä muuttua hyvin provosoiviksi ja tilannetta sähköistäviksi peleiksi. Pelin löytäminen on kuin näyttelijän pyytämistä valitsemaan haluamansa toiminnan ja sitten leikkimään sillä toiminnalla, jotta tilanne herää eloon. Riippumatta siitä, mikä on kohtauksen tavoite, esiintyjä on joka tapauksessa aina "pelaamassa" sitä varten. Heti kun esiintyjä tunnistaa, että kyseessä on peli eikä vakava draamallinen velvoite, toiminta herää eloon ja muuttuu spontaaniksi. Valintoja syntyy, ja näyttelijä uskaltaa ottaa riskejä. Joskus kohtauksessa on vapaus pelata lähes mitä tahansa, mutta useimmat tilanteet ovat tiukasti jäsenneiltyjä, ja niissä on joukko olosuhteita määrittelemässä, millaista peliä tarvitaan ja millaista vaikutusta roolihenkilö yrittää saada aikaan muissa hahmoissa. (Wright 2017, 38.)

Pelit pysäyttävät ajattelun ja asettavat esiintyjän tilanteeseen, jossa hänen on reagoitava. Määrätietoinen takaa-ajo esimerkiksi hippaleikissä voi muuttua hetkessä raastavaksi tunnevuoristoradaksi, jos se asetetaan katuväkivallan kontekstiin. Tässä yhteydessä läheltä piti -tilanteesta tai onnekaasta pakenemisesta voi tulla dramaattisen jännitteen valtava muutos. Viaton peilileikki voi olla ahdistavaa katsottavaa, jos se asetetaan taloon tunkeutuvan tunkeutujan

kontekstiin. Heti, kun peli asetetaan kohtaukseen, pelin "koko" on neuvoteltavissa. (Wright 2015, Hiding the Game -osio.)

Onnistuneet pelit harjoitustilanteissa luovat pelattavan tavoitteen sekä usein hyvin orgaanisesti oivallettuja taktiikoita. Jos pelin säännöt muuttuvat edes hieman, myös taktiikka voi muuttua. Kun opiskelijoita autetaan löytämään tavoite ja pelattavissa oleva taktiikka, joka on järkevä kohtauksen kannalta, voidaan aloittaa hassusta, vähäpätöisestä hauskanpidosta ja kehittää siitä jotain paljon syvällisempää ja mielenkiintoisempaa. Se voi myös luoda opiskelijoille keinoja jatkaa pelien pelaamista ja kohtauksen syventämistä kanssanäyttelijöidensä kanssa omatoimisesti. (Leep 2020, 222–223.)

Peleillä on pohjimmiltaan sama tehtävä kuin tavoitteilla eli tehtävillä. Juoni antaa draamallisen kontekstin, mutta peli tarjoaa elävän vuorovaikutuksen. Pelit antavat selkeän rakenteen, jonka avulla on mahdollista pelata tavoitetta – ja esiintyjän on pelattava voittaakseen. Tekstissä kerrotaan tietysti, kuka voittaa, joten molemmat tietävät, kuka esimerkiksi kävelee kohtauksen lopussa elävänä ulos huoneesta, mutta se ei estä näyttelijöitä pelaamasta todellista peliä. Esimerkiksi hipan kaltaisen pelin avulla voi löytää vahvoja kuvia ja jännittäviä toimintakohtauksia, joissa tavoitteet pelataan täysillä. Tämä toimii tietenkin vain niin kauan kuin yleisöllä ei ole pienintäkään käsitystä siitä, että todellinen syy näyttelijän sukeltamiseen sohvan yli tai kamppailuun epävarmasti ikkunalaudalla on vain tavallinen hippaleikki. (Wright 2015, Hiding the Game -osio.)

Jeanne Leepin (Leep 2020, 223–224) mukaan pelien käyttämisellä tekstin kanssa voidaan pyrkiä useisiin tavoitteisiin. Pelien avulla voidaan:

- kerrotaa kohtaukseen pelillinen tavoite, mikä auttaa esiintyjä luomaan pelattavia, saavutettavissa olevia taktiikoita omatoimisesti harjoitustyöskentelyssä
- selventää esiintyjille epäselväksi jääneet tavoitteet taktiikan vaihtamisen kautta
- viritellä toistuvasti pelisääntöjä, jotta taktiikkaa voidaan edelleen muuttaa ja rakentaa

- muuttaa paperilla järkevä, mutta näyttelijän mielestä saavuttamattomalta ja hankalasti näyteltävältä vaikuttava tavoite saavutettavaksi ja näyteltäväksi
- luoda tylsään kohtaukseen näyttelijöille motivoitunutta fyysistä toimintaa, joka auttaa selventämään taktiikoita yleisölle
- synnyttää luovuutta ja hauskanpitoa samalla, kun luodaan uusia taktiikoita "jumissa" oleville näyttelijöille.

John Wrightin (2015, Open Games and Closed Games -osio) mukaan hauskuus, osallisuus ja kilpailu ruokkivat pelejä. Jokaisessa pelissä on jonkinlainen kilpailu; se voi olla pelaajan ja teeman, pelaajan ja ryhmän tai pelaajan ja jonkun muun välinen kilpailu. Joissakin peleissä kilpailu on etusijalla, jolloin se näkyy vastakkainasetteluna, ja toisissa peleissä kilpailu on piilossa, jolloin se näkyy alatekstinä tai draamallisena jännitteenä.

Teatteri pelinä ja näyttelemisen pelaamisena ovat Wrightin (2015, Theatre as Game -osio) mielestä kaksi radikaaleinta ajatusta teatterintekemisessä viimeisten vuosikymmenten ajalta. Pelit eivät ole pelkästään "jäänmurtajia" tai "lämmittelyharjoituksia", joista luovutaan, kun päätetään aloittaa niin sanottu oikea työ. Pelit sisältävät kaikki raaka-aineet, joita tarvitaan tuottamaan materiaalia ja kehittämään draamaa. Pelit tarjoavat sääntöjä, joiden avulla asiat tapahtuvat. Sääntöjen hienous on, että jos ei pidä siitä, mitä tapahtuu, pelin sääntöjä voi aina muuttaa. Kun ehdotetaan peliä harjoitteen sijasta tai käytetään peliä tavoitteen analyttisen määrittelyn sijasta, säilyy työskentelyssä keveys ja leikkimielisyys.

Myös Leepin (2020, 228) mukaan pelien käyttämisen taika taktiikoiden etsimiseen ja työstämiseen on sen luoma tunnelma – se, että sekä ohjaaja että näyttelijä etsivät näitä taktiikoita yhdessä, ja tunnelma on iloinen. Ohjaaja ei vain kerrostele taktiikoita, vaan peli luo yhteistyötä – olemme samassa joukkueessa ja yritämme voittaa. Pelit myös purkavat jännitteitä ja muodollisuuksia, jotka usein estävät näyttelijöitä ottamasta suuria riskejä. Tietenkin pelit saattavat tuottaa myös epätoimivia asemointeja ja epäuskottavia valintoja. Viime kädessä kaikki syntynyt toiminta ei tietenkään välttämättä suoraan toimi kohtauksessa, mutta

pelin kautta käynnistynyt työ luo näyttelijöille väylän sisäistää kohtauksen dynamiikkaa hyvin hedelmällisellä tavalla.

Usein näyttelijät löytävätkin Leepin (2020, 229) mukaan pelien kautta jotain hyvin ainutlaatuista, mitä ei muutoin olisi tullut ehkä löydettyä. Oma persoonallinen keho voi tuoda yllättäviä merkityksiä ja hetkiä kohtaukseen, kun jokainen mikrosykäys nähdään mahdollisuutena pelata peliä. Pelit voivat siirtää painotuksen puhtaasti äänenpainosta koko kehon painotukseen, joka sisältää sekä repliikkien että myös fyysisen läsnäolon voiman näyttämöllä.

3.3 Draamallisen kohtauksen pelillistäminen

Ranskalainen kirjailija ja sosiologi Roger Caillois (1958, 106) erittelee teoksessaan *Les jeux et les hommes* pelaamiselle ja leikille keskeisiä motiiveja:

- tarve saada itsensä läpi, kunnianhimoinen halu olla paras
- haasteen, ennätyksen tai yksinkertaisesti voitettun vaikeuden nautinto
- odotus, kohtalon suosion tavoittelu
- salailun, teeskentelyn ja naamioitumisen nautinto
- pelkäämisen tai muiden pelottelun nautinto
- toiston ja symmetrian tavoittelu tai päinvastoin improvisoinnin, keksimisen ja loputtomasti vaihtelevien ratkaisujen ilo
- mysteerin tai arvoituksen ratkaiseminen
- minkä tahansa kekseliäisyyttä sisältävän taiteen tarjoamat tyydytykset
- halu mitata itseään voimaa, taitoa, nopeutta, kestävyyttä, tasapainoa ja kekseliäisyyttä mittaavassa testissä
- sääntöjen ja oikeuskäytännön kehittäminen, velvollisuus noudattaa niitä ja houkutus niiden kiertämiseen
- riemu ja huuma, hurmioitumisen kaipuu ja halu nautinnolliseen paniikkiin.

Teatteriohjaajana ja -opettajana Caillois'n luettelemien motiivien ja niiden sisältämän energian osittainenkin tallentaminen teatteriesityksen ja teatterin tekemisen sisään kuulostaa varsin houkuttevalta.

Ajattelen, että näyttelijöiden keskittymisen tukeminen on teatteriohjaajan keskeinen tehtävä kohtausharjoituksissa. Mihin sanoillani, ohjeillani, toiminnallani, olemuksellani, tehtävänannoillani kiinnitän esiintyjien huomion? Miten autan heitä keskittymään, kohdistamaan tarkkaavaisuutensa olennaiseen? Ja mikä on milloinkin olennaista? Tietenkään kaikki keskittymisen kohdistuminen ei ole vallassani ohjaajana. Ajattelen kuitenkin, että mitä tulee näyttelemiseen tilanteessa, ohjaajalla on merkittävä määrä keinoja auttaa näyttelijöitä tarkkaavaisuutensa kanssa, ja näiden keinojen hyödyntäminen on ohjaajan tehtävä – erityisesti kokemattomien esiintyjien parissa työskenneltäessä.

Ohjaajan kannattaa hyödyntää näyteltävissä olevaa ohjausta, jolla näyttelijän keskittymistä kohdistetaan hänen itsensä ulkopuolelle. Esimerkiksi jos kohtausharjoituksissa ohjaisin näyttelijää olemaan jonkinlainen, enemmän tai vähemmän jotakin, toimimaan tai reagoimaan tarkasti tietyllä tavalla tai tyyllillä, tuntemaan tiettyjä tunteita, välittämään tietynlaista tunnelmaa tai asennetta, kohdistaisin samalla hänen tarkkaavaisuutensa häneen itseensä. Tämä ohjaa näyttelijää itsetietoisuuteen. Judith Weston (2021, 1–11) kutsuu tällaisia ohjauskeinoja tulosohjaamiseksi ("result direction"). Silloin ohjaaja kuvaa näyttelijöille omaa mielikuvaansa lopputuloksesta, jolta hän toivoo kohtauksen ja näyttelijän työskentelyn näyttävän. Näyteltävää ohjausta ovat sen sijaan esimerkiksi toiminnan ohjaaminen toimintaverbeillä, tilanteen kuvaileminen faktoilla ja mielikuvilla sekä fyysisten tehtävien luominen.

Harjoitustilanteesta on mielestäni hyvä erottaa erikseen hetket, jolloin syvennyttään roolityöhön esimerkiksi tutkimalla roolihenkilön taustatarinaa ja motiiveja, fyysistä olemusta ja liikkumistapoja, puhetyyliä tai rekvisiittojen ja puvustuksen käyttämisen tapoja. Kohtausharjoituksissa on sen sijaan tärkeää ensisijaisesti auttaa näyttelijää pysymään läsnä, eläytymään roolihenkilön tilanteeseen ja keskittymään kanssanäyttelijöihin.

Yleensä harjoitusaikaa on hyvin rajallisesti, ja nuorten teatteriryhmissä esiintyjien on usein pystyttävä harjoittelemaan kohtauksia harjoitusajalla myös itsenäisesti ohjaajan keskittyessä yhteen kohtaukseen kerrallaan. Katsomossa toisten ryhmäläisten kohtausharjoitusten seuraaminen keskittyneesti voi olla nuorille

hankalaa, ja heille on siinäkin mielessä hyödyllistä antaa tehtäviä esityksen edistämiseksi. Pelien kautta esiintyjät voivat saada uudenlaisia mahdollisuuksia kohtausten itsenäiseen harjoitteluun.

Tilanteen harjoitteluun alkaa näyttelijän ja roolihenkilön tehtävän määrittämisellä: mitä roolihenkilöt tavoittelevat kohtauksessa, mitä esteitä on tavoitteiden edessä ja mitä keinoja roolihenkilöillä voisi olla käytettävissään noiden esteiden voittamiseksi. Erilaisia tavoitteita, esteitä ja taktiikoita kannattaa myös kokeilla käytännössä mahdollisimman paljon, vuorosanojen kanssa, sanattomasti ilman niitä sekä omin sanoin tilannetta improvisoiden. Teatteriohjaaja Lindsay Turner kertoo Samantha Lanen haastattelussa hyödyntämästään keinosta, jossa kohtauksen repliikit äänitetään nauhalle ja soitetaan kohtauksen taustalle niin, että näyttämötoimintaa ja asemointeja pystytään rakentamaan kohtaukseen tarvitsematta samalla keskittyä repliikkien muistamiseen (Turner 2012 Lanen 2015, 62–63 mukaan).

Jos roolihenkilön tehtävästä saadaan muotoiltua selkeä, tarpeeksi toiminnallinen ja näyttelijälle kiinnostava, voi tämä jo riittää nuoren näyttelijän aktivoimiseksi ja kohtauksen sytyttämiseksi eloon. Tarpeeksi motivoiva tehtävä voi itsessään saada kohtauksen tuntumaan pelaamiselta ja mielikuvitusta kutkuttavalta haasteelta. Tehtävän sopiva haastavuus voi synnyttää flow-kokemuksen.

Tehtävää voi myös ruokkia erilaisilla säännöillä ja rajoitteilla, kuten esimerkiksi että liikkua saa vain oman repliikin aikana tai silloin kun toinen ei näe (peilipeli). Toisinaan kohtaus ja roolihenkilön tavoite eivät itsessään vielä innosta näyttelijää mukaansa, vaan kohtauksen sisään tarvitaan lisää jännitettä, mielenkiintoa ja onnistumisen kokemuksia tarjoavia haasteita, pelejä, kilpailuja, kisoja, leikkejä ja muita tehtäviä. Toimivankin tehtävän suorittaminen voi toistojen myötä rutinoitua, jolloin näyttelemisen muuttuu ensimmäisten kertojen aidosta tehtävän suorittamisen ilosta tehtävän eri vaiheiden rutiinomaiseen toistamiseen. Ohjaajan kannattaakin olla tarkkana suoritusten suhteen ja tarvittaessa säätää, mukauttaa, muuttaa ja vaihdella tehtävää, esteitä, vaikeustasoja ja muita muuttujia.

Pelien avulla kohtauksiin on kuitenkin mahdollista rakentaa orgaanisesti ja luontevasti jokseenkin kaikki näyttelijäntyölle asetetut tavoitteet. Pelatessa kohtauksiin syntyy näyttelijöille tavoitteellista toimintaa, esteitä ja haasteita, jotka auttavat näyttelijää kohdistamaan keskittymisensä katsomon sijasta tilanteeseen. Tehtävä tuntuu parhaimmillaan hauskalta ja palkitsevalta, ja pelissä suoriutumisessa on saatavissa jatkuvaa palautetta. Samalla flow-tilan edellytykset täyttyvät ja näyttelijän on mahdollista uppoutua Stanislavskin mainitsemaan, alitajuntaa hyödyntävään inspiraation tilaan. Pelit rakentavat niin ikään kohtauksen asemointia ja tukevat luontevasti ja usein huomaamattakin näyttelijöiden välisen kontaktin säilymistä ja syventymistä.

Draamallisen kohtauksen sisään rakennettava peli voi nähdäkseni olla esimerkiksi:

- rajoite tai sääntö – esimerkiksi että saa puhua vain, kun on fyysinen kontakti johonkuhun tai johonkin, tai päinvastoin että vain oman repliikin aikana saa katkaista fyysisen kontaktin; rajoite tai sääntö voi olla konkreettinen tai mielikuvallinen, ja se voi koskea esimerkiksi kontaktia, puhumista, liikkumista, reaktioita, tai se voi liittyä niin yksittäisiin kehonosiin, rekvisiittoihin, lavasteisiin, musiikkiin, ääniefekteihin kuin valotilanteisiinkin
- matka – esimerkiksi erilaisten yllättävien esteiden täyttämä reitti koko näyttämön halki rakkaudenkohteen luokse
- pulma – esimerkiksi kanssanäyttelijän ennen kohtausta mieleensä valitseman rekvisiitan arvaaminen tai näyttämölle oikeasti piilotetun avaimen löytäminen kohtauksen aikana
- haaste – esimerkiksi haastavan tai lähes mahdottoman suorituksen yrittäminen kohtauksen aikana (ja kenties väistämättä lopulta epäonnistuminen tarinan kannalta mielekkäällä tavalla)
- jonkin välttäminen – esimerkiksi jonkin fyysisen asian välttäminen kuten lattia on laavaa -pelissä tai tietyn reaktion kuten nauramisen välttäminen

- erilaiset provokaatiot – esimerkiksi reaktioilla leikkiminen, ilottelu, pitkittäminen, viivyttelyminen, nopeuttaminen, liioittelu, yllyttäminen, kiusoittelu, pelleileminen ja naurattaminen
- erilaiset toiminnalliset tavoitteet ja niiden kanssa leikkiminen – esimerkiksi hippaleikin tavoite koskettaa toista ja välttää tulla itse kosketetuksi
- kaikenlaiset kilpailu, esimerkiksi:
 - statuskilpailu – esimerkiksi pyrkimällä nostamaan omaa statusta ja laskemaan kanssanäyttelijän statusta
 - nopeuskilpailu – esimerkiksi kanssanäyttelijän kanssa tietyssä toiminnassa onnistuminen nopeammin
 - tarkkuuskilpailu – esimerkiksi roolihenkilölle annettu tehtävä huolehtia lavasteiden ja rekvisiittojen tarkasta symmetriasta kohtauksen aikana näyttämöllä.

Kilpailu voi syntyä myös vaikkapa nokkeluudesta, reaktiosta, virheettömyydestä, väistämättömän pitkittämisestä taikka toisen osapuolen saamisesta tekemään tai sanomaan jotakin.

Peliä voi käyttää teatteriesityksen harjoittelussa nähdäkseni ainakin kolmella tavalla:

1. Ensinnäkin se voi olla harjoituskeino tavoiteltaessa kohtaukselle toivottua tunnelmaa. Tällöin pelistä haetaan näyttelijöille ikään kuin mielikuvaa tai tuntumaa siitä, miltä kohtauksen ilmapiirin on tarkoitus vaikuttaa tai miltä tietty reaktio (esimerkiksi onnistuminen tai epäonnistuminen) voi tuntua. Kun tuntemuksesta tai mielikuvasta on saatu kiinni, pelaaminen päättyy ja siirrytään harjoittelemaan kohtausta muilla keinoin.
2. Toinen mahdollisuus on rakentaa peli kohtauksen sisään niin, että peli on tarkoitus harjoitella yksityiskohtiaan, taktiikoitaan ja lopputulostaan myöten tiettyyn muotoon. Tällöin pelistä tavoitellaan sopupeliä, joka pyritään harjoittelemaan reaktioita myöten sellaiseksi, että peli vaikuttaisi aidolta. Harjoituksissa peliä voidaan pelata aidosti, mutta toistojen myötä tietyt käännteet opitaan ennen pitkään suorittamaan pelin sisään lihasmuistin turvin.

3. Kolmas keino on pelata peliä joka kerta, sekä harjoituksissa että esityksissä, aina aidosti joko niin, että tietty lopputulos on väistämätön esimerkiksi sääntöjen ja rajoitteiden myötä tai että peli tuottaa kohtaukseen muuttujia, jotka joka näytöksessä muuttavat joitakin tapahtumia. Tällä tavalla kohtauksiin voidaan saada luontevasti aitoa läsnäoloa ja vuorovaikutusta. Mikäli Romeon halutaan voittavan Tybalt tuijotuskisassa, voidaan sopia esimerkiksi, että Tybaltin näyttelijä lopettaa silmien räpyttelyn jo hyvissä ajoin ennen varsinaisen kilpailun aloittamista. Sääntöjä voi myös joka kerta muuttaa, tai pelissä voi olla mukana aina yllätys- tai satunnaistekijöitä.

On hyvä muistaa, että pelin ensisijainen tehtävä on tukea tarinaa ja toimintaa, ja peli ei näin ollen ole itseisarvoinen. Pelin ei toisin sanoen esimerkiksi tarvitse olla säännöiltään reilu, vaan eri pelaajia voi hyvin koskea eri säännöt, joskus absurdillakin tavalla. Toisinaan pelin epäreiluus itsessäänkin voi kertoa tarinaa tai synnyttää tilanteen kannalta luontevasti johdonmukaisia tunteita ja reaktioita. Säännöillä voi olla monenlaisia poikkeuksia, helpotuksia ja vaikeutuksia, jotka koskevat vain tiettyjä roolihenkilöitä. Pelin ei myöskään tarvitse koskea kaikkia henkilöitä samanaikaisesti. Hahmo voi esimerkiksi leikkiä piilosta ja mennä piiloon, vaikkei todellisuudessa kukaan ole etsimässä, tai etsiä, vaikkei kukaan todellisuudessa olisi piilossa.

Tietysti monenlaista pelillistä toimintaa ohjataan kaikenlaisiin esityksiin jatkuvasti erilaisin tavoittein ja toiminnallisoin ohjein. Joskus kuitenkin tavanomaisenkin näyttämötoiminnan suunnitteleminen ja muotoileminen nimenomaan peliksi ja pelilliseksi voi synnyttää kohtaukseen entistäkin voimakkaamman ja jännittävämmän lopputuloksen.

4 Pelillisten menetelmien pilottitutkimus

Osana opinnäytetyötä pilotoin draamallisen kohtauksen pelillistämisen menetelmiä työpajassa nuorten teatterinharrastajien kanssa. Pilottitutkimuksen tavoitteena oli tehdä erilaisia pelillisiä kokeiluja draamalliselle kohtaukselle, havainnoida niiden toimivuutta nuorten näyttelijöiden ohjaamisen keinoina ja tämän jälkeen tiedustella nuorten osallistujien ajatuksia ja kokemuksia menetelmien toimivuudesta.

Työskentelen teatteriopettajana Tikkurilan Teatteri- ja Sirkuskoulussa, jossa annetaan teatteritaiteen perusopetuksen laajaa oppimäärää noin 7–20-vuotiaille nuorille. Kutsuin oppilaitoksen eri teatteriryhmistä 13–20-vuotiaita nuoria mukaan teatterityöpajaan, jossa oli tarkoitus kokeilla pelillistä ajattelua ja erilaisia pelejä draamallisen kohtauksen näyttämölistämisen lähtökohtana. Tutkimuksesta kiinnostuneille lähetettiin tutkimustiedote (liite 1), ja he allekirjoittivat suostumuslomakkeen (liite 2) tutkimukseen osallistumiseksi. Alle 15-vuotiaiden osalta suostumuslomakkeen allekirjoittivat myös osallistujien huoltajat (liite 3). Pilottitutkimus järjestettiin sunnuntaina 2.4.2023 klo 11–15 Tikkurilassa, Tikkurilan Teatterin harjoitussalissa. Muutaman sairastapauksen vuoksi työpajaan osallistui lopulta kahdeksan nuorta lähestulkoon joka ikäryhmästä 13- ja 20-vuotiaan väliltä sekä oppilaitoksen perusopintojen että syventävien opintojen ryhmistä. Kaikki työpajan osallistujat olivat harrastaneet teatteria jo usean vuoden ajan. He olivat lisäksi kaikki minulle entuudestaan tuttuja kuluneen lukuvuoden aikana opettamistani ryhmistä. Tämä osaltaan sujuvoitti luottamuksen rakentumista ja turvallisen ilmapiirin luomista työpajaan.

4.1 Pilottitutkimuksen toteutus ja kuvaukset kokeilluista peleistä

Laadin työpajaa varten ChatGPT-tekoälyn avulla kolme lyhyttä, noin sivun mittaista dialogia harjoitusmateriaaliksi (ks. liitteet 4–6). Lähetin dialogit osallistujille etukäteen pyytäen jokaista harjoittelemaan tietyn roolin vuorosanoja kahdesta eri dialogista työpajaa varten. Jotta aikaa ei kuluisi kohtausten tai

roolihenkilöiden analysointiin, halusin selkeitä, tilanteeltaan tunnistettavia ja helposti ymmärrettäviä kohtauksia, jotka olisivat tiiviitä, sisältäisivät suhteellisen lyhyitä repliikkejä ja jotka olisivat keskenään mahdollisimman erilaisia. Ensimmäinen dialogi oli James Bondin ja hänen arkkihollisensa Ernst Stavro Blofeldin välinen dramaattinen kohtaaminen. Toinen oli Romeon ja Julian välinen rakkauskohtaus ja kolmas dialogi kolmihenkisen perheen vuoropuhelu ruokapöydän ääressä. Tavoitteena oli tehdä jokaiselle dialogille erilaisia kokeiluja varioimalla roolihenkilöiden toiminnallisia tavoitteita erilaisten pelien avulla.

Vaikka kohtausten roolihenkilöt olivat tunnistettavuuden vuoksi sukupuolitettuja, roolitin rooleja hyvin satunnaisesti eri osallistujille. Painotin ohjeistuksessa myös, että roolihenkilöiden nimet tai sukupuolet eivät ole työskentelyn kannalta olennaisia, vaan hahmojen sukupuolia voi määritellä tai ajatella haluamallaan tavalla ja heihin voi ylipäänsä suhtautua ennen kaikkea ajatuksella "salainen agentti" tai "nuori rakastunut henkilö". Jokaisen roolin vuorosanoja oli työpajaa varten harjoitellut useampi esiintyjä, ja kokeiluissa he näyttelivät kohtauksia eri kanssanäyttelijöiden kanssa. Selostan seuraavaksi työpajan kulun sekä erilaiset pelit, joita kohtauksissa kokeiltiin.

Työpajan aluksi kuvailin osallistujille lyhyesti työpajan tarkoituksen ja tutkimuskohteen. Tämän jälkeen aloitimme lyhyellä lämmittelyllä, jossa pyysin kaikkia ensin kävelemään harjoitussalissa omaan tahtiin. Kaikkien kävellessä annoin seuraavia ohjeita, joiden tarkoituksena oli toimia henkisenä lämmittelynä aktivoiden kehoa ja ohjata asettumaan kontaktiin uusien ihmisten kanssa.

1. Pyysin tekemään havaintoja, millainen olo kehossa on ja miltä eri kehonosat tuntuvat tällä hetkellä.
2. Kehotin alkamaan aktivoita kehoa hakemalla neutraalia, eteenpäin suuntautunutta reipasta kävelyä ja ryhdikästä kehonasentoa.
3. Pyysin alkamaan aktiivisesti vältellä katsekontaktia kaikkien vastaantulijoiden kanssa.
4. Pyysin alkamaan hakeutua katsekontaktiin kaikkien vastaantulijoiden kanssa.

5. Silmäniskuhippa-peli. Yksi kävelijä oli vuorollaan hippa, joka yritti jättää toisen vastaantulijan iskemällä tälle silmää.
6. Nimet kiertoon -peli. Harjoitteessa käytiin esittäytymässä toisille osallistujille. Jokaisella esittelykerralla esittelijöiden nimet kuitenkin vaihtuivat päittäin, jolloin seuraavalle kohtaamalleen henkilölle osallistujat esittäytyivät viimeiseksi kuulemallaan nimellä. Näin jatkettiin, kunnes joku esittäytyi osallistujalle tämän omalla nimellä. Tällöin osallistuja siirtyi katsomoon odottamaan pelin päättymistä.

Toisena orientoivana harjoitteena teimme Valerie Clayman Pyen (2020, 158–159) artikkelissaan esittelemän ”Hunter/Hunted” -harjoituksen. Harjoituksen tavoitteena on esitellä tavoitteen, esteen ja taktiikoiden käsitteet pelin kautta. Pelissä osallistujat istuvat tuoleilla piirissä silmät sidottuina ja pelin vetäjä asettaa pelialueelle (piirin sisään) maalarinteippirullan (Pye ehdottaa korostuskynää, mutta käytin teippirullaa säästääkseen osallistujien vaatteita). Tämän jälkeen vetäjä valitsee kosketuksella kaksi (tai useamman) osallistujaa, minkä jälkeen hän kertoo kaikille, että pelaajat on valittu. He, joita ei valittu, poistavat siteen silmiltään, jolloin heistä tulee pelaajia tarvittaessa suojaavia katsojia, jotka valvovat, etteivät pelaajat törmää tai poistu pelialueelta. Valittujen pelaajien ensimmäinen tavoite on etsiä teippirulla pelialueelta. Kun jompikumpi löytää teippirullan, kertoo pelin vetäjä, että ”meillä on jahtaaja”. Tällöin molempien pelaajien tavoite muuttuu: teippirullan löytäjä (jahtaaja) yrittää tavoittaa toisen pelaajan (jahdattava) ja kiinnittää palan teippiä häneen. Jahdattavan tavoitteena on löytää jompikumpi vapaa tuoli piiristä ja istuutua siihen ennen kuin jahtaaja tavoittaa hänet.

Harjoitteessa harjoitellaan Pyen (2020, 161–162) mukaan useita asioita. Ensinnäkin kukin osallistuja pyrkii tavoitteeseen, kohtaa esteitä ja käyttää erilaisia taktiikoita. Pelaajat eivät ole pelin aikana huolissaan tavoitteensa näyttelemisestä, vaan he vain tavoittelevat tavoitettaan. Pelin pelaaminen täysipainoisesti synnyttää pelaajissa myös tunteita. Osallistujat kertoivat harjoitteen jälkeen, että he kokivat pelissä muun muassa turhautumista ja jännitystä ja että myös katsojana sitoutui toimintaan paikoin voimakkaastikin. Kun

toiminnan suunnissa tapahtui muutos pelaajan löytäessä teippirullan ja muuttuessaan jahtaajaksi, pelitapahtuman rytmi muuttui ja jännite kasvoi.

Lämmittelyjen ja orientoivan harjoitteen jälkeen oli aika alkaa työstää dialogeja. Kohtaukset näyteltiin ensin ilman peliä, ja tämän jälkeen alettiin kokeilla erilaisia pelejä kohtausten sisään. Kohtausten taustalle soitettiin haluttua tunnelmaa ja tilanteisiin eläytymistä tukevaa musiikkia. Osallistujat vuorottelivat kohtauksissa, jotta jokainen toimi sekä näyttelijänä että katsojana. Kaikkiaan pilottitutkimuksen neljän tunnin kestosta dialogien työstämiseen käytettiin yhteensä kaksi ja puoli tuntia. Tavoitteena oli ennen kaikkea tehdä kohtauksille erilaisia pelillisiä kokeiluja arvottamatta niitä toisistaan ja tutkia, miten kohtaus muuttuisi tai miten erilaiset pelit osallistujista tuntuivat tai autoivat jännitteen tai dynamiikan luomisessa.

Dialogi 1: James Bond ja Ernst Stavro Blofeld (liite 4)

Pilottitutkimuksen ensimmäisessä kohtauksessa James Bond kohtaa arkkivihollisensa Ernst Stavro Blofeldin. Kohtauksessa Blofeld osoittaa Bondia pistoolilla ja ilmaisee odottaneensa tätä hetkeä pitkään. Lyhyen keskustelun jälkeen kuuluu räjähdys (ääniefekti), joka saa Blofeldin hätäntymään. Bond käyttää hätäannyksen hyväkseen ja saa Blofeldin pistoolin haltuunsa, jolloin osat vaihtuvat.

Esittelen seuraavaksi pelielementit, joita kohtauksen näyttämölistämisen pohjana kokeiltiin. Koska tarinallisesti kohtauksen jännite on korkea ja kyse on loppujen lopuksi elämästä ja kuolemasta, käytin pelillisten tavoitteiden tukena voimakkaita mielikuvia roolihenkilöiden panoksista kohtauksessa – esimerkiksi tarvetta pelastaa hahmon läheiset räjähdykseltä. Mielikuvallisen panoksen tarkoituksena oli ennen kaikkea kasvattaa esiintyjissä tavoitteellista energiaa pelin voittamiseksi. Jos osallistujat olisivat olleet nuorempia tai itselleni vieraita, olisi voimakkaiden mielikuvien kanssa ollut syytä olla varovainen.

1. PEILI-PELI

- Blofeld asettui etunäyttämölle ja Bond saapui tilaan. Bond yritti päästä Blofeldin luokse napatakseen tämän pistoolin, mutta sai liikkua vain silloin, kun Blofeld ei katso.
- Toisessa versiossa Blofeld liikkui näyttämöllä vapaasti, mutta Bondia koski sama tavoite ja sääntö.

2. PILOTETTU AARRE

- Näyttämölle sijoitettiin erilaisia huonekaluja esteiksi ja piilopaikoiksi. Koristeellinen avain piilotettiin vaihteleviin paikkoihin näyttämöä niin, että Bondin näyttelijä ei nähnyt sijaintia. Bondin tehtävä oli kohtauksen aikana löytää avain. Panoksia kasvatettiin myös mielikuvalla, jossa kuultava räjähdys koskee Bondin läheisiä, ellei hän löydä avainta määräaikaan mennessä.
- Variaatiossa peliin yhdistettiin peilipeli, jolloin Bond sai liikkua vain, kun Blofeld ei katso.
- Toisessa variaatiossa avain piilotettiin niin, että sekä Blofeldin että Bondin näyttelijät yrittivät kilpaa etsiä sitä kohtauksen aikana.
- Kolmannessa variaatiossa räjähdysääni ajastettiin kuulumaan satunnaisella ajastuksella aikavälillä 40–120 sekuntia kohtauksen alusta. Näin Bondin ja Blofeldin näyttelijöiden oli etsittävä avainta kilpaa tietämättä, minä hetkenä räjähdys tapahtuu. Panokseksi asetettiin, että avaimen löytäjän läheiset pelastuisivat räjähtävässä rakennuksessa. Kohtauksen loppuun sovittiin toimintavaihtoehdot, joissa joka lopputuloksella (Bond löytää avaimen, Blofeld löytää avaimen tai kumpikaan ei löydä avainta) Bond saa lopulta kuitenkin Blofeldin aseensa haltuunsa.

3. THE FIXED SPACE GAME

- John Wrightin (2015, Major and Minor -osio) esittelemä harjoitus, jossa näyttelijöiden välille rakennettiin jännite niin, että heidän oli yhdessä säilytettävä sovittu etäisyys välillään. Jos yksi lähestyi, oli toisen peräännyttävä tai jos hän perääntyi, oli toisen lähestyttävä.

4. TUIJOTUSKILPAILU

- Esiintyjien oli säilytettävä katsekontakti kohtauksen aikana.

- Variaatiossa tähän yhdistettiin piilotetun aarteen etsiminen.

5. ESINEEN ARVAUS

- Määritettiin näyttämölle viisi esinettä, joiden väliltä Blofeldin näyttelijä valitsi mielessään yhden. Kohtauksen aikana James Bond yritti arvata oikean esineen kävelemällä sen luokse. Mikäli hän onnistui valitsemaan oikean esineen Blofeldin tuli antautua ja luovuttaa ase Bondille. Jos Bond arvaisi kolmesti väärin, häviäisi hän pelin ja Blofeld ampuisi häntä pistoolilla.
- Peli muutti kohtauksen loppuratkaisua Bondin näyttelijän onnistumisen mukaan, mutta olisi toki rakennettavissa kohtaukseen niinkin, että kohtauksen dialogin ei tarvitse muuttua.

6. PANTTIVANGIT

- Katsoja-osallistujat roolitettiin näyttämön keskelle Blofeldin panttivangeiksi. Bondin ja Blofeldin näyttelijöiden tuli pitää panttivangit jatkuvasti keskellään ja säilyttää symmetrinen etäisyys vankeihin. Bondin näyttelijälle annettiin mielikuva, jossa panttivankien henki oli panoksena tilanteessa.
- Variaatiossa tähän yhdistettiin piilotettu aarre, jolloin Bondin näyttelijän tuli kohtauksen aikana etsiä tilasta avain pelastaakseen panttivangit.
- Toisena variaationa Bondin näyttelijä sai muiden tietämättä salaisen tehtävän yrittää kohtauksen aikana sanattomasti viestiä panttivangeille, että he ottaisivat aseensa Blofeldilta ja antaisivat sen Bondille.

Dialogi 2: Romeo ja Julia (liite 5)

Seuraavaksi pilottitutkimuksessa oli vuorossa dialogi, jossa Romeo ja Julia todistavat toisilleen sanallisesti rakkautta ja ikuista yhdessäoloa erilaisin vertauksin. Tekstillisesti molemmat roolihenkilöt ovat kohtauksessa samalla puolella, mutta toiminnallisesti kokeilimme myös luoda heidän välilleen pelejä ja kilpailuja. Peleissä he voivat kilpailla joko keskenään taikka yhdessä toisia

esiintyjä tai ympäristöä vastaan. Selostan seuraavaksi pelilliset kokeilut, joita kohtaukselle tehtiin.

1. RAJAN YLITTÄMINEN

- Näyttämö rajattiin kahteen osaan, ja molempien näyttelijöiden tavoite oli houkutella toinen ylittämään osien välissä oleva raja omalle puolelleen.

2. LATTIA ON LAAVAA

- Molemmat näyttelijät aloittivat tilan vastakkaisilta laidoilta, jossa heillä oli käytettävissään kaksi jumppapatjaa. Patjoja käyttämällä ja lattiaan koskettamatta he pyrkivät etenemään näyttämön halki toisen luokse. Rajoitteena oli, että liikkua sai ainoastaan oman repliikin aikana. Toisen puhuessa oli kuunneltava paikallaan.
- Variaatiossa molemmilla oli patjojen sijaan kaksi tuolia.
- Toisessa variaatiossa toisen luokse tuolien avulla pääsemisestä kilpailtiin niin, että ensimmäisenä toisen saavuttava oli voittaja.

3. SEINÄN LÄPI

- Peli ylivoimaista estettä vastaan: Romeo ja Julia sijoitettiin eri huoneisiin, jolloin näyttelijöiden tavoitteena oli päästä huoneiden välissä olevan seinän läpi toisen luokse – ilman apuvälineitä.
- Variaationa kasvatettiin panoksia mielikuvalla, jossa toinen osapuoli menehtyy, ellei seinän läpi pääse häntä pelastamaan.

4. NILKOISSA KIINNI

- Romeo ja Julia aloittivat näyttämön vastakkaisilta laidoilta niin, että kummastakin nilkasta pitää kiinni toinen osallistuja. Näyttelijöiden tehtävä oli päästä toistensa luokse samalla, kun heidän nilkoissaan kiinni olevat estäjät yrittivät pitää heidät paikallaan.

5. ESTÄJÄT TILASSA

- Romeon ja Julian tehtävinä oli päästä toistensa luokse samalla, kun heidän välissään oli kuusi henkilöä, jotka yrittivät pitää heidät erillään. Pelin voittajia olivat joko Romeo ja Julia tai kuusi estäjää.

6. THE FIXED SPACE GAME KILPAILUNA

- Näyttelijät pyrkivät säilyttämään kahden metrin etäisyyden välissään, mutta kilpailuna niin, että molempien tavoitteena oli saada toinen epäonnistumaan etäisyyden säilyttämisessä esimerkiksi houkuttelemalla luokseen.

7. KATSEKONTAKTI JA SEN VÄLTTÄMINEN

- Romeo pyrki tuijottamaan Juliaa dialogin ajan, ja Julian tehtävänä oli olla vilkaisemattakaan Romeoon koko kohtauksen ajan.

8. SAADA TOINEN SANOMAAN JOTAKIN

- Tavallaan mahdottomana pelinä kirjoitetussa kohtauksessa molemmat osapuolet yrittivät saada toisen kosimaan itseään kohtauksen aikana eli lausumaan sanat "Tuletko puolisoiksi?"

Dialogi 3: Perheen keskeinen ruokailu (liite 6)

Pilottitutkimuksen kolmannen ja viimeisen dialogin tilanteena oli kolmihenkinen perheen ruokailu. Hahmoina kohtauksessa olivat äiti, isä ja tytär. Kohtauksessa perhe ruokailee ja keskustelelee niitä näitä. Dialogiin on kirjoitettu useita taukoja ja hiljaisuuksia. Esittelen seuraavaksi pelit, joita dialogin kanssa kokeiltiin.

1. KILPAILU TUOLISTA

- Vähennettiin tuolien määrää kahteen tai yhteen, jolloin kohtauksen peliksi tuli päästä istumaan.
- Lisäpelinä kilpailuun yhdestä tuolista lisättiin jokaiselle tavoitteeksi päästä istumaan ja saada toiset tarjoilemaan itselleen ruokaa.

2. FYYSINEN KONTAKTI JA EROTTAMINEN

- Vanhempien tuli olla jatkuvassa fyysisessä kontaktissa keskenään, ja lapsi yritti erottaa vanhempansa.

3. HIPPA

- Viimeisenä näyttämölle saapuva määriteltiin hipaksi. Kulloisenkin hipan tuli yrittää hakeutua toiminnan kannalta perustellusti fyysiseen kontaktiin toisten kanssa. Nämä yrittivät välttää sitä.

4. PELI HILJAISUUKSISTA

- Peli siitä, kuinka pitkiksi dialogiin merkityt tauot ja hiljaisuudet pystyttiin pitkittämään. Hiljaisuuksien ajan tuli tuijottaa toisia intensiivisesti.
- Variaatiossa taukoja sai pitää missä dialogin tahansa välissä ja kilpailtiin siitä, kuka saa tauoilla pitkitettyä kohtausta eniten.

4.2 Nuorten osallistujien kokemukset pilottitutkimuksesta

Pilottitutkimuksen päätteeksi jaoin osallistujille kyselylomakkeet (liite 7), joihin he saivat kirjata anonymisti ajatuksia ja tunteita kokemuksestaan pelillisten menetelmien käyttämisestä draamallisen kohtauksen harjoittelussa. Kyselylomakkeiden täyttämisen jälkeen keskustelimme kokemuksesta jäljellä olleen, noin kymmenen minuutin ajan myös ryhmässä. Kirjoitin osallistujien keskustelussa esiin tuomia ajatuksia nimettömästi muistiin.

Kyselylomakkeen aloituskysymyksessä pyydettiin vastaajaa kuvailemaan työpajaa kokemuksena. Pääasiassa työpaja oli osallistujien mielestä mielenkiintoinen ja innostava. Useat osallistajat mainitsevat työskentelyn pelien kanssa olleen hauskaa ja rentoa, mutta samalla myös mielenkiintoinen, opettavainen ja informatiivinen kokemus. Eräs vastaaja kuvaa työpajaa silmiä avaavaksi kokemukseksi, joka tarjosi uusia näkökulmia näyttelemiseen. Toinen vastaaja kuvaa kokemustaan näin: "Tosi kiva ja rento, hauska ja luonnollinen tapa näytellä ensimmäistä kertaa uusien ihmisten kanssa. Normaali ekojen treenien kiusallisuus puuttui, kun keskittyi peleihin. Myös kosketus oli helpompaa, kun mietti tavoitetta." Monet vastaajat korostivat vastauksissaan, kuinka pelilliset menetelmät tekivät uusien ihmisten tutustumisesta luontevaa sekä kuinka yhteishengen ja yhteenkuuluvuuden tunteet kehittyivät nopeasti työpajan aikana. Vastausten perusteella voidaan päätellä, että työpaja oli kokemuksena positiivinen sekä antoi osallistujille mahdollisuuden kehittää taitojaan ja tutustua samanhenkisten ihmisten kanssa.

Kyselylomakkeen toinen kysymys oli kyselyn ainoa jossakin määrin suljettu kysymys. Siinä kysyttiin, oliko työpajan sisältö ollut osallistujan mielestä

hyödyllinen. Kaikki vastaajat vastasivat kysymykseen myöntävästi. Puolet vastaajista myös avasivat vastaustaan jollakin tavalla. Osa kertoi oppineensa uusia asioita ja saaneensa uusia ideoita tuleviin näytelmiin. Pelien käyttö kohtausten harjoittelemisessa koettiin erityisen hyödylliseksi. Eräs vastaaja kertoi havainnostaan, kuinka pelejä käyttämällä voi tuoda kohtauksiin rentoutta ja hidastaa ulkoa opetellun kohtauksen tahtia. Näin jälkeinpäin arvioituna avoimempi kysymyksen asettelu olisi kenties tuonut vielä kattavampia vastauksia ja pohdintoja työpajan sisällön hyödyllisyydestä.

Kolmas ja neljäs kysymys koskivat osallistujien kokemuksia keskittymisestä. Kolmantena kysymyksenä oli: "Kun olet aikaisemmin näytellyt roolihenkilöä teatteriesityksessä, onko sinun ollut helppoa keskittyä tilanteeseen vai harhaileeko ajatuksesi herkästi johonkin tilanteen kannalta epäolennaiseen asiaan?" Neljäntenä kysymyksenä kysyttiin: "Entä tänään, kun näytelit kohtausta annetuin ohjein, oliko sinun helppoa eläytyä näyteltävään tilanteeseen vai harhailiko ajatuksesi herkästi johonkin tilanteen kannalta epäolennaiseen asiaan? Kerro kokemuksestasi." Vastausten perusteella keskittymiskyvyissä on eroja eri vastaajien välillä sekä aiempien kokemusten osalta että myös pelillisten menetelmien käytön vaikutuksessa keskittymiskykyyn. Useimmilla vastaajista oli kokemus, että heidän ajatuksensa ovat harhailleet aiemmin heidän näytellessään roolihenkilöä teatteriesityksissä: "Ajatukset harhailevat aina ja en voi keskittyä mihinkään, jossain vaiheessa vain havahdun ajatukseen: 'Voi vit*u mä en kuunnellu yhtään.'" Toinen vastaaja kertoo ajatustensa harhailevan yleensä pohdintoihin parhaasta tavasta näyttää vakuuttavalta. Hän saattaa yrittää keskittyä siihen, että katsoja tietäisi, että hän on esimerkiksi surullinen. Kolmannen vastaajan on melko helppoa keskittyä, jos osaa repliikit hyvin. Kuitenkin liian tarkkaan harjoitellut asemoinnit ja eleet vaikeuttavat hänen keskittymistään.

Joillekin vastaajille keskittyminen oli vaikeaa myös työpajan aikana. Yhden vastaajan ajatukset harhailivat siihen, miltä hän näyttää tai kuulostaa. Toinen katui sitä, kuinka huonosti hän osasi vuorosanat. Hänen ajatuksensa oli ollut kovin sidottu siihen, mitä pitää sanoa seuraavaksi. Kuitenkin loppua kohti, kun

repliikit alkoivat olla sujuvampia, tekeminen oli helpottunut ja ajatukset olivat vapautuneet keskittymään siihen, miten kohtausta voisi viedä eteenpäin. Eräs vastaaja kirjoitti uusien tuttavuuksien tuomasta haasteesta keskittymiselle: "Välillä keskittyminen ei ollut niin helppoa, koska osa vastaanäyttelijöistä olivat uusia. Mutta suurin osa ajasta pystyin keskittymään." Keskustelussa tuotiin esiin myös, kuinka osa peleistä saattoi viedä huomion niin voimakkaasti, että oli vaikeaa samalla kuunnella, mitä toinen sanoo.

Toisaalta monien vastaajien mielestä pelit kuitenkin myös auttoivat heitä keskittymään ja eläytymään tilanteeseen: "Kun teki pelin avulla ajatus oli koko ajan kiinni esityksessä." Toisen vastaajan oli helppo eläytyä kun sai keskittyä pelaamiseen. "Ohjeisiin oli helppo tarttua ja niitä oli helppo noudattaa", kirjoitti kolmas vastaaja. Keskustelussa yksi osallistuja toi esiin tärkeän havainnon siitä, kuinka pelit auttoivat häntä keskittämään huomion itsestä ja omista ilmeistä pois ja sitomaan keskittymisen toimintaan ja tilanteeseen. Toinen koki, että vaikka ajatus saattaa näytellessä helposti karkailla, auttoi selkeä tehtävä pinnistelemaan keskittymisen kanssa.

Yksi vastaaja kuvaa kokemustaan keskittymisen osalta näin:

"Huomaan herkästi stressaavani kohtausten etenemisestä ja vaikka nytkään en voinut täysin unohtaa replapaperin olemassaoloa, niin pelit tuntuivat toimivan ja vievän huomiota kohtausten kulusta. Aluksi oli vähän vaikeampaa, en halunnut nolata itseäni ja pelkäsin muiden olevan parempia. Pelit toivat välillä myös stressiä, kun ei ihan sisäistänyt ohjeita ja pelkäsi näyttävänsä sekavalta. Kun löytyi oikeanlainen tapa, oli heti helpompaa."

Seuraavaksi kyselyssä kysyttiin havainnoista, oivalluksista, ideoista tai kysymyksistä, joita osallistujilla oli syntynyt seuratessaan toisten työskentelyä. Tätä seuraava kysymys koski yleisemmin työpajassa heränneitä ajatuksia suhteessa näyttelijäntyöhön tai kohtausten näyttämöllistämisen mahdollisuuksiin. Pelilliset elementit toivat osallistujien mielestä uutta ja mielenkiintoista sisältöä kohtauksiin. Pelit auttoivat heitä saamaan paremmin kiinni tilanteesta ja toiminnasta. Yksi osallistuja toi keskustelussa esiin havaintonsa, kuinka harjoiteltavat kohtaukset jäävät yleensä kovin staattisiksi kahden seisovan henkilön väliseksi keskusteluiksi, mutta kuinka paljon paremmin peleillä sai kiinni tilanteesta ja toiminnasta. Osallistajat olivat työpajassa

huomanneet myös, kuinka yllättävän paljon pelit muuttivat kohtauksen tunnelmaa ja toisaalta tekivät kohtauksista monipuolisempia ja dynaamisempia. Yksi vastaaja oli havainnut, että hippaleikki oli tuottanut perheen ruokailukohtaukseen hahmojen välille luontevaa kosketusta, mikä oli hänen mielestään lisännyt hahmojen välistä yhteyttä ja luonnollisuutta.

Osallistujat löysivät myös uusia ideoita ja mahdollisuuksia näyttelijäntyöhön ja kohtauksen näyttämöllistämisen mahdollisuuksiin. "Henkilökohtaisesti löysin uuden helpomman tavan alkaa rakentaa kohtauksia", kirjoitti yksi vastaajista. He huomasivat, että pelilliset elementit voivat auttaa luomaan uusia kohtauksia ja tehdä niistä monipuolisempia ja haastavampia. Pelit myös tarjosivat uusia tapoja kehittää henkilökohtaista ilmaisua, kuten näyttämöllä liikkumista. "Katseeni avartui sillä, mitä kaikkea kohtauksissa voi tehdä ja mikä on mahdollista. Minulle selkeni kuinka pienessä osassa repliikit ovat kaikkeen muuhun verrattuna", eräs vastaaja kirjoitti. Toinen osallistuja oli tehnyt tärkeän havainnon siitä, että näyttämöllä saa olla myös näyttelijällä hauskaa, uutta ja haasteita. Hän oli huomannut työpajan myötä, että liikettä onkin melko helppoa lisätä staattiseen kohtaukseen.

Joskus pelit tuntuivat osallistujista myös vaikeilta. Joistakin osallistujista tuntui välillä, että oli paljon muistettavaa. Toisinaan oma roolihenkilö unohtui, kun keskittyminen oli sidottu peliin. Osa peleistä saattoi viedä huomion niin voimakkaasti, että oli vaikea kuunnella toista ja siten edetä kohtauksen vuorosanoissa. On huomioitava, että työpajassa yksittäisillä peleillä tehtiin kohtauksiin vain muutamia kokeiluja, ja keskittyminen kenties helpottuisi, jos kohtauksia harjoitellaan pitempään. "Jos käyttää pelejä kohtaukseen kaikista helpointa olisi ehkä sellainen, jonka säännöt sopivat siihen ja, että kaikilla on turvallinen ja luonteva olo", eräs vastaaja kirjoittaa.

Kysymykseen, jossa kysyttiin kokemuksia työpajan annista oppimisen näkökulmasta, tuli keskenään erilaisia vastauksia, mutta silti monet osallistujat kokivat oppineensa jotain uutta työpajassa. Jotkut mainitsivat oppineensa uusia taitoja tai tekniikoita, kuten pelillisiä keinoja, improvisointia ja rentoutta. Toiset mainitsivat oppineensa tärkeitä näyttelijäntyössä huomioitavia asioita, kuten sen,

mihin pitää ja ei pidä kiinnittää huomiota. Toisaalta muutama vastaaja kertoi myös, että työpaja käsitteli pääasiassa jo tuttuja asioita.

Tiedustelin kyselylomakkeella nuorilta myös, mitä asioita heidän mielestään ohjaajan olisi tärkeää ottaa huomioon nuorta näyttelijää ohjattaessaan. Vastausten perusteella nuoren näyttelijän ohjaamisessa on tärkeää luoda rento ja avoin ilmapiiri, jossa nuori tuntee olonsa turvalliseksi ja kuulluksi. Yksi vastaaja kirjoittaa, että: "On tärkeää ottaa huomioon nuoren epävarmuudet ja kokemattomuus. Joskus kaikki tuntuu siltä ettei osaa, eikä mikään toimi ja myös mahdolliset herkkyydet tulisi huomioida. Ymmärtäväisyys, kuunteleva ohjaus ja joustavuus ovat tärkeitä." Toisen vastaajan mukaan selkeät ohjeet, runsas palaute ja rento ilmapiiri auttavat niin ikään herkästi hermostunutta nuorta. Selkeät ohjeet ja esimerkit, hymyileminen sekä ylipäänsä asioiden selittäminen ja avaaminen ovat myös tärkeitä. Ohjaajan tulisi antaa selkeitä päämääriä kohtaukseen ja ottaa huomioon myös nuorten tunteet ja olotilat. "Ehkä se et on mukava olla ettei esim kohtaus/hahmo ahdistaa ja you know. Myös ehk pitää kuunnella nuoren mielipiteitä ja tunteita joo."

Liitteenä on kopio kyselylomakkeesta (liite 7) sekä luettelo osallistujien kirjoittamista vastauksista kuhunkin kysymykseen (liite 8).

4.3 Huomioita pilottitutkimuksen toiminnasta

Kaiken kaikkiaan nuoret osallistujat toimivat pelillisten menetelmien pilottitutkimuksessa nähdäkseni hyvin ennakkoluulottomasti sekä rohkeasti tilanteisiin ja peleihin heittäytyen. Se, että olin opettajana kaikille tuttu ja että jokaisella oli työpajassa mukana myös vähintään yksi tuttu osallistuja, tehosti myös yhteisen työskentelyn aloitusta.

Jotkin pelit loivat kohtaukseen suorastaan tanssillisen tai unenomaisen tunnelman, kun taas toiset nimenomaan syvensivät hahmojen välistä dynamiikkaa ja jännitettä. Varsinkin Romeo ja Julia -kohtaus oli tekstin tasollakin runollinen, ja erilaiset pelien synnyttämät abstraktitkin näyttämötoiminnat rakensivat kohtaukseen syväkähdyttäviä, metaforisia tasoja – esimerkiksi pelissä,

jossa rakastavaiset yrittivät päästä toistensa luokse kuuden ihmisten luodessa heille erilaisia esteitä ja keksiessä nostaa toisen ilmaan liitämään salin halki, jotta tämän oli entistä hankalampi päästä rakastettunsa luokse. Olimme sopineet, että mikäli Romeo ja Julia onnistuvat hipaisemaankin toisiaan, päätyvät kaikki estäjät häviön merkiksi kaatumaan maahan makaamaan. Kun tämä kohtauksen lopussa tapahtui, oli näkymä hyvin dramaattinen.

Myös pelissä, jossa Romeon näyttelijä tuijotti Juliaa kohtauksen ajan herkeämättä samalla, kun Julia pyrki olemaan vilkaisemattakaan Romeoon, syntyi kiinnostavan ristiriitainen kohtaaminen, joka rakensi koko tilanteen ikään kuin Julian mielikuvituksessa tai muistoissa tapahtuvaksi keskusteluksi.

Osa peleistä olisi vaatinut lisää toistokertoja ja harjoitusta, toisinaan ehkä lisää sääntöjen ja rajoitteidenkin varioimista, jotta ne olisivat näyttäneet koko potentiaalinsa. Esimerkiksi peli, jossa Bondin näyttelijä yritti arvata Blofeldin näyttelijän valitseman esineen, onnistui Bond molemmilla kokeilukerroilla arvaamaan oikean esineen ensimmäisellä yrityksellä. Joskus pelin toimiminen vaatiikin oikeanlaisten taktiikoiden valitsemista ja kehittymistä näyttämötoiminnan pohjaksi. Myös repliikkien muistamisessa oli toisinaan haasteita, mikä yhdessä työpajassa ei ehkä täysin ole ratkaistavissakaan verrattuna pitempään harjoitusprosessiin, jolloin rooli ja vuorosanat onnistutaan ehkä sisäistämään syvällisemmin ja sujuvammin.

Kaiken kaikkiaan kokeilu ja osallistujien kokemukset ja ajatukset siitä valoivat luottamusta pelillisten keinojen käytettävyyteen ja toimivuuteen kohtausharjoituksissa. Toisaalta tulosten todellinen hyödynnettävyys jää todennettavaksi ja arvioitavaksi vasta, kun työkaluja kokeillaan käytännössä laajemmin, osana pidempää esityksen harjoitusprosessia suunnitelmallisemmin ja pitkäjänteisemmin. Menetelmää olisi myös paikallaan soveltaa sekä nuorempien, 7–12-vuotiaiden, että myös aikuisten harrastajanäyttelijöiden työskentelyssä.

5 Lopuksi

Teatteriohjaaja Anne Bogart (2004, 64; 2014, Heat-luku: Getting started -osio) viittaa useassa kirjoituksessaan Pablo Picassoon, joka sanoi Bogartin mukaan, että maalarin ensimmäinen pensselinveto kankaalle on aina virhe ja sen jälkeen kaikki maalauksen työstäminen on tuon ensimmäisen virheen korjaamista. Teatteriohjaaja Damon Kielyn (2020, Staging Moments Specifically -osio) haastattelussa Bogart kertoo kokevansa teatteriesityksen näyttämöllistämisen aina kauhistuttavaksi, mutta elävänsä Picasson ohjeen mukaisesti. Teatteriesityksen ensimmäisenä harjoituspäivänä on hänen mukaansa näin ollen rohkeutta tehdä karkean isoja virheitä tietäen, että kaikki muu on sitä, että yritetään korjata noita virheitä. Bogart viittaa esseessään kirjassa *What's that Story* myös teatteriohjaaja Peter Brookiin (1972, 114), joka kirjoitti kirjassaan *Tyhjä tila*, että "kaiken sen tarkoituksena, mitä ensimmäisenä päivänä tehdään, on johdattaa näyttelijät seuraavaan päivään". Bogart (2014, Heat-luku: Getting started -osio) kirjoittaa ymmärtävänsä Brookin ajatuksen, mutta näkevänsä itse toisaalta koko harjoitusprosessin DNA:n tietyssä mielessä syntyvän ensimmäisenä harjoituspäivänä.

Koen Bogartin ja Brookin ajatukset harjoitusprosessin alusta samanaikaisesti lohduttaviksi ja taiteellisesti kutkuttaviksi. Omaa työskentelyäni teatterintekijänä on aina suuresti määritellyt ajatus, että teatterin tekemisessä ei ole olemassa ongelmia – on vain erilaisia rajoitteita. On rajoitteita, jotka ovat olemassa työskentelyn alussa ja rajoitteita, jotka ilmaantuvat työskentelyn kuluessa. Ajattelen rajoitteet tietyssä mielessä edellytyksenä luovuudelle ja mielikuvitukselle. Ääretön määrä vaihtoehtoja voi olla tukahduttavaa ja lamauttavaa. Teatteriesityksen ohjaaminen sisältää valtavan määrän valintoja, ja ohjaajalla on paine rakentaa ja ylläpitää koko työryhmän uskoa ja luottamusta yhdessä rakennettavaa esitystä kohtaan. Samalla kun asioita lukitaan ja tehdään valintoja, on tärkeää myös määritellä vapauden ja kokeilemisen raameja. Tiukan muodon kanssa kannattaa olla varovainen, jottei nuorten näyttelijöiden luontevaa rohkeutta heittäytyä tukahduteta vahingossa liian tiukkoihin raameihin. Toisaalta

valjastamaton lahjakkuus mielestäni myös tarvitsee rajoja ja sääntöjä kukkiakseen.

Tämän opinnäytetyön työstäminen on ollut minulle hyvin inspiroivaa ja opettavaista. Syventyminen laajasti teatterialan kirjallisuuteen ja erityisesti kansainvälisten asiantuntijoiden ajatuksiin on sekä avartanut, konkretisoinut että myös vahvistanut ajatteluani ja osaamistani teatterintekijänä. Työskentelyn kautta olen päässyt työstämään ja jäsentämään olemassa olevaa tietopohjaa hyödynnettäväksi omassa ohjaus- ja opetustyössäni entistä järjestelmällisemmin. Vaikka nuorten näyttelijöiden ohjaamisessa on omia haasteitaan, on ollut maadoittavaa huomata, että monet keskeiset kysymykset ovat pohdituttaneet monia teatterintekijöitä, ainakin länsimaaisessa teatterimaailmassa, jo ainakin sadan vuoden ajan. Myös erilaisia käytännöllisiä ratkaisuja, ideoita ja apukeinoja on laadittu, kirjattu ja koottu runsaasti, mikä ei suomenkielisestä teatterikirjallisuudesta aina välity.

Kun teatteriohjaaja soveltaa teatterialan ammattitaitoaan lapsille ja nuorille ymmärrettävään muotoon, hänen kannattaa nähdäkseni myös ylläpitää jatkuvaa tarkkuutta ja kyseenalaistavuutta niin teatterin teorioiden kuin konventioiden ja traditioidenkin suhteen. Samoin omia käsityksiä, omaksuttuja tapoja ja perittyjä uskomuksia on hyvä ajoin pyrkiä tiedostamaan ja tuulettamaan. Joskus olennaisen esiin kaivaminen on haastavaa ja nuorille päätyy selittämään asioita abstrakteja, hankalasti ymmärrettäviä käsitteitä käyttäen – esimerkiksi sen mukaan, miten itse on asian alun perin aikuisena oppinut, sen sijaan, että pohtisi tarkkaan jokaisen elementin ja käsitteen merkitystä työskentelyn tai nuoren näkökulmasta ja kokemusmaailmasta käsin.

Lisäksi soisin nuorten näyttelijöiden ohjaamisen konventioita ja työtapoja kehitettävän määrätietoisesti uudenaikaisista työskentelytavoista käsin. Monet pitkään käytössä toimineet klassikkoharjoitteet, teatteripelit sekä muut teatterilliset konventiot ovat viime vuosina osoittautuneet paikoin vanhentuneiksi ja alkaneet näyttäytyä asenteiltaan, toimintakulttuureiltaan ja representaatioiltaan monilla tavoin vanhanaikaisilta, konservatiivisilta tai suorastaan haitallisilta. Työkalut kaipaavat jatkuvaa päivittämistä, ja tätä työtä ei pitäisi jättää pelkästään

jokaisen teatteriohjaajan ja -opettajan omalle vastuulle, vaan toimivia käytäntöjä, raikkaita harjoitteita ja innostavia pelejä tulisi kehittää järjestelmällisesti sekä jakaa ja julkaista toimivia ideoita, työkaluja ja työtapoja entistä avoimemmin. Tarvitaan myös dialogia ja yhteistyötä, koska jos jokainen teatteriopettaja pohtii käsitteiden merkityksiä ja muotoiluja lähinnä itsekseen ja opettamiensa nuorten kanssa, ei ala pääse laajemmin kehittymään.

Teatterin tekeminen on luottamusta merkittävästi vaativaa toimintaa. Näyttelijöiden rohkeus näytellä ja tehdä taiteellisia valintoja vaatii luottamusta ohjaajaan ja muuhun työryhmään. Ohjaajalle on tärkeää pyrkiä rakentamaan turvallinen ja luotettava ilmapiiri ja vaalia näitä arvoja koko harjoitusprosessin ajan. Teatteritaiteelle ominainen fyysisuus vaatii myös erityistä huolellisuutta ja turvallisia, jokaisen henkilökohtaisia rajoja kunnioittavia työkaluja fyysisen kontaktin mahdollisuuksia rakennettaessa. Toisinaan nuoren luottamus rakentuu hitaasti. On luonnollista, jos vieraan ohjaajan tai tuntemattomien kanssänäyttelijöiden edessä ei ole valmis antamaan kaikkeaan tai ottamaan kovin rohkeita riskejä ilmaisunsa kanssa. Joskus vaaditaan useita esiintymiskokemuksia ja kokonaisia esitysprosesseja, ennen kuin nuori on aidosti valmis työskentelemään tosissaan teatteriesityksen eteen.

Yksi ajattelutapa auttaa nuoria näyttelemisessä on ohjata teatteriesitykseen mahdollisimman tarkka muoto ja viimeisen päälle hiotut asemoinnit tuomaan esiintyjille turvaa. Ajattelen kuitenkin itse, että ohjaajalla on muita, parempiakin keinoja vaikuttaa nuoren näyttelijän rohkeuteen antautua roolihenkilön tilanteeseen kokonaisvaltaisesti. Mikäli harjoiteltavan esityksen tarina tai idea, roolihenkilön tehtävä sekä kunkin kohtauksen näyttämötoiminta saadaan työryhmän kanssa yhdessä muotoiltua jännittäväksi, inspiroivaksi ja innostavaksi kokonaisuudeksi, voi työskentely edetä energisesti kuin itsestään. On myös tärkeää, että kokemus esityksen omistajuudesta valtaa koko työryhmän, jolloin jokaisen energia pääsee kohdistumaan harjoituksissa esityksen kannalta rakentavasti.

Perinteisessä tavassa harjoitella teatteriesitystä pelejä ja leikkejä hyödynnetään ryhmäytymisen, lämmittelyn ja virittäytymisen tarpeisiin ennen kuin aloitetaan

"varsinainen työskentely" ja ryhdytään harjoittelemaan itse teatteriesitystä. Toisinaan kohtauksen lopputulos myös vaatii jokaiselta esiintyjältä tarkkaan muotoon rakennettua suoritusta, jossa ei ole varaa improvisoinnille. Leikin ja pelin tila voi kuitenkin olla ehdottoman hyödyllistä säilyttää mukana myös kohtausharjoituksissa. Sisällyttämällä pelejä tai leikkejä voidaan kohtauksiin rakentaa luontevasti jännitettä, energiaa, läsnäoloa sekä monipuolista, luontevaa vuorovaikutusta ja samalla ylläpitää hauskaa ja innostavaa työskentelyilmapiiriä – ovatpa näyttelijät minkä ikäisiä tahansa, teatterin harrastajia tai ammattilaisia.

Vaikka kaikki esitykset eivät kenties voi rakentua täysin pelien ja leikkien varaan, näkisin, että yksittäiset spontaanit tilanteet voivat tuoda monenlaisiin teoksiin hyvin raikkaita, voimakkaita ja ikimuistoisia hetkiä. Ne voivat tarjota tilanteisiin spontaanisuutta ja yllätyksellisyyttä. Ja erityisesti nuorten näyttelijöiden suorituksissa niitä toivoisin enenevässä määrin viljeltävän.

John Wright (2017, 45) väittää, että itse asiassa pohjimmiltaan teatterin ainoa sääntö on: "Älä ole tylsä", ja se on hänen mukaansa ainoa muistamisen arvoinen sääntö ja ainoa, jolla on todella merkitystä. Aina on tietysti olemassa toissijaisia sääntöjä, mutta kaikki ne ovat viime kädessä vapaaehtoisia. Esityksestä voi tehdä niin todellista ja kaunista kuin haluaa. Sen voi täyttää syvällisellä sisällöllä, tunteella tai poliittisilla merkityksillä, mutta heti kun se ajautuu tylsyyteen, se kuolee. Se voi olla typerää ja naurettavaa, mutta jos yleisö nauraa tai yksinkertaisesti katsoo esiintyjä jakamattomalla huomiolla, on selvää, etteivät he ole kyllästyneitä. Ja vaikka katsojat reagoisivat pilkallisesti ja närkästyneinäkin, se on parempi kuin tylsyyden kuollut käsi.

Olen Wrightin kanssa ehdottoman samaa mieltä. Ja tietystä mielessä tämä sääntö toimii itselläni usein ensisijaisena, alkukantaisenakin kompassina kohtausharjoituksissa ohjatessani teatteriesitystä. Oma keskittymiskyky on aina ollut parhaimmillaankin tyydyttävää, ja jos ohjaamaani kohtausta katsoessani omat ajatukseni alkavat harhailla, on selvää, että kohtaus vaatii muutoksia. Kohtaus, joka ei vangitse mielenkiintoani, ei voi ansaita sellaisenaan paikkaansa esityksessä.

Stanislavskin tavoite oli sitoa näyttelijän alitajunta mukaan inspiroituneen luovuuden tilaan, jolloin on mahdollista syntyä flow-kokemuksen kaltainen uppoutuneisuuden tila. Väitteeni onkin, että pelien kautta teatteriohjaaja voi auttaa minkä ikäistä ja kokemuksen omaavaa näyttelijää tahansa, mutta etenkin nuorta näyttelijää saavuttamaan tämän Stanislavskin ihanteen. Samalla teatterin tekemisessä vahvistuu entisestään kenties tavoitteista merkittävin: hauskuus. Ja hauskuuden myötä seuraa innostus, energia ja luovuus.

Lähteet

Alfreds, M. 2015. *Different Every Night*. 8. painos. Lontoo: Nick Hern Books.

Alpern, A. & Covey, R. 2020. *Relaying Action – from Breath to Text*. Teoksessa Pye, V. C. & Bucs, H. H. (toim.) *Objectives, Obstacles, and Tactics in Practice: perspectives on activating the actor*. Abingdon, Oxon: Routledge, 203–211.

Barker, C. 2017. *Theatre games: a new approach to drama training*. 4. painos. Lontoo: Bloomsbury Methuen Drama.

Bogart, A. 2004. *Ohjaaja valmistautuu: Seitsemän kirjoitusta taiteesta ja teatterista*. Suomentanut A. Arlander. Helsinki: Like ja Teatterikorkeakoulu.

Bogart, A. 2014. *What's the Story: Essays about art, theater and storytelling*. E-kirja. Abingdon, Oxon: Routledge.

Bonfiglio, D. & Polanco, F. 2020. *Optimizing the Obstacle: Using Indicators of Csikszentmihályi's Flow to Help Select, Test, and Experience Stanislavski's Obstacles*. Teoksessa Pye, V. C. & Bucs, H. H. (toim.) *Objectives, Obstacles, and Tactics in Practice: perspectives on activating the actor*. Abingdon, Oxon: Routledge, 117–130.

Brook, P. 1972. *Tyhjä tila: Nykyteatterista ja sen mahdollisuuksista*. Suomentanut R. Mattila. Helsinki: WSOY.

Bruder, M.; Cohn, L. M.; Olnek, M.; Pollack, N.; Previto, R. & Zigler, S. 1986. *A Practical handbook for the actor*. New York: Vintage Books.

Buchanan, M. 2015. *Directing kids: a comprehensive how-to manual for directors of plays and musicals with casts of young people from a veteran drama teacher and director*. Los Angeles: YouthPLAYS.

Caillois, R. 1958. *Les jeux et les hommes*. E-kirja. Pariisi: Gallimard. Viitattu 2.4.2023.

https://monoskop.org/images/4/41/Caillois_Roger_Les_jeux_et_les_hommes_1958.pdf.

Cannon, D. 2012. *In-Depth Acting*. E-kirja. Lontoo: Oberon Books.

Cohen, R. 2013. *Acting Power*. The 21st century edition. Abingdon, Oxon: Routledge.

Cohn, L. M. 2021. *Directing Actors: A Practical Aesthetics Approach*. Abingdon, Oxon: Routledge.

Csikszentmihalyi, M. 2009. *Creativity: flow and the psychology of discovery and invention*. E-kirja. New York: HarperCollins e-books.

Dean, A. & Carra, L. 2009. *Fundamentals of Play Directing*. Fifth Edition. Long Grove, Illinois: Waveland Press, Inc.

Deboeck, L. 2020. The Tag-tic that Works. Teoksessa Pye, V. C. & Bucs, H. H. (toim.) *Objectives, Obstacles, and Tactics in Practice: perspectives on activating the actor*. Abingdon, Oxon: Routledge, 133–139.

Dobosiewicz, T. 2019. *Teaching Acting with Practical Aesthetics*. E-kirja. Abingdon, Oxon: Routledge.

Giebel, J. D. 2020. Improvising Tactical Choices Based on Status or "Who's Driving the Dramatic Action Bus?" Teoksessa Pye, V. C. & Bucs, H. H. (toim.) *Objectives, Obstacles, and Tactics in Practice: perspectives on activating the actor*. Abingdon, Oxon: Routledge, 141–149.

Hauser, F. & Reich, R. 2018. *Notes on Directing: 130 Lessons in Leadership from the Director's Chair*. 7. painos. Lontoo: Bloomsbury Methuen Drama.

Hoffmann, K. 2020. *Engaging Obstacles*. Teoksessa Pye, V. C. & Bucs, H. H. (toim.) *Objectives, Obstacles, and Tactics in Practice: perspectives on activating the actor*. Abingdon, Oxon: Routledge, 71–82.

Illingworth, S. 2020. *Exercises for Embodied Actors: Tools for Physical Actioning*. Abingdon, Oxon: Routledge.

Jory, J. 2002. *Tips: Ideas for Directors*. E-Kirja. Hanover: Smith and Kraus.

Kiely, D. 2020. *How to Rehearse a Play: A Practical Guide for Directors*. E-kirja. Abingdon, Oxon: Routledge.

Kiely, D. 2023. *Play Directing: the basics*. Abingdon, Oxon: Routledge.

Knowles, R. 2015. *Fundamentals of Directing*. E-kirja. Toronto: Playwrights Canada Press.

Lane, S. 2015. Directing young people in theatre: a guide to staging plays with young casts. Lontoo: Palgrave.

Leep, J. 2020. Activating the Actor with Game Theory: Using Gamification to Create Playable Tactics on Stage. Teoksessa Pye, V. C. & Bucs, H. H. (toim.) Objectives, Obstacles, and Tactics in Practice: perspectives on activating the actor. Abingdon, Oxon: Routledge, 221–230.

Mamet, D. 2002. Tosi ja epätosi – arkijärkeä ja harhaoppia näyttelijälle. suomentanut V. Kellomäki. 2. painos. Helsinki: Terra Cognita.

Marsden, S. 2021. 100 acting exercises for 8-18 year old. 4. painos. Lontoo: Bloomsbury Methuen Drama.

Merlin, B. 2016. The Complete Stanislavsky Toolkit. Revised Edition. 3. painos. Lontoo: Nick Hern Books.

Merlin, B. 2018. Konstantin Stanislavsky. 2nd edn. E-kirja. Abingdon, Oxon: Routledge.

Mills, D. 2015. Stress free directing: strategies for staging a play or musical for the director who has a day job and wants to keep it. Scotts Valley, California: CreateSpace Independent Publishing Platform.

Myllyniemi, M. 2013. Näytellään oikeesti! Teatterin tekeminen lasten kanssa. Hämeenlinna: Lasten ja nuorten kulttuurikeskus ARX. Viitattu 19.4.2023.
https://lastenkulttuuri.fi/wp-content/uploads/2016/02/naytellaan_oikeesti_menetelmaopas_web.pdf.

Pace, C. 2020. Staging Sex: Best Practices, Tools, and Techniques for Theatrical Intimacy. Abingdon, Oxon: Routledge.

Pye, V. C. 2020. Hunter/Hunted: Experiential Learning and the Actor's Craft. Teoksessa Pye, V. C. & Bucs, H. H. (toim.) Objectives, Obstacles, and Tactics in Practice: perspectives on activating the actor. Abingdon, Oxon: Routledge, 157–163.

Pye, V. C. & Bucs H. H. 2020. Introduction. Teoksessa Pye, V. C. & Bucs, H. H. (toim.) Objectives, Obstacles, and Tactics in Practice: perspectives on activating the actor. Abingdon, Oxon: Routledge, 1–5.

Schraft, R. 2018. *The Director's Toolkit: The Directing process from play selection to production*. Abingdon, Oxon: Routledge.

Stanislavski, K. 2001. *Näyttelijän työ: omakohtaisen luovan eläytymisen saavuttamiseksi*. Oppilaan päiväkirja. Suomentanut J. Konkka. Näköispainos. Helsinki: Lasipalatsi, Kirja kerrallaan.

Stanislavski, K. 2011. *Näyttelijän työ*. Suomentanut K. Repo. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Stith, N. 2020. *Using Improvisation to Identify Tactics*. Teoksessa Pye, V. C. & Bucs, H. H. (toim.) *Objectives, Obstacles, and Tactics in Practice: perspectives on activating the actor*. Abingdon, Oxon: Routledge, 213–220.

Suter, B. 2019. *Rules of Play as a Framework for the "Magic Circle"*. Teoksessa Suter, B., Kocher, M. & Bauer, R. (toim.) *Games and Rules: Game Mechanics for the "Magic Circle"*. 1st edn. E-Kirja. Bielefeld: transcript publishing, 19–33.

Swados, E. 2006. *At play: teaching teenagers theater*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

Thomas, J. 2019. *Script Analysis for Actors, Directors, and Designers*. 6th edn. E-kirja. Abingdon, Oxon: Routledge.

Timlick, L.-A. 2020. *Stimulating Embodied Tactical Actions*. Teoksessa Pye, V. C. & Bucs, H. H. (toim.) *Objectives, Obstacles, and Tactics in Practice: perspectives on activating the actor*. Abingdon, Oxon: Routledge, 185–193.

Weston, J. 2021. *Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television*. 25th Anniversary Edition. Los Angeles: Michael Wiese Productions.

Wright, J. 2015. *Why is that so funny? A practical exploration of physical comedy*. E-kirja. Lontoo: Nick Hern Books.

Wright, J. 2017. *Playing the mask: Acting without bullshit*. Lontoo: Nick Hern Books.

Tiedote tutkimuksesta

24.3.2023

TIEDOTE TUTKIMUKSESTA

Näytelmän sisäiset pelit – työkaluja nuoren näyttelijän ohjaamiseen

1. Pyyntö osallistua tutkimukseen

Teitä pyydetään mukaan tutkimukseen, jossa tutkitaan nuoren näyttelijän ohjaamiseen keinoja ja ohjeistustapoja, joiden avulla teatteriesityksen kohtauksesta voisi luoda mahdollisimman elävän, kiehtovalla tavalla jännitteisen ja samalla näyttelijälle mielekkään ja innostavan. Tämä tiedote kuvaa tutkimusta ja teidän osuuttanne siinä.

2. Vapaaehtoisuus

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista. Kieltäytyminen ei vaikuta oikeuksiinne tai kohteluunne.

Osallistuminen tutkimukseen katsotaan suostumukseksi tutkimuksessa kysyttyjen tietojen tutkimuskäyttöön. Voitte myös keskeyttää tutkimuksen koska tahansa syytä ilmoittamatta, jolloin siihen asti kerättyjä tietoja voidaan edelleen käyttää osana tutkimusaineistoa. Kaikki kerätty tieto on anonyymiä eikä tutkimuksen yhteydessä tallenneta tai julkaista osallistujien tunniste- tai henkilötietoja.

3. Tutkimuksen tarkoitus

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on pilotoida menetelmiä, joilla ohjataan nuorta näyttelijää teatteriesityksen harjoituksissa, ja kerätä samalla tietoa osallistujien kokemuksista, miten työkalut ja menetelmät heidän mielestään toimivat.

4. Tutkimuksen toteuttajat

Tutkijana toimii teatteri-ilmaisun ohjaaja Ilja Mäkelä. Tutkimushanke on osa Ilja Mäkelän ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon opintoja Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemiassa. Tutkimus toteutetaan Tikkurilan Teatteri- ja Sirkuskoulun tiloissa ja siihen kutsutaan osallistujiksi oppilaitoksen oppilaita.

5. Tutkimusmenetelmät ja toimenpiteet

Tutkimukseen osallistuvilla lähetetään etukäteen lyhyt dialogi, jota pyydetään harjoittelemaan ennen tutkimukseen osallistumista. Tutkimus toteutetaan sunnuntaina 2.4. klo 11–15, ja se kestää yhteensä neljä tuntia.

Tutkimus toteutetaan työpajana, jossa oppilaita ohjataan kohtausharjoituksissa erilaisin tavoin. Osa oppilaista toimii yleisönä tehden havaintoja harjoitustilanteesta ja kohtausten lopputuloksista. Työpajan lopuksi osallistujia haastatellaan ryhmässä.

6. Kustannukset ja niiden korvaaminen osallistujalle

Tutkimukseen osallistuminen ei maksa teille mitään. Osallistumisesta ei myöskään makseta erillistä korvausta.

7. Tutkimustuloksista tiedottaminen

Tutkimuksen yhteydessä ei tallenneta eikä julkaista osallistujien henkilötietoja. Kaikki tutkimusaineisto on anonyymiä ja tulee näkyviin sellaisena myös tutkimustulosten julkaisussa. Tutkimus on osa tutkijan opinnäytetyötä Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemiassa. Tulokset julkaistaan opinnäytetyöraportin muodossa, joka julkaistaan avoimesti Theseus-tietokannassa.

8. Tutkimuksen päättäminen

Tutkimusaineisto kerätään työpajan yhteydessä. Myös tutkimuksen suorittaja voi keskeyttää tutkimuksen, jos olosuhteet muuttuvat sellaisiksi, että tutkimusta ei voida toteuttaa tai riittäviä tietoja tutkimuksen tekemiseksi ei saada kerättyä. Tutkimuksen tuloksista ilmoitetaan tutkittaville opinnäytetyöraportin muodossa, joka on julkinen asiakirja ja luettavissa Theseus-tietokannasta.

9. Lisätiedot

Pyydämme teitä tarvittaessa esittämään tutkimukseen liittyviä kysymyksiä opinnäytetyötä tekeväälle tutkijalle ja/tai opinnäytetyön ohjaajalle, joiden yhteystiedot ovat alla.

10. Tutkijoiden yhteystiedot

Suostumus osallistua opinnäytetyötutkimukseen

Olen saanut tiedot opinnäytetyönä tehtävän tutkimuksen tavoitteista ja käytännön toteutuksesta. Minulle on annettu mahdollisuus esittää lisäkysymyksiä tutkimuksesta.

Olen saanut tiedot henkilötietojen käsittelystä tutkimuksessa. Minulle on luvattu, että henkilötietojani käsitellään huolellisesti ja tietoturvalisaisesti eikä niitä luovuteta ulkopuolisille.

Tiedän, että osallistumiseni on vapaaehtoista. Voin keskeyttää tai peruuttaa osallistumiseni tutkimukseen milloin vain. Olen tietoinen siitä, että mikäli keskeytän tutkimuksen tai peruutan suostumuksen, minusta keskeyttämiseen ja suostumuksen peruuttamiseen mennessä kerättyjä tietoja voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

Paikka ja pvm

Osallistun tutkimukseen.

Nimi

Allekirjoitus

Suostumuksen vastaanottaja

Ilja Mäkelä

Alkuperäinen allekirjoitettu tutkittavan suostumus sekä kopio tutkimustiedotteesta jäävät tutkijan arkistoon. Tutkimustiedote ja kopio allekirjoitetusta suostumuksesta annetaan tutkittavalle.

Huoltajan suostumus osallistua opinnäytetyötutkimukseen

Olen saanut tiedot opinnäytetyönä tehtävän tutkimuksen tavoitteista ja käytännön toteutuksesta. Minulle on annettu mahdollisuus esittää lisäkysymyksiä tutkimuksesta.

Olen saanut tiedot henkilötietojen käsittelystä tutkimuksessa. Minulle on luvattu, että henkilötietojani ja lapseni henkilötietoja käsitellään huolellisesti ja tietoturvallisesti eikä niitä luovuteta ulkopuolisille.

Tiedän, että osallistuminen on vapaaehtoista. Osallistumisen tutkimukseen voi keskeyttää tai peruuttaa milloin vain. Olen tietoinen siitä, että mikäli keskeyttää tutkimuksen tai peruuttaa suostumuksen, keskeyttämiseen ja suostumuksen peruuttamiseen mennessä kerättyjä tietoja voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

Paikka ja pvm

Lapseni _____ osallistuu tutkimukseen.

Huoltajan nimi

Huoltajan allekirjoitus

Suostumuksen vastaanottaja

Ilja Mäkelä

Alkuperäinen allekirjoitettu tutkittavan suostumus sekä kopio tutkimustiedotteesta jäävät tutkijan arkistoon. Tutkimustiedote ja kopio allekirjoitetusta suostumuksesta annetaan tutkittavalle.

Dialogi 1: James Bond ja Ernst Stavro Blofeld

Dialogi on kirjoitettu hyödyntämällä apuna ChatGPT-tekoälyä 27.3.2023.

James Bond ja Ernst Stavro Blofeld kohtaavat. Blofeld osoittaa aseettomaa Bondia aseella.

BLOFELD

Kappas vain, James Bond. Tapaamme jälleen.

BOND

Aina ilo, Blofeld.

BLOFELD

Älkää turhaan yrittäkö olla hauska, herra Bond. Olette hyvin epävarmassa asemassa.

BOND

Siltä vaikuttaa.

BLOFELD

Tiedätkö, olen odottanut tätä hetkeä jo kauan. Että saisin sinut vihdoin armoilleni.

BOND

Aliarvioit minut, Blofeld. Löydän aina ulospääsyn.

BLOFELD

Ah, kuuluisa James Bondin itsevarmuus. Se tulee olemaan tuhosi.

BOND

Riittää jo puheet, Blofeld. Mitä haluat?

BLOFELD

Tiedät mitä haluan. Haluan päästä eroon sinun sekaantumisestasi suunnitelmiini lopullisesti.

BOND

Kuulostaa kohtuulliselta.

BLOFELD

Et ymmärrä, Bond. Teen mitä tahansa tuhotakseni sinut.

BOND

Ja minä teen kaikkeni pysäyttääkseni sinut.

Yhtäkkiä kuuluu kova räjähdys ja huone alkaa täristä.

BLOFELD

Mikä se oli?

BOND

Sinulla näyttää olevan ei-toivottuja vieraita, Blofeld.

BLOFELD

Sinä suunnittelit tämän!

BOND

Minulla on aina varasuunnitelma.

Blofeld alkaa menettää malttinsa ja katselee kuumeisesti ympäri huonetta. Bond käyttää häiriötekijän hyväkseen, syöksyy Blofeldia kohti ja nappaa hänen aseensa.

BOND

Näyttää siltä, että osat ovat vaihtuneet, Blofeld.

BLOFELD

Voitit ehkä tällä kertaa, Bond, mutta taistelumme ei ole vielä läheskään ohi.

Dialogi 2: Romeo ja Julia

Dialogi on kirjoitettu hyödyntämällä apuna ChatGPT-tekoälyä 27.3.2023.

ROMEO

Oi, kuinka kaunis oletkaan tänä iltana, armaani.

JULIA

Kiitos, Romeo. Sinäkin näytät niin komealta.

ROMEO

Tunnen sydämeni sykkivän joka kerta, kun olet lähelläni.

JULIA

Minäkin tunnen samoin. Sinä olet sydämeni valittu.

ROMEO

En voi elää ilman sinua. Lupaa, että olet aina luonani.

JULIA

Lupaan sen. Sinä olet minun toivoni, unelmani ja rakkaani.

ROMEO

En tiedä, miten selviäisin ilman sinua. Taivas on kaunis, mutta sinä olet kauniimpi kuin mikään taivaankappale.

JULIA

Rakkaus välillämme on vahvempi kuin mikään maailmassa. Yhdessä selviämme kaikesta.

ROMEO

Oi, kuinka rakastan sinua, Julia. Olisin valmis tekemään mitä tahansa sinun vuoksesi.

JULIA

Rakastan sinua myös, Romeo. En koskaan unohda sitä.

ROMEO

Elämäni on täydellistä, kun olen kanssasi. Sinä olet minun elämäni merkitys.

JULIA

Ja sinä olet minun elämäni valo. Rakastan sinua enemmän kuin mitään muuta.

ROMEO

Lupaan, että suojelemme rakkauttamme aina ja ikuisesti. Olemme yhdessä ikuisesti.

JULIA

Ikuisesti yhdessä, Romeo. Mikään ei voi erottaa meitä.

Dialogi 3: Äiti, isä ja tytär

Dialogi on kirjoitettu hyödyntämällä apuna ChatGPT-tekoälyä 27.3.2023.

Perheenjäsenet (isä, äiti ja tytär) istuvat pöydän ääressä ruokailemassa.

ISÄ

On tämä ruoka hyvää.

ÄITI

Kiitos.

TYTÄR

Mä haluan lisää perunamuussia.

ISÄ

Totta kai saat. *(syö hiljaa)*

ÄITI

Kuulitteko te, että Tainalla on nyt oma asunto?

ISÄ

Joo, kuulin.

TYTÄR

Kiva juttu.

Tauko.

ISÄ

Onko kenelläkään mitään uutta kerrottavaa?

ÄITI

Ei oikeastaan. *(hiljaisuus)*

TYTÄR

Mä sain biologian kokeesta kympin.

ISÄ

No se on hienoa. *(hiljaisuus)*

ÄITI

Vaihdetaanko aihetta? Mitä tehdään jouluaattona?

ISÄ

Ehkä me voidaan käydä hautausmaalla.

ÄITI

Joo, se voisi olla hyvä idea.

TYTÄR

Entä joululahjat?

ISÄ

Niitä voidaan miettiä myöhemmin.

Tauko.

TYTÄR

Isä, sä oot ollut oudon hiljaa tänään. Onko kaikki kunnossa?

ISÄ

Joo, kaikki on hyvin.

Tauko.

KYSELYLOMAKE: tutkimus-työpaja 2.4.2023

Millainen työpaja oli kokemuksena?

Oliko työpajan sisältö mielestäsi hyödyllinen?

Kun olet aikaisemmin näytellyt roolihenkilöä teatteriesityksissä, onko sinun ollut helppoa keskittyä tilanteeseen vai harhaileeko ajatuksesi herkästi johonkin tilanteen kannalta epäolennaiseen asiaan?

Entä tänään, kun näyttelit kohtausta annetuin ohjein, oliko sinun helppoa eläytyä näyteltävään tilanteeseen vai harhailiko ajatuksesi herkästi johonkin tilanteen kannalta epäolennaiseen asiaan? Kerro kokemuksestasi.

Millaisia havaintoja teit, kun seurasit toisten työskentelyä? Syntyikö oivalluksia, ideoita tai kysymyksiä? Miltä kohtaukset näyttivät, kun niihin lisättiin pelillisiä elementtejä?

Mitä muita ajatuksia sinulla heräsi työpajassa suhteessa näyttelijäntyöhön tai kohtauksen näyttämöllistämisen mahdollisuuksiin?

Mitä asioita on mielestäsi tärkeää ottaa huomioon, kun ohjataan erityisesti nuorta näyttelijää teatteriesityksessä?

Opitko työpajassa jotakin uutta vai oliko kaikki tuttua? Mitä uutta ehkä opit?

Muita kommentteja / ajatuksia / huomioita?

Kooste kyselylomakkeen vastauksista

MILLAINEN TYÖPAJA OLI KOKEMUKSENA?

- "Sellane mielenkiintone ja opettavainen myös tosi tärkeä tulevaisuut varte salee tosi hauskaa oli"
- "Tosi kiva ja rento, hauska ja luonnollinen tapa näytellä ensimmäistä kertaa uusien ihmisten kanssa. Normaali ekojen treenien kiusallisuus puuttui, kun keskittyi peleihin. Myös kosketus oli helpompaa, kun mietti tavoitetta."
- "Työpaja oli hauska. Oli kiva työstää kohtauksia eri pelien avulla. Ne veivät tunnelmaa selkeästi johonkin suuntaan. Sain kavereita ja kaikki ihmiset olivat mukavia. Voisi nähdä heitä useamminkin."
- "Työpaja oli todella hyvä kokemuksena. Tuli todella hyvin uusia juttuja."
- "Työpaja oli silmiä avaava, ja se antoi minulle uusia näkökulmia katsoa näyttelyä"
- "Ihan mukava ja informatiivinen kokemus"
- "Kuvittelin ennen tämän alkamista, että tämä olisi vähän kuin työryhmä saapuu kuvauspaikalle ensimmäisen kerran, eikä kukaan vielä tunne toisia hyvin. Nopeasti tuli yhtenäinen olo ja ohjaus oli mahtavaa, oli ihanaa päästä näkemään eri tasoista näyttelyä ja erilaista yleisöä."
- "Oli kivaa, kuulin muiden näkemyksiä ja tutustuin uusiin ihmisiin, nolotti mutta ei se mitään"

OLIKO TYÖPAJAN SISÄLTÖ MIELESTÄSI HYÖDYLLINEN?

- "Oli. Jotain, mitä en olisi muuten päässyt kokeilemaan. Oli kiva, kun oli tuttu ohjaaja."
- "Luulisin, joo. Itse tuli tajuttua, miten tehokas keino pelit ovat kohtauksen harjoitteluun. Sain myös ideoita tulevaan näytelmäämme."
- "Kyllä. Pelit voisivat tuoda rentoutta ja hidastaa ulkoa opetellun kohtauksen tahtia."
- "Oli"

- "Oli!"
- "Kyllä ✓"
- "Kyllä oli :) Opin paljon uutta"
- "Oli"

KUN OLET AIKAISEMMIN NÄYTELLYT ROOLIHENKILÖÄ TEATTERIESITYKSISSÄ, ONKO SINUN OLLUT HELPPOA KESKITTÄÄ TILANTEESEEN VAI HARHAILEEKO AJATUKSESI HERKÄSTI JOHONKIN TILANTEEN KANNALTA EPÄOLENNAISEEN ASIAAN?

- "Joskus nuorempana. Huomaan herkästi stressaavani kohtauksen etenemistä ja vaikka nytkään en voinut täysin unohtaa replapaperin olemassaoloa niin pelit tuntuivat toimivan ja vievän huomiota kohtauksen kulusta. Aluksi oli vähän vaikeampaa. En halunnut nolata itseäni ja pelkäsin muiden olevan parempia. Pelit toivat välillä myös stressiä, kun ei ihan sisäistänyt ohjeita ja pelkäsi näyttävänsä sekavalta. Kun löytyi oikeanlainen tapa, oli heti helpompaa." (*huom. vastaus jatkuu koskemaan myös seuraavaa kysymystä*)
- "Ajatukset harhailevat aina ja en voi keskittyä mihinkään, jossain vaiheessa vain havahdun ajatukseen: 'Voi vit*u mä en kuunnellu yhtään.'"
- "Ajatukset harhailevat helposti"
- "Ennen ajatukseni ovat harhailleet, mutta nykyään ei niin paljon"
- "Aina aika ajoin ajatukseni lähtee irti kohtauksesta"
- "Ajatus harhailee yleensä ajatuksiin, joissa pohdin, että mikä on paras tapa näyttää vakuuttavalta. Usein yrittää vain keskittyä siihen, että katsoja varmasti tietää, että olen esim. surullinen."
- "On melko helppoa keskittyä, jos osaa repliikit hyvin. Täydellisesti opetellut asemoinnit ja eleet taas vaikeuttavat keskittymistä."
- "Semi helppoo keskittyä tilanteeseen"

ENTÄ TÄNÄÄN KUN NÄYTTELIT KOHTAUSTA ANNETUIN OHJEIN, OLIKO SINUN HELPPOA ELÄYTYÄ NÄYTELTÄVÄÄN TILANTEESEEN VAI HARHAILIKO AJATUKSESI HERKÄSTI JOHONKIN TILANTEEN KANNALTA EPÄOLENNAISEEN ASIAAN?

- "Oli helppoa"
- "Oli melko helppoa eläytyä, vaikka vähän toki ajatus harhaili annettujen tehtävien täyttöön kohtausten sijasta."
- "Kaduin sitä, kuinka huonosti osasin vuorosanat. Ajatus harhaili siinä, että mitä pitää sanoa seuraavaksi. Loppua kohden tilanne kuitenkin parani. Oli helpompaa tehdä ja ajatukset pyöri enemmänkin sen ympärillä, miten voisi viedä kohtausta eteenpäin. Ohjeisiin oli helppo tarttua ja niitä oli helppo noudattaa."
- "Oli, kun teki pelin avulla ajatus oli koko ajan kiinni esityksessä"
- "Välillä keskittyminen ei ollut niin helppoa, koska osa vastaanäyttelijöistä olivat uusia. Mutta suurin osa ajasta pystyin keskittymään"
- "Helppo eläytyä kun sai keskittyä pelaamiseen"
- "Ajatukset harhailivat siihen miltä näytän tai kuulostan."

MILLAISIA HAVAINTOJA TEIT, KUN SEURASIT TOISTEN TYÖSKENTELYÄ?
SYNTYIKÖ OIVALLUKSIA, IDEOITA TAI KYSYMYKSIÄ? MILTÄ
KOHTAUKSET NÄYTTIVÄT, KUN NIIHIN LISÄTTIIN PELILLISIÄ
MENETELMIÄ?

- "Kun kohtauksessa oli toisilleen tuttuja näyttelijöitä, huomasi heti kaiken olevan paljon luontevampaa ja rennompaa. Ikäero ja omat pelot tekevät tilanteesta toki vähän vaikeamman ja siinä huomaa heti, kun toista jännittää."
- "Näin uusia näkemyksiä. Pelilliset elementit olivat kivoja ja ne toivat kohtauksiin jotain uutta"
- "Kohtaus oli aina paljon kiinnostavampi ja tapahtuma rikkaampi, kun taustalla oli joku peli"
- "Ensiksi kohtaukset olivat tutun tuntuisia, mutta kun niihin lisättiin elementtejä, niistä tuli paljon kiinnostavampia."
- "Se toi niihin uuden ulottuvuuden ja teki niistä tosi mielenkiintoisia ennen pelejä ne oli aika staattisia"

- "Pelilliset elementit muuttivat yllättävän paljon kohtauksen tunnelmaa. Tuli kiinnitettyä erityisen paljon huomiota siihen, mitä keinoja muut yrittivät tavoitella pelin päämäärää."
- "Hippaleikki toi sopivaa kosketusta ja lisäsi näin havainnoimaani yhteyttä ja luonnollisuutta hahmojen välillä. Katsekontaktin puute R&J näytti TOSI hyvältä."
- "Synty ideoit esim miten ite olisin toiminu samas tilantees. Kohtauksen tunnelma saatto muuttua täysin kun niihin lisättii pelei."

MITÄ MUITA AJATUKSIA SINULLA HERÄSI TYÖPAJASSA SUHTEESSA NÄYTTELIJÄNTYÖHÖN TAI KOHTAUKSEN NÄYTTÄMÖLLISTÄMISEN MAHDOLLISUUKSIIN?

- "Tuli kamalasti uusia ideoita esim. omaan esitykseen"
- "Henkilökohtaisesti löysin uuden helpomman tavan alkaa rakentaa kohtauksia"
- "Katseeni avartui sillä mitä kaikkea kohtauksissa voi tehdä ja mikä on mahdollista. Minulle selkeni kuinka pienessä osassa repliikit ovat kaikkeen muuhun verrattuna"
- "Heräsi sellainen ajatus että melkein kaikki on mahdollista. Tämän avulla nämä jutut auttoivat ainakin minua."
- "Heräsi ajatuksia ja ideoita tulevaan kevään esitykseen liittyen. Esim. esineen piilotusleikissä olisi voinut esinettä käyttää. Eri asetelmat olivat tehokkaita, kun katsomon paikka siirtyi."
- "Lavalla saa olla myös näyttelijällä hauskaa, uutta ja haasteita.
- Liikettä onkin melko helppoa lisätä staattiseen kohtaukseen."
- "Tosi hienoa wau"
- "Pelit toimivat tuomaan eri ulottuvuuksia kohtauksiin. Jos käyttää pelejä kohtaukseen kaikista helpointa olisi ehkä sellainen jonka säännöt sopivat siihen ja, että kaikilla on turvallinen ja luonteva olo. Improvisaatio luonnistuu paremmin, kun on jokin tavoite."

MITÄ ASIOITA ON MIELESTÄSI TÄRKEÄÄ OTTAA HUOMIOON, KUN
OHJATAAN ERITYISESTI NUORTA NÄYTTELIJÄÄ
TEATTERIESITYKSESSÄ?

- "On tärkeää ottaa huomioon nuoren epävarmuudet ja kokemattomuus. Joskus kaikki tuntuu siltä ettei osaa, eikä mikään toimi ja myös mahdolliset herkkyydet tulisi huomioida. Ymmärtäväisyys, kuunteleva ohjaus ja joustavuus ovat tärkeitä."
- "Ehkä se et on mukava olla ettei esim kohtaushahmo ahdista ja you know. Myös ehk pitää kuunnella nuoren mielipiteitä ja tunteita joo."
- "Selkeät ohjeet ja runsas palaute"
- "Rento ilmapiiri auttaa herkästi hermostunutta nuorta"
- "Ohjeiden pitää olla selkeitä."
- "Antaa nuorelle selkeitä päämääriä kohtaukseen."
- "Tekee ohjeista selkeät"
- "Selkeät esimerkit
Rentous
Hymyileminen, kuunteleminen
Asioiden selittäminen / avaaminen"
- "Kuuntelu ja niitten asioiden huomioon ottaminen, sekä asian selittäminen on minusta tärkeää"
- "Tunteet, olotila yms."

OPITKO TYÖPAJASSA JOTAKIN UUTTA VAI OLIKO KAIKKI TUTTUA? MITÄ
UUTTA EHKÄ OPIT?

- "Opin pelillisiä keinoja ja paljon muuta mutta iski dementia"
- "Koko ajan opin jotain uutta"
- "Opin siitä mihin näyttelijän pitää ja ei pidä kiinnittää huomiota näytellessään"
- "Jokseenkin tuttua asiaa oli, koska tässä käsiteltiin samoja asioita kuin fyysisessä teatterissa"
- "Tuntuu, että opin improvisoimaan paremmin reploja"
- "Kaikki oli uutta. Opin, etteivät ylimääräiset jutut pilaa kohtausta."

- "Opin ehk öö et mil taval voi harjoitella / ohjata kohtauksia. Mutta muuten kaikki oli sellast tavallist."
- "Opin paljon. Opin olemaan rennompia ja tekemään kohtauksia hauskuudella. Opin PALJON erilaisia tekniikoita ja tykkäsin PALJON eri kokeiluista, vaikka joskus olikin vähän stressaavaa."

MUITA KOMMENTTEJA / AJATUKSIA /HUOMIOITA?

- "Omiin treeneihin pelillisiä tapoja ja enemmän itsensä nolaamista"
- "Oli mielestäni loistavaa ohjausta ja tuli turvallinen ilmapiiri joistain menneisyyden asioista huolimatta. Itsellä toisen läheisen menehtyminen toi paljon lisää hahmon näyttelemiseen, sillä pystyin aidosti kuvitella, miltä minusta tuntui. Mielikuvituksen käyttäminen toimii todella hyvin omalla kohdallani."
- "woop woop"
- "Pidin ja olin turhaan ennakkoluuloinen :) mutta älä pliiis enää laita mua Juliaks"
- "Tehtävät luovat hyvin energian kohtauksiin"
- "Ohjeet olivat selkeitä"
- "Ei ole :)"
- "Oli kivaa. Tuun mielelläni uudestaan."
- "Oli kivaa, kiitos!"