

Jori Pitkänen

Larpaten kohti roolia

- minilarpit roolin tavoittamisen tukena

Metropolia Ammattikorkeakoulu
Teatteri-ilmaisun ohjaaja
Esittävä taide
Opinnäytetyö
27.4.2011

Tekijä(t)	Jori Pitkänen
Otsikko	Larpaten kohti roolia - minilarpit roolin tavoittamisen tukena
Sivumäärä	37 sivua + 2 liitettä
Aika	27. huhtikuuta 2011
Tutkinto	Teatteri-ilmaisun ohjaaja (AMK)
Koulutusohjelma	Esittävä taide
Suuntautumisvaihtoehto	Teatteri-ilmaisun ohjaaja (AMK)
Ohjaaja(t)	Jukka Heinänen, Lehtori
<p>Liveroolipelaaminen on improvisoitua tarinankerrontaa etukäteen sovitussa rooleissa. Sitä sovelletaan mm. yrityskoulutuksissa, opetuksessa, sotilaskoulutuksessa ja sen sovelluksia on nähty myös teatterissa. Teatterissa on myös sovellettu liveroolipelejä osana esitystä sekä esityksen käsikirjoituksen rakentamisessa. Tässä opinnäytteessä tutkitaan, miten niitä voitaisiin käyttää osana näytelmän ohjaamista, roolin rakentamisessa. Työ tehtiin näytelmän <i>Elämä</i> ohjaamisen yhteydessä. Opinnäytetyön tavoite onkin kehittää roolin rakentamista tukeva menetelmä.</p> <p>Työn teoreettinen viitekehys rakentuu liveroolipelitutkimuksen ja draamatutkimuksen varaan. Sen lisäksi työssä otetaan huomioon kirjoittajan oma kokemus roolipelitutkijana ja -kouluttajana. Liveroolipelaamisen yksi suurimmista vahvuuksista menetelmänä on immersio – se, miten pelaaja uppoutuu rooliinsa ja ”ajattelee roolinsa aivoilla”. Immersion käyttäminen hyväksi ohjaamisessa ja opetuksessa vaatii ohjaajalta tilanteiden purkua ja käsittelyä. Menetelmä, joka tässä opinnäytetyössä kehitettiin, perustui näyttelijöiden roolin rakentamiseen. Ensin hahmoteltiin paperille roolia, sitten otettiin rooli ja esiteltiin se, ja sen jälkeen tutkittiin roolien toimimista ja vuorovaikutusta minilarpeissa. Minilarpit purettiin ja niistä tuli ohjaustilanteita, ja niistä löydetty hahmot vietiin näytelmätekstin sisään.</p> <p>Menetelmän toimivuutta testattiin, ja menetelmää kehitettiin edelleen näyttelijöiden haastattelujen ja omien havaintojeni perusteella. Opinnäytetyöni tuloksena on lupaava menetelmä roolin rakentamiseen, jota haluaisin jatkossakin testata ja kehittää. Toivottavasti tämän opinnäytetyön kautta joku muukin ohjaaja löytää menetelmän ja kehittää sitä edelleen. Työ voi hyvin toimia pohjana sekä jatkotutkimuksille että jatkosovelluksille menetelmästä.</p>	
Avainsanat	rooli, roolipeli, immersio, teatterin ohjaaminen, näyttelijäntyö, teatteri, liveroolipeli, larp, roolin rakentaminen, ohjausmenetelmä

Author(s) Title	Jori Pitkänen Larping Towards the Character; Minilarps Supporting Character Development
Number of Pages Date	37 pages + 2 appendices 5 January 2012
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Performing Arts
Specialisation option	Drama Instructor
Instructor(s)	Jukka Heinänen, Lecturer
<p>Live action role play (LARP) is improvised story telling in predefined roles. It is applied in corporate training, teaching, military training and its applications have also been seen in theatres. Larps have also been included in performances and devising performances. This thesis researches how larps can be used in directing a play, as tools for character development. The present thesis was made during the directing process of the play <i>Elämä (Life)</i>. The goal of the thesis is to develop a method supporting character development.</p> <p>The theoretical base of the present thesis is based on live action role play research and drama research. Also experiences of the writer as a role play researcher and trainer are included. One of the biggest merits of larping is immersion, namely the way the player immerses himself into his character and "thinks with the same brains as his character". To utilize immersion, the director needs to engage in a pedagogical debriefing. The method developed in this thesis was based on the actors building their characters. First, they outlined their characters on paper, then they presented it in character and after that the characters and their interaction were researched in minilarps. The minilarps were discussed in debriefs and the characteristics of the characters found in minilarps were transferred into the play.</p> <p>The method was tested and developed further through actor interviews and the director's observations. The result of this thesis is a promising method supporting character building which should be tested and developed further. Hopefully some other directors find the method from this thesis and develop it further. The thesis can be the basis of further research and applications of the method.</p>	
Keywords	character, role play, immersion, theatre directing, acting, theatre, live action role play, larp, character building, directing method

Sisällys

1 Johdanto	1
2 Liveroolipelaaminen muotona	2
2.1 Liveroolipelaamisen historiaa	3
2.2 Liveroolipelaamisen sovelluksia	4
2.2.1 Pedagoginen liveroolipelaaminen.....	4
2.2.2 Yrityskäyttöön tehdyt pelit	5
2.2.3 Sotilaskoulutukseen tehdyt pelit.....	6
3 Soveltava teatteri ja larppaaminen.....	6
3.1 Sosiodraama ja liveroolipelaaminen.....	7
3.3 Prosessidraama ja pedagoginen liveroolipelaaminen	9
3.4 Esteettinen kahdentuminen vs. immersio	10
4 Tutkimuksen toteutus ja menetelmät	12
4.1 Tutkimuksen tavoite	13
4.2 Tutkimusmenetelmät.....	13
4.2.1 Teemahaastattelu.....	13
4.3 Haastateltavien esittelyt.....	14
5 Menetelmää kehittämään.....	16
5.1 Prosessi nimeltä <i>Elämä</i>	17
5.2 Hahmojen luontiprosessi.....	19
5.2.1 Paperivaihe	19
5.2.2 Lihallistamisvaihe.....	20
5.3 Minilarpit.....	21
5.3.1 Yleistä minilarpeista	23
5.3.2 Ohjaaja sisällä, ohjaaja ulkopuolella.....	23
5.3.3 Esteettinen kahdentuminen vs. immersio.....	24
5.4 Näyttelijän vastuu hahmon kehittämisestä	25
5.5 Menetelmän toimivat puolet ja kehityspisteet.....	26
5.6 Itse menetelmä	28
6 Voiko larppaamista käyttää ohjausmenetelmänä?.....	31

Lähteet	35
Liitteet	38
Liite 1: Tyhjä hahmo	38
Liite 2: Täytetty hahmo	39

1 Johdanto

Muistan edelleen elävästi, miltä tuntui hallita suurta haltiavaltakuntaa ja kuinka päätökseni vaikuttivat tuhansiin alamaisiin. Muistan myös, miten pieneltä minusta tuntui, kun olin vampyyriyhteiskunnan pohjasakkaa, ja kuinka tyydyttävältä tuntui saada edes yksi voitto tappelussa ja nousta pykälä ylöspäin. Nautin suunnattomasti, kun sain huutaa rivouksia haltioille ollessani kääpiömerirosvo. Ja kun pääsin CIA:n agenttien juonen taakse ollessani itse hurmaava MI6:n agentti, tiesin tehneeni jotain suurta. Toki haltiavaltakunnan tuhannet alamaiset olivat vain kuvitelmissani, ja vampyyritappelu käytiin kivi, saksen ja paperi -menetelmällä. MI6:n agenttina minulla oli banaani taskussa, joka muiden pelaajien mielestä oli kuitenkin ilmiselvä ase. Nämä liveroolipelimuistot ovat jääneet minulle kuitenkin mieleen muunakin kuin pelinä: muistan ne edelleen osana senhetkistä todellisuutta, missä elin, ja muistan ne tunteet, jotka hahmona koin. Eläytyminen oli niin vahvaa, että vielä toistakymmentä vuotta pelien jälkeen muistan ne. Se kertoo huimaa tarinaa liveroolipelien kokemuksellisuudesta sekä niiden potentiaalista oppimisen tukijana.

Toimin nyt toista vuotta opettajien täydennyskouluttajana. Koulutan opettajia roolipelien mahdollisuuksista opetuksessa. Työparina minulla on Mauri Laakso, yksi menetelmän huippuasiantuntijoista Suomessa ja ensimmäinen opettaja, jonka luokkaan vein liveroolipelin. Teini-iän harrastuksesta on tullut osa ammattia. Tein pro gradu -tutkielmankin aiheeseen liittyen (Pitkänen 2008), ja tulevaisuuden haaveissa minulla on tehdä väitöskirja jatkaen samaa teemaa. Liveroolipelit ovat teatterin sukulaisia: niissä ollaan roolissa ja tehdään yhdessä tarinoita. Teatteri-ilmaisun ohjaajan opinnot ovat antaneet minulle uuden näkökulman draamaan ja liveroolipeleihin – ja oikeastaan kaikkeen soveltavan teatterin ja teatterin maailmasta. Kaikki on mahdollista, ja kaikkea on mahdollista yhdistää.

Päätin yhdistää lopputyöni (nykyään nimellä Työharjoittelu 2) opinnäytteeseeni, ja kehittää uuden menetelmän teatterin ohjaamiseen. Käsikirjoitin rihmastodramaturgisen näytelmän nimeltä *Elämä*, jossa 4 näyttelijää hoitavat yhdessä toistakymmentä roolia. Joka kerta, kun työssäni puhun näytelmästä, tarkoitan omaa lopputyötäni, jossa tätä menetelmää käytin. Rihmastodramaturgialla tarkoitan dramaturgista rakennetta, jossa näytelmän polut haarautuvat kuin rihmastossa: jokaisella kohtauksella on enemmän

kuin yksi vaihtoehto seuraavaksi kohtaukseksi. Rihmastodramaturgiaan tutustuin ensimmäisenä vuonna opinnoissani dramaturgian kurssilla ja sivuan aihetta myös yhdessä luennossani opettajille (Pitkänen 2011). Näytelmän ohjaamiseen otin vaikutteita pedagogisesta liveroolipelaamisesta, sosiodraaman teoriasta (luku 3.1) ja kokemuksistani niin kouluttajana, opettajana kuin ohjaajanakin, ja kehitin ensin menetelmän raakaversioon. Sitä hioin yhdessä työryhmäni kanssa, ja näytelmäprosessin edetessä siitä tuli luonnollinen osa yhteistä toimintakulttuuriamme ja esityksen harjoittelemista. Kiitän näyttelijöitani hartaasti siitä, että he lähtivät mukaani tälle matkalle ja auttoivat minua kaikissa tämän prosessin vaiheissa, tiesivät he sitä tai eivät. Kirjoitan tätä esityksen harjoitusten vielä jatkuessa, sillä menetelmä on jo saavuttanut lopullisen muotonsa tässä näytelmässä. *Elämä* oli – ja on – mielenkiintoinen sekä antoisa prosessi.

Tutkimukseni tarkoitus on siis kehittää menetelmä teatterin ohjaamiseen. Luvuissa 2 ja 3 perehdytään taustateoriaan. Luvussa 2 keskitytään liveroolipelaamisen teoriaan, historiaan ja sovelluksiin. Luvussa 3 pyrin näyttämään soveltavan teatterin suhdetta liveroolipelaamiseen. Luvussa 4 esittelen tutkimuksen tavoitteen, kulun, menetelmän ja haastateltavat eli näyttelijäni. Luvussa 5 kehitellään menetelmä haastattelujen ja ohjauspäiväkirjan avulla, ja luvussa 6 ruoditaan sitä, miten tutkimus onnistui, miten menetelmä toimii ja mitä mahdollista jatkotutkimusaihetta voisi kuvitella tämän tutkimuksen perusteella löytyvän. Nautinnollisia lukuhetkiä!

2 Liveroolipelaaminen muotona

Vartiainen (2010) määrittelee roolipelin lajityypiksi pelityyppien joukossa. Se on vuorovaikutteisen kerronnan muoto, jossa eläydytään kuvitteelliseen hahmoon. Pöytäroolipeleissä peli etenee kerronnan myötä, ja liveroolipeleissä eläydytään myös pukeutumalla ja kehollisesti. (Vartiainen 2010, 13.)

Liveroolipelaaminen on tavallisesta roolipelaamisesta kehitetty pelimuoto, jossa kuvitteelliseen pelihahmoonsa eläytyvät pelaajat eivät tyydy pelkästään kuvailemaan hahmonsia tekemisiä suullisesti pöydän ääressä istuen, vaan todellakin sonnustautuvat hahmonsia tamineisiin ja esittävät hahmoaan improvisaatio-teatterin tyyliin. Liveroolipelaamista voidaankin verrata hyvin pitkäkestoiseen improvisaatioon.

Kukin pelaaja siis esittää yhtä henkilöä tarinassa, jonka tarkkaa kulkua kukaan ei tiedä etukäteen. Ennen peliä pelaajat ovat saaneet pelinjärjestäjiltä kuvauksen hahmostaan: millainen henkilö on kyseessä, millainen menneisyys tällä on ja mihin tämä pyrkii. Pelit vaihtelevat suuresti kuitenkin siinä, kuinka tarkkaan maailma, menneisyys ja hahmo kuvataan. Pelin alettua kukin esittää hahmoaan parhaaksi katsomallaan tavalla ja yrittää toimia niin kuin kuvittelisi hahmonsä toimivan. Pelien tarkoitus on yleensä pelkästään pitää hauskaa, asettua hetkeksi jonkin erilaisen ihmisen (tai muun olennon) saappaisiin ja kohdata uusia tilanteita – ja samalla oppia, miltä maailma näyttää jonkun toisen silmin katseltuna.

Harrastuksesta käytetään nimitystä liveroolipelaaminen tai näytelmäpelaaminen, mutta alan harrastajat puhuvat mielellään larppaamisesta. Tämä sana on johdettu englanninkielisestä lyhenteestä LARP, Live Action Role Playing. (ks. myös www.larp.fi; Harviainen 2007; Ballon ym. 2006.)

Ohjausmenetelmässä, jonka kehitin näytelmäni varten, käytin *minilarppeja*, en pitkiä liveroolipelejä. Kun puhun tässä opinnäytteessä minilarpeista, tarkoitan noin 3–15 minuutin pelikokonaisuuksia, joita varten on luotu etukäteen hahmot. Osa hahmoista poimittiin näytelmästä ja niille annettiin lisää lihaa luiden päälle, ja osa oli nk. tukirooleja, jotka sopivat itse peliin tukemaan näyttelijöiden toimimista.

2.1 Liveroolipelaamisen historiaa

Vartiainen (2010) kertoo Mäyrän (2003) roolipelien juurten selvityksestä. 1700-luvulla käytettiin jo upseerien koulutuksessa tarkoin säännöin varustettuja sotapelejä, jossa satunnaisia tapahtumia simuloitiin nopilla ja joukko-osastot olivat miniatyyrikokoisia. (Mäyrä 2003, 85–111, Vartiainen 2010, 13 mukaan.)

Sotapelit tuotiin viihteellisemmäksi 1900-luvun alussa, kun H.G. Wells, englantilainen kirjailija ja historioitsija, julkaisi itse suunnittelemansa sotapelin säännöt suurelle yleisölle. Kirjallisuus kuitenkin erkaannutti roolipelit sotapeleistä. Taru Sormusten Herrasta (Tolkien 1954) innoitti fantasiaroolipelien pelaamiseen – kirjan Keski-Maalla oli oma historiansa, kielensä, karttansa ja salaperäisiä mytologioita. Vasta 1970-luvun taitteessa alkoivat tulla "varsinaiset roolipelit", joissa kontrolloitiin vain yhtä hahmoa. Peleissä oli pelinjohtaja, ja juoni satoi pelisessiot toisiinsa. 80-luvulla tuli huomattava määrä uusia roolipelejä. Liveroolipelit kehittyivät pöytäroolipelien rinnalle. Se kytkeytyy

läheisesti historianelävöittämiseen, jossa harrastajat eläytyvät ja pukeutuvat historiallisten henkilöiden hahmoihin. Liveroolipelejä pelataan ympäri Suomea. Harrastajien määrästä ei ole tarkkaa lukua, mutta pelkästään roolipeli- ja historia-harrastajien seuroja on satoja, ja niiden jäsenmäärät vaihtelevat useista kymmenistä useisiin satoihin. (Vartiainen 2010, 13–14.)

2.2 Liveroolipelaamisen sovelluksia

Liveroolipelaamista on mahdollista soveltaa eri alueilla. Kun puhutaan terapeutin alueen liveroolipeleistä, mainitaan samassa yhteydessä yleensä psykodraama tai sosiadraama, josta on erikseen luku tässä työssä (ks 3.1). Pedagogisessa yhteydessä liveroolipelejä on käytetty jo pitkään, kuten myös sotilaallisessa koulutuksessa ja yrityskäytössä. Teatterissa liveroolipelejä on yhdistetty esityksiin (mm. Teatteri Naamio ja Höyhenen ”Peli-illat”, 2011), mutta en löytänyt tekstiä, jossa liveroolipelejä käytettiin hahmojen rakentamisessa osana valmiiseen tekstiin pohjautuvaa näytelmänrakennusprosessia. Tiedän myös tehdyn näytelmiä, joiden juoni on pohjannut liveroolipelin tapahtumiin. Improvisaatio osana näytelmän tai hahmojen rakentamista ei ole lainkaan harvinaista, vaan enemmän sääntö kuin poikkeus. Yritinkin kehittää menetelmäni tukeutumalla aikaisempaan tietoon ja yhdistelemällä eri osa-alueita. Tässä kappaleessa esittelemäni sovellukset (pedagoginen, sotilaallinen ja yrityskäyttö) kertovat menetelmän ja eläytymisen (vrt. 3.4) vahvuudesta sekä oppimispotentiaalista.

2.2.1 Pedagoginen liveroolipelaaminen

Liveroolipelaamisen ainoa vahvuus opetusmenetelmänä ei ole itse kokemus pelissä, vaan myös kokemus pelin rakentamisesta luokkahuoneessa. Mitä aktiivisemmin oppilaat osallistuvat pelin rakentamiseen, sitä enemmän pelin ”omistajuus” siirtyy heille. Oppimisen omistajuus viittaa siihen, että oppijat, joilla on tunne siitä, että he ovat oman oppimisensa haltijoita, sitoutuvat paremmin oppimiseen ja saavat enemmän sen tuloksena (Bowell & Heap 2001, 8–9).

Pedagogista liveroolipelaamista, maailmalla tunnettu nimellä ”edu-larp”, on alettu hahmotella melko pian sen jälkeen, kun liveroolipelaaminen käsitteenä ja muotona alkoi vakinaistua. Jo Nilsson ja Waldemarsson (1988) ymmärsivät, että roolipeleillä on oma pedagoginen ulottuvuutensa. Heidän teoriassaan roolipeleillä on oma tiedollinen, yhteisöllinen ja inhimillinen ulottuvuutensa, jotka yhdistetään psykologiseen teoriaan ja

pedagogiikkaan. Pedagogiikan he olivat määritelleet tavoitteen ja keinon kautta. (Nilsson & Waldemarsson 1988, 27–32.) Heidän mallinsa oli suhteellisen yksinkertainen, eikä siihen ollut vielä yhdistetty draamateoriaa, mutta heidän ideansa on mielestäni toimiva. Oppiminen roolipeleissä tapahtuu yhteistoiminnallisesti ja vuorovaikutuksen kautta (yhteisöllinen ulottuvuus), se liittyy mielen sisäisiin prosesseihin (psykologinen ulottuvuus), ja sitä tulee ohjata pedagogisesti mielekkäällä tavalla, jolloin siihen sisältyy myös tiedollinen ulottuvuus ja inhimillinen kokemus.

Pedagogista liveroolipelaamista tai "edu-larppia" sovelletaan eri puolilla maailmaa eri tavoin. Tanskassa on kokonainen koulu, Østerskov Efterskole, joka sijoittuu yläkoulun ja lukion nivelvaiheeseen, ja jossa sovelletaan nimenomaan roolipelipedagogiikkaa (Østerskov Efterskole 2011). Itse tutkin myös pedagogista liveroolipelaamista historian opetusmetodinä. Omat tulokseni tästä menetelmästä liittyivät vahvasti pelin ennakoivien valmistelujen ja opettajan pelin suunnittelun tärkeyteen. (Pitkänen 2008, 42–45.) Peli, jota tutkin, oli kuitenkin luonteeltaan hyvin erilainen kuin tässä menetelmässä käytetyt minilarpit, sekä rakenteeltaan että tavoitteiltaan. Peli oli pitkä, toteutettiin autenttiossa ympäristössä, ja sitä edelsi pitkä historian opetusjakso, jossa opetettiin kyseiseen aikakauteen liittyviä asioita. Pelin tavoitteet liittyivät historian oppimiseen, eivät roolihahmojen vuorovaikutuksen tutkimiseen eikä niiden syvempään analyysiin.

2.2.2 Yrityskäyttöön tehdyt pelit

Yrityskäyttöön tehdyissä peleissä Suomen johtavia asiantuntijoita on Turun yliopiston kauppakorkeakoulun yliassistentti Timo Lainema. Yritän tässä kappaleessa hänen näkemyksiensä avulla hieman valottaa tätä kenttää. Timo Lainema on tutkinut ja kehittänyt simulaatiopeljä (RealGame) yrityskäyttöön. Hänen kotisivujensa mukaan peleissä on tarkoitus kehittää yritysten henkilöstön liiketoimintaosaamista sekä välittää prosessipohjainen ja jatkuvasti elävä näkemys yrityksen toimintojen välisestä yhteistyöstä. (Lainema 2011.)

Lainema (2009) on tarkastellut simulaatiopeljä eri oppimiskäsitysten kautta, ja tutkinut, selittääkö *konstruktivistinen oppimiskäsitys* simulaatiopelien aikana tapahtuvan oppimisen. Konstruktivisella oppimiskäsityksellä viitataan oppimiskäsitykseen, jossa oppilas aktiivisesti toimimalla tulkitsee tietoa ja havaintojaan aiemman tietonsa, havaintojensa ja kokemuksiensa perusteella. Lainema ei halua antaa asiaan lopullista

vastausta, mutta hänen mielestään konstruktivistinen oppimiskäsitys on isossa osassa pelien oppimistapahtumaa. (Lainema 2009, 19.)

Lainema sanoo videohaastattelussa ohjaajan roolin olevan haastava. Jos pelaajalle jää huono kokemus pelistä, se jää helposti ohjaajalta huomaamatta. Pelien tuloksen arvioinnissa taas hänen mielestään on tärkeää ottaa muutkin asiat huomioon kuin yrityksen tulos. Pelin aikana eniten oppinut ei ole välttämättä se, joka saa pelin aikana eniten voittoa. Hän on kokenut pelit haasteellisiksi, hauskoiksi ja saanut opiskelijoiltaan todella paljon positiivista palautetta menetelmästä. (Laakso 2011.)

2.2.3 Sotilaskoulutukseen tehdyt pelit

Erilaisia simulaatioita on käytetty sotilaskoulutuksessa jo hyvin pitkään (vrt. 2.1). Näiden pelien tarkoituksena on opettaa tositilanteissa tarvittavia taitoja, että pystyisi tositilanteessa toimimaan tilanteen vaatimalla tavalla. Kun puhutaan tällaisesta koulutuksesta, käytetään termiä "scenario-based training program". Kyse on pitkistä koulutusjaksoista, joihin liittyy myös paljon eri harjoitteita. Sara Hjalmarsson on tutkinut mahdollisuutta yhdistää pedagogisen liveroolipelaamisen ja liveroolipelitutkimuksen sekä kokeneiden liveroolipelaajien käyttömahdollisuuksia osana scenario-based training program:ia. Hänen tuloksena tiivistettynä olivat, että käyttömahdollisuuksia löytyy, kunhan peli on oikealla tavalla rakennettu, ja lisätutkimusta kaivattaisiin. (Hjalmarsson 2011.)

3 Soveltava teatteri ja larppaaminen

Liveroolipelaaminen voidaan sijoittaa soveltavan teatterin kentällä osallistavan teatterin menetelmiin. (mm. Teerijoki & Lintunen 2001, 132–133.) Liveroolipelaaminen on kuitenkin tullut teatterimenetelmiin (ainakin käsitteenä) suhteellisen myöhään, johtuen osittain lyhyestä historiastaan käsitteenä. Itse menetelmän sukulaisia on kuitenkin teatterin kentällä käytetty pidempään. Yritän tässä kappaleessa hieman selventää liveroolipelaamisen sijaintia soveltavan teatterin laajassa kentässä. Draamakasvatuksesta ja liveroolipelaamisesta on myös tehty opinnäytetyö (Väänänen 2007), jossa hahmotellaan liveroolipelaamisen, draaman ja kasvatuksen suhdetta. Koin

mielekkääksi kuitenkin tässä määritellä itse, miten näen liveroolipelaamisen ja varsinkin menetelmässä käyttämäni minilarpit suhteessa sosiodraamaan, improvisaatioon ja prosessidraamaan. Tätä kautta myös lukijan on helpompi hahmottaa, miten olen ohjausmenetelmäni rakentanut ja mihin se perustuu.

3.1 Sosiodraama ja liveroolipelaaminen

Riitaojan (2008) mukaan sosiodraama on luova, ohjaajan johdolla tapahtuva ryhmäprosessi. Sosiodraamassa eläydytään rooleihin ja tutkitaan muun muassa vuorovaikutustilanteita, eettisiä kysymyksiä ja osallistujille ajankohtaisia pulmallisia tilanteita, jotka liittyvät johonkin rooliin tai roolisuhteisiin. Sosiodraamassa roolit joko annetaan valmiina tai ryhmän jäsenet valitsevat ne itse. Sosiodraamassa nimensä mukaisesti keskitytään sosiaaliseen vuorovaikutuksen tutkimiseen, ja Riitaojan mukaan se soveltuu erityisen hyvin yhteisöllisten kysymysten käsittelyyn, rooliharjoitteluun sekä opetus- ja koulutustyöhön. (Riitaoja 2008, 30.)

Kuten liveroolipelaamisessakin, sosiodraamassa otetaan roolit, toimitaan niissä ja näytellään improvisoiden eri tilanteita. Muun muassa lääketieteen tohtori ja psykodraaman tutkija Adam Blatner (2009) pitää liveroolipelejä ja sosiodraamoja sukulaisina – hän pitää roolipelejä sosiodraaman johdannaisina. (Blatner 2011). Sosiodraaman tavoitteet tosin ovat yleensä sosiaalisia, ryhmädynaamisia, ryhmän sisäisten vuorovaikutussuhteiden selvittämistä, ja sosiodraamoissa tutkitaan jotakin yhteisöllistä ongelmaa, rakennetta tai tilannetta. Ohjaajan rooli sosiodraamojen aikana vaihtelee. Jos valmistelut ovat tehty huolellisesti, ohjaaja voi itse draaman aikana olla passiivisempi. (Lindqvist 2005, 18–21.) Sosiodraaman ohjaajalla on melko samankaltainen rooli kuin hyvän pedagogisen liveroolipelin ohjaajalla. Hän virittää ryhmän luovuutta, tukee vaikeissa rooleissa ja tilanteissa olevia, ruokkii prosessia virikkeitä antamalla ja väliintuloja tekemällä, seuraa johtolankoja, luo hypoteeseja ja kehittää tulkintoja (Lindqvist 2005, 22). Sosiodraaman ja liveroolipelaamisen ehkä suurin ero on niiden tavoitteissa ja historiassa. Sosiodraama on psykodraaman osa-alue, vuorovaikutusta ja ryhmädynamiikkaa tutkiva draaman muoto, joka tapahtuu aina ohjaajan johdolla. (Lindqvist 2005, 16–18). Sosiodraamassa myös usein tutkitaan ryhmää itseään. (Tervamäki 2005, 107.)

Liveroolipelaaminen on lähtenyt roolipelaajien halusta näytellä omia hahmojaan, ja vasta myöhemmin se on alkanut saada tavoitteellisia muotoja, joissa tähdätään muuhun kuin siihen, että pelaajilla olisi hauskaa (mm. Pitkänen 2008). Liveroolipelaaminen on tullut draamaan osa-alueeksi ikään kuin draaman ulkopuolelta. Liveroolipelien lähtökohta on esittää rooleja toisilleen ilman yleisöä, mutta sosiodraamassa voi olla myös havainnoijia tärkeässä osassa sosiodraamaa ja ryhmadynamiikan analyysoijina. (Lindqvist 2005, 20, 22). Sosiodraamassa tavoitteena on usein siirtää roolityössä tapahtuneet oivallukset oikeaan elämään (Jones 1999, 207), kun taas tätä näytelmää varten kehittämässäni liveroolipelimenetelmässä oli tarkoitus tutkia nimenomaan sen näytelmän rooleja ja siirtää oivallukset niihin rooleihin. Katsojien läsnäolo luonnollisesti vaikuttaa myös esitystilanteeseen. Vaikka liveroolipelaaminen muotona mahdollistaakin ryhmän itsensä tutkimisen, tähän tarkoitukseen tehtyjä liveroolipelejä ei pääsääntöisesti tehdä. Sosiodraaman tarkoitus kuitenkin palvelee esityksen rakentamista – tutkitaan eri rooleja ja niiden välisiä vuorovaikutussuhteita. Tämä on myös yksi näytelmän ohjaamista varten kehitetyn liveroolipelimenetelmän tarkoitus.

3.2 Improvisointi ja liveroolipelaaminen

Kun liveroolipelaamista selittää, hyvin monella herää kysymys, millä tavoin se eroaa improvisoinnista. Koen, että tässä opinnäytetyössä on mielekästä ajatella lähinnä liveroolipelaamisen ja teatteri-improvisaation eroa. Liveroolipelaaminen on improvisoitua roolien esittämistä tai niihin eläytymistä, mutta siinä on kuitenkin selkeä ero teatteri-improvisaatioon. Myös omilla näyttelijöilläni tämä oli aluksi hämää rajamaata. Routarinne (2005) luonnehtii teatteri-improvisaatiota toisten ideoiden sekä tarjousten täydelliseksi hyväksynnäksi ja sen kautta virtauksen tilaksi, jossa yksilöt muodostavat yhteisen kollektiivisen tajunnan. Teatteri-improvisaatio tapahtuu *yleisön edessä*, ja siinä tähdätään enemmän esitysten valmistamiseen kuin yleisön opettamiseen tai yhteisön ongelmien ratkaisuun. Improvisaatioteatteri on usein hauskaa, koska on tyydyttävää nähdä näyttämöllä ihmisiä, jotka altistuvat toisilleen, suostuvat muuttumaan, reagoimaan spontaanisti, tässä ja nyt, toistensa vaikutuksesta. (Routarinne 2005, 9–10.) Liveroolipelaamisessa ei yleensä ole yleisöä. Tämän lisäksi hauskuus ei ole lähtökohtana, vaikka se saattaa joskus olla läsnä. Se on enemmän *eläytyvää toimintaa*, ei *esittävää toimintaa* (vrt. 3.4). Siinä ei tähdätä esitykseen tai kohtaukseen, ja sitä tutkitaan toisessa kontekstissa. Tämän esityksen rakentamisessa käytettiin

uudenlaista pedagogisen liveroolipelaamisen menetelmää, joka kehitettiin osin sosiodraaman teorian pohjalta.

3.3 Prosessidraama ja pedagoginen liveroolipelaaminen

Liveroolipelaaminen kuuluu, kuten prosessidraamakin, osallistavan teatterin genreen (Teerijoki & Lintunen 2001, 132). Niillä on yhteisiä piirteitä: ollaan luomassa yhteistä tarinaa, sitä tehdään rooleissa ja tarina syntyy osallistujien vuorovaikutuksesta. Prosessidraamassa tosin on erilaisia taukoja, roolihenkilöt eivät ole läpi prosessin aina samoja, ja kyse on usein paljon strukturoidummasta tapahtumasta kuin liveroolipeleissä.

Prosessidraamalla pedagogisessa kontekstissa on suunniteltu ja määritetty tavoite oppimisen suhteen, ja on hyvä miettiä etukäteen, mitä tavoitellaan, mikä on draaman fokus ja mitä osallistujille halutaan jäävän käteen. Prosessidraamassa opitaan taidemuodosta (ilmaisu), tutkittavista asioista, henkilökohtaisesti ja sosiaalisesti (vuorovaikutuksessa). (Asikainen 2003, 67.) Samat asiat pätevät myös pedagogiseen liveroolipelaamiseen. Jos haluaa, että pelissä tapahtuu oppimista, on tavoite ja fokus tärkeä määritellä. *Interventioita* on yleensä vähän. Interventioilla tarkoitan pelinjohtajan peliin tuomia uusia tapahtumia. Kun tähdätään mahdollisimman suureen immersioon (ks. 3.4), saattavat interventiot haitata sitä. Interventiot toki voidaan tehdä roolissakin, ja ne voivat tulla myös esineiden (kuten kirje) muodossa, milloin draaman maailma ei säry. Mikäli tähdätään taas tiettyjen asioiden oppimiseen, voi pelinjohtaja myös pelin aikana antaa oppimista tukevia interventioita, ja vaikka immersio kärsisikin, oppiminen voi olla suurempaa. Prosessidraamassa ja liveroolipeleissä ei kummassakaan yleensä ole yleisöä, mikä vaikuttaa draamatapahtumaan paljon. O'Neillin (1995) mukaan draamaan osallistuminen muuttuu olennaisesti, jos draamaan osallistuja on tietoinen häntä itseään katsovasta yleisöstä. Hänen käytöksensä muuttuu teennäiseksi. (O'Neill 1995, 69.) Roolin rakentuminen prosessidraamassa ja liveroolipelaamisessa on hyvin erilaista, ja prosessidraamassa liikkuminen roolista toiseen sekä roolien vaihtuminen on paljon yleisempää. Pro gradu -tutkielmassani (Pitkänen 2008, 23) yritin tiivistää pedagogisen liveroolipelaamisen ja prosessidraaman yhteneväisyyksiä ja eroavaisuuksia taulukkoon. Tässä vaiheessa olin tosin vasta perehtynyt prosessidraaman teoriaan, enkä sitä kovin hyvin ymmärtänyt käytännössä. Tiivistän tähän

päivitetyn version siitä taulukosta, perustuen myös omiin kokemuksiini teatteri-ilmaisun ohjaajan koulutuksessa.

Taulukko 1. Pedagogisen liveroolipelaamisen yhteneväisyydet ja erot prosessidraaman kanssa.

Prosessidraama	Pedagoginen liveroolipelaaminen
Esteettinen kahdentuminen <ul style="list-style-type: none"> • ajassa • paikassa • roolissa 	Esteettinen kahdentuminen <ul style="list-style-type: none"> • ajassa • paikassa • roolissa
Joskus mahdollisuus immersioon.	Usein mahdollisuus immersioon
Yhteisesti sovittu draamamaailma	Yhteisesti sovittu draamamaailma
Rooleissa liikutaan, ne saattavat vaihtua draaman edetessä.	Sama roolihenkilö yleensä pysyy samana draaman edetessä, tosin se saattaa kehittyä
Rakenne ennalta valmisteltu, monia vaiheita prosessissa, vaiheet eroavat selkeästi toisistaan.	Rakenne ennalta valmisteltu, vaiheet tulevat näkyviin juonen kautta.
Lyhyet pätkät rooleissa	Pitkät pätkät rooleissa
Ei yleisöä: luonnollisempi käytös kuin yleisön seuratessa	Ei yleisöä: luonnollisempi käytös kuin yleisön seuratessa

Kohta "Luonnollisempi käytös kuin yleisön seuratessa" taulukossani viittaa esiintymistilanteen erityislaatuisuuteen. Kun on selkeä yleisö paikalla, ilmaisua mietitään myös sen kannalta: mihin ilmaisu suunnataan, mikä on volyyymi, jne. Tätä ei tarvitse tehdä, kun ei ole yleisöä.

3.4 Esteettinen kahdentuminen vs. immersio

Roolissa toimiminen asettaa erilaiset lähtökohdat oppimiselle, koska silloin joutuu ajattelemaan koko ajan sekä roolin että oman itsensä kautta prosessoitavia asioita ja tapahtuu esteettinen kahdentuminen, *metaxis*. Laakso (2004, 41–43) on tiivistänyt eri tutkijoiden näkemyksiä esteettisestä kahdentumisesta ja siihen liittyvästä oppimispotentialista.

Esteettisellä kahdentumisella tarkoitetaan sitä, että roolissa (*mythoksessa*) toimiessaan oppija suunnittelee kuitenkin myös roolin ilmaisua (*logoksessa*). Oppija siis toimii roolissa, mutta tekee kuitenkin tietoiset valinnat siitä, miten roolihenkilö käyttäytyy. Tässä rooliminän ja todellisen minän yhtymäkohdassa merkityksellinen oppiminen on mahdollista. (Laakso 2004, 41; Østern 2000, 7; ks. myös Heikkinen 2004.)

Immersio on ristiriitainen käsite jopa liveroolipelitutkimuksessa. Sillä tarkoitetaan vapaaehtoista "minän häivyttämistä" ja rooliin imeytymistä niin, että roolin maailmasta tulee todellisempi kuin "oikeasta". (Balzer 2011, 33.) Immersio on liveroolipeleille hyvin ominainen käsite, ja sitä pelaajat usein pelatessaan tavoittelevat – mahdollisuutta kuvitella pelin todellisuus ja eläytyä siihen täysin rinnoin. Sitä on vaikea määrittää, ja Holter (2007) sanoo jopa, että pitäisi lopettaa käyttämästä koko termiä sen määritelmän vaikeuden vuoksi. (Holter 2007, 19-22.) Balzer (2011) ottaa asiaan hyvin erilaisen näkökulman. Hänen mielestään immersiossa piilee myös suuri osa liveroolipelaamisen oppimispotentiaalista. Kun luodaan yhdessä yhteinen maailma, jossa eletään yhteisillä säännöillä, pelin sisäinen vuorovaikutus nousee uudelle tasolle ja pelissä on oppimispotentiaalia, vaikka sillä ei varsinaisia oppimistavoitteita olisikaan. (Balzer 2011, 42.)

Esteettisellä kahdentumisella tarkoitetaan siis samanaikaisesti draaman ja oikeassa maailmassa toimimista, ja immersiolle viitataan siihen tilaan, kun oikea maailma on vähemmän merkityksellinen kuin roolin maailma. Itse käytin omassa haastattelussani näistä käsitteistä *esittäminen* (esteettiseen kahdentumiseen viittaava) ja *eläytyminen* (immersioon viittaava). Mielestäni molemmissa piilee oppimispotentiaalia, ja hyvin paljon tässä oppimispotentiaalista liittyy pelin jälkeiseen toimintaan: Miten peli puretaan? Mitä kysymyksiä ohjaaja esittää pelin jälkeen? Kun saavutetaan mahdollisimman suuri immersio ja eläydytään roolihaamoon, voisi kuvitella, että tunnekokemuksena peli on isompi. Omassa pro gradu -tutkielmassani totesin, että tunteet olivat hyvin vahvasti sidottuja oppimiskokemukseen. Vaikka itse liveroolipeli, jonka pelasimme Turun linnassa, oli vahvoja tunteita herättävä, osalle oppilaista jäi bussimatka Turkuun parhaiten mieleen – osin siksi, koska se oli heille vielä vahvempia tunteita herättävä, me-henkeä ja uutuudenviehätystä täynnä oleva jännittävä bussimatka. (Pitkänen 2008, 42, 66.)

En ota kantaa siihen, kummalla on suurempi oppimispotentiaali. Voi hyvin olla, että jos halutaan opettaa tiedollisia sisältöjä, esteettinen kahdentuminen lähtökohtana on

parempi. Teatterin ohjaamisessa todellisuus saattaa kuitenkin olla toinen. Omassa ohjausmenetelmässäni tähtäsin mahdollisimman immerssiivisiin kokemuksiin, että näyttelijät pystyisivät siirtämään minilarpeissa koetut tunteet ja elämykset suoraan lavalle.

4 Tutkimuksen toteutus ja menetelmät

Näytelmäni ohjausprosessi eteni seuraavasti: kehittelemän menetelmän teorian pohjalta, jossa yhdistelin piirteitä sosiodraamasta (sosiaalisten suhteiden ja vuorovaikutuksen, sekä roolien tutkiminen) ja pedagogisesta liveroolipelaamisesta (hahmojen rakentaminen ja sen omistajuuden siirtäminen pelaajille). Ensin pelaajat saivat draamahahmot, joita he pääsivät itse rakentamaan. Hahmojen pohjana toimivat näytelmätekstin roolit. Näyttelijöiden tehtävänä oli kirjoittaa hahmoon, mitä hahmo harrastaa, missä se viihtyy, mitä se ajattelee eri elämäntilanteissa, jne. Eri tilanteita improvisoitiin ja hahmoja esiteltiin näytelmän rooleissa välillä niin, että olin mukana improvisaatioissa ja välillä niin, että olin ulkopuolella, tarkkailemassa ja ohjaamassa. Menetelmää tarkastelen sekä omien havaintojeni kautta, joita olen kirjannut ohjauspäiväkirjaan ja haastattelun pohjalta, minkä tein näyttelijöille siinä vaiheessa, kun käyttämäni menetelmä oli vielä tuoreessa muistissa.

Näytelmä on rakenteeltaan fragmentaarinen ja erilainen kuin näytelmä, jossa näyttelijä saa keskittyä yhteen rooliin - tai edes yhteen juoneen ja rakentaa sekä syventää rooliaan tai roolejaan sen kautta. *Elämä* perustuu rihmastodramaturgiseen ratkaisuun, jossa jokainen kohtaus päättyy päähenkilön valintaan, jonka yleisö tekee hänen puolestaan. Jokaisella kohtauksella on kaksi mahdollista jatko kohtausta, ja näytelmällä on 16 erilaista loppua. Näytelmä alkaa elämän alusta ja päättyy elämän loppuun, ja eri poluilla on pääosin eri hahmot, ja myös päähenkilö oli hyvin erilainen eri poluilla. Näytelmätekstissä hahmot jäivät melko pinnalliseksi näytelmän keskittyessä enemmän valinnan tematiikkaan. Näytelmässä leikiteltiin kliseillä, ja valinnat tapahtuivat usein hyvä-paha-akselilla. Hahmot kaipasivat siis lisää lihaa luittensa päälle, ja siihen tarkoitukseen kehitettiin myös tämä menetelmä, jossa hahmoja rakennettiin kohtausten ulkopuolella.

4.1 Tutkimuksen tavoite

Tutkimukseni tarkoitus on kehittää ohjausmenetelmä. Tutkin, miten se toimii näytelmän ohjaamisessa, niin ohjaajan kuin näyttelijöidenkin näkökulmasta, ja sitä kautta kehitin sitä edelleen.

4.2 Tutkimusmenetelmät

Koin mielekkääksi tutkia teatterityötä niin näyttelijöiden kuin ohjaajan näkökulmasta. Kuten Toivanen (2002, 73) omassa lasten teatterityötä tutkivassa väitöskirjassaan, pyrin muuntamaan yksilötason kokemuksen (haastateltavien ja oman kokemuksen) yleiseksi (menetelmä teatterin ohjaamiseen).

Tutkimukseni on käytännönläheinen ja sijoittuu luonteeltaan etnografisen tutkimuksen ja toimintatutkimuksen välimaastoon. Yritän, kuten toimintatutkimuksessa (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006) muuttaa vallitsevia käytänteitä ja kehittää uutta menetelmää. Olen kuitenkin osa ryhmää, ja toimin siinä, kuten etnografisessa perinteessä (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Haastattelun olin teemoittanut, ja näyttelijöiden kanssa käytiin vapaamuotoinen keskustelu teemojen sisällä. Menetelmää käytettiin erityisesti hahmojen rakentamisessa, eli näytelmäprosessin aikaisemmassa vaiheessa. Haastattelin näyttelijät noin kuukausi prosessin alkamisen jälkeen. Koin tämän mielekkääksi, koska halusin haastattelujen perusteella jatkaa menetelmän kehittämistä. Prosessin edetessä keskityttiin enemmän perinteiseen esityksen hiomiseen, suuntien antamiseen, rytmiin ja vastaaviin asioihin.

4.2.1 Teemahaastattelu

Teemahaastattelu on puolistrukturoitu haastattelu. Tällä tarkoitetaan sitä, että aiheet, joita keskustelu sivuaa, ovat selvillä etukäteen. Hirsjärvi ja Hurme kertovat kirjassaan teemahaastattelun optimaaliset lähtökohdat menetelmän kehittäjien, Mertonin, Fiskin ja Kendallin mukaan: Tiedetään, että haastateltavat ovat kokeneet tietyn tilanteen. Sen lisäksi tutkija on perehtynyt aiheeseen etukäteen,

luonut sen perusteella haastattelurungon, ja haastattelu suunnataan tutkittavien subjektiivisiin kokemuksiin aiheesta, johon tutkija on perehtynyt. (Hirsjärvi & Hurme 1991, 35–36, Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2007, 203–207.) Tämä päti oikein hyvin omista haastatteluissani, sillä olimme kaikki olleet osa tätä näytelmäprosessia.

Haastattelujen haasteet tulivat osittain haastateltavien tuttuudesta. Haastatteluissa oli kyllä luottamuksellinen ilmapiiri, mutta samaan aikaan oli läsnä näyttelijä–ohjaaja-suhde. Teatteriproduktion luonteeseen kuuluu yhteen hiileen puhaltaminen. On mahdollista, että haastateltavat ovat yrittäneet vastata ”oikein” ja sitä kautta auttaa tutkimustani, mikä minun pitää ottaa tulkinnoissani huomioon. Haastatteluotanta on verrattain pieni (4 haastateltavaa) ja tarkoituksenmukaisesti rajattu kuten laadullisessa tutkimuksessa yleensä on (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 155). Tarkoitukseni oli selvittää kokijoiden näkökulmaa menetelmäni, ja kehittää menetelmää siltä pohjalta eteenpäin. Koska tutkin menetelmää, jossa eläytyminen on vahvassa roolissa, olisi näytelmän ulkopuolisten henkilöiden haastattelu epätarkoituksenmukaista. Oli siis perustellumpaa käyttää tarkkaan harkittua otantaa kuin satunnaisotantaa.

4.3 Haastateltavien esittelyt

Tässä luvussa esittelen haastateltavat. Haastattelin kaikkia näyttelijöitäni menetelmästä ensimmäisen harjoittelukuukauden loppuvaiheessa. Koin ajankohdan mielekkääksi, koska halusin haastattelujen perusteella vielä kehittää menetelmää eteenpäin. Kaikilla haastateltavilla oli pitkä tausta teatterin parissa sekä teatterialan koulutusta, mikä heidän subjektiivisen kokemuksen lisäksi antoi lisäarvoa heidän näkemyksilleen menetelmästä. Nimesin haastateltavat nimillä Mies 1, Mies 2, Nainen 1 ja Nainen 2.

Mies 1 on kolmannen vuoden teatteri-ilmaisun ohjaajaksi opiskeleva, jolla on myös leikkiteatterin ohjaajakoulutus. Hän on tehnyt teatteria vuodesta yhdeksänkymmentäseitsemän lähtien, ja on niin näytellyt, käsikirjoittanut kuin ohjannutkin. Hänellä on myös vahva tausta improvisaation parissa, ja kokemusta lyhytelokuvien tekemisestä niin kameran takaa kuin edestäkin. Mies 1 on myös harrastanut pitkään pöytä-roolipelejä.

Mies 2 on neljännen vuoden teatteri-ilmaisun ohjaajaksi opiskeleva. Hän innostui teatterista päästyään vuonna 2004 Lahden kaupungin kesäteatteriin, ja on tehnyt kesä- ja harrastajateatteria aktiivisesti siitä lähtien. Vuonna 2008 hän aloitti teatteri-ilmaisun ohjaajan opintonsa.

Nainen 1 on harrastanut teatteria vuodesta 2001 lähtien. Hän on myös suomenmestaruustason kilpatanssija, mikä hänen mielestään on myös eräänlaista näyttelystä. Aktiivisen harrastuksen (speksejä yliopistolla, yliopistoteatterissa 2007 alkaen) lisäksi hän kävi Lahden kansanopistossa teatterilinjan vuonna 2009.

Nainen 2 on Metropoliaa valmistunut teatteri-ilmaisun ohjaaja. Ennen opintojaan hän on harrastanut teatteria paljon viidennestä luokasta lähtien. Enimmäkseen hän on näytellyt ja ohjannut, mutta tehnyt myös tuotantoa ja puvustusta. Ohjauksensa hän on tehnyt Kellariteatterilla, ja sen lisäksi hän on ohjannut myös lasten teatteriryhmää kahden vuoden verran.

Koin tärkeäksi myös kysyä haastateltavien käsityksistä näyttelijäntyöstä. Heidän näkemyksensä saattavat vaikuttaa siihen, miten he tämän menetelmän kokevat, ja yritän ottaa sen tulkinnoissani huomioon. Kaikki olivat samoilla linjoilla; lavalle päätyvä hahmo on kompromissi näyttelijän ja ohjaajan näkemyksestä. Näyttelijäntyössä on tärkeää saada tiettyjä vapauksia, mutta ohjaajan tulee tietää, mitä hän tavoittelee ja selventää se myös näyttelijälle. Esiin nousi myös uskallus heittäytyä (Nainen 1 ja Mies 2), eläytyminen (Mies 1 ja Mies 2).

Sen lisäksi halusin haastateltavien teatterikäsityksestä myös selvittää, miten he näkevät näyttelijän ja ohjaajan suhteen teatterissa, ja erityisesti sitä, mitä näyttelijä toivoo ohjaajalta saavansa. Mies 1:en mielestä selkeä linja oli tärkein – että ohjaaja ei vaihda ohjaamistapaansa koko ajan.

No se riippuu tietysti siitä, minkälaisia prokkista tehdään ja mitä se ohjaaja haluaa. No se on ainaki yks mitä mä haluun ohjaajalta, on se, et mä selkeesti tiedän, mitä se ohjaaja haluaa, et yks ärsyttävimpää juttua on se, et huomaa ohjaajast, ettei se tiedä mitä se haluaa ni sit se pistää koko ajan näyttelijät vaa, et kokeile jotain, ja ei toi ollu hyvä, ja kokeile jotain muuta, ei toi ollu hyvä, kokeile jotain muuta. Et joko, joko vapait käsii ja sit hiukan niinko ain sitä, et hyvä pidä toi tyyppisesti tai sit just selkeesti ohjaa sen, et tää on nyt... mä haluun, et tässä tapahtuu näin ja näin ja täs o tällanen ja tällanen. (Mies 1)

Nainen 2 esitti tähän hyvin pedagogisen mielipiteen. Hän keskittyi ohjaajan ja näyttelijän suhteeseen ja näyttelijän ohjaajalta saamaan vahvistukseen.

Ohjausta... tai siis vakuutuksen... onpas vaikee muotoilla... niinku vakuutus on väärä sana... luottamuksen siitä et se mitä siellä tekee ni sopii siihe kokonaisuuteen et ihan ku me ei näyttelijöinä tarvii kantaa mitään huolta siit kokonaisuudesta... homma tavallaan on siinä hetkessä... (Nainen 1)

Kysyttäessä, miten se luottamus saadaan, perusti nainen 1 vastauksensa yleiseen vuorovaikutukseen.

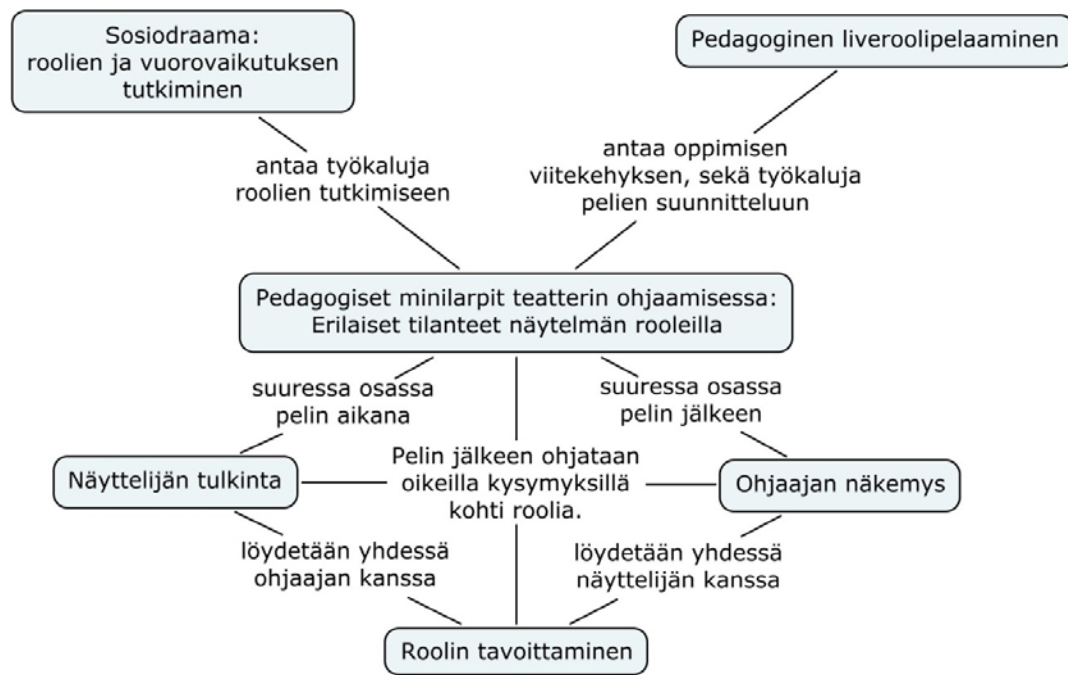
Nainen 1: se onkin aina jännittävä kysymys... varmaan se riippuu paljon myös niinku henkilökemioista... niin että... aika ehkä semmonen perus... että kokee tulevansa huomatuksi... ikään kuin... (Nainen 1)

Kyse on hänen mukaansa vuorovaikutuksesta, johon osallistuvat sekä näyttelijä ja ohjaaja. Henkilökemiat vaikuttavat tähän sekä luottamuksellinen ilmapiiri, jonka ohjaaja joko luo tai ei luo. Sen lisäksi näyttelijän on tärkeä hänen mukaansa tulla huomatuksi – tunnustuksen antaminen työlle on tärkeää. Kaikki haastateltavat toivoivat ohjaajalta alkusysäystä ja ohjeita, mitkä auttoivat heitä tekemään työtään. Yritän ottaa myös haastateltavien ohjaajakäsityksen huomioon tulkinnoissani.

5 Menetelmää kehittämään

Litteroin haastattelut ja luokittelin ne tematisoiden, ja sitä kautta selvitin, mitä kaikkea tutkimuskysymyksiin liittyvää nousi esille. Teemat valitsin taustateorian perusteella, ja tuloksiin valitsin menetelmän kehittämisen kannalta olennaisen aineiston. Analysoidessani haastatteluja menetelmän kehittämistä varten käytin kaikkea materiaalia hyväksi. Lopullinen menetelmä perustuu haastateltavien kokemuksiin ja kehitysideoihin, joita peilasin omaa ohjauspäiväkirjaani vasten. Tein jatkuvasti havaintoja näyttelijöistä, ja koin mielekkääksi verrata omia havaintojani näyttelijöiden kokemukseen.

Seuraavassa mallissa hahmotan, mihin menetelmän kehittäminen perustuu.



Kaavio 1: Minilarpit teatterin ohjaamisessa.

Kuten kaaviosta näkyy, tavoitteena oli ottaa vaikutteita sekä sosiodraaman että pedagogisen liveroolipelaamisen teoriasta, ja siirtää ne teatterin ohjaamisen maailmaan. Menetelmän avulla yritetään tavoittaa näytelmän rooleja. Näyttelijän tulkinnalla tarkoitetaan sekä näkemystä ja havaintoja roolista että sen ilmaisua. Kyseessä oli kompromissi näyttelijöiden ja ohjaajan näkemyksistä, missä itse minilarpissa näyttelijöiden näkemys oli tärkeämpi, ja pelin jälkeen ohjaajan ohjaavat kysymykset.

5.1 Prosessi nimeltä *Elämä*

Kuten jo aikaisemmin tässä opinnäytetyössäni olen maininnut, *Elämä* perustui rihmastodramaturgiaan. Sillä oli 16 erilaista loppua (eli täten myös 16 erilaista polkua), ja kaikilla paitsi pääroolin esittäjällä oli useita hahmoja. Pääroolin hahmo oli tosin erilainen eri poluilla, että voisi ajatella hänelläkin olleen useita eri hahmoja. Ohjaajana pyrin antamaan vastuun hahmojen luomisesta enemmän näyttelijöille. Ne olivat tekstinä näytelmässä, mutta kaikista hahmoista ei kerrottu kovinkaan paljon. Sen lisäksi ajattelin, että koska olin itse käsikirjoittanut näytelmän, saattaisin herkästi lukita näyttelijät tietynlaiseen tulkintaan hahmosta, ja tätä kautta jäisi moni hyvä idea saamatta ja käyttämättä.

Lähes jokaisiin treeneihin kuului osana minilarppeja, joita purettiin yhdessä näyttelijöiden kanssa. Näitä varten oli aiemmin luotu hahmot, jotka usein oli myös esitely. Hahmot luotiin ensin paperille, sitten ne lihallistettiin eri harjoituksin. Valitsin minilarpit menetelmäksi myös sen takia, että näyttelijöillä oli todella paljon hahmoja. Heidän oli pystyttävä tutustumaan hahmoihin myös näytelmän ulkopuolella, että niihin saisi aidon kontaktin. Kun he saivat jonkun aikaa olla näytelmän hahmoina, tutkia sitä ja sen vuorovaikutusta, koin sen auttavan heidän näyttelijäntyötään kohtausten sisällä.

Haastatteluissa halusin myös kysyä omasta roolistani ohjaajana. Tämä on tietysti ristiriitainen kysymys tutkimuksen kannalta: näyttelijät herkästi saattavat vastata positiivisemmin, etteivät loukkaisi haastattelijan tunteita. Toisaalta koin, että voidakseni perustella tätä menetelmää, minun tuli myös saada tietää, olinko toiminut myös käytännössä sillä tavalla kuin teoriassa koin toimineeni.

Sitä että en koe et täs on hirveesti vielä ohjattu meitä mihinkään tiettyyn suuntaan, toistaseks ollaan vasta toimittu omien mieltymysten mukaan ja rakennettu itse... ja sitten ohjaajan rooli on ollut niinkun rakentaa puitteet... (Nainen 1)

Nainen 1 koki, että ainakaan hänen ohjaajakäsityksensä mukaan ohjaaminen haastatteluvaiheessa oli jäänyt melko vähiin. Tässä vaiheessa prosessissa oltiin vielä keskitytty lähinnä hahmojen luontiin, mikä hänen mielestään ei tuntunut ohjaamiselta.

Tuntuu et me ollaan niinku silleen viel alussa... et me ei olla päästy niihin ikäänku silleen ytimiin... me ollaan rakennettu niitä... rakenteita... tai miten ne liikkuu... suuntia ja näin... ei olla vielä päästy siihen niinku... elämään sitä... (Nainen 2)

Myös Nainen 2 koki, että oltiin keskitytty rakentamiseen ja ollaan melko alkuvaiheessa. Voi olla, että molemmat naiset suhteuttivat vastauksensa koko näytelmäprosessiin ja siihen, missä vaiheessa oltiin näytelmässä. Itse ohjaajana koin, että moni hahmo oli tuossa vaiheessa paljon enemmän hallussa kuin tuossa vaiheessa prosessia edes välttämättä olisi tarvinnut olla.

Mies 1 oli huolissaan siitä ajankäytöstä ja siitä, pystyykö samaa linjaa jatkamaan. Häntä pelotti ajatus siitä, että myöhemmin ne tulkinnat, mitkä alkuvaiheessa hahmoista tehtäisiin, saattaisivat kadota. Tähän liittyy hyvin vahvasti oppimisen omistajuuden käsite (ks. kpl 2.2.1). Mies 2:en mukaan asiat olivat mallillaan ja tasapainossa. Vastauksissa luonnollisesti heijastui heidän mielipiteidensä lisäksi meidän suhteemme, heidän tapansa olla ja suhde näytelmäprosessiin. Jostain syystä naiset tuntuivat enemmän kokevan prosessin olevan alussa kuin miehet. En tarkastellut

sen lähemmin, mistä tämä johtuu – menetelmästä vai siitä, missä vaiheessa tekstin opettelu ja muut näytelmään liittyvät asiat olivat haastatteluvaiheessa.

5.2 Hahmojen luontiprosessi

Hahmojen luontiprosessin tässä menetelmässä voi jakaa kahteen vaiheeseen: paperivaihe ja lihallistamisvaihe.

5.2.1 Paperivaihe

Paperivaiheessa (ks. Liite 1 ja Liite 2) täytettiin tyhjä draamahahmo erilaisilla määreillä. Kuka hahmo on, minkä ikäinen hahmo on, mitä hän harrastaa, missä hän liikkuu, mistä hän pitää, mitä hän inhoaa? Kyseessä on samat kysymykset, kun ollaan luomassa prosessidraamassa hahmoa, joka kulkee mukana läpi draamaprosessin. Näyttelijöillä oli aikaa ajatella ja piirrellä hahmoon, ja he saivat tähän vapaat kädet. Ainoa sääntö oli se, että se ei saanut olla selkeässä ristiriidassa näytelmätekstin kanssa; toisin sanoen hahmon repliikkien oli myös tämän luontiprosessin jälkeen sovittava hahmon suuhun. Tämä vaihe oli näyttelijöille uusi kokemus näytelmänharjoitteluprosessissa. Nainen 1 koki, että vapaat kädet saadessaan helposti lähti luomaan hahmoja stereotyyppiseen suuntaan. Hän olisi omasta mielestään kaivannut enemmän ohjenuoria hahmon tekemiseen.

Se oli ihan hyvä... se oli erilainen ehkä siinä vaan tuli yksulotteisesti mieleen se ensimmäinen stereotypia joka voi toisaalta käydä myös silloin kun lähtee vain kehollisesti toteuttamaan... []..... ja ne ei myöskään ehkä sitten sopinut kuitenkaan siihen hahmoon joka on siinä tekstissä... []...kyse siitä et niinku henkilökohtasest työstöstä niin pitkälle joka mulla taas ei ollut niin pitkällä siin vaiheessa... [] ...sitten olis voinu niinku ohjaajanaki vielä tehdä huomioita siitä että no mietitkö tätä asiaa ja mietitkö tätä jolloin sitten olis jotenkin pystynyt niitäkin ottaa huomioon (Nainen 1)

Mies 1 ymmärsi hahmon tarkoituksen, mutta ei kokenut sitä itselleen läheiseksi.

Se on joku välietappi, mitä mä en tarvis..se paperi... [...] Ehkä se on jäsentäny hiukan ajatuksii...mut mul on kyl niinku sit taas tommosii...miten sen nyt sit selittäis...tietynlaisii tietoja pystyn pitämään aika paljon sisällä ja hallita niinko...hallitusti. (Mies 1)

Nainen 2 koki, että toimivuus riippui hahmosta; jos hänellä ei ollut juurikaan lähtömateriaalia, oli hyvin vaikea keksiä hahmosta asioita. Hän kuitenkin koki, että juuri se visuaalinen hahmo oli tärkeä, ja sitä kautta sai suhdetta hahmoon. Samaa koki myös

Mies 2. Mies 2 tosin pelkäsi myös, että kun hahmo siirretään paperille, se "ulkopuolistaa" hahmon omasta itsestä.

Välil se tuntuu ihan hyvältä... välil se tuntuu siltä että... ttu mul täst mitään oo tästä sanottavaa tästä kaks lausetta tästä näin... mut on hauskaa kyl... tai siis mä tykkään siitä et siin on myös tyyppi... sit sitä voi visuaalisesti hahmottaa... (Nainen 2)

On siit hyötty ollut et... saa konkreettisemmaks sen hahmon ku se ei oo vaan tuol takaraivos et niin joo tää tyyppi on nyt vaan tämmönen vaan sit on paperil olemas tiettyi ite keksimii faktoja ja ohjaajankin antamii faktoja ja sitä ulkonäköö ni kyl siit tulee konkreettisempi... mä vaan pelkään et se sit jollain tavalla ulkopuolistaakin sen hahmon että se ei ehkä oo niin omaa... (Mies 2)

Nainen 2 kohtasi myös toisen vaikeuden hahmon rakentamisessa paperille.

... ku mä koen et mun täytys tavallaan tietää et minkälainen ne muut tyytit on et se mun hahmo rakent... tai niin mä koen et ne sivuhahmot rakentuu niiden päätyyppien kautta... et on hassua et mä yritän jotain päätöksiä tehdä paperille... (Nainen 2)

Nainen 2 koki siis, että hänen tulisi rakentaa sivuroolinsa pääroolien näkökulmasta, koska näytelmäkin kertoi pääroolin elämästä. Tämä teki hänen kokemuksensa päätöksien tekemisestä haastavammaksi, koska se saattoi hänen mielestään rajoittaa päähenkilön toimintaa. Myöhemmässä vaiheessa haastattelua hän tosin mainitsi, että turhaan hän sitä pelkää – onhan heillä kuitenkin teksti, joka sitoo heidät samaan juoneen. Kokemukset hahmosta ja sen hyödyllisyydestä riippunevat hyvin vahvasti omasta tavasta toimia ja oppia, sekä omasta teatterikäsityksestä. En ole tehnyt oppimistyylytестejä haastateltaville, mutta olisi äärimmäisen mielenkiintoista tutkia, liittyvätkö nämä toisiinsa. Koen kuitenkin, että menetelmän kannattaa olla monipuolinen, ja palvella niin kinesteettisiä, auditiivisia kuin visuaalisiaakin oppijoita. Hahmon visuaalisuus varmasti auttaa ainakin visuaalisia oppijoita näkemään hahmoa eri tavalla kuin pelkät minilarpit, joissa taas hahmo lihallistetaan.

5.2.2 Lihallistamisvaihe

Hahmoja esiteltiin usein ryhmälle roolissa sen jälkeen, kun hahmo oli tehty paperille. Tämä esittelytilanne oli sellainen, missä vain hahmon esittelijä oli roolissa, ja muut seurasivat esittelyä. Nainen 2 koki, että kuten paperihahmoissa, tämä tuntui vaikealta, jos ei ollut paljon materiaalia, mitä työstää. Nainen 1 koki, että kyseessä oli helppo vaihe, mutta edelleen hänellä oli vaikeuksia yhdistää luotua hahmoa näytelmätekstiin.

Ohjaajana olin itse sitä mieltä, että sitä kautta syntyikin herkullisempia hahmoja näytelmätekstin kannalta: jos tekstin hahmoissa ja luoduissa hahmoissa oli pieniä ristiriitoja ja vivahde-eroja, sai lavalle helposti siirrettyä jotain paljon kiinnostavampaa kuin yksi yhteen menevät hahmot.

Miehet huomasivat molemmat saman ristiriidan hahmojen esittelyssä. Jos hahmo oli sellainen, joka ei luontevasti esitellyt itseään, tuntui tilannekin epäluontevalta. Tämä puolestaan kertoo siitä, että miehet olivat tässäkin tilanteessa vahvasti eläytyneinä hahmoihinsa.

Ni jos sil hahmol on sillä hetkel kiusallinen tunne ni sit se on kiusallinen tilanne ja jos se taas hahmo on sellanen, joka tykkää kertoo paljon itsestään ni sehän istus siinä vaik kuinka kauan...ja selittäis.. (Mies 1)

Se on... se on ihan... ihan kiva... vaikee sanoa muuta... siin saa ite tuoda ne faktat esiin siitä hahmosta mitä haluaa tuoda mut toisaalta jos hahmo on sellainen joka ei sellaisessa tilanteessa tuntemattomien ihmisten edessä kertois näitä faktoja ni se on vaikee silleen potkii ittestään et noni mun on pakko kertoa nää kun on tärkeätä et työryhmä tietää minkälaiseks mä tän hahmon ajattelin...mut kylhän siin on silti päässyt vähän improomaan ja hauskuuttamaankin työryhmää... kivaa hommaa... (Mies 2)

Tämä lihallistamisvaihe tuntui ohjaajan näkökulmasta olevan vaikein vaihe tätä menetelmää. Tämä vaihe toimi tosin hyvin tutkittaessa hahmojen vuorovaikutusta yleisön kanssa. Tätä kautta pystyi myös ohjaajana kyselemään hahmoilta kysymyksiä, kuten "hot seat" -harjoitteissa, joissa joku toimii roolissa ja vastaa roolissa kysymyksiin. Joskus hahmoista ilmeni uusia puolia esiin, mutta välillä tilanteet tuntuivat epäluonnollisilta. Kuten Mies 2 sanoi, niin tilanteet menivät usein herkästi siihen, että hahmon tutkimisen sijaan mietittiin, miten pystyisi viihdyttämään yleisöä. Vaikka tämä ei ole haitallista sinänsä, en usko, että se palvelee rooliin tutustumista kovinkaan paljoa.

5.3 Minilarpit

Minilarpit olivat siis 3–15 minuutin kokonaisuuksia, jossa pelattiin näytelmän hahmoilla näytelmän ulkopuolisissa tilanteissa. Tarkoitus oli tutkia hahmojen välistä vuorovaikutusta, hahmojen viestintää ja päästä hahmojen "pään sisään". Minilarppeja lähdettiin alun perin kokeilemaan eri tavoin. Välillä ohjaaja oli ulkopuolella tarkkailemassa, välillä ohjaaja oli mukana pelissä. Ohjaajan roolit pelin sisällä saattoivat myös vaihdella ohjaavasta roolista tarkkailevaan rooliin. Haastateltaessa kysyin yleisesti minilarpeista, ja sen lisäksi kysyin, mikä näiden kahden tavan ero oli näyttelijän

näkökulmasta. Kysyin myös, oliko heidän mielestään peleissä enemmän eläytymistä (immersio) vai esittämistä (esteettinen kahdentuminen). Lopuksi tiedustelin, miltä tämä vastuu hahmojen kehittämisestä tuntuu – näiden minilarppien kautta he kuitenkin saivat melko suuren vastuun siitä, mitä kulloisenkin hahmon mielen sisäinen maisema pitää sisällään.

Esimerkkejä minilarpeista (ohjaaja eri rooleissa, osa minilarpeista toteutettu haastatteluvaiheessa, osa vasta myöhemmin):

Rehtorin puhuttelu (ohjaaja sisällä ohjaavassa roolissa):

Yläasteen välitunnilla Iina, Pete ja Sini ovat joutuneet pihalla kärhämään. Opettaja (tätä esitti tuottaja) on tuonut heidät rehtorin puhutteluun. Pelin edetessä Rehtori kysyy oppilailta, mikä tilanteeseen johti, ja Iina, Pete ja Sini joutuvat vastaamaan rehtorille, syytellen välillä toisiaan, välillä selitellen. Tilanne kärjistyy syytösten vyyhtiin, ja loppujen lopuksi päädytään lähettämään kotiin viestiä.

Parisuhteen muistelu (ohjaaja ulkopuolella):

Harri ja Iina ovat lomalla, ja lapset ovat hoidossa. He ovat juoneet puoli pulloa viiniä ja tunnelma on lämmin sekä nostalginen. He muistelevat parisuhteensa vaiheita (joita ei ole kirjattu tekstiin ylös) selkää selkää vasten. Parisuhde saa paljon sisältöä, ja eri kohtausten välit kurotaan umpeen.

Perhe-illallinen (ohjaaja sisällä, tarkkailevassa roolissa):

Harri ja Iina ovat päättäneet mennä lasten kanssa ravintolaan syömään. Iina on koko ajan hermona, koska lapset käyttäytyvät levottomasti. Harri yrittää lähinnä miellyttää Iinaa. Ohjaaja on tarjoilijan roolissa. Erilaisten sattumusten jälkeen perhe lähtee ravintolasta syömättä, mutta kuitenkin laskun maksaneena.

Oma havaintoni minilarpeista oli se, että näyttelijöitä ei kertaakaan ollut vaikea motivoida niihin. He lähtivät hyvällä asenteella tekemään, ja aina pääsin itse ohjaajana havainnoimaan paljon heidän välisestä vuorovaikutuksesta. Sen lisäksi niissä näki myös, mikäli näyttelijä näki hahmon hyvin erilaisena kuin minä, ja sen kautta pystyi myös jatkossa keskustelemaan näkemyksistä ja löytämään yhteisen linjan.

5.3.1 Yleistä minilarpeista

Kaikki haastateltavat kokivat menetelmän miellyttäväksi ("ihana nastaa", "kivaa", yms.). Nainen 2 koki, että pelit olisivat hänen mielestään voineet jatkua jopa pidempään, että hahmoille olisi syntynyt vielä enemmän vuorovaikutusta ja ne olisivat saaneet aikaa kehittyä. Mies 2 taas vertasi näitä tilanteita hahmojen ensimmäiseen lihallistamiseen, hahmojen esittelyyn.

No ainakin verrattuna siihen et yksin on siinä ja ihmisten edessä ni on paljon mielenkiintoisempaa kokeilla sitä hahmojen välistä vuorovaikutusta just näis minilarpeissa ja se on antanut paljon mehukkaampii lopputuloksii... (Mies 2)

Johtuen osittain kysymyksenasettelusta (kysyin kaikkea kerralla) Nainen 1 ja Mies 1 eivät suoranaisesti vastanneet tähän kysymykseen, vaan keskittyivät enemmän erilaisten minilarppien erotteluun.

5.3.2 Ohjaaja sisällä, ohjaaja ulkopuolella

Kuten kappaleessa 5.3 mainitsin, välillä olin ohjaavana hahmona mukana minilarpeissa, välillä tarkkailevana ja välillä olin vain tarkkailemassa minilarppin ulkopuolella. En haastatteluvaiheessa eritellyt erilaisia roolejani, kun olin larpissa mukana, koska siihen asti pelatuissa larpeissa, joissa olin ollut mukana, olin ollut enimmäkseen ohjaavassa roolissa. Osa näyttelijöistä ei täysin hahmottanut, oliko siinä eroa, olinko mukana vai ei. Sekin mahdollisesti kertoo suuresta immersioista.

Ehkä vähän enemmän semmonen että kaikki on tässä mukana et sillonhan siit hävis se asetelma siitä että siel ois ohjaaja joka katsoo tätä meidän näytelmäämme tässä ja nyt näyttelemme hänelle vaan sit siinä oli kaikki mukana näytelmässä... (Nainen 1)

Mut ei niissä ei se tuntunut mitenkään niinku... tai siis ei se vaikuttanu... jollain tavalla... niin... jollain tavalla se on niinku iisimpää... [] ... et meil on selkee mitä me halutaan saada siinä selville tässä meidän minilarpissa että meidän tavoite on tehdä jonkinlainen suunnitelma... neuvottelu tästä... sitten jos mä aattelen sitä vaikka et me ollaan siel rehtorin kuulustelussa ni jollain taval siinä sä oot ollu myös se joka liidaa sitä... ni se on tosi... tosi eri tilanne... koska ei siinä tonttujen palaverissa mul ei ollu sellanen olo et me esiinnyttään jollekin... (Nainen 2)

Sekä Nainen 1 että Nainen 2 eivät olleet täysin varmoja siitä, miten ohjaajan läsnäolo vaikutti eläytymiseen. Nainen 1:sen kommentti tosin antaa ymmärtää, että kun olin

mukana, ainakin tuli sellainen olo, ettei kenellekään esitetä. Nainen 2 ja molemmat miehet kiinnittävät huomiota myös ohjaajan ohjaavaan rooliin pelien sisällä.

Et sit ku siin on se ohjaaja mukana niin se antaa ehkä jonkulaisten semmosen...jokerin...jokerikortin siihen mukaan...tavallaan, et siin on se mahdollisuus, et ohjaaja pystyy viemään sitä juttua vähän just roolipeliohjaajamaisesti tiettyyn suuntaan niin halutessaan ...[]...kun sit taas se, et jos ohjaaja on vaan sivussa ja tarkkailee...niin... en mä tie, mä mietin kans ite aina sen ohjaamisen kannalta, et voisko siinä ohjaajan ohjatessa tulla semmonen turhautuminen, et mä en saa yhtään siitä sitä dataa, mitä mä tuolta haluisin (Mies 1)

Se et ohjaaja osaa kysyy siin tilanteessa tarvittavat kysymykset milloin siit hahmost on saanut avattuu viel enemmän... ehkä semmosiikin puolii mitä ei oo tullut ite ajatelleeks...[]...totta kai... totta kai siin on jonkinlainen eläytymisen taso siin et onko siin ulkopuolel joku vai onk siin kaikki samassa piirissä... et heti ku siin on joku ulkopuolelta se menee enemmän semmoseks jonkinlaiseks draamakohtaukseks jossa nyt pitää antaa sellaista visuaalista ja draamallista kaarta siihen ja viihdyttää sitä tarkkailjaa mut silloin ku siin ei oo ollu et ohjaaja on itseki ollu mukana siin roolissa niin sit se on ollut paljon sitä hauskanpitoa... (Mies 2)

Mies 1 pohti sitä, millaista tietoa ohjaaja pelistä haluaa, ja voiko hän paremmin saada tietoa siten, että on itse pelin sisällä ohjaamassa. Ohjaajan tulee olla tästä tietoinen; mikä on pelin tavoite, miksi hän ei ole pelissä tai miksi hän on pelissä. Mies 2 esitti huomion, jota muut eivät sanoneet: ohjaajan kysymykset voivat myös tuoda sellaisia puolia hahmosta esiin, mitä itse ei ole tullut miettineeksi. Ohjaajan ollessa ulkopuolella kohtaus menee myös helpommin viihdyttämiseksi. Tulkitsen sanan "hauskanpitoa" hänen vastauksessaan myös siten, että kyseessä on ollut eläytyvämpää kuin esittävää toimintaa. Kun tutkin ohjauspäiväkirjaani ja vertasin kokemuksiani minilarppien onnistumisesta, totesin, että olen saanut yleensä paljon enemmän näyttelijöistä irti niissä peleissä, missä olen ollut itse mukana. Mikäli kyseessä oli peli, missä olin tarkkailijana, piti pelin asetelma tehdä sellaiseksi, että yleisö unohtuu. Tällöin peli toimi (mm. parisuhteen muistelu -peli, jossa oltiin selät vastakkain eikä ohjaaja näkynyt) sillä tavalla kuin toivoin: hahmot tutkivat enemmän keskinäistä vuorovaikutustaan kuin esiintymistilannetta.

5.3.3 Esteettinen kahdentuminen vs. immersio

Kaikilla haastateltavilla oli pitkä esiintymisen tausta. He olivat tottuneet näyttelemään yleisölle, mikä varmasti vaikutti osaltaan ensimmäisten minilarppien muotoon ja eläytymisen tasoon. Omat havaintoni olivat, että menetelmä vaati aikansa, että siihen totuttiin. Kun prosessin alkupuolella enemmän esitettiin hahmoja, niihin eläydyttiin

enemmän kohti loppua. Yksi syy saattaa olla, että ajan myötä hahmot tulivat tutummiksi. Halusin haastatteluissa selvittää, kuinka paljon he itse kokivat eläytyvänsä peleihin – tähän kuitenkin tähtäsin enemmän kuin esittämiseen.

Sekin riippuu tosi paljon hahmosta... mä jäin miettii noita tonttuja koska ne on niinku jotain semmosta... ni... ne on niinku absurdia kamaa... niinku niitten fyysistä kieltäki tehtiin ihan eri tavalla... (Nainen 2)

Ku se on vähän vaihdellu just sen takia että on... että ei oo ihan päässy siihen hahmoon... (Nainen 1)

Molemmat naiset kokivat tuossa vaiheessa prosessia eläytymisen tason riippuvan hahmosta. Jos hahmo oli tutumpi, oli helpompi eläytyä ja päinvastoin. Ohjaajana koin, että harjoitteet tukivat heidän hahmoon tutustumista – aluksi se oli ehkä vaikeampaa, mutta se auttoi näyttelijöitä sitä kohti. Kun sekä hahmot että menetelmä tulivat tutuiksi, alkoivat myös minilarpit vaikuttaa toisenlaiselta.

Joo... (Mies 1)

Kyl mä luulen et mä oon siin enemmän eläytynyt... ehdottomasti eläytynyt...koska esittäminen on taas sitä... se että ollaan yksin siinä ja muut kattoo ni se on selkeesti enemmän esittämistä... (Mies 2)

Molemmat miehet kokivat eläytyneensä enemmän. Mies 2 otti vertailukohtaksi hahmon esittelyn, minkä hän taas koki enemmän esittämiseksi kuin eläytymiseksi. Toisaalta hän myös sanoi esittelytilanteesta aiemmin (ks. 5.2.2), että ujon hahmon oli vaikea esitellä itsensä. Oliko kyseessä sitten hahmon esittämistilanne vai näyttelijän esittämistilanne?

5.4 Näyttelijän vastuu hahmon kehittämisestä

Tässä menetelmässä, kuten jo usein on mainittu, suuri osa vastuusta hahmon kehittämisessä on näyttelijän harteilla. Halusin myös tiedustella haastateltavilta, miltä se on tuntunut.

Ihan nastalta... musta tuntuu... että mä ehkä tyyppinä ainakin tässä kohtaa tai niinku näyttelijänä se hahmo rakentuu myös tosi paljon siinä kohtauksessa... (Nainen 2)

Vastuu on tuntunut siis hyvältä, mutta Nainen 2 kiinnitti myös huomiota siihen, että hahmo rakentuu myös samalla, kun tehdään itse näytelmän kohtauksia. Hän ei erotellut sitä, miten se rakentuu tässä menetelmässä ja miten "tekstitreeneissä".

No toistaseks vähän nihkeeltä ku just ku ei oo ku se oo menny yks yhteen eikä se tunnu valmiilta eikä mitään mut tietenkin omaa työstöä vaativa juttu... eihän se... en mä tiedä kuinka paljon se on tästä riippuvainen... (Nainen 1)

Nainen 1 kaipasi tuossa vaiheessa ohjaajalta enemmän suuntaa toiminnalleen, ja häntä ahdisti hieman tekstin ja hahmojen ristiriidat. Ohjaajana taas koin, että hän oli oivallusten äärellä. Harva oivallus tulee helposti. Menetelmän vieraus ja uutuus saattoivat myös vähän vähentää turvallisuuden tunnetta sekä tunnetta siitä, että ollaan menossa kohti "valmista" ja "hyvää".

Tulee sellanen olo, et ohjaaja vetää niitä...isoja vetoja siihen kankaalle ja ite pääsee värittämään yksityiskohdilla niitä...että siit tulee enemmän just niinkun...yhteinen juttu...joka on toivonmukaan sen ohjaajan...ohjaajansa näköinen...ja sit osaltaan myös näyttelijöidensä näköinen...kuin se, et se ois sit vaan ohjaajan teos tai vaan näyttelijöiden teos... (Mies 1)

Kyl se on hyvä... koska mä uskon et ohjaaja osaa iteki sitten sanoo et jos hänen näkemyksensä tästä hahmosta minkä on ite luonut ei kohtaa ... ni siit pystyy sit yhdessä löytämään sen hahmon mikä sitten miellyttää molempii... (Mies 2)

Molemmat miehet olivat luottavaisia menetelmän suhteen, ja kokivat, että sitä kautta rakentuu yhteinen teos, sekä näyttelijöiden että ohjaajan näköinen. Oli kiinnostavaa huomata sukupuolierot tässä – miehet olivat luottavaisia, naiset hieman varovaisempia. Otos on tosin niin pieni, että siitä ei voi lähteä mitään sen suurempaa analyysiä tekemään, mutta ehkä siinä olisi jatkotutkimuksen aihetta. Toimiiko tällainen menetelmä eri tavalla miehille ja naisille?

5.5 Menetelmän toimivat puolet ja kehityspisteet

Pyysin haastateltavia vielä erittelemään lopuksi menetelmän toimivia puolia ja niitä puolia, mitä pitäisi kehittää. Koin tämän perustelluksi, koska haastateltavat ovat sekä teatterin asiantuntijoita että menetelmän kokijoita. Heidän kokemuksensa ovat subjektiivisia, ja peilaan niitä myös omia näkemyksiä vasten. Kaikki, mikä tuntuu ahdistavalta tai vaikealta, ei välttämättä ole menetelmän huonoja puolia – osa saattaa myös viitata oppimistapahtumaan.

Se riippuu niin ihmisestä kenen kanssa tekee, et kyl mä ite voisin käyttää ihan noita kaikkia menetelmiä jos mä oisin ohjaajana, ni vetää jollekin porukalle... (Mies 1)

Mies 1 oli siis sitä mieltä, että se on hyvin paljon porukasta kiinni, miten menetelmä toimii. Mies 1 empi paperihahmon suhteen. Hän aluksi sanoi, ettei se toiminut hänelle, mutta oli kuitenkin sitä mieltä, että se saattoi olla hyödyllinen ja jäsentää ajatuksia. Mies 2 koki myös, että porukan kokemuksella olisi merkitystä.

Itse tykkään siitä... vallasta... että itse on saanut lähteä hakee sitä hahmo... ja se on ollut hauska esitellä... mut kuten mä sanoin ni huonoo on sitten se että...[]

...ni pointti oli se et ku esittää sitä hahmo... ni kaikki näyttelijät ei oo ehkä kykeneväisii siihen... esiintymiseen... et voi alkaa jännittää ... mä tunnistan sen itessäni... eikä siit saa silleen mielekästä kokemusta ... ja varsinkin tota tyypeille joille teatteriesiintyminen ei oo ennestään tuttu ni toi voi olla aika helvetin vaikeeki harjoite... löytää se roolihahmo... mutta meille kokeneemmille ni... mukavaa vaihtelua...(Mies 2)

Itse olen tästä hieman eri mieltä. Mielestäni eläytymiseen perustuva lähestymistapa voi toimia nimenomaan ei-kokeneille näyttelijöille melko hyvin. Olen pitänyt sekä pitkiä että lyhyitä larppeja lapsille, nuorille ja täydennyskoulutuksessa opettajille, ja nimenomaan eläytymisen kautta on ollut helppo lähteä tekemään roolia. Persoonakysymys se tosin saattaa hyvinkin olla. Kaikille ei ole helppoa päästää irti, ja myös se, mitä eläytymiskokemuksesta saa irti, voi hyvin liittyä omaan tapaan olla ja oppia.

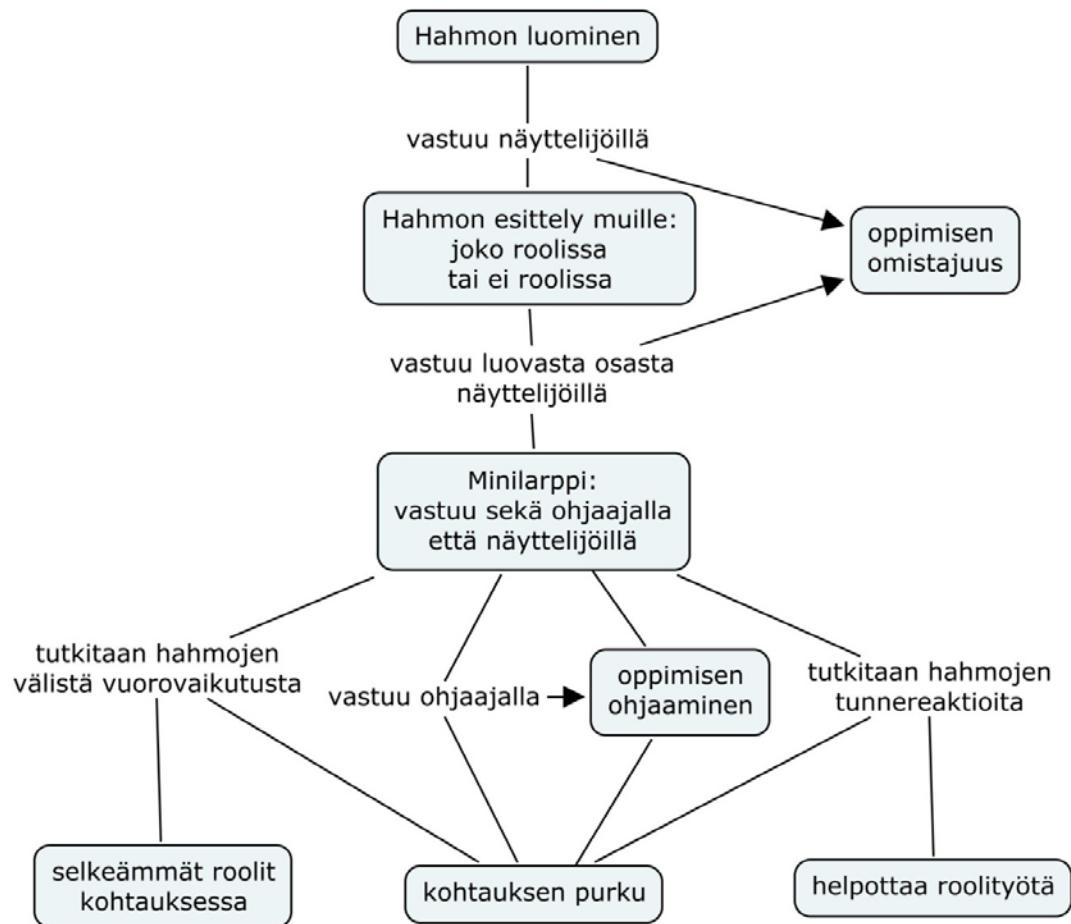
Nainen 1 jäi pohtimaan paljon sitä, miten hän koki tekstin ja hahmon ristiriidan. Hän myös koki, että ohjaaja olisi mahdollisesti voinut antaa ohjeistuksessa vielä lisää vapautta, että näyttelijät olisivat voineet lähteä kohti äärimmäisyyksiä. Haastattelujen jälkeen kehitin menetelmää siihen suuntaan, että ohjeistus selkeni ja näyttelijöillä oli suurempi selvyys lähtötilanteesta ja hahmojen motiiveista. Hän koki, että paperihahmot auttoivat eritoten siinä, että niihin pystyi palaamaan ja katsomaan, mitä oli jossain vaiheessa hahmosta miettinyt. Nainen 2 pohti myös sitä, että olisi välillä kaivannut selvempää lähtötilannetta, ja hän koki menetelmän vaihtelevuuden sekä eri lähestymistavat hyväksi. Ne pitivät hänen mukaansa mielenkiintoa yllä. Tästä olen samaa mieltä. On tärkeää varioida lähestymistapoja, ettei minilarpitkaan tunnu rutiininomaiselta suorittamiselta. Miten voi eläytyä hahmoon ja olla läsnä, jos tuntuu, että tehdään samaa harjoitetta kerta toisensa jälkeen? Pyrin saamaan minilarpit sekä niiden alustukset erilaisiksi ja myös sitä kautta pitämään yllä näyttelijöiden mielenkiintoa.

Ehdottomasti haluisin heittää plussaks sen et ku näyttelijät on saanut roolit ja ne on itsekseen saanut tota... päättää siit roolist ni se on helvetin hauska hetki ku ne sit ympätään samaan kohtaukseen... ja ohjaajan sit valvovan silmän alla ... ohjaaja on mukan siin kohtaukses... lähtee elämään ja kattoo miten ne vuorovaikuttaa... se on ollut todella mukavaa siis tekstin ulkopuolella... (Mies 2)

Mies 2 tiivisti viimeisessä kommentissaan koko menetelmän tavoitteen: tutkia vuorovaikutusta hausalla tavalla. Parhaina hetkinä tämä varmasti onnistu, mutta kuten aikaisemminkin totesin, tämä vaatii riittävät ennakkovalmistelut.

5.6 Itse menetelmä

Minilarpit, joita käytettiin, pystyttiin karkeasti jakamaan kahteen luokkaan: niihin, joihin ohjaaja osallistui pelaajana, ja niihin, joita ohjaaja tarkkaili ulkopuolelta. Heikkinen (2005) kuvaa opettajan eri rooleissa toimimista: opettaja voi toimia missä tahansa roolissa "jokerin", eli tilanteiden eteenpäin viejän ja ulkopuolisen motivoijan välimaastossa. Hän kuvaa draamaopettajaa "sosiokulttuuriseksi innostajaksi", joka joutuu valitsemaan roolinsa tason kulloisenkin tavoitteen mukaan. (Heikkinen 2005, 179–182.) Tämä pätee myös minilarppeihin, kuten myös haastatteluissa tuli esille. Joskus näyttelijöiden roolin tavoittamista palvelee parhaiten se, että ohjaaja jää ulkopuolelle. Toisaalta usein näyttelijät myös kokivat, että ohjaaja roolissa oikeilla kysymyksillä ohjasi heitä "oikeaan" suuntaan ja sitä kautta he saavuttivat syvempää yhteyttä hahmoon. Välillä, tukeakseni immersiota mutta pysyäkseen ulkopuolella, valitsin myös roolin, joka ei varsinaisesti tilanteeseen vaikuttanut, mutta poisti "yleisön" aiheuttaman vieraannuttamis- ja esiintymisefektin – esimerkiksi tarjoilija perheillallisella. Tämä tuki hyvin pelaajien peliä ja hahmoihin pääsemistä, mutta en ollut ohjaavassa asemassa kuin keskustelussa pelin jälkeen. Tätä kautta näyttelijät myös saivat rakentaa vuorovaikutustaan paljon enemmän keskenään. Lopullisen menetelmän kehitin sekä haastattelujen että oman ohjauspäiväkirjani (oman näkemykseni ohjaajana) perusteella.



Kaavio 2: Minilarpit ohjausmenetelmänä, rakenne.

Kuten Kaavio 2:sta käy ilmi, menetelmä jakautuu neljään vaiheeseen. Jokaisessa vaiheessa on omat tärkeät kohtansa, jotka pitää ottaa huomioon.

VAIHE 1: Hahmon luominen / Paperihahmo

Ensin luetaan kohtausten teksti, joissa hahmot esiintyvät. On tärkeää olla tietoinen hahmojen historiasta näytelmässä. Ohjaaja jakaa näyttelijöille lapun, joissa on täyttämätön, neutraali hahmo. Hahmoon kirjoitetaan ensimmäiseksi nimi, kohtaus, jossa hahmo on (hahmo saattaa olla erilainen eri kohtauksissa) ja hahmon ikä. Sen jälkeen ohjaaja voi päättää ohjaavat kysymykset, mitkä tukevat näyttelijöitä hahmojensa rakentamisessa, esim. Mitä hahmo harrastaa? Mistä hahmo pitää? Mitä inhoaa? Millainen suhde hahmolla on perheeseensä? Mistä hahmo haaveilee? Kaikki lisäinfo auttaa näyttelijää pääsemään hahmonsa pään sisälle.

Huomioitavaa: Hahmot eivät saisi olla ylipääsemättömässä ristiriidassa tekstin kanssa. On tärkeä motivoida näyttelijät ja antaa heidän ymmärtää, että heidän paperille luomansa hahmo päättyy myös näytelmään – kyseessä ei ole pelkkä leikkelyharjoitus. Osasta näyttelijöistä tämä saattaa tuntua turhalta vaiheelta, mutta kannattaa silti teettää; se saattaa auttaa jäsentämään näyttelijöiden ajatuksia. Kuten kaikessa ohjaamisessa, ohjaajan tulee myös itse uskoa harjoituksen hyödyllisyyteen, ja sitä kautta näyttelijät saavat myös uskoa sen toimivuudesta.

VAIHE 2: Hahmon esittely

Hahmo voidaan esitellä sen jälkeen joko roolissa tai puhumalla, kumpi missäkin tilanteessa tuntuu luontevammalta. Roolissa esittely kannattaa ajatella esiintymistilanteena hahmolle, jota voidaan myös tutkia. Onko se hahmolle luontevaa? Miksi ja miksi ei? Mikäli hahmo esitellään niin, että se saa olla vuorovaikutuksessa yleisön kanssa, voi ohjaaja jo tässä vaiheessa esittää kysymyksiä, jotka auttavat näyttelijää hahmon esittelyssä. "Kenestä tykkäät?" "Mistä haaveilet elämässä?"

Huomioitavaa: Tämä on vaihe, joka helposti voi mennä yleisön viihdyttämiseksi. Ohjaajan tulee yrittää pitää tämä oikeilla raiteilla, muuten harjoitus ei palvele rooliin pääsemistä. Jos hahmon esittely roolissa tuntuu turhan haastavalta, voi niitä esitellä myös keskustellen.

VAIHE 3: Minilarpit

Minilarpeissa tehdään pieniä, improvisoituja kohtauksia luoduilla hahmoilla. On hyvin tärkeä määritellä alkutilanne ja hahmojen tunnelmat kohtauksen alussa. Pelit voivat kestää kolmesta minuutista viiteentoista minuuttiin. Ohjaajan tulee päättää, onko hän mukana pelissä, ja jos on, millaisessa roolissa – vaikuttaako hän itse selkeästi pelin kulkuun, vai onko tarkkailevammassa roolissa itse pelissä. Mikäli ohjaaja pystyy, on peliin osallistuminen suositeltavaa – tämä omien havaintojeni mukaan selkeästi lisäsi näyttelijöiden eläytymistä ja saatiin herkullisempia sekä monipuolisempia kohtauksia aikaiseksi.

Huomioitavaa: Jos ohjaaja ei osallistu peliin, kannattaa tehdä pelistä sellainen, että ulkopuolinen tarkkailija ei häiritse eläytymistä. Näyttelijät voi asetella niin, että he eivät kiinnitä huomiota kuin toisiinsa. Vaihtoehtoisesti voi myös tehdä tilanteen sellaiseksi, että tutkitaan, miltä hahmoista tuntuu olla tarkkailtavana. Mikäli ohjaaja on mukana tilanteessa, kannattaa miettiä, kumpi palvelee hahmoja enemmän: se, että he saavat

vapaat kädet vai se, että ohjaaja jokerimaisesti ohjaa peliä eteenpäin esittämällä oikeita kysymyksiä. Kun ohjaaja on mukana, oli hän missä roolissa tahansa, hänen tulee keskittyä kuitenkin näyttelijöiden vuorovaikutuksen tarkkailemiseen. Muuten hän ei saa heiltä haluamaansa infoa. Vaihtoehtoisesti kohtauksia voisi kenties videoida, mutta uskon tähän kuluvan turhan paljon aikaa ja vaivaa.

VAIHE 4: Purku

Purulla viitataan keskusteluun pelin jälkeen. On tärkeää sanoittaa sekä ohjaajan että näyttelijöiden havainnot pelistä. Ensin kannattaa antaa näyttelijöille suunvuoro: mitä he havaitsivat itsessään, mitä toisistaan, mitä vuorovaikutuksesta. Sen jälkeen ohjaaja voi kertoa näyttelijöille, miltä se hänestä näytti, ja mitä hän kenties jäi pohtimaan hahmojen osalta, jotka olivat hyvin erilaisia kuin hän kuvitteli. Tässä kohtaa on mahdollisesti hyvä käydä myös ohjauskeskustelua: Voisitko kuvitella vieväsi hahmoasi enemmän tähän suuntaan? Mikä oli ajatus sen takana, kun lähdit tökkimään toista hahmoa? Tässä ohjaaja myös ohjaa näyttelijöiden oppimista roolista kysymysvalinnoillaan.

Huomioitavaa: On hyvä, jos ohjaaja saa näyttelijät perustelemaan valintojaan. Tämä on kuitenkin sensitiivistä toimintaa. Jos ohjaaja haluaa, että näyttelijät kokevat hahmonsä omakseen ja haluaa pitää oppimisen omistajuuden heidän hallussaan, hänen ei kannata liian paljon dominoida purkukeskustelussa. On hyvä löytää kompromissi, jos se on mahdollista. Ohjaajan valitsemat kysymykset vaikuttavat siihen, mihin suuntaan näyttelijöiden tulkinnat lähtevät; kysymykset on syytä punnita tarkkaan.

6 Voiko larppaamista käyttää ohjausmenetelmänä?

Tutkimukseni oli luonteeltaan laadullinen tutkimus, jossa oli tarkoitus kehittää menetelmä teatterin ohjaamisen tueksi. Ennen kuin menen syvemmälle siihen, voiko larppaamista käyttää teatterin ohjaamisessa, on hyvä pohtia tutkimuksen luotettavuutta. Laadullisessa tutkimuksessa luotettavuustarkasteluissa on eri lähtökohta kuin määrällisessä. Yleensä metodikirjallisuudessa luotettavuutta käsitellään *validiteetin* (tutkittiinko sitä, mitä luvattiin) sekä *reliabiliteetin* (ovatko tutkimustulokset toistettavissa) käsittein. Näitä kriteerejä on kritisoitu laadullisen tutkimuksen osalta siitä, että ne on tehty vastaamaan kvantitatiivisen (määrällisen) tutkimuksen tarpeita.

(Tuomi & Sarajärvi 2002, 133–134.) Tuomi ja Sarajärvi (2002) tiivistävät eri tutkijoiden näkemyksiä laadullisessa tutkimuksessa käyttökelpoisemmista kriteereistä. Näitä ovat *credibility* (uskottavuus ja vastaavuus), *transferability* (siirrettävyys), *dependability* (luotettavuus, tutkimustilanteen arviointi, varmuus ja riippuvuus) sekä *confirmability* (vakiintuneisuus, vahvistettavuus ja vahvistuvuus). (Tuomi & Sarajärvi 2002, 135–138.)

Koko tutkimustani leimaa se, että kyseessä oli yhden esityksen ja sen näyttelijöiden sekä ohjaajan kokemus menetelmästä, joka kehitettiin juuri sitä näytelmää varten. On hyvin vaikea sanoa, olisiko menetelmä muokkautunut toisenlaiseksi, jos sitä olisi sovellettu perinteisempään näytelmään. Tällä kertaa menetelmässä käytettiin vain minilarppeja, ei pitkiä liveroolipelejä. Tein tämän valinnan sen takia, koska hahmoja oli niin paljon, että ei olisi ollut mitenkään järkevää eläytyä osaan hahmoista monta tuntia ja osaan ei juuri lainkaan. Oma tulokseni on se, että ainakin tässä näytelmässä tämä menetelmä toimi ohjaajan toivomalla tavalla ja kehittyi prosessin aikana. Immersio auttoi näyttelijöitä pääsemään rooliensa sisälle ja tapahtui myös oppimista, josta näyttelijät eivät itse olleet tietoisia. Tätä oli mm. vuorovaikutus, joka luonnollisella tavalla siirtyi myös näytelmän kohtausten sisälle. Tulos vastaa myös aikaisempaa tutkimusta immersion oppimispotentiaalista (vrt. Balzer 2011, 42).

Siirrettävyyden kriteeriä Miles ja Huberman (1994, 279) määrittelevät seuraavalla kysymyksellä: Ovatko tutkimustulokset yleistettävissä ja täten käyttökelpoisia toisia tutkimuksia ajatellen? Menetelmä kehitettiin lähdemateriaalista kumpuavan teorian, näyttelijöiden kommenttien ja ohjauspäiväkirjan perusteella. Tutkimuksen tutkittava joukko on niin pieni, että sen perusteella tulokset eivät ole yleistettävissä. On myös hyvin vaikea tämän tutkimuksen perusteella sanoa, miten menetelmä toimii toisen ryhmän tai toisten ohjaajien käytössä. Oma uskoni siihen on vahva, ja voin vain rohkaista kokeilemaan. Aion itse jatkossa myös käyttää menetelmää ja kokeilla sitä myös muiden ryhmien kanssa. Uskon, että jokainen ohjaaja kykenee halutessaan käyttämään menetelmää, poimimaan siitä palasia tai tekemään siitä täysin omannäköisensä version. Yksi tutkimuksen aineistosta noussut jatkokysymys on, toimiiko menetelmä eri tavalla eri sukupuolille, ja jos toimii, mistä kumpuavat erot? Menetelmän toimivuutta muissa olosuhteissa ei tämän tutkimuksen puitteissa voida testata, mutta siinä on jatkotutkimukselle aihetta.

Miles ja Huberman (1994) määrittelevät luotettavuuden, tutkimustilanteen arvioinnin, varmuuden ja riippuvuuden kriteerin tutkimuksen laatukontrollin avulla. Apuna voi käyttää esimerkiksi kysymyksiä, kuten tehtiinkö tutkimus tarpeeksi huolellisesti, ovatko tutkimuskysymykset selkeitä, onko tutkijan rooli tutkimuksessa ja tutkittavien joukossa tarpeeksi selkeästi esitetty, tarkistettiin tulosten luotettavuutta. (Miles & Huberman 1994, 278.) Näihin haasteisiin olen tarttunut tutkimusta selostaessani. Tutkimus tehtiin huolellisesti ja vastauksia punnittiin siinä kontekstissa, missä ne annettiin. Niitä ei vääristelty, eikä niitä laitettu "kaunistelemaan" tuloksia. Koko opinnäytteen läpi olen maininnut roolistani haastateltavien ohjaajana, mikä asettaa haastatteluihin oman haasteensa. Toisaalta on helpompi luoda rento, luottamuksellinen tunnelma, jossa haastateltava avautuu enemmän, mutta samalla subjektiivisuuden sekä miellyttämisen ja "oikeiden" vastausten tavoittelun riski kasvaa. Menetelmä kehitettiin myös hyvin paljon ohjaajan aiemman tietämyksen ja kokemuksen liveroolipelaamisen käytöstä varassa, eikä se pohjautunut pelkästään näyttelijöiden kokemuksiin. Kaikki aiempi tieto ei ollut tieteellistä, vaan myös kokemuksen kautta hankittua. Itsestäni tuntuu, että kaikista teatterin mysteereistä ei ole syytäkään tehdä tiedettä – välillä se, mikä tuntuu oikealta, on myös oikein.

Liveroolipelaaminen menetelmänä on todella laaja käsite. Onkin ehkä harhaanjohtavaa kysyä, voiko larppaamista käyttää ohjausmenetelmänä. Ehkä osuvampi kysymys olisi, miten hahmojen rakennus, esittely, minilarpit ja purku toimivat tässä ohjausprosessissa. Toisessa näytelmässä olisi hyvin voinut käyttää pidempää peliä, ja devising-näytelmän voisi hyvin rakentaa liveroolipelin perusteella. Devising-näytelmällä viitataan näytelmään, jossa ei ole valmista käsikirjoitusta, vaan työryhmä valmistaa sen yhdessä ohjaajan ohjatessa prosessia ja antaessa virikkeitä toiminnalle. Tässä muodossa on liveroolipelejä myös kuulemani perusteella käytetty. Valitettavasti en saanut käsiini mitään dokumenttia asiasta. Tähän saattaa liittyä se, että teatteritaiteen parissa kaikkia kokeiluja ei kirjata ylös, vaan kokemus niistä jää lähinnä osallistujille.

Oma lähestymistapani ohjaamiseen liittyy hyvin vahvasti prosessipainotteiseen teatterikäsitteeseen. Itselleni teatterin tekemisessä itse prosessi on tärkeämpi kuin produkti, ja usein olen kokenut, että hyvä prosessi edesauttaa hyvää produktia. Kun näyttelijöillä on hyvä olla keskenään, hyvä olla ohjaajan kanssa ja tekemiseen liittyy vahva luottamus sekä toisiinsa että tehtävään asiaan, se välittyy yleensä myös yleisölle. Käyttämäni menetelmä tuki ehdottomasti prosessia. Näyttelijät kokivat, että pääsivät vahvasti vaikuttamaan lopputulokseen, siihen, millaisia hahmoista tulivat.

Tämä sitoutti heitä tehtyyn ja antoi myös uskoa siihen. Yhteinen näkemys lisäsi luottamusta, ja minilarppien purkutilanteessa käyty dialogi auttoi siihen, että yhteinen näkemys löydettiin. Tutkin menetelmää lähtökohdasta, jossa näyttelijäntyötä auttaa hahmon tunteminen ja eläytyminen hahmoon. En ole erikseen pohtinut opinnäytteessäni teknisen näyttelemisen ja eläytyvän näyttelemisen suhdetta, vaikutusta teatteriprosessiin tai -produktiin, mutta nämäkin ovat aiheita, jotka tämän menetelmän kohdalla nousevat esiin. Onko eläytyminen hyvä lähtökohta näyttelijäntyölle? Kannattaako mennä eläytyvästä näyttelijäntyöstä kohti teknisiä ratkaisuja, kuten tässä prosessissa tehtiin? Koska en erikseen arvioi tässä esityksen onnistumista, näihin kysymyksiin ei tässä opinnäytteessä vastata.

Opinnäytteen suurimpia ansioita ja oivalluksia ovat huomiot ohjaajan roolista pelien aikana (ks. 5.2). Sillä oli selkeä vaikutus itse peliin, millä tavalla ohjaajana osallistuin siihen. Olisi todella mielenkiintoista tutkia tätä aihetta enemmänkin jatkossa, eikä pelkästään eläytymisen ja teatterin näkökulmasta, vaan myös oppimisen ja pelaamisen näkökulmasta. Yritin tätä ohjausta varten rakentaa minilarpit niin, että niissä ei ollut suurta mahdollisuutta "voittaa" peliä, ja täten karsia pelillistä elementtiä niistä sekä painottaa minilarppeja enemmän eläytymistä tavoitteleviksi. Mikäli pelien tavoite olisi ollut toinen kuin hahmon luominen, ne olisi myös pitänyt rakentaa toisella tavalla.

Liveroolipelaaminen – tai minilarpit kaikkine hahmon kehittelyvaiheineen – toimivat minulle ja työryhmälleni. Prosessi oli mielenkiintoinen ja antoisa, ja hahmot saivat uusia ulottuvuuksia tämän menetelmän myötä. En itse olisi välttämättä ikinä löytänyt niitä ulottuvuuksia ohjaajana, kun ohjasin omaa tekstiäni. Kirjoittaessani tekstiä näin hahmot tietyllä tavalla, ja koin, että tätä menetelmää käyttäessä hahmot rikastuivat niin ilmaisultaan kuin uskottavuudeltaan. Toivon, että opinnäytteestäni on iloa myös muille ohjaajille, jotka haluavat kokeilla eri menetelmiä omissa ohjauksissaan.

Lähteet

Asikainen, Sanna. 2003. Prosessidraaman kehittäminen museossa. Joensuu: Joensuun yliopistopaino.

Ballon, B. Silver, I. Fidler, D. 2006. Headspace Theater: An Innovative Method for Experiential Learning of Psychiatric Symptomatology Using Modified Role-Playing and Improvisational Theater Techniques. Lehdessä: Acad Psychiatry 31. 2007. 380-387. [verkkodokumentti] Saatavana <<http://ap.psychiatryonline.org/cgi/content/full/31/5/380>> Luettu 31.1.2008

Balzer, Myriël. 2011. Immersion as a Prerequisite of the Didactical Potential of Role-Playing. Teoksessa: International Journal of Role-Playing - Issue 2. [verkkodokumentti] Saatavana <<http://www.marinkacopier.nl/ijrp/wp-content/issue2/IJRPissue2.pdf>> Luettu 5.10.2011.

Blatner, Adam. Adam Blatnerin kotisivut. [verkkodokumentti] Saatavana <<http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rlplayedu.htm>> Luettu 5.10.2011.

Bolton, Gavin. 1984. Luova toiminta kasvatuksessa. Suom. T. Karppinen. Helsinki: Tammi.

Bowell, P. & Heap, B.H. 2001. Planning process Drama. London: David Fulton.

Harviainen, J. Tuomas 2007. Live-action, role-playing environments as information systems: an introduction. Lehdessä: Information Research. Vol. 12 No. 4, 2007. [verkkodokumentti] Saatavana <<http://informationr.net/ir/12-4/colis/colis24.html>> Luettu 5.10.2011.

Heikkinen, Hannu. 2002. Draaman maailmat oppimisalueina. Draamakasvatuksen vakava leikillisuus. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Heikkinen, Hannu. 2004. Vakava leikillisuus. Draamakasvatusta opettajille. Helsinki: Kansanvalistusseura.

Heikkinen, Hannu. 2005. Draamakasvatus – opetusta, taidetta, tutkimista! Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Hirsjärvi, Sirkka. & Hurme, H. 1991. Teemahaastattelu. 5. painos. Helsinki: Yliopistopaino.

Hirsjärvi, Sirkka / Remes, Pirkko / Sajavaara, Paula 1997. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.

Hirsjärvi, Sirkka / Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2007. Tutki ja kirjoita. 13., osin uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Hjalmarsson, Sara. 2011. Live-action Role-Play as a Scenario-Based Training Tool for Security and Emergency Services. Teoksessa: Ottis, Rain. 2011. Proceedings of the 10th European Conference on Information Warfare and Security. Tallinna: The Institute of Cybernetics at the Tallinn University of Technology. [Verkkodokumentti]. Saatavana <http://www.academic-conferences.org/pdfs/ECIW_2011-Booklet.pdf> Luettu 20.12.2011.

- Holter, Mathjis. 2007. stop saying immersion, teoksessa: Donnis, J., Gade, M., Thorup, L., eds. Lifelike, KP07, p.18-22. [Verkkodokumentti]. Saatavana <<http://www.liveforum.dk/kp07book/>> Luettu 21.9.2011.
- Jones, Phil. Drama as Therapy. Theatre as living. New York: Routledge.
- Anita Saaranen-Kauppinen & Anna Puusniekka. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [Verkkodokumentti]. Saatavana <<http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>> Luettu 5.10.2011.
- Laakso, Erkki. 2004. Draamakokemusten äärellä. Prosessidraaman oppimispotentiaali opettajaksi opiskelevien kokemusten valossa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä Studies in Education, Psychology and Social Research 238.
- Laakso, Mauri. 2011. Timo Laineman videohaastattelu. [verkkodokumentti] <<http://prezi.com/ez9pwujegfin/bisnespeli-real-gamen-avulla-yrityssoppimista/>> Luettu 23.9.2011.
- Lainema, Timo. 2009. Perspective Making – Constructivism as a Meaning Structure for Simulation Gaming. Simulation & Gaming: An Interdisciplinary Journal of Theory, Practice and Research, Vol. 40, No. 1, sivut 48-67. [verkkodokumentti] Saatavana <<http://sag.sagepub.com/content/early/2008/01/15/1046878107308074.full.pdf>> Luettu 5.10.2011.
- Lainema, Timo. 2011. Timo Laineman kotisivut. [verkkodokumentti] Saatavana <<http://www.realgame.fi/~tlainema/>> Luettu 23.9.2011.
- Lindqvist, M. 2005. Sosiodraama matkana yhteisön kollektiiviseen alitajuntaan. Teoksessa Janhunen, T. & Sura, S. 2005. Miten käytän toiminnallisia menetelmiä? Psykodraaman ohjaajat kertovat. Pieksämäki: Rt-Print Oy.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. 1994. Qualitative data analysis. An expanded sourcebook. Toinen painos. London: Sage.
- Nilsson, Björn & Waldemarson Anna-Karin. 1988. Rollspel i teori och praktik. Lund: Studentlitteratur.
- O'Neill, C. 1995. Drama worlds – a framework for process drama. Portsmouth: Heinemann.
- Pitkänen, Jori. 2008. Pedagoginen liveroolipelaaminen historian opetusmetodina. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Pitkänen, Jori. 2011. Dramaturgia. [verkkodokumentti] Saatavana <<http://www.slideshare.net/otavanopisto/dramaturgia-jori-pitknen>> Luettu 17.11.2011
- Riitaaja, M. 2008. Työnohjaus ja toiminnalliset menetelmät liike-elämässä. [verkkodokumentti] Saatavana <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/18793/URN_NBN_fi_jyu-200807195610.pdf?sequence=1> Luettu 5.10.2011.
- Routarinne, Simo. 2005. Improvisoi! Tampere: Tammer-paino Oy.

Teerijoki, P. & Lintunen, J. 2001. Kohtaamisia eri tiloissa - Osallistavan teatterin näyttämöt. Teoksessa P. Korhonen & A-L. Østern (toim.) Katarsis. Draama, teatteri ja kasvatust. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy, 131-150

Toivanen, T. 2002. "Mä en ois kyllä ikinä uskonu ittestäni sellasta". Peruskoulun viides- ja kuudesluokkalaisten kokemuksia teatterityöstä. Helsinki: Teatterikorkeakoulu. Acta Scenica 9.

Toivanen, Tapio. 2007. Lentoon! Draama ja teatteri koulussa. Helsinki: WSOY Oppimateriaalit Oy.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Vartiainen, Leena. 2010. Yhteisöllinen käsityö. Verkostoja, taitoja ja yhteisiä elämyksiä Savonlinna: Itä-Suomen yliopisto.

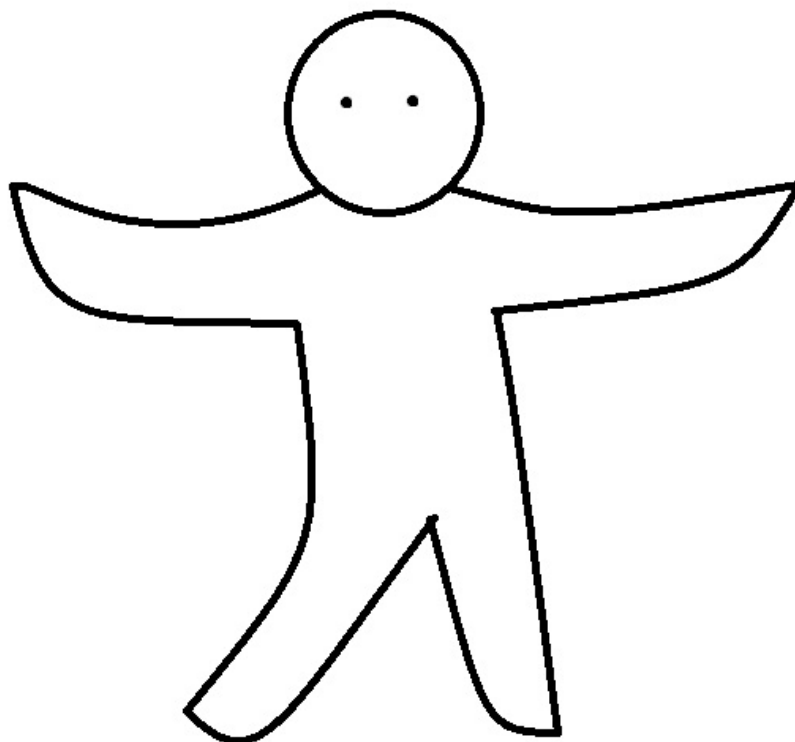
Väänänen, Elina. 2007. Draamakasvatust ja live-roolipelaaminen. Kokkola: Keski-Pohjanmaan Ammattikorkeakoulu

Østern, A.-L. 2000. Draamapedagogiikan genret pohjoismaisten opetussuunnitelmien valossa. Teoksessa P. Teerijoki (toim.) Draaman tiet - Suomalainen näkökulma. Jyväskylän yliopisto, opettajankoulutuslaitos, Opetuksen perusteita ja käytänteitä 35, 4-26.

Østeskov Efterskole. 2011. [verkkodokumentti] Saatavana <http://osterskov.dk/?page_id=213>, Luettu 9.12.2011

Liitteet

Liite 1: Tyhjä hahmo



Liite 2: Täytetty hahmo

