152

Sami Siltala

NARRIN MAAILMA

– improvisaatioteatteri kulttuurisena ilmiönä

Kasvatustieteen
pro gradu -tutkielma
Syksy 2001
Opettajankoulutuslaitos
Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Siltala, Sami. Narrin maailma. Improvisaatioteatteri kulttuurisena ilmiönä. Kasvatustieteen pro gradu - tutkielma. Opettajankoulutuslaitos. Jyväskylän yliopisto, 2001. 86 s.

Draamakasvatus (draamapedagogiikka) tarvitsee esteettistä teoriaa saadakseen arvostusta taideaineena. Improvisaatioteatteri on draamakasvatuksen yksi genre. Tutkielman tavoitteena oli tutkia improvisaation ja improvisaatioteatterin kulttuurisia ja esteettisiä merkityksiä. Tutkielmassa tarkasteltiin improvisaatiota eri taiteen muotojen sisällä ja itsenäisenä ilmaisumuotonaan, sekä improvisaation sijoittumista tämän päivän draamakasvatuksen kenttään. Kulttuurihistoriallisia taustoja kartoitettiin seuraamalla koomisen, draamallisen improvisaation historiaa esihistoriasta tähän päivään. Tarkastelun apuna käytettiin Platonin, Huizingan, Gadamerin ja Schillerin kulttuurisia leikkiteorioita.

Empiirisessä osuudessa tarkasteltiin kuuden improvisaatioteatterikohtauksen karnevalistisia piirteitä ja tätä kautta kohtauksissa käsiteltäviä kulttuurisia ilmiöitä, kiinnekohtana ne hetket kohtauksista, joissa yleisö nauraa. Lähtökohtana oli, että yleisö nauraa merkityksellisille asioille ja nauraessaan ilmaisevat jo tunnistamansa seikan. Menetelmänä käytettiin kulttuurista analyysia Bahtinin karnevalismiin ja Gadamerin hermeneutiikkaan tukeutuen. Fiktiivinen narrin hahmo oli avainasemassa analyysissa.

Tärkeimmät tutkimustulokset osoittivat, että improvisaatioteatterin juuret ovat arkaaisten heimojen pyhissä riiteissä, ritualistisessa ilveilyssä. Improvisaatioteatteri on karnevalistinen taiteen muoto. Sen tyylilaji on parodia ja groteski. Improvisaatioteatterissa käsitellään yhteiskunnallisesti, kulttuurisesti ja esteettisesti merkityksellisiä asioita ei-mimeettisen tradition mukaan, yhteiskunnallisia arvoja kääntävällä tavalla.

Avainsanat: draamakasvatus, improvisaatio(teatteri), leikki, nauru, karnevalistinen kuvajärjestelmä.

SISÄLLYS

1. DRAAMA KULTTUURISENA ILMIÖNÄ 6

2. IMPROVISAATION JUURET JA VERSOT – SHAMAANISTA SUOMEEN 8
2.1 Improvisaatio ilmaisumuotona 8
2.2 Improvisaatio draamakasvatuksen kentässä 11
2.3 Improvisaation historiaa esihistoriasta 1900-luvun alkuun 13
2.3.1 Vakava lähestymistapa – shamaani 13
2.3.2 Koominen lähestymistapa – klovni 14
2.3.3 Narri ja karnevaalit 16
2.3.4 Commedia dell'arte jälkimaininkeineen 17
2.4 Improvisaatioteatteri 1900-luvulla 17
2.5 Improvisaatioteatteri Suomessa 20

3. LEIKKI – KULTTUURINEN NÄKÖKULMA 21

3.1 Leikin kulttuuriset teoriat 21
3.1.1 Platon ja Aristoteles – pyhät leikit 21
3.1.2 Huizinga – Homo Ludens 21
3.1.3 Gadamer – leikin leikki leikin kanssa 23
3.1.4 Schiller – leikkivaisto 25
3.2 Yhteenveto – leikin vakavuus 29

4. NAURU 31

4.1 Koominen ja huumori 31
4.2 Bahtin 34
4.2.1 Bahtinin karnevalismi 35
4.2.2 Karnevalistinen kuvajärjestelmä 36
4.3 Nauru merkityksenantajana 38

5. MERKITYKSET IMPROVISAATIOTEATTERISSA 40

5.1 Tutkimuksen eteneminen 40
5.2 Empiirinen materiaali 43
5.3 Karnevaali 44
5.3.1 Narri 48
5.3.2 Naamiot 49
5.3.3 Nuket 51
5.3.4 Teurastamo 54
5.4 Tulkintaa 59

6. DRAAMAN OPPIMISPOTENTIAALI 60

6.1 Esteettinen oppiminen 60
6.2 Kollektiivinen yksilö 63
6.3 Pohdintaa 65
6.3.1 Taiteellinen oppiminen – kulttuurihistoriallinen näkökulma ... 67

6.3.2 Miten draamassa opitaan? 68
6.3.3 Improvisaatioteatterin kulttuuriset merkitykset 69

LÄHTEET 71

LIITTEET 75

KUVIOT

Kuvio 1 Esteettinen kokemus transformatiivisen teorian mukaan 62

Kuvio 2 Draaman oppimispotentiaali 68

1. DRAAMA KULTTUURISENA ILMIÖNÄ

Näemme kulttuurissamme draamaa lähes joka päivä. Ennen draama ja näytteleminen keskittyivät juhliin, mutta nykyään televisio tuo ne luoksemme koko ajan; nykyään draama on meille totuttu kokemus. Draamaa on ruuduissamme ja kaduillamme yhtälailla kuin teattereissa ja luokkahuoneissa. Tämän vuoksi Hornbrookin (1993, 5-7) mukaan draamaa pitäisi tarkastella kulttuurisena ilmiönä ennemminkin kuin psykologisena. Näin draama osallistuisi enemmän kulttuurikeskusteluun, josta se on pitkään jo puuttunut.

Ainakin Englannissa on draaman teoriassa keskitytty, Hornbrook jatkaa, liikaa yksilön sisäiseen kokemukseen, saaden inspiraationsa pääosin psykologian kentältä. Teorioina on käytetty paljon mm. Brunerin, Piaget'n ja Vygotskyn leikkiteorioita. Hänen mielestään draamatutkimuksessa ei pitäisi keskittyä vain sisäiseen kokemukseen. Pitäisi katsoa ulospäin, sijoittaa draamakasvatus (aiemmin draamapedagogiikka) uudelleen kulttuuriin ja yhteiskuntaan – pitäisi etsiä sellaisia teorioita, jotka tämän mahdollistavat (Hornbrook 1993, 7). Fleming (1998) toteaakin muutamaa vuotta myöhemmin, että nykyisin on draamakasvatuksen tutkimuksessa kiinnitetty enemmän huomiota draamateoreetikoihin, kuten Essliniin, ja teatteripraktikoihin, kuten Brechtiin ja Boaliin. Enää ei puhuta niinkään henkilökohtaisesta kehityksestä itseilmaisun kautta, vaan kiinnitetään enemmän huomiota draaman sosiaaliseen luonteeseen ja erilaisten kulttuuristen kontekstien merkityksiin. (Østern 2000, 4-5.)

Brechtin mukaan teatteri on osa yhteiskunnallista todellisuutta, inhimillistä toimintaa, teatterissa työntekijänä tai katsojana olevan ihmisen asema on oleellisesti riippuvainen yhteiskunnan tilasta, sen kehityksestä ja ristiriidoista (Niemi 1975, 147). Boal yhtyy tähän, ja tästä hän vetää johtopäätöksen kasvatuksen kenttään: hänen mielestään kasvatuksen tehtävä on kasvattaa nuoret kritisoimaan vallitsevia yhteiskuntarakenteita ja luoda oppilaille kyky pohtia vaihtoehtoja yhteiskunnan kehittämiseksi (Braanaas 1992, 104). Boal on kehittänyt oman teatterillisen tyylisuuntansa, ns. sorrettujen teatterin, jolla hän toteuttaa edellämainittuja yhteiskunnalliseen kriittisyyteen ja kantaaottavuuteen pyrkiviä kasvatuksen tavoitteita. (ks. esim. Boal 1995).

Draamakasvatus tarvitsee esteettistä ja kulttuurista teoriaa saadakseen arvostusta taideaineena. Lähestyn draamaa (improvisaatiota) kulttuuris-esteettisenä ilmiönä.

Tarkastelen työssäni improvisaation ja improvisaatioteatterin – yhtenä draamakasvatuksen genrenä – esteettisiä ja kulttuurisia merkityksiä. Tutkimukseni on teoreettinen. Tarkastelen improvisaatiota taiteen ja draaman kentällä, muiden taiteen muotojen sisällä sekä itsenäisenä ilmaisumuotonaan.

Seuraan koomisen improvisaation historiaa arkaaisten heimojen naururituaaleista keskiajan karnevaalien kautta tämän päivän Suomeen. Tarkasteluni apuna käytän Platonin, Huizingan, Gadamerin ja Schillerin kulttuurisia leikin teorioita. Kuten aiemmin tuli ilmi, leikin psykologisia teorioita on laajalti käytetty draaman tutkimuksessa. Leikin itseisarvon, sen kulttuurisen ja yhteiskunnallisen perspektiivin huomioon ottavia leikkiteorioita ei ole sitä vastoin käytetty. Tutkimukseni näkökulman vuoksi leikin psykologiset käsitykset eivät tue tarpeitani. Kuitenkin leikki on olennainen seikka improvisaatiota tutkittaessa, improvisaatio on leikkiä. Se, että pyrin sijoittamaan leikkiä yhteiskuntaan ja kulttuuriin auttaa minua tekemään saman improvisaatioteatterille.

Tutkimusotteeni on kvalitatiivinen. Empiirisinä esimerkkeinä olen käyttänyt viittä improvisaatioteatterin kohtausta. Improvisaatioteatterissa nauretaan, mutta piileekö naurun takana syvempiäkin merkityksiä kuin vain hauskanpito? Tämä kysymys johtolankanani tarkastelen kohtauksia Bahtinin karnevalistisen kuvajärjestelmän avulla. Bahtinin (1995) mukaan kulttuurissa on samanaikaisesti kaksi eri tilaa, virallinen kulttuuri ja karnevaalikulttuuri. Virallinen kulttuuri pyrkii vakinaistamaan ja jähmettämään vallitsevat kulttuurin rakenteet ja arvot. Karnevaalissa käännetään virallisen kulttuurin hierarkiat, tavat, arvot ja tottumukset nurin päin, ja tätä kautta tuodaan esille toinen olemassaoleva vaihtoehto. Karnevalistisen kuvajärjestelmän voi transponoida taiteen kuvien kielelle, ja tätä kautta nostaa esiin taustalla piileviä kulttuurisia merkityksiä.

Draaman oppimispotentiaali perustuu esteettiseen kahdentumiseen, esteettisen merkityksen luomiseen. Työssäni tutkin, minkälaisia esteettisiä merkityksiä improvisaatioteatterissa luodaan, keskittyen erityisesti parodian ja groteskin konsepteihin, sillä ne ovat improvisaatioteatterin lajille ominaiset esteettisen merkityksenannon tavat. Työni lopuksi tarkastelen draaman oppimispotentiaalia analysoimieni kohtausten pohjalta.

2. IMPROVISAATION JUURET JA VERSOT – SHAMAANISTA SUOMEEN

2.1 Improvisaatio ilmaisumuotona

Improvisaatioon liittyvä tutkimus on varsin niukka. Didaktisia opuksia, joissa improvisaation käsitettä ja historiaa selvennetään jonkin verran, mutta etupäässä keskitytään siihen, *kuinka* improvisaatiota tehdään, on joitakin, Hodgson & Richardsin *Improvisation* vuodelta 1966, sekä Spolinin *Improvisation for Theater* vuodelta 1963, ja uudempia Johnstonen teokset *Impro!* sekä *Impro for Storytellers.* Kattavimmat tutkimukset löytyvät O'Neillin teoksesta *Drama Worlds* (1995), missä hän käsittelee improvisaatiota suhteutettuna prosessidraamaan sekä erityisesti Frost & Yarrowin (1990) teos *Improvisation in Drama*, mikä on ensimmäinen teos, joka yrittää kytkeä improvisaatiota laajempaan yhteyteen. Suomenkielistä tutkimusta aiheesta ei tietääkseni ole.

Improvisaation käsite on kiusallinen: yrittäessä määritellä sitä se liukuu käsistä kuin saippua – mitä kovemmin puristaa, sitä varmemmin se karkaa. Improvisaation luonteeseen kuuluu sen yleismaailmallisuuden ja sen edustaman intuitiivisen aspektin vuoksi karata kategorioista, joihin sen yrittää pakottaa. Tämän vuoksi on mielestäni perustellumpaa sijoittaa se erilaisten jatkumoiden risteyksiin, jossa sillä on oma liikkumatilansa, mutta joka antaa sille kuitenkin tietyn määritellyn sijaintinsa.

'Improvisaatio'-käsitteen sanakirjamäärite kuuluu seuraavasti: "valmistelematta, improvisoiden tekeminen; esityshetkellä luotu tuote, esim. sävellys" (Nurmi & al. 1998). Taustalla on sana *improvisus*, joka tarkoittaa 'ennalta näkemätöntä, ennen tekemätöntä'. Improvisaation voi ajatella olevan kaiken ilmaisun peruskivi. Kaikki taiteellinen ilmaisu on alunperin syntynyt improvisaatiosta, vapaasta muodosta (vrt. esim. Schiller 1982, 211). Ilmaisun esteettinen muoto syntyi kokemuksen ja toiston kautta, muoto täytyi rakentaa, sopia säännöistä. Kaikessa ilmaisussa voi myös ajatella edelleen olevan improvisatorinen elementtinsä; improvisaatio kehittää muotoa edelleen. Improvisaatiota on mukana – joko luomis- tai esittämisvaiheessa – kaikessa taiteellisessa ilmaisussa, niin draaman kentän sisä- kuin ulkopuolellakin. Keskityn tässä esittävän draamallisen ilmaisun tarkasteluun.

Aluksi muutama määritelmä improvisaatiosta: Østernin (1994, 46) määritelmän mukaan improvisaatio on "uutta ilmaisua, jota ei ole määritelty etukäteen". Hodgson & Richards (1966, 2) erittelevät improvisaatiota määritellessään draamallisesta ilmaisusta kaksi tasoa: spontaani reaktio odottamattoman tilanteen ratkaisemiseksi; sekä nerokkuus, jota tilanteen ratkaiseminen vaatii; molemmat saadakseen selvyyden esitetyille ongelmille. Frost & Yarrow (1990, 1) taas määrittelevät improvisaation seuraavasti: improvisaatio on "taito käyttää kehoja, tilaa, kaikkia ihmisen resursseja kehittääkseen yhtenäinen (coherent) fyysinen ilmaisu idealle, tilanteelle, roolihenkilölle (ehkä jopa tekstille); tehdä tämä spontaanisti, reaktiona välittömään aistihavaintoon ympäristöstä, ja tehdä tämä *à l'improviste:* kuin yllättyneenä, ilman ennakkomielipiteitä." [1] Merkityksien tarkastelu tämän tutkimuksen fokuksessa. Määrittelen improvisaation tässä tutkimuksessa seuraavasti: *improvisaatio on ennalta määrittelemätöntä, esittävää (draamallista) kehollista ja äänellistä ilmaisua, jonka merkitykset syntyvät esiintymistilanteessa.*

Selvennän vielä äskeistä väitettäni, että kaikessa draamallisessa ilmaisussa on improvisatorinen elementtinsä. Nachmanovitch, joka lähestyy improvisaatiota musiikillisen ilmaisun näkökulmasta, kiteyttää ajatuksen seuraavasti (jopa laajentaen sitä koskemaan kaikkea taidetta):

> In sense, all art is improvisation. Some improvisations are presented "as is", "whole at once"; others are doctored improvisations that have been revised and restructured over a period of time before the public gets to enjoy the work. A composer who writes on paper is still improvising to begin with, if "only" mentally, then taking the products of the improvisation and refining and applying technique to them. (Nachmanovitch 1990, 4; lainaus O'Neill 1995, 126-127.)

Nachmanovitch näkee siis valmistellun esityksen '"räätälöitynä" improvisaationa. Jokaisessa draamallisessa esityksessä on sovittu jotakin ennalta; jo se, että tietää esityksestä, asettaa esittäjälle tietyn ennakko-oletuksen. Japanilaisessa Nō-teatterissa, jossa joka liike on tarkkaan laskettu ja merkitysarvoltaan punnittu, on ilmaisulle asetettu äärimmäisen tarkat rajat, improvisaation osuus on minimaalinen. Ihminen ei kuitenkaan ole kone, asetettujen rajalla tapahtuu *tulkintaa,* joka lähtee spontaaniudesta, improvisaation peruselementistä. Tämän voisi katsoa olevan tarkkaan muotoon sidotun esityksen improvisatorinen elementti. Inhimilliset ja situationaaliset tekijät (esiintyjän

[1] oma suomennos

horjahdus, sähkökatkos, muu yllättävä tilanne) lisäävät esityksen improvisatorista osuutta. Improvisaatioteatterissa taas vastaavasti määritellään vain esityksen, kohtauksen alkuidea, pre-text[1], ja mahdollisesti löyhä muoto, tietty improvisaatioteatterin tekniikka (ks. esim. Johnstone 1999), jonka jälkeen muoto ja/tai sisältö kehittyvät simultaanisesti, niillä leikitellään.

Katsantokantani mukaan siis kaikessa draamallisessa esittämisessä on improvisatorinen elementtinsä. Teatteri on hetken taidetta, tässä ja nyt. Joka esityksessä syntyy jotakin 'uutta ja ennen näkemätöntä', improvisoitua. Draamalliset esitykset voisi improvisoitu – ei-improvisoitu -dikotomian sijaan asettaa jatkumolle, toisessa ääripäässä on tarkkaan muotoon sidotut esitykset, kuten Nō-teatteri, Kabuki-teatteri, baletti, jne. ja toisessa päässä improvisaatioteatterin muodoltaan vapaimmat kohtaukset. Eron tekee se, kuinka paljon esityksessä jätetään *tarkoituksellisesti* improvisaatiolle varaa. Perinteisessä teatteriesityksessä muoto ja sisältö pyritään saamaan mahdollisimman valmiiksi ennen esitystä, minimoimaan improvisatorinen elementti. Monissa kokeilevissa, osallistavissa, avantgardistisissa teatteriesityksissä (forum-teatteri, improvisaatioteatteri, prosessidraama) taas improvisaatio on olennainen esityksen elementti: muoto ja/tai sisältö jätetään hyvin avoimiksi, niitä ei määritellä etukäteen kovin tarkkaan, ne muotoutuvat esitystilanteessa, etsitään uutta ilmaisua.

Sen lisäksi että improvisaatiota käytetään itse esityksen elementtinä, sitä käytetään paljon tekstiin perustuvien teatteriesitysten harjoitteluvaiheessa, tekstin (sisällön) tuottamiseen, roolihahmojen syventämiseen, draamallisen muodon kehittämiseen, jne. (ks. esim. O'Neill 1995, Hodgson & Richards 1966, Frost & Yarrow 1990). Kokeilun ja improvisaation kautta esityksen harjoitusvaiheessa ilmaisun muotoon tulee uusia elementtejä, jotka saattavat myöhemmin vakiintua muotoon kuuluvaksi. Improvisaatiota voi siis olla itse esityksen elementtinä joko tiukkojen tai löyhien raamien sisällä, tai sen harjoitusvaiheessa.

---

[1] kohtauksen lähtökohta, Cecily O'Neill (1995, 15) käyttää tätä perinteisesti prosessidraamaan kytkettyä termiä myös improvisaatioteatterin kohtauksen yhteydessä

2.2 Improvisaatioteatteri draamakasvatuksen kentässä

Østern (2000) määrittelee draamakasvatuksen taide- ja kulttuuriaineeksi, jonka juuret ovat teatterissa.[1] Draamakasvatus on hänen mukaansa teatterin – useimmiten osallistavan teatterin[2] – laji. Draamakasvatuksessa puolestaan on laaja valikoima erilaisia genrejä, jotka kaikki ovat teatteria. Yhteistä niille on taiteessa oppiminen, asioiden omaksuminen fiktion luomisen kautta. Østern erittelee 15 eri genreä, joihin yhtenä sisältyy improvisaatioteatteri. Hän kirjoittaa improvisaatiosta myös (Johnstoneen tukeutuen), että "Improvisaatiota käytetään kaikissa draamapedagogiikan genreissä, mutta se on myös itsenäinen genre" (Østern 2000, 21.) Tästä itsenäisestä genrestä käytetään nimeä improvisaatioteatteri.

Østern (2000, 21) määrittelee improvisaatioteatterin osallistavan teatterin lajiksi, dramaturgisesti esittävän muodon draamakasvatuksen genreksi. Edellisessä luvussa mainitsin, että kaikissa draamallisissa esityksissä on improvisatorinen elementtinsä. Improvisaatioteatterin rajaan tarkoittamaan sellaista draamallista esitystä, jossa on tarkoituksellista improvisaatiota mukana. Tämä sulkee pois siis sellaiset esitykset, joissa on vain harjoitteluvaiheessa käytetty improvisaatiota, tai sellaiset, joissa improvisaatioita esiintyy vahingossa, sattumien johdosta.

Esittäviä improvisaatioita voi jaotella sen mukaan, miten niitä on valmisteltu etukäteen sisällön ja muodon suhteen. Esimerkiksi prosessidraamassa käytetään paljon improvisaatiota yritettäessä pukea jokin tietty tapahtuma, ilmiö tai idea esteettiseen, draamalliseen muotoon. Useimmiten kyseessä on valmisteltu improvisaatio, ts. improvisaation aihe on tiedossa, sen muodosta ja sisällöstä keskustellaan tietty aika ("sinä tekisit noin ja me oltais tässä patsaana ja sitten lopuks se lähtis pois"), kenties harjoitellaan summittaisesti ja lopuksi esitetään muille draamaan osallistujille, tarkoituksena työstää sisältöä draamallisin keinoin.

Improvisaatioteatterissa taas ei yleensä – kuten aiemmin tuli ilmi – määritellä kuin kohtauksen lähtökohta: paikka, tilanne, roolit, jne. ja mahdollisesti joitakin esitysteknisiä

---

[1] ks. myös esim. O'Neill (1995)

[2] Østern käyttää muotoa *osallistuva teatteri;* molempia muotoja käytetään. Käytän kuitenkin muotoa osallistava teatteri, sen yleisöä osallistavan luonteen vuoksi.

seikkoja esim. "kohtauksessa ei saa käyttää s-kirjainta." Yleisö on tässä prosessissa mukana, he saavat vaikuttaa ehdotuksillaan kohtauksen lähtökohdan asettamiseen. Ensin määritellään pre-text, jonka jälkeen muoto ja sisältö ovat vapaita, kunhan liittyvät pre-textiin. Koska ilmaisu syntyy spontaanisti, improvisaatioteatterin näyttelijällä täytyy olla hyvä draamallisten ilmaisukeinojen tuntemus, että hän pystyy sovittamaan ilmaisuaan monipuolisesti eteen tuleviin tilanteisiin.[3] Improvisaatioteatterissa improvisaatiolla on keskeinen sija, se ei ole mukana välineenä, kuten esim. prosessidraamassa tai forum-teatterissa, vaan sillä on itseisarvonsa.

Johnstone (1999) kirjoittaa, että tärkeintä improvisaation onnistumiselle on näyttelijöiden keskinäinen tarjousten hyväksyminen, sekä heidän esittämiensä roolien statuksiin keskittyminen. Tarjous on mikä tahansa esityksen etenemiseen liittyvä idea, jonka näyttelijä ikään kuin "tarjoaa." Roolin status ei tarkoita sosiaalista statusta, vaan roolihahmon suhdetta toisiin ihmisiin ja sen ilmaisua, nokkimisjärjestystä. Johnstone pitää improvisaatioteatteria ennen kaikkea tarinankerrontana. Hän nimeää ja määrittelee useita tarinankerronnan tekniikkaan liittyviä onnistuneen improvisaation edellytyksiä (myöntäminen, yllättävä käänne, rutiinin rikkominen, jne.) sekä sitä haittaavia tekijöitä (tyrmääminen, negatiivisuus, ideoitten peruuttaminen, jne.).

Østern (2000, 12, 21) tuo esille improvisaatioteatterin leikkivän luonteen: siinä leikitellään konventioilla ja fiktiolla, ja vaikka se on lähellä leikkiä, siinä työstetään samanaikaisesti suuria yhteiskunnallisia ongelmia. (Lyhyistä) improvisaatioteatterin tekniikoista käytetäänkin usein nimitystä theatre games (vrt. Johnstone 1999, Spolin 1963). Østernin (2000) mukaan improvisaatioteatteri on luonteeltaan karnevalistista, epävirallista, parodista ja groteskia, arvoja nurin päin kääntävää. Sen tyyli on useimmiten koominen.

[3] John Dewey (1932, 72) kirjoittaa spontaanista kokemuksesta seuraavaa: " 'Spontaneity' is the result of long periods of activity or else it is so empty as not to be an act of expression".

2.3 Improvisaation historiaa esihistoriasta 1900-luvun alkuun

Improvisaation historian voi ajatella kulkeneen kahta tietä: vakavaa ja koomillista. Esittelen molempien alkulähteet, ja – koska tutkin improvisaatioteatteria, jonka näen olevan esitystyyliltään koominen – seuraan koomillista polkua nykyhetkeen. Tarkoituksena ei ole esittää kattavaa esittävän improvisaation historiaa, vaan nostaa esille muutamia kohtia historiasta selvittääkseen, mitkä ovat esittävän improvisaation kulttuurihistorialliset taustat.

2.3.1 Vakava lähestymistapa – shamaani

Improvisaation historia alkaa *shamaanin* hämyisestä hahmosta, joka transsinomaisen tilansa avulla pääsi henkimaailmaan ja toi tuomisinaan tarinoita, henkiä ja kyvyn parantaa. Shamaanin ekstaattinen muodonmuutoksen tila on yleismaailmallisesti tunnistettavissa: alkuvoimainen, innostunut; humaltunut tanssista, juomasta tai huumaavista aineista. (Frost & Yarrow 1990, 4.) Shamaanilla täytyi menestyäkseen olla näkyjä ja hallusinaatioita, ja tämän lisäksi kyky ilmaista tietonsa dramaattisesti. Heidän esityksiinsä liittyi usein teatraalisuutta ja silmänkääntötemppuja. Siperialaiset ja eskimoshamaanit esimerkiksi olivat taitavia vatsastapuhujia ja käyttivät äänensä paikallistamisen vaikeuttamiseksi niin taitavasti tamburiineja, että kuulijoiden oli vaikea ymmärtää, mistä ääni kuului (Hoebel 1958, 484).

Shamaanilla on monta nimeä. Hän on *vates*, runoilija, riivattu, täynnä jumaluutta, raivohenkeä. Hän on tietäjä, *sha´ir,* kuten vanhat arabialaiset häntä nimittivät. Muinaispohjoismaisessa kirjallisuudessa hän oli *thulr*, joka esiintyi milloin liturgisten tekstien lukijana, milloin näyttelijänä pyhässä draamassa, toisinaan taas uhraajana tai myös noitana. Joskus hänelle annettiin jopa nimi *scurra*, ilveilijä. (Huizinga 1938, 138). Shamaanin hahmo esiintyy jossakin muodossa lähes jokaisessa arkaaisessa, alkukantaisessa kulttuurissa.

Shamaani on siis esiintyjä: lääkäri, pappi, tarinankertoja ja ilveilijä. Shamaani on runoilijan, näyttelijän ja papin prototyyppi. Runoilijan tehtävä on pukea sanoiksi se, mitä muut eivät kykene sanomaan. Papin tehtävä on toimia yhteyshenkilönä luonnollisen ja

yliluonnollisen, ihmisen ja ei-ihmisen välillä. Näyttelijän tehtävä on ilmaista kehollaan toisen, sisäisen todellisuuden tapahtumia ja saada tämä kuviteltu todellisuus näkyväksi. (Frost & Yarrow 1990, 4-5.)

2.3.2 Koominen lähestymistapa – klovni

Koominen lähestyminen on tämän henkilöidyn historian toinen alkulähde. Aristoteles mainitsee, että komedian juuret ovat rituaaleissa, viitaten Dionysoksen kunniaksi järjestettyihin juhlakulkueisiin ja niissä esiintyneisiin fallisten laulujen esittäjiin. (Aristoteles 1977, 18). *Ilveilijä* eli *klovni*, erityinen naurun ammattilainen, asialle vihkiytynyt, käsittelee rituaalisessa ilveilyssä tabujen ja kieltojen kohteena olevia asioita. Hän on niinikään yleismaailmallinen hahmo: Lucile Charles tutki 1940-luvulla rituaalista ilveilyä 136 kulttuurin osalta ja huomasi, että näistä 56 kohdalla esiintyi ilveilystä mainintoja. Esimerkiksi ostjakkien ilveilijät sekä Hokkaidon ainut esiintyivät sadetanssien yhteydessä, ja papualaisten ilveilijä esiintyi kuolleisiin liittyvän kultin yhteydessä. Afrikassa ashantien klovni kertoi pilamukaelmia pyhistä kertomuksista, jemez-pueblojen ilveilijä matki hedelmällisyysmenojen yhteydessä pyhiä riittejä ja hopien ilveilijä parodioi pyhiä kachina-tansseja. (Alho 1988, 184-186.)

Aristoteleen mainitsemaa ritualistista kulkuetta Dionysoksen kunniaksi, *komosta* (josta juontuu sana komedia), voi pitää keskiaikaisten ja myöhempienkin karnevaalikulkueiden alkumuotona. Kulkueen hahmot, fallisten laulujen laulajat, tanssijat ja satiiristen puheiden pitäjät siirtyivät vähitellen näyttämölle: yli 500 ekr. syntyi tätä kautta Megarassa, Ateenan ja Korintin välisessä kaupungissa, oma maallisen draaman traditionsa, doorilainen miimi. Naamioidut näyttelijät esittivät parodioivia, karkeita, improvisoituja esityksiä, lyhyitä farssimaisia näytelmiä. Näyttelijöistä käytettiin mm. nimeä *autokabdaloi*, ilveilijät, improvisoijat. Heidän esiintymisissään oli todennäköisesti rivouksia, akrobatiaa, jonglöörausta. (Aristoteles 1980, 18-20, Frost & Yarrow 1990, 6-7.)

Samankaltaisuutta kreikkalaisiin näkyy vuosisatoja myöhemmin roomalaisten ammattimaisten näyttelijöiden, *miimien* toiminnassa. Kuten kreikkalaisen niin roomalaisenkin komedian juuria on lähestyttävä viitaten sen rituaalisiin yhteyksiin. Varro (116-27 e.Kr.) yhdistää roomalaisen teatterin alun arkaaisiin Silvanuksen ja

Telluksen kunniaksi vietettyihin sadonkorjuujuhliin. Kehittyneemmässä muodossaan komediaa, niin improvisoitua kuin kirjoitettuakin (mm. Plautus), esitettiin roomalaisten karnevaaleissa, *saturnalioissa,* joissa juhlittiin Saturnusta, kylvön ja karjanhoidon jumalaa. Myös saturnaliassa oli selviä yhteyksiä myöhempien aikojen karnevaaleihin. Saturnaliaan kuului juhlimista, ilonpitoa, kaikkinaista mielihalujen tyydyttämistä; karnevaaliajaksi valittiin 'väärä kuningas', joka sai mielin määrin riehua, kunnes saturnalian lopuksi hänet mestattiin. (Alho 1988, 27-29, 63-66.)

Ilveilijöiden hauskuuttamisessa näyttää vierailevan yhtenään tietty yhdistävä elementti, nimittäin parodia, pyhien asioiden parodiointi, *parodia sacra*[1]. Siinä hengellinen ja maallinen yhdistyvät, parodinen kietoutuu uskonnollisuuteen improvisaation voimin, pyhiä riittejä ja arvoja pöllyytetään kääntämällä asioita nurinpäin ja vääntelemällä rituaaleista ivamukaelmia, ja tämä on mahdollista vain koomisen lähestymistavan kautta.

Näistä rituaalisista yhteyksistään huolimatta koominen ei kuitenkaan rajoitu pyhään, rituaaliin tai transsiin. Klovni edustaa tiettyä yleiskansallista näkemystä maailmasta, jota joka kulttuurissa arvostetaan korkealle: koomisen merkityksellisyyden ymmärtämistä. Klovneria *alkaa* usein pyhässä tai hengellisessä kontekstissa, ivailemalla pyhää rituaalia, rituaalin sisällä – mutta klovni karkaa nopeasti pyhien rajojen sisältä. Hänen todellinen alkuperänsä on ihmisen leikkivaistossa itsessään, ja hänen tarjoama nautintonsa on liian suuri rajoittuakseen juhlapäiviin, *ivailun kenttä laajenee nopeasti.* Klovnin improvisointitaidot antavat hänelle oikeuden poliittiseen satiiriin, hän ruotii yhteiskunnan arvoja sensuurin ulkopuolella. (Frost & Yarrow 1990, 5-6.)

Ilveilijä inhimillistää draamaa, vastapainoksi demonisten hahmojen jumalallisuudelle, hän tarjoaa ruumiillista. Hänessä ei ole mitään jumalallista, hän on täysin fyysinen olento kaikkine tarpeineen. Hän muistuttaa meitä jatkuvasti ihmisyydestämme. Hänen pukunsa on groteski jatke hänen ruumiilleen: pitkä nenä, iso maha, fallos. Hänen vitsinsä ovat rivoja, jopa ällöttäviä. Ilveilijällä on monta nimeä ja monta eri hahmoa: hän on klovni, miimi tai narri; saksilaisten *scop,* keskienglantilaisten *gleeman*, saksalaisten *minnesinger*, ranskalaisten *jongleur* tai *trouvère,* venäläisten *skoromokhi*, italialaisten *giullare*. Hänen taitonsa vaihtelevat jonglöörauksesta ja eläintenkesyttämisestä trubaduurilauluhin ja näyttelemiseen. Kaikkia hänen hahmojaan yhdistää se, että he

työskentelevät tiiviisti yleisönsä kanssa, heidän tyylinsä on aina avonaista ja esittävää, 'teatterillista' teatteria. Komedia ja klovnit yhdistetään ennen kaikkea tungokseen, torille, kadulle, karnevaalihumuun, suuriin ihmisjoukkoihin. (Frost & Yarrow 1990, 7.)

2.3.3 Narri ja karnevaalit

Improvisaation koominen polun voi katsoa jatkuneen, karkeasti ottaen, miimistä narriin. Enid Welsford toteaa hovinarrien historiassaan, että Rooman valtakauden päätyttyä narri (silloin vielä nimeltään miimi) häipyi hetkeksi näyttämöltä ja palasi vasta vuosisatoja myöhemmin Länsi-Euroopan äkkirikkaiden yksinvaltiaiden myötä. Alho (1988, 114) kuitenkin huomauttaa, että eri lähteet todistavat mm. jo Teoderik II:lla (453-466), Kaarle Suurella (742-814) sekä Ludvig Hurskaalla (778-840) olleen hovissaan narreja. Narrien suuri aikakausi oli kuitenkin myöhäiskeskiaika, renessanssin aika.

Bahtinin (1995, 87) mukaan keskiajan ihmiset osallistuivat yhtäläisesti kahteen elämään, viralliseen ja karnevaaliseen, maailman kahteen aspektiin, hartaan vakavaan ja nauravaan. Nämä aspektit olivat olemassa myös heidän tietoisuudessaan. Karnevaalit olivat pimeän keskiajan valoisa puoli: karnevaalin ajaksi ihmiset pääsivät eroon keskiajan noitien, itsensäruoskijoiden, ruttotautisten, inkvisiittoreiden, ja tarkoin määriteltyjen luokkaerojen ahdistavasta ilmapiiristä.

Karnevalistiset juhlat, nauruun perustuvat rituaaliset näytelmämuodot (mysteerinäytelmät, sotiet, hölmöjen juhlat, jne.) erosivat hyvin jyrkästi vakavien ja virallisten kulttien muodoista ja seremonioista. (Bahtin 1995, 7.) Ne sisälsivät tiettyjä laajalle levinneitä koomisia keinoja, klovneja, naamioita, komedioita ja katufarsseja (Bahtin 1991, 180). Karnevaalissa parodioitiin kaikkea pyhää ja ehdotonta, oikeuslaitosta, kirkkoa, valtiota: kruunattiin karnevaalikuninkaita, joita ei sentään tapettu kuten saturnalioissa, mutta saatettiin mukiloida päivän päätteeksi.

Karnevalistisia piirteitä saattoi seurata myös arkielämään. Bahtin (1979, 459) mainitsee esimerkkinä keskiajan liturgiset draamat: kansanomainen kielenkäyttö on usein niissä korkeiden latinankielisten osien alentavana koomisena repliikkinä. Narreina saattoi olla sekä henkisesti vajavaisia että narrin roolin itselleen omistaneita improvisoijia, jotka

---

[1] Näin Bahtin (1995, 15) sitä nimittää keskiajan kirjallisuudesta kirjoittaessaan

pystyivät roolinsa suojissa arvostelemaan Narrit edustivat sekä hoveissa että niiden ulkopuolella pysyvää karnevaalia, epäjärjestystä järjestyksen keskellä. (Bahtin 1979, 1995; Alho 1988.)

2.3.4 Commedia dell'arte jälkimaininkeineen

1500-luvun Italiassa syntyi *commedia dell'arte,* kiertelevien ammattinäyttelijäseurueiden esittämät improvisoidut komediat. Esitykset perustuivat tiettyihin groteskeihin hahmoihin ja sovittuun rakenteeseen, jossa tapahtumien pääkohdat ja tietyt esityskohtaiset *commedian* rutiinit olivat näyttelijöiden tiedossa. Samat hahmot seikkailivat esityksissä seurueesta riippumatta: zannit eli nokkelat palvelijat, kuten H'arlecchino, Brighella ja Pulcinella, heidän isäntänsä Dottore, il Capitano tai Pantalone sekä nuorukaiset, isäntien lapset. (Wickham 1995, 111-112.) On arveltu, että kaikki commedia dell'arten palvelijahahmot perustuvat vanhaan karnevaalikuninkaan seurueeseen, josta käytettiin nimitystä *zanni,* joka viittaa sanaan gianni, paholainen. H'arlecchinon eli Harlekiinin hahmoa taas voi pitää nykyaikaisen sirkusklovnin kantaisänä. (Alho 1988, 194).

Commedia all'improvviso hallitsi Euroopan näyttämöitä kolmisensataa vuotta, synnyttäen eri koulukuntia, vaikuttaen moniin kuuluisiin näytelmäkirjailijoihin, kuten Moliéreen, Goldoniin, Marivaux'hon, Gozziin ja Shakespeareen. Nämä tekniikat ovat käytössä edelleen, esimerkiksi Jacques Lecoqin koulun näyttelijöiden sekä Dario Fon näytelmissä ja elävissä esityksissä. Improvisoitu näytelmä menetti suosiotaan 1700-luvulta lähtien, kun teatterit kehittyivät suljetuiksi ja koristeellisiksi. Samoin vaikutti ohjaajan työn kasvava merkitys. (Frost & Yarrow 1990, 8-9.)

2.4 Improvisaatioteatteri 1900-luvulla

1900-luvun alussa venäläiset teatteriteoreetikot (samalla myös praktikot) Konstantin Stanislavski sekä Vsevolod Meyerhold työskentelivät improvisaation parissa, vaikkakin tämä tapahtui vain harjoitustekniikkojen muodossa. Heidän kiinnostuksensa improvisaatioon toi sen käytön uudestaan koko traditionaalisen draaman kentälle.

Jacques Copeau oli kuitenkin ensimmäinen, joka tutki improvisaatiota itseisarvona, ei vain harjoitteluvälineenä. Hänen mielestään improvisaatio taidemuotona "pitää säilöä, synnyttää uudelleen, tarkistaa sen muotoa; vain se voi aikaansaada elävän teatterin – näyttelijöiden teatterin." Hän yhdisti kokeiluissaan improvisaation mm. lauluun, tanssiin, klovneriaan, akrobatiaan, naamioihin – myös leikkiin. Vuonna 1916 Copeau nimesi ja otti käyttöön uuden draaman genren, 'uuden improvisoidun komedian' (la comédie nouvelle). Tämä oli 1900-luvun commedia dell'artea. Copeau tosin muutti henkilöhahmot nykyaikaan paremmin sopiviksi (esim. 'Lord Quick', joka oli hupsu vanha mies, joka yhtenään muisteli mennyttä elämäänsä). Hahmoilla ei kuitenkaan samaa, laajaa tunnistettavuutta, joka Commedia dell'arten hahmoilla aikanaan oli. Comédie nouvelle'ssa käytettiin edelleen naamioita. Copeau jatkoi työtään improvisaation parissa aina 40-luvulle saakka. Englantilainen Mike Leigh on työstänyt 1960-luvulta lähtien näytelmiä ja elokuvia Copeaun tapaan commedia dell'artesta vaikutteita ottaen. Hän on poistanut näyttelijöiltä naamiot, keskittyen näyttelijälähtöiseen roolihahmojen muodostamiseen; näytelmien ja elokuvien tekstit kirjoitetaan hahmojen pohjalta. (Frost & Yarrow 1990, 20-28, 37-42.)

Ranskalainen Jacques Lecoq on työskennellyt improvisaation parissa 1950-luvulta lähtien, lähestyen sitä fyysisen ilmaisun ja leikin kautta. Leikin käsite on hänen ajattelussaan tärkeä: hän kutsuu improvisaatiotyöskentelyä leikiksi, energian jakamiseksi näyttelijöiden kesken. Leikki tarkoittaa myös sisäistä leikkiä, mielentilaa, jossa uusia asioita yhdistellään toisiinsa. Hänelle improvisaatio ei ole kuitenkaan niinkään psykologista vapautumista, vaan ennemminkin fyysisen tietoisuuden rakentamista: kuinka ihminen liikkuu, kuinka kehossa syntyy tuntemuksia, jne. Pyrkimyksenä improvisaatiossa on ennen kaikkea kehollinen tulkinta todellisuuden olemuksesta. Hänelle näyttelijä ei kuitenkaan ole tulkitsija, vaan *auteur*, jonka täytyy löytää oma tyylinsä. Lecoq on kouluttanut improvisaation pariin useita tuhansia ihmisiä monissa eri maissa. Paljon Lecoqin kanssa työskennellyt Dario Fo on yksi 1900-luvun kuuluisimpia improvisoijia. Italian ulkopuolella hänet tunnetaan useimmiten näytelmistään, mutta hän on myös kuuluisa esiintyjä. Näytelmänsä hän on kirjoittanut improvisaatioiden pohjalta ja kirjoittamisen jälkeenkin harjoituksissa improvisaation avulla niitä muokaten. Esiintymisissään Fo käyttää commedia dell'arten commedia- sekä lazzi-rutiineja, tiettyjä tekniikoita, joita on kehitetty improvisaatiotyöskentelyyn pohjalle. Fon näytelmät ja

hänen improvisoidut esiintymisensäkin ovat usein poliittisesti voimakkaasti kantaa ottavia. Hän ruotii yhteiskuntaa, kuten narrit aikanaan. (Frost & Yarrow 1990, 61-81.)

Ehkä eniten nykyajan improvisaatioteatteriin vaikuttaneet hahmot ovat Viola Spolin ja Keith Johnstone. Viola Spolinin suurimmaksi ansioksi voi lukea erilaisten leikkien ja pelien valjastamisen draamalliseen käyttöön. Hän käytti improvisaatioteatterin tekniikoista termiä 'theater game' ja näyttelijästä nimeä 'player', nimen 'actor' sijaan. Spolin työskenteli 1940-luvulta lähtien mm. Chicagossa kielitaidottomien maahanmuuttajien ja heidän lastensa kanssa kehittäen useita ei-verbaalisia improvisaatiotekniikoita. Myöhemmin hän johti Californiassa Young Actors' Company-nimistä teatteria. Spolin otti myös ensimmäisenä yleisölähtöisen improvisaatio-työskentelyn käyttöön. Tästä tekniikasta johtuen hänen ajatuksiin perustuvaa improvisaatiota alettiin kutsua nimellä "Chicago style". Hänen poikansa Paul Sills kehitti improvisaatiota edelleen. Sills perusti vuonna 1955 ensimmäisen täysin improvisaatioon keskittyvän ryhmän, nimeltä The Compass, ja neljä vuotta myöhemmin Second City -ryhmän. Sills jatkoi yleisön osallistumisen ajatusta eteenpäin ja perusti Story Theatren, missä yleisö sai olla mukana myös esiintymissä pelkkien ehdotusten sijaan. (Frost & Yarrow 1990, 50-51).

Keith Johnstonen työhön pohjautuu suurin osa tällä hetkellä toimivista improvisaatioryhmistä. Johnstonen ura alkoi 1950-luvulla Englannissa Royal Court Theatren palveluksessa. Hän kirjoitti ja ohjasi näytelmiä, koulutti improvisaation pariin näyttelijöitä, draamaopettajia ja opiskelijoita. Hän oli mukana perustamassa Theatre Machine -nimistä teatteriryhmää Montrealissa vuonna 1967. Theatre Machine esitti vuosien varrella useita improvisaatioon perustuvia näytelmiä, kuten Clowning, Robinson Crusoe sekä Arabian Nights. Vuonna 1974 Johnstone muutti Calgaryyn paikallisen yliopiston draamaprofessoriksi. Siellä hän perusti oman improvisaatioteatteriryhmän, Loose Moose -teatterin vuonna 1977. Loose Moosen yhteydessä Johnstone kehitti Theatre Sports -formaatin (suom. teatterikisat), johon hän sai alkuidean amerikkalaisesta show-tyylisestä vapaapainista. Teatterikisoissa eri ryhmät kilpailevat keskenään lyhyin improvisaatiokohtauksin, haastavat toisiaan. Kohtauksista antaa pisteitä 'virallinen' tuomarineuvosto tai vaihtoehtoisesti yleisö. Johnstone on kehittänyt myös useita eri improvisaatioteatterin tekniikoita ja formaatteja (mm. Gorilla Theatre, Micetro Impro). (Johnstone 1996, 1999.)

2.5 Improvisaatioteatteri Suomessa

Improvisaation rantautuminen Suomeen tapahtui Espoon kaupunginteatterin Tytti Oittisen johdolla. Kurssitettuaan ensin itseään improvisaatiossa, vuonna 1990 hän keräsi kirjeitse ryhmän näyttelijöitä, parisenkymmentä kappaletta, ja alkoi harjoituttaa heitä. Ryhmää kävi kouluttamassa myös ulkomaisia asiantuntijoita: mm. Keith Johnstone v. 1990 ja ruotsalainen Lennart R. Svensson v. 1991 sekä myöhemmin norjalainen Tony Tottino. Ryhmä esiintyi 90-luvun alussa Espoon kaupunginteatterissa, jossa improvisaatioesitykset ovat jatkuneet tähän päivään. Samoihin aikoihin Neil Hardwick tuotti televisiolle ohjelman "Nyhjää Tyhjästä", jossa Suomen televisioyleisölle improili silloisen Ryhmäteatterin jäsenet.

Espoon kaupunginteatterin suojissa toimivan ryhmän sisälle muotoutui Suomen ensimmäinen ja pisimpään toiminut improvisaatioteatteri, Stella Polaris. Ryhmä siirtyi Espoosta Helsingin Areena-teatterin tiloihin 90-luvun puolessavälissä, ja paria vuotta myöhemmin Kaapelitehtaalle, missä heidän toimintansa jatkuu yhä. Ryhmässä on kymmenisen ammattinäyttelijää. Stella Polariksesta irtaantui 90-luvun puolenvälin jälkeen Ville Virtanen, Eero Saarinen ja Jussi Lampi, ja he esiintyivät kolmen ryhmänä eri tilaisuuksissa, lopulta vuonna 1998 myös televisiossa ohjelmasarjassa "Mitä sais olla?". Esiintymiset kuvattiin Espoon kaupunginteatterin tiloissa. (Routarinne 2001.)

Edellisten lisäksi Suomessa on joitakin improvisaatioteatteriryhmiä ylioppilasteatterien yhteydessä, kuten Rovaniemessä ja Oulussa, kaupunginteatterien yhteydessä, kuten Joensuussa, Savonlinnassa, Kajaanissa ja Kotkassa (Irtohirvi), sekä joitakin itsenäisiä improvisaatioteatteriryhmiä, kuten draamakasvatuksen opiskelijoiden Jyväskylään vuonna 1998 perustama Improvisaatioteatteri Joo, Svenska Teaternin Stjärnfall Helsingissä, vuonna 1999 perustettu Snorkkeli Tampereella sekä joitakin lyhytikäisempiä ja pienimuotoisempia ryhmiä ympäri Suomea.

Meidän aikanamme improvisaation merkitys on jälleen kasvanut. Toiset ovat tehneet paluuta shamanistisiin transformaatioihin ja psykologiseen parantamiseen, muun muassa psykodraaman ja naamioimprovisaatioiden kautta. Toiset ovat taas palanneet tradition koomisille ja miimisille lähteille. Yhtälailla on löytynyt aivan uusia merkityksiä improvisaatiolle. (Frost & Yarrow 1990, 8-9.) Pääosin Spolinin, Sillsin ja etenkin

Johnstonen innoittamana improvisaatioteatteriryhmiä on noussut kuin sieniä sateella ympäri maailmaa 1990-luvun alusta lähtien.

3. LEIKKI – KULTTUURINEN NÄKÖKULMA

3.1 Leikin kulttuuriset teoriat

Kuten jo edellisessä luvussa tuli ilmi, improvisaatiossa on vahvasti leikkielementti läsnä (vrt. mm. Lecoq). Improvisaation historiassa niin nauru kuin leikkikin kulkivat käsi kädessä rituaalinaurusta karnevaalin kautta commedia dell'arten riehakkaalle leikkikentälle. Ja sama jatkuu: sekä Spolin (ks. esim. 1969, 1984) että Johnstone (1990, 1999) korostavat improvisaation leikkimäisyyttä kutsumalla improvisaation esitystekniikoita nimellä 'theatre games', teatterileikeiksi, teatteripeleiksi. Johnstone on kehittänyt improvisaatioesityksiä urheilun suuntaan ideallaan Teatterikisoista (Theatre Sports). Inspiraation hän sai suunnitelluista vapaapainiotteluista (Johnstone 1999, 23). Improvisaatio on siis *leikkiä.*

1970-luvulta lähtien ovat draamapedagogit teorioissaan tutkailleet hyvin paljon lasten roolileikkejä. On olemassa valtava määrä kirjallisuutta, joka käsittelee leikkiä ja sen merkitystä lapsen kehitykselle. (Braanaas 1992, 146). Leikin teoreetikoista draama-pedagogit ovat viitanneet useimmiten Vygotskyyn, Piaget'hen ja Bruneriin. Draama-pedagogeista erityisesti Heathcote ja Bolton, osin myös Neelands ovat ottaneet em. leikkiteoreetikot omikseen. Toisaalta juuri nämä kolme ovat vaikuttaneet erityisen paljon pohjoismaiden draamakasvatuksen maailmaan. Heitä kritisoimassa seisoo Hornbrook peräänkuuluttaen kulttuurista näkemystä, kuten johdannossa tuli ilmi. Psykologisoinnin sijaan tulisi etsiä leikin paikkaa kulttuurissa. Seuraavassa tarkastelen leikkiä tältä näkökannalta.

3.1.2 Platon ja Aristoteles – pyhät leikit

Teoksessaan *Lait* Platon pohtii leikin olemusta. Hän yhdistää leikin pyhään kulttiin sekä taiteisiin: runouteen, tanssiin, draamaan ja musiikkiin. Leikin merkitystä kasvatuksessa

hän korostaa usein, paikoin erääseen suosittuun sanaleikkiin viitaten (*paideiā* 'kasvatus' / *paidiā* 'leikki')[1] (Thesleff 1986, 393).

Platonin mukaan jumalat ovat "säälien kärsimyksiin ja vaivoihin syntynyttä ihmissukua asettaneet levähdystuokioiksi kiitosjuhlia ja suoneet ihmisille juhlatovereiksi runottaret eli muusat, Apollonin, runottarien johtajan, sekä Dionysoksen, jotta tämän jumalallisen juhlaseuran avulla voidaan aina ylläpitää oikeata maailmanmenoa ihmisten keskuudessa". Hän jatkaa, ettei mikään olento nuorena ollessaan kykene pitämään ruumistaan aloillaan eikä ääntään kurissa, vaan pyrkii koko ajan liikkumaan ja olemaan äänessä: toiset hyppivät ja loikkivat kuin kyseessä olisi riemukas tanssi tai leikki, toiset päästelevät kaikenlaisia äännähdyksiä. Ihmisen erottaa muista olennoista se, että hän ainoana pystyy erottamaan liikkeistään järjestystä tai epäjärjestystä, joita nimitetään rytmiksi ja harmoniaksi; jumalat ovat ihmisille tuon kyvyn antaneet ja sen kautta liittävät meidät yhteen laulujen ja tanssien avulla. (Platon 1986, 38.)

Tämän ajatuskulun perusteella Platon päättelee, että kasvatus on saanut alkunsa runottarista ja Apollonista. Se taas johtaa hänet pitkälliseen pohdiskeluun siitä, että onko musiikki enemmän kuin leikkiä. Hän päätyy siihen johtopäätökseen, että muusillinen taide – joka tarkoittaa enemmänkin kuin musiikkia: myös runous, tanssi ja draama sisältyivät käsitteeseen – liikkuu kaikkinensa leikin kentän sisäpuolella. (Platon 1987, 38, 55-62.) Platonin ajatuksena on, että kasvatuksessa on tärkeintä saada leikkivän lapsen sielu rakastamaan sitä toimialaa, joka hänen on aikuisena täydellisesti hallittava ja sen tulisi tapahtua nimenomaan *jäljittelyn* kautta: hänen, joka haluaa hyväksi maanviljelijäksi, on lapsena leikittävä maanviljelijää, kuka taas rakentajaksi, hänen on leikittävä rakentajaa (Platon 1986, 28).

Sekä Platon *Laeissaan* ja *Valtiossaan* että Aristoteles *Runousopissaan* käyttävät käsitettä *mīmēsis*, joka tarkoittaa 'jäljittelyä'. Mīmēsis-käsitteellä on kuitenkin kaksi merkitystä: 'jäljittelyn' tai 'matkimisen' lisäksi se tarkoittaa myös 'esittämistä', ja nimenomaan 'esittämistä taiteen keinoin'. Mīmēsis on siis lasta viehättävien matkimisleikkien lisäksi esittämistä, aikuisen leikkiä taiteiden leikkikentällä. Sekä Platon että Aristoteles käyttävät termiä kummassakin merkityksessä. Yhteistä näille on leikin mukana

[1] Paidagogos(>'kävellä mukana kädestä kiinni pitäen'; pais>'käsi') oli Kreikassa orja, joka seurasi lasta kouluun turvatakseen tämän koulumatkan. Sanat pedagogi ja pedagogiikka ovat peräisin tästä.

oleminen. Kun *paidiā* on vain lasten leikkiä, joka ei merkityksessään kohoa leikin korkeampien, kehittyneempien muotojen tasolle, on mīmēsis-käsitteessä mukana myös toinen elementti: se on muodoltaan lasten leikkiä kehittyneempää, leikkiä taiteen muotojen kanssa. Muusilliset taiteet ovat sekä esittäviä että jäljitteleviä. (Platon 1986, 1999, Aristoteles 1967, Saarikoski 1967, 7.)

Platon pohtii useaan otteeseen, mitkä asiat ovat vakavasti otettavia, mitkä eivät, ja mitä vakavasti ottaminen loppujen lopuksi tarkoittaa. Tämä johtaa hänet kysymykseen: miten tulisi elää? Hän jatkaa ajatuksiaan siitä, että ihminen on luotu jumalten leikkikaluksi ja yhdistää tätä kautta leikin käsitteen pyhyyteen:

> Tarkoitan, että vakavasti on suhtauduttava vakaviin asioihin, ei turhanpäiväisiin; ja kaiken vakavan ja siunauksekkaan ponnistuksen luonnollinen kohde on jumala. Ihminen sitävastoin on, kuten aiemmin totesimme, jumalan leikkikaluksi kokoonpantu, ja juuri tämä on hänessä parasta. Niinpä jokaisen miehen ja naisen tulisi elää elämänsä tämän laatunsa mukaisesti, kauneinta leikkiä leikkien, aivan toisella mielellä kuin nyt. (Platon 1986, 195.)

Platon jatkaa kertomalla näiden pyhien leikkien laadun: "Läpi elämän on leikittävä tiettyjä leikkejä – uhraten, laulaen ja tanssien – jotta saa osakseen jumalten suopeuden, pystyy torjumaan viholliset ja voittamaan ne taistelussa. "(Platon 1986, 195.)

Kaiken kaikkiaan Platon väittää siis, että leikki olisi otettava vakavasti ja vakava leikillisesti: hän sitoo leikin pyhyyteen ja pyhän leikkiin. Jumalat on lepytettävä tietyillä leikeillä, jotka kuuluvat mīmēsis-käsitteen alle: lapsena lapsen jäljittelyleikeillä ja ajan mittaan käsitteen toisessa merkityksessä *esittämisellä*, leikeillä, jotka kuuluvat myös pyhään kulttiin. Näin taiteet, jumalat (pyhä) ja leikki yhdistyvät hänen ajattelussaan yhdeksi kokonaisuudeksi.

3.1.3 Huizinga – Homo Ludens

Teoksessaan *Leikkivä ihminen* Johann Huizinga lähestyy leikkiä kulttuurihistorian näkökulmasta. Hän tutkii eri kulttuurien leikkiaineksia primitiivisistä kulttuureista 1900-luvulle asti ja analysoi leikkielementin esiintymistä kulttuurien eri osa-alueissa: tieteissä, taiteissa, oikeuslaitoksessa, filosofiassa, kielessä, jne. Hän näkee leikin aktiivisuuden

lajina, mielekkäänä sosiaalisena toimintana, ottaen leikin itseisarvon huomioon: aito ja puhdas leikki on kulttuurin perusta ja tekijä. (Huizinga 1938, 5, 11, 14).

Huizinga määrittelee leikin käsitteen seuraavasti:

> Leikki on vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrätyissä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksyttyjen, mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan; se on oma tarkoitusperänsä, ja sitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin, mikä on "toista" kuin "tavallinen elämä". (Huizinga 1938, 39.)

Huizingan mukaan leikki "rikastuttaa elämää, muodostaa osan siitä, kaunistaa sitä ollen sille välttämätön." Leikki on välttämätöntä yksityiselle ihmiselle biologisesti, välttämätöntä yhteisölle tarkoituksensa, merkityksensä, ilmaisukykynsä tähden sekä luomiensa henkisten ja sosiaalisten suhteiden tähden – välttämätön kulttuuritekijänä. Leikillä on Huizingan mukaan myös oma, vahva esteettinen merkityksensä, se on täynnä rytmiä ja harmoniaa. Hän toteaa, että leikki on joko pyhää tai yksinomaan juhlallista, riippuen siitä, onko leikki pyhitystä vai huvitusta, ja että mukana on ylevyyden ja jännityksen tunteet, sekä ilo ja virkistys. (Huizinga 1938, 18-20, 151.)

Huizinga uskoo, että korkeimmissa muodoissaan leikki on joko *taistelua jostakin* tai *jonkin esittämistä*. Arkaaisten kulttuurien pyhissä juhlissa eri vuodenaikoina esitettiin luonnon suuria tapauksia dramaattisessa muodossa: tähtien syttymistä ja sammumista, hedelmän kasvua ja kypsymistä, ihmisten ja eläinten syntymää, elämää ja kuolemaa. Pyhä toimitus oli *dromēnon*, jotakin mitä tehdään. Se, mitä esitettiin, oli *draama*. Huizinga tuo esille, että pyhät näytelmät eivät olleet vain fiktiota, se oli jäljittelyä, sama kuin luonnon tapahtuma itsessään, identtinen. Villien ihmisten sieluntila, millä he viettivät ja katselivat uskonnollisia juhliaan ei ollut täydellisen haltioitumisen ja illuusion tila. He itse valmistivat kulteissa käytettävät naamiot, kutsuivat henget esiin, tiesivät keitä naamioiden takana oli, mukana oli siis tietoisuus. Kuitenkin heidän oma tilansa vaihteli ekstaattisen haltioitumisen, teeskennellyn mielipuolisuuden ja kauhunväristysten välillä. He olivat ikään kuin kahdessa todellisuudessa yhtä aikaa. Tästä Huizinga toteaa, että on mahdotonta määritellä rajaa, missä pyhä vakavuus muuttuu leikiksi. (Huizinga 1938, 33-34.)

> Villi on ottanut kengurun olennon ja me sanomme: hän leikkii kengurua. Mutta villi itse ei tunne mitään käsite-eroja olemisen ja leikkimisen välillä, hän ei tiedä mitään identiteetistä, kuvista tai symboleista. Siksi saatammekin kysyä, emmekö pitämällä kiinni primaarisesta leikintermistä pääse lähimmäksi villin mielentilaa sakraalisessa toimituksessa. Tässä käsitteessä raukeaa uskon ja teeskentelyn vastakohta. (Huizinga 1938, 36.)

Huizinga korostaa, että aito ja spontaaninen leikkiasennekin voi olla syvästi vakava. Leikkijä voi koko olemuksellaan antautua leikkiin, jota kautta tietoisuus, että "tämä on vain leikkiä", voi väistyä taka-alalle. Ilo, jonka hän erottamattomasti yhdistää leikkiin, muuttuu paitsi jännitykseksi myös mielenylennykseksi. Leikkitunnelma vaihtelee vallattomuuden ja haltioitumisen välillä. Huizinga toteaa, että luonnonkansojen pyhiä menoja kuvattaessa juuri leikin käsitteessä tajutaan parhaiten uskon ja epäuskon ykseys ja erottamattomuus, *pyhän vakavuuden yhtyminen teeskentelyyn ja pilantekoon.*[1] (Huizinga 1938, 31-35.)

Pääajatuksena Huizingalla on siis, että leikki vanhempi kuin itse kulttuuri: aikanaan se täytti elämän saaden arkaaisen kulttuurin nousemaan. Kultti kehittyi pyhässä leikissä; runotaide, musiikki, tanssi, viisaus, tiedot ja oikeudenkäyttö saivat alkunsa leikistä. Johtopäätöksenä kaikesta tästä on hänellä seuraava: alkuperäisillä asteillaan kulttuuria leikitään, leikki ja kultin pyhät menot olivat yksi ja sama asia. Eli kulttuuri "ei synny leikistä, niin kuin elävä hedelmä irtautuu äidinruumiista, vaan se kehittyy leikistä ja leikkinä" (Huizinga 1938, 198).

3.1.4 Gadamer – leikin leikki leikin kanssa

Hans-Georg Gadamer (1975) käsittelee leikkiä teoksessaan *Truth and Method.* Siinä hän lähestyy leikkiä johtolankana olemassaolon selitykselle. Hänen pääajatuksensa leikistä on se, että leikkiessään leikkijä ei niinkään leiki jotakin, koe ja tee jotakin subjektiivisesti, vaan lähtiessään mukaan leikkiin hän antaa leikille vallan leikkiä itsensä, leikkijän kanssa. Leikillä on ikään kuin oma, leikkijöiden tietoisuudesta riippumaton olemuksensa. Leikki on olemassa ilman leikkijöitäkin. Gadamer pyrkii siis eroon leikin käsitteen subjektiivisuudesta.

---

[1] vrt. pyhä parodia

Gadamer tarkastelee leikin käsitettä laajasti: hän puhuu valon leikistä, voimien leikistä, sanojen leikistä, aaltojen leikistä, ihmisen leikki on vain yksi muiden muassa. Leikillä on oma olemuksensa, ja se on ilmeisen monimuotoinen hänen käsitteistössään. Hän asettaa leikille kuitenkin tiettyjä määritteitä:

1) Tietyn leikin luonne löytyy säännöistä ja muodoista. Ne määrittelevät tavan, jolla leikkikenttää käytetään.
2) Luonteenomaista ihmisen leikille on, että se leikkii jotakin. Toisin sanoen, liikkeen muodolla on tietty kvaliteetti, jonka leikkijä valitsee. Hän valitsee leikkimisen, mutta myös tämän leikin eikä tuota.
3) Leikillä on oma suljettu leikkikenttänsä, *leikin maailma*, suljettu maailmansa erossa 'järkevien päämäärien maailmalta'. Se, että kaikki leikki on jonkin leikkiä, on totta leikin maailmassa, missä leikin edestakainen liike[1] määräytyy asenteeksi ja kaikki muut asenteet hylätään. Nauttiakseen leikistä leikkijän täytyy muuttaa käyttäytymisensä päämäärät leikin tehtäviksi.
4) Leikki on rajoittunut esittämään itseään. Niinpä sen muoto on itse-esittävä (self-representation). Itse-esittävä on luonnon olemuksen universaali aspekti: olisi väärin lähteä kysymään mikä sen (itse luonnon) elämäntehtävä tai biologinen tavoite on; samoin olisi väärä lähtökohta kysyä näitä asioita leikistä.

(Gadamer 1975, 96-97.)

Myös Gadamer tarkastelee leikin ja vakavuuden eroa:

> Osaamme tehdä eron itse leikin ja leikkijän asenteen välillä. Voidaan sanoa, että leikkijälle leikki ei ole vakavaa (asenne): sen takia hän leikkii. Voimme yrittää määritellä leikkiä tältä kannalta. Se, mikä on pelkästään leikkiä, ei ole vakavaa. Leikillä on oma suhteensa vakavaan. Se ei tarkoita ainoastaan, että leikki antaa edellämainitulle tarkoituksensa: me leikimme 'virkistyksen vuoksi', kuten Aristoteles Politiikassaan sanoo. Se, että leikillä on *oma*, jopa pyhä vakavuutensa, on paljon tärkeämpää. (Gadamer 1975, 91.)[2]

Leikkijä itse tietää, että leikki on vain leikkiä ja esiintyy "maailmassa, joka määräytyy tarkoitusten vakavuudesta". Mutta hän ei tiedä sitä sillä tavalla, että leikkijänä hän itse

---

[1] Gadamer (1975, 95) puhuu enemmänkin leikin edestakaisesta liikkeestä: se on leikin perustavaa laatua oleva elementti.
[2] oma suomennos

asiassa tarkoittaa tätä suhdetta vakavuuteen. *Leikki tekee tehtävänsä vain, jos leikkijä hävittää itsensä leikkiin.* Kyse ei siis ole sellaisesta vakavuudesta, joka ohjaa meidät poispäin leikistä, vaan vakavuudesta leikin sisällä: vain leikin tosissaan ottaminen tekee leikistä täysin leikkiä. Se, joka ei ota leikkiä tosissaan, on ilonpilaaja. Leikkijä siis tietää hyvin, mitä leikki on, ja että hän 'vain leikkii', mutta hän ei tiedä mitä hän itse asiassa 'tietää' tietäessään tämän. (Gadamer 1975, 91-92).

Gadamer tähdentää, että leikki on aina esittämistä tai esitys (presentation / representation). Hän mainitsee Schlegelin sanoin, että "kaikki taiteen pyhät leikit ovat maailman leikin matkimista". Toisin sanoen, hän ottaa esille mīmēsis-käsitteen, yhdistäen leikin, jäljittelyn ja esittämisen, mutta toteaa: "Imitation and representation are not merely a second version, a copy, but a recognition of the essence". Jäljittely ja esittäminen siis ovat asian ytimen esille kuorimista. Leikki leikitään aina uudelleen, peli pelataan aina uudelleen, mutta se ei ole kuitenkaan sama peli tai leikki. Vain leikin oma olemus (essence) säilyy samana.

Gadamer selventää ajatustaan rinnastamalla vuosittaiset juhlat ja uskonnolliset riitit leikkiin. Joulua vietetään joka vuosi lähes samalla tavalla, kuitenkin joka joulu on omansa. Samaten leikillä on oma olemuksensa, riippumaton osallistujien tietoisuudesta. Leikki on olemassa, vaikka ei olisikaan subjekteja, jotka leikkisivät. Jalkapallo on pelinä olemassa, vaikkei kukaan sitä juuri nyt pelaisikaan. "The players are not the subjects of the play, instead play merely reaches presentation through the players." Leikki ottaa leikkijän taikakehäänsä, vetää mukaan leikkiin ja pitää siinä. Kaikki leikkiminen on Gadamerin näkökannan mukaan leikittävänä, itse leikin pelinappulana olemista. (Gadamer 1975, 92–103).

Samaten hän rinnastaa uskonnollisen riitin ja draaman leikin esittämisluonteeseen. Esittäminen näissä ei kuitenkaan ole samanlaista esittämistä kuin leikkivän lapsen. Leikkijöiden asenteesta, mielentilasta puhuessaan sekä tuodessaan juhlat ja riitit leikin rinnalle, Gadamerin ajattelu tuntuu yhdistyvän myös Huizingaan. Suurin ero on siinä, että hän tuo esille ajatuksen leikin omasta tietoisuudesta, olemuksesta, hyvin vahvasti. Yksilön valinnanvapauden raja suhteessa leikin olemukseen menee siinä, että hän valitsee pelaamisen, suostuu siihen, ja "valitsee tämän pelin eikä tuota", kuten aiemmin

leikin kriteereissä tuli ilmi. Emme siis ole pelkästään pelinappuloita elämässä, mutta valittuamme pelin, voimme vain antaa leikin toteuttaa omaa ideaansa.

3.1.5 Schiller – leikkivaisto

Friedrich Schiller tarkastelee teoksessaan *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1795) leikin ja taiteiden sekä leikin ja kauneuden (esteettisen kokemuksen) kytköksiä. Schiller pitää leikkiä – kuten Huizingakin – ihmiselle välttämättömänä toimintana. Hän kärjistää jopa, että "ihminen leikkii vain silloin, kun hän on ihminen sanan täydessä merkityksessä, ja vain leikkiessään hän on täysin ihminen". (Schiller 1982, 107).

Schillerin mukaan ihmisellä on kaksi vastakkaista eri suuntaan vetävää voimaa: tunnevietti[1] (*Sinnlichtriebe*) ja muotovietti (*Formtrieb*). Tunnevietti tarkoittaa ihmisen tuntevaa ja aistivaa, 'eläimellistä' puolta: se ottaa informaatiota sisään aistikanavien kautta, hankkii tapauksia ihmisen tietoisuuteen. Muotovietti taas määrittelee lait ja säännökset, joilla tapauksia käsitellään: jokaiselle arvostelulle, kun on kyse tiedosta; jokaiselle tahdolle ja halulle, kun on kyse teoista; muotovietti päättää pitääkö tapaus jättää vain tiedostamisen tasolle, vai pitääkö myös toimia. Nämä ovat kaksi toisiaan vastustavaa viettiä, ne taistelevat vallasta: toinen pyrkii muutokseen, irrationaalisuuteen, toinen muutoksettomuuteen, stabiiliuteen. Tunnevietti haluaa kahmia, saada kohteen hallintaansa, muotovietti haluaa antautua, olla itse kohde. Näiden kahden vietin väliin sijoittuu Schillerin mukaan ihmisyytemme, ja näin muodostuu kolmas vietti, joka tasapainottaa heiluria näiden kahden ääripään välillä, joka antaa vapauden – leikkivietti (*Spieltrieb*). (Schiller 1982, 79-97.)

Schiller näkee katkeamattoman jatkumon korkeimpien esteettisten aktiviteettiemme ja biologisen perimämme, sofistikoituneimpien taiteenalojemme ja Schillerin sanoin 'materialistisen leikin' välillä, esiintyi se sitten ihmisillä tai eläimillä. Schiller kirjoittaa esteettisestä ja fyysisestä leikkivietistä (ästhetische und physische Spieltrieb). Esteettinen kasvaminen alkaa Schillerin mukaan fyysisestä leikkivietistä, ns. vapaan assosiaation leikistä, johon perustuu lähes kaikki kuvitteluleikit. Tämä leikki on vielä täysin materiaalista; mielikuvitus ottaa tässä ensi askeleet esteettiseen leikkiin

[1] saksan sana 'sinn' tarkoittaa sekä aistia että tunnetta; mutta myös merkitystä ja sielua, sisäistä olemusta (Løvlie 1990).

yrittäessään vapaasti luoda muotoa. Tässä hetkessä ensi kertaa yrittää mieli ottaa ohjat käsiinsä silkalta tunteelta (vietiltä). Ensi askeleilla on kuitenkin eläimellisellä luonnolla vielä liikaa valtaa ja se vastustaa hengen voimaa. Esteettisen leikkivietin syntymistä on aluksi hankala edes huomata, fyysinen leikkivietti tulee jatkuvasti tielle mauttomuuksineen ja vaihtelevine mielineen. (Schiller 1982, 207-211.)

Schillerin ajattelun ja termit voi kiteyttää seuraavasti: tunnevietti on sama kuin elämä (laajimmassa mahdollisessa tarkoituksessaan), muotovietti on sama kuin muoto (myöskin laajassa tarkoituksessaan; olla jonkin muotoinen tai ottaa jokin muoto; aktiivinen ja passiivinen), ne ovat ikään kuin kaaos ja liikkumattomuus. Näiden välillä tasapainottaa leikkivietti joka on sama kuin elävä muoto eli kauneus (=esteettinen kokemus). Tämä kiteyttäminen ei tosin tee oikeutta Schillerin ajattelulle. Hän laajensi reunaviettien käsitteet tarkoittamaan järkeä ja tunnetta, muotoa ja sisältöä, jopa valtiota ja kirkkoa (vrt. Schiller 1982, 44-47). Pääideana on siis, että eläimellinen puolemme ja henkinen puolemme ovat vastakkaisia voimia, sodassa keskenään (Wilkinson & Willoughby 1982, 331).

> Reason herself, it is true, will not join battle directly with this savage force which resists her weapons. No more than the son of Saturn in the *Iliad* will she descend to personal combat in this gloomy arena. But from the midst of the warriors she chooses the most worthy, equips him, as Zeus did his grandson, with divine weapons, and through his victorious strength decides the great issue" (Schiller 1982, 49).

Tässä Schiller esittää pääteesinsä Iliadin myytin avulla. Zeus ei voinut kuin katsoa vuorten huipuilta, kun ateenalaiset ja troijalaiset taistelivat. Hän lähetti Akilleksen matkaan ja tämä surmasi Hektorin jumalaisella aseellaan lopettaen taistelun. Järki ei yksinään voi saavuttaa käytännöllisiä tuloksia, mutta liittoutumalla tunteiden kanssa yhteen siitä tulee voimakas, ja tämä liittoutuminen on mahdollista vain leikin avulla.

3.2 Yhteenveto – leikin vakavuus

Leikki on itseään esittävää, kuten luonto. On turha pohtia, mikä sen elämäntehtävä tai biologinen tavoite on. Joka tapauksessa leikki on välttämätöntä ihmiselle. Järjen ja tunteen, kahden inhimillisyyden vastakkaisen voiman ainoa tasapainottava elementti on

leikki. Kulttuuri syntyi leikistä. Leikki on esteettistä, siinä on rytmiä ja harmoniaa. Ihminen ainoana elollisista pystyy hahmottamaan nuo elementit, kehittämään niitä eteenpäin. Taiteet ovat syntyneet leikistä ja leikkinä. Lapsen leikin ja korkeimpien esteettisten aktiviteettien välillä on katkeamaton jatkumo. Leikki on samalla myös pyhää. Myös Dewey (1932) käsittelee samaa aihetta:

> Rite and ceremony as well as legend bound the living and the dead in a common partnership. They were esthetic but they were more than esthetic. The rites of mourning expressed more than grief --- feasts were more than satisfaction of hunger. Each of these communal modes of activity united the practical, the social, and the educative in an integrated whole having esthetic form. They introduced social values into experience that was most impressive. They connected things that were overtly important and overtly done with the substantial life of community. Art was *in* them---. (Dewey 1932,327).

Taidetta ei siis ollut taiteen vuoksi, vaan sillä oli pragmaattinen funktio. Ateenaa pidetään runouden, draaman, arkkitehtuurin, kuvataiteen kotina. Ajatusta "taidetta taiteen vuoksi" ei olisi Deweyn (1932, 328) mukaan siellä ymmärretty. Platonin hyökkäykset Homerosta ja Hesiodotosta kohtaan sekä taiteiden sensuroinnin vaatimus ovat Deweyn mukaan oikeastaan kunnianosoitus taiteen sosiaaliselle ja poliittiselle vaikuttavuudelle. Taide oli enemmän kuin taidetta. Taiteilijat olivat kansan moraaliopettajia.

Leikillä on oma suhteensa vakavuuteen. Leikillä on oma, pyhä vakavuutensa. Villin ihmisen tila pyhissä riiteissä ei ollut täydellisen haltioitumisen tila, mukana oli tietoisuus. On mahdotonta määritellä rajaa, missä pyhä vakavuus muuttuu leikiksi. Villi oli kahdessa todellisuudessa yhtä aikaa. Leikin vakavuus on leikin sisällä, siinä että ottaa leikin tosissaan. Leikki täytyy ottaa tosissaan, että se olisi täysin leikkiä. Syntyy uskon ja epäuskon jatkumo. Leikki leikkiikin leikkijöillä, imee heidät taikapiiriinsä. Tätä kahden todellisuuden yhtaikaisuutta käsittelen myöhemmin tutkielmassani enemmän kytkemällä sen draaman oppimispotentiaaliin.

4. NAURU

4.1 Koominen ja huumori

Naurua on jo tutkielmassa sivuttu monelta kantilta. Se kytkeytyy improvisaatioteatteriin – kuten jo aiemmin on tullut ilmi – hyvin vahvasti kautta historian. Nauru on työteliäs tutkittava, kuten leikkikin, koska sitä on joka puolella. Niinpä naurun tutkimuksessa on valtava määrä käsitteitä: naurettava, pila, burleski, leikkipuhe, koominen, huumori, groteski; listaa voisi jatkaa loputtomiin. Nämä ainekset sekoittuvat toisiinsa. Voi olla naurua ilman komiikkaa, komiikkaa ilman huumoria ja komiikkaa ilman naurua. Vain huumorin ja koomisen välille tuntuu löytyvän looginen kytkös: edellistä ei voi esiintyä ilman jälkimmäistä (Kinnunen 1994, 11).

Näitä käsitteitä on siis syytä tarkastella lähemmin. Tässä tutkimuksessa ei kuitenkaan liene aiheellista paneutua turhan syvälle naurun tutkimuksen laajaan historiaan tai sen tarkempaan problematiikkaan. Todettakoon tässä yhteydessä, että naurua on tutkittu ainakin filosofiselta (esteettiseltä), psykologiselta, sosiologiselta, biologiselta kannalta, Platonista lähtien, mm. Erasmus Rotterdamilainen, Sigmund Freud ja Henri Bergson (mainittakoon myös Mihail Bahtin, josta myöhemmin lisää) ovat kantaneet kortensa kekoon naurun tutkimuksessa. Suomessa naurua ovat tutkineet mm. Seppo Knuuttila, Olli Alho, Anto Leikola sekä Aarne Kinnunen, jonka näkemyksiin keskityn tässä osiossa. Tuorein Suomessa tehty tutkimus naurusta on H. M. Herstadin tutkimus vuodelta 2001.

Lähestyn tutkimuksessani naurua esteettisenä kategoriana. Esitän muutamia Aarne Kinnusen ajatuksia naurusta, koomisesta ja huumorista, siltä osin kuin katson tutkimuksessani tarpeelliseksi. Koska koomisen ja huumorin käsitteet ovat perustavaa laatua naurun yhteydessä, esitän niiden määrittelyyn vertailukohdaksi sitä ennen Luigi Pirandellon ja Umberto Econ kiteytyksen niistä (muuten pitäydyn Kinnusessa):

> If comic is the perception of the opposite, humor is the 'sentiment' of the opposite. A case of comic is a decrepit old woman who smears her face with make-up and dresses like a young girl; facing such a picture one notices that this woman is the opposite of what respectable old woman should be. In a case of humor, one understands why the old woman masks herself, to regain her lost youth. (Eco 1984, 7.)

Econ mukaan siis koominen liittyy vastakkaisuuteen, vastakohtaan. Koominen on vastakkaisuuden *tunnistamista*, lähinnä rationaalinen prosessi, kun taas huumori tuo mukanaan tunneperäisyyden ja *ymmärtämisen*. Kinnunen (1994, 24) taas esittää seuraavat lauseet peruslähtökohtana huumorin ja koomisen olemukseen:

1. *Mikään inhimillinen toiminta, teko, tapahtuma, prosessi, ominaisuus ei sinänsä ole koominen.*
2. *Kaikki ihmisen ominaisuudet ja toiminnat voidaan tehdä koomisiksi.*

Koominen ja huumori ovat Kinnusen (1994, 24) mukaan *prosesseja* eli niihin liittyy olennaisena tekeminen ja toiminta, jotka on suunnattu jollekulle katsojalle tai kuulijalle. Selventääkseni koomisen, huumorin ja naurun yhteneväisyyksiä tarkemmin palaan jo esilletuomiini lauseisiin:

1) *Komiikkaa voi ilmetä ilman huumoria.* Komiikkaa voi syntyä tahattomasti: liian suuret kengät, nilkutus, ontuminen, iso mies alkaa puhua ja hänellä onkin kimeä ääni. Tämä voi olla koomista, mutta huumoria on komiikassa vasta silloin, kun komiikka ei ole tahatonta, kun se on tieten luotu, kun se huomataan ja ilmaistaan naurulla.
2) *Komiikkaa voi ilmetä ilman naurua.* Näin, jos komiikkaa ei ole tunnistettu, tai jos tunnistaja jostakin syystä ei voi nauraa. Tässä tarkoitetaan fyysistä naurun aktia. Vastaanottajan pitää tunnistaa komiikka. Kinnunen (1994, 20) toteaa, että *nauru on reaktio jo tunnistettuun.* Tämä rajaa tutkimustani tästä eteenpäin. Ihmiset tunnistavat jotakin merkityksellistä, ja ilmoittavat sen naurulla.
3) *Naurua voi ilmetä ilman koomisen läsnäoloakin.* Nauramme ja hymyilemme, kun meillä on hauskaa, kun olemme tyytyväisiä, mielihyvästä; kun tapaamme ystävän pitkästä aikaa, kun koemme mukavan yllätyksen, kun olemme hyvässä seurassa. Iloinen seurue voi nauraa ilman koomisia aiheita. Komiikkaan ei voi lukea kuuluvaksi kaikkia tilanteita, joissa ihmiset nauravat iloisesti.

Kinnunen (1994, 36-37) erittelee sardonisen eli myrkytyksen aiheuttaman naurun, hysteerisen naurun, psyykkisestä häiriöstä aiheutuvan naurun - ylipäätään tahattoman fyysisen naurun komiikkaan kuulumattomaksi. Hänen mukaansa koomiseen kuuluu

tahallinen nauru, jonka voi päästää valloilleen tilanteessa kuin tilanteessa. Kinnunen puhuu tässä yhteydessä metaforisesta naurusta:

> Fyysisen naurun ja komiikan yhteys on satunnainen --- Sen sijaan metaforisen naurun yhteys koomiseen ja huumoriin on välttämätön. Ja silloin ilo (hilpeys) pysyy mukana tavalla tai toisella. Komiikka ei ole iloista mieltä tulvillaan, mutta siinä on tämä emotionaalinen komponentti erottamattomana. (Kinnunen 194, 42)

Metaforisissa yhteyksissä nauru tarkoittaa sitä, että vastaanottaja on ymmärtänyt komiikan ja huumorin sekä nauttinut niistä. Metaforinen nauru voi olla myös "partaansa nauramista", sisäistä naurua; fyysistä naurua ei välttämättä ole mukana. Koomisen herättämä reaktio on kuitenkin metaforinen nauru. (Kinnunen 1994, 44, 97.)

Sekä koomiseksi tekevällä fyysisellä naurulla että metaforisella naurulla on aina *objekti*, nauretaan jollekin. Nauru myös perustellaan ja se on eri asia kuin objekti. Kysymykseen "mitä naurat?" vastaus on objekti ("nauran tuolle miehelle..."), kun taas "miksi naurat?" -kysymyksen vastaus kertoo perustelut naurulle ("...koska se imitoi niin hyvin Paavo Lipposta"). Naurun objekti merkitsee jotakin; ja läsnä pitää olla toinen henkilö. Ilman tätä perussosiaalista kytköstä (minä nauran tuolle ihmiselle, hän minulle, he nauravat minulle, minä sinulle, jne.) ei ole Kinnusen mukaan muuta kuin merkityksetöntä eli tyhjää naurua. Naurulla on uskomaton merkitsevyys. Merkitsevyyden puolesta Kinnunen mainitsee parhaimmaksi todisteeksi sen seikan, että nauru on ollut ajoittain eräissä kulttuureissa ja niiden osa-alueissa kielletty. (Kinnunen 1994, 46-47, 58) Nauru on merkki paitsi siitä, mitä minä ajattelen, myös siitä millainen on kohteeksi joutunut ihminen. Sen vuoksi ei yhteisössä voi eikä saa nauraa vapaasti.

Sekä metaforinen että koomiseksi tekevä fyysinen nauru ovat a) sosiaalisia ja b) *esittävät arvoarvostelman objektista*, joko positiivisen tai negatiivisen. Tarkemmin sanottuna: naurun *perusteluna* ovat arvoarvostelmat. Kinnunen mainitsee, että nimitykset kuten 'pilkkaaja', 'irvihammas', 'pilkkalaulu', 'satiiri', jne. ilmaisevat arvotuksen negatiivisuuteen, sillä tekijä pyrkii harmiin ja nöyryytykseen. Koomikko tai humoristi kuitenkin mutkistaa tilanteen; hän harjoittaa arvostelua osoittelemalla koomisia ja naurettavia tapauksia ympäristöstään, ja samalla hän on positiivinen. (Kinnunen 1994, 64-67).

Tätä kautta Kinnunen kytkee estetiikan huumoriin ja komiikkaan: koomikko tai humoristi pyrkii esteettisesti hyvään ja nautittavaan suoritukseen, ja me arvostamme hänen taitoaan ja nokkeluuttaan, terävää havaintoaan. Arvostamme sitä, että hän keksii koomisia ilmiöitä ja nautimme näkemästämme. Koomiseksi tekemisen voidaan siis katsoa olevan esteettinen merkityksenantoprosessi: "Estetiikka kytkeytyy koomiseen ja huumoriin siten, että koomikon ja humoristin suoritus, joka pyrkii koomisen luomiseen, arvostellaan esteettisesti hyväksi tai huonoksi" (Kinnunen 1994, 67-68).

Yhteenvetona Kinnusen ajatuksista voisi esittää seuraavaa: Nauru on reaktio jo tunnistettuun. Koomisen näkemiseen sisältyy arvoarvostelma (nauraessaan ihminen ilmaisee arvoarvostelman). Koomiseksi tekeminen on esteettinen merkityksenanto-prosessi. Vastaanottaja arvostelee naurullaan tunnistamansa komiikan esteettiseksi hyväksi. (Kinnunen 1994, 115.)

4.2 Bahtin

Venäläisen kirjallisuudentutkijan Mihail Bahtinin pääteokset, *Dostojevskin poetiikan ongelmia* sekä *François Rabelais – keskiajan ja renessanssin nauru*, suomennettiin vasta 90-luvulla. Näissä kahdessa teoksessa hän esittelee keskeisiä ajatuksiaan kirjallisuustieteestä. 80-luvulla Bahtinin ajatukset kokivat länsimaissa suuren suosion, puhuttiin jopa 'Bahtin-boomista'. Hänen tunnetuimpia käsitteitä käytettiin niin keskeisinä analyysin välineinä kuin argumentaation pohjanakin aina kirjallisuudesta populaarikulttuurin tutkimukseen, mm. Robert Stam sekä John Fiske jälkimmäisen edustajina. (Koivunen 1991, 81.)

Bahtin on ennen kaikkea kirjallisuudentutkija, mutta hänen ajattelunsa ylittää tieteiden rajat: hän oli humanisti, filosofi, kulttuurihistorioitsija, semiootikko. Vaikka Bahtin Rabelais-opuksessaan Rabelais´n teoksia analysoikin, itse tekstin sijasta hän keskittyy ennemminkin tekstin suhteeseen sitä ympäröiviin populaarikulttuurisiin muotoihin, keskiajan ihmisten karnevalistiseen elämäntapaan (Dentith 1995, 72)

4.2.1 Bahtinin karnevalismi

Bahtinin käsitteistä keskityn hänen ajatuksiinsa karnevaalista ja karnevalismista. Tutkimuksessani aion tarkastella improvisaatioteatterin karnevalistisia piirteitä. Karnevaalilla on selkeät yhtymäkohdat leikkiin, nauruun – myös improvisaatioteatteriin: Bahtin (1995, 33) mainitsee, että taiteen muodoista commedia dell'arte (improvisaatioteatteri) säilytti yhteytensä "sen synnyttäneeseen karnevaalin kohtuun" kaikkein voimakkaimpana. Bahtin yhdistää karnevaalin hyvin selkeästi arkaaisten kulttuurien juhlamenoihin, leikkiin ja nauruun. "Kaikenlainen juhlinta on hyvin olennainen inhimillisen kulttuurin alkumuoto. --- Karnevaalissa leikistä tulee joksikin aikaa elämä itse. --- Karnevaali on kansan toinen elämä, joka perustuu nauruun." (Bahtin 1995, 10.)

Bahtin (1995, 9) vertaa nauruun perustuvia karnevaalirituaaleja teatteriesityksiin: ne ovat havainnollisia, konkreettisesti aistimellisia, niissä on voimakkaana leikkielementti mukana, ja täten ne ovat lähellä taiteen kuvallisia muotoja. Bahtin kuitenkin painottaa, että karnevalistinen perusydin ei ollut teatteriesityksen taiteellisessa muodossa, eikä kuulunut taiteeseen laisinkaan, vaan taiteen ja elämän välimaastoon; ikään kuin elämä itse, mutta erityisessä leikkimuodossa. Hän mainitsee, että karnevaalissa ei ole jakoa esiintyjiin ja katsojiin, eikä myöskään ramppia, sillä "ramppi tuhoaisi karnevaalin (ja sen poistaminen tuhoaisi teatteriesityksen)." Karnevaaleissa oli kuitenkin sisällä teatteriesityksiä ja erilaisia performansseja koko ajan.

Bahtinin mukaan karnevaali toimii virallisten, jäykkien juhlien vastakohtana, "se juhlii ikään kuin tilapäistä vapautusta hallitsevasta totuudesta ja järjestyksestä: kaikkien hierarkkisten suhteiden, etuoikeuksien, normien ja kieltojen tilapäistä kumoamista" (Bahtin 1995, 11; vrt. myös tämän tutkimuksen s. 16) Näitä Bahtinin ajatuksia karnevaalista anti-autoritaarisena voimana, jolla hyökätä virallista kulttuuria vastaan on kritisoitu mm. kyseenalaistamalla Bahtinin esilletuomien karnevaalin vapauttavien energioiden olemassaolo: karnevaali oli osa kirkon ja valtion dominoimaa kulttuuria. Myös ylhäisö osallistui karnevaaleihin, jopa kirjoitti lauluja, runoja sekä näytelmiä niihin esitettäväksi. (Dentith 1995, 72.)

Hierarkioita ei myöskään karnevaaleissa välttämättä kumottu tai jätetty rikottuihin

rajoihin tarttumatta: antiikin Rooman karnevaalikulttuuriin kuului osana mm. juutalaisten rituaalinen alentaminen pakottamalla heidät osallistumaan kaupungin kujilla pidettäviin kisoihin sekä *charivari*-rituaali, jossa istutettiin seksuaalinormeja rikkoneita – kuten leskiä, jotka naivat itseään nuoremmat puolisot tai aviomiehiä, jotka antoivat vaimojen hakata itseään – väärinpäin aasin selkään ja ajelutettiin ympäri kaupunkia, tai pidettiin "naukumiskonsertti" heidän ikkunansa alla. Karnevaali ei ollut, Dentithin mukaan, niinkään suunnattu ihmisten sääntöjen- ja oikeudentajun heikentämiseen vaan ennemminkin niitä vahvistamaan. (Dentith 1995, 72-74.)

Eco (1984, 75) ottaa tähän kantaa: "Bachtin was right in seeing the manifestation of a profound drive towards liberation and subversion in Medieval carnival. The hyper-Bachtinian ideology of carnival as *actual* liberation may, however, be wrong."

4.2.2 Karnevalistinen kuvajärjestelmä

Bahtin (1995, 8) näkee siis karnevaalin funktiona tarjota toinen, epävirallinen näkökulma maailmaan, ikään kuin toinen maailma ja toinen elämä jäykkään ja viralliseen verrattuna. Karnevaaliin liittyy sen ambivalenttiutta, samanaikaisesti syntymän ja kuoleman juhlimista kuvaavat ilmiöt, kuten muutoksen ja vaihdoksen prosessit, kaksijakoiset symbolit ja kuvat, karnevaalin juhlallisuudet joiden tapahtumapaikkana karnevaalitori (Bahtin 1991, 182, 191). Erittäin kuvaavaa sille on "ylösalaisin", "vastakkaiseksi" ja "nurin" kääntämisen logiikka, joka jatkuvasti vaihtaa ylhäisen ja alhaisen; sen luonteeseen kuuluu myös parodian erilaiset muodot, alentamiset, profanoinnit, narrien kruunaukset ja kruunun riistot (Bahtin 1995, 12-13).

Karnevaalin voi transponoida taiteellisten kuvien kielelle, esim. kirjallisuudeksi, kuten Bahtin on itse tehnyt mm. Rabelais-tutkimuksessaan. Tämä muuntaminen voi näyttäytyä karnevalistisena maailmankuvana, "nurinpäin käännettynä elämänä", sekä karnevaalin ja karnevalismin yksittäisinä ilmiöinä ja erityispiirteinä. (Bahtin 1991, 179-180). Esitän seuraavassa tarkemmin joitakin näistä karnevalismin ilmiöistä ja erityispiirteistä:

1) *Hierarkkisten* suhteiden tilapäiden kumoutuminen: virallisissa juhlissa (keskiajalla) hierarkkisia suhteita korostettiin näyttävästi.

2) Karnevalististen muotojen ja symbolien rikas kieli: ylösalaisin, vastakkaiseksi ja *nurin kääntämisen logiikka*, joka herkeämättä vaihtaa ylhäisen ja alhaisen, kasvot ja takapuolen.
3) Parodian ja ivamukaelman erilaiset muodot, alentamiset, profanoinnit, narrien kruunaukset ja kruunun riistot. "Toinen elämä" muodostaa ei-karnevalistisen elämän *parodian*, "nurinkäännetyn maailman".
4) Jyrkät nousut ja laskut, asiaankuulumaton käytös ja etiketin rikkominen; lakien, normien, sääntöjen, kieltojen tilapäinen kumoutuminen.
5) Karnevaalitorin torikieli: (ambivalentit) kiroukset; pitkät, mutkikkaat solvaukset; valat ja vannomiset; muut säädyttömyydet. Ihmisten väliset erottelut lakkautetaan sekä kumotaan ei-karnevalistisen elämän sosiaalisetkin normit ja kiellot; "ihmisten välille syntyy uusi, tuttavallinen kanssakäymisen muoto, jossa ei tunneta mitään distanssia ihmisten välillä".
6) Yleiskansallisuus, juhlavuus, utooppinen ajattelu, maailmankatsomuksellinen syvyys.
7) *Karnevaalinauru.* Karnevalistinen nauru on yhtaikaa koomista ja traagista. Sen juuret ovat rituaalisessa naurussa. Kaikkea on lupa pilkata ja parodioida, jopa jumalia ja pyhiä tekstejä.

(Bahtin 1995, 11-15; 1991, 172-173, 181-188.)

Bahtin kiinnittää huomiota karnevalistista kuvajärjestelmää hallitsevaan materiaalis-ruumiilliseen ulottuvuuteen: ruumiin, syömisen, juomisen, tarpeenteon, sukupuolielämän kuviin. Nämä olivat enimmäkseen liioiteltuja. Keskiajan naurukulttuuria hallitsi Bahtinin mukaan tietty esteettinen konseptio, jota hän nimittää *groteskiksi realismiksi.* Bahtin kiteyttää tämän ruumiin konseption vanhoihin terrakottapatsaisiin, jotka kuvaavat raskaana olevia vanhoja naisia, joiden rumaa vanhuutta ja raskautta on groteskisti korostettu. Kuitenkin nämä naiset nauravat. Tässä tulee Bahtinin groteskin ambivalenttius esiin: se on raskaana oleva kuolema, synnyttävä kuolema. Bahtin jatkaa, että koko keskiajan kansanomainen näyttämökulttuuri, *parodia ja karnevalistinen kuvakieli kaikkinensa keskittyi tämän materiaalis-ruumiillisen groteskin realismin konseption ympärille.* (Bahtin 1995, 20-27.) Bahtin käyttääkin termejä groteski, parodia ja karnevalistinen lähes synonyymeinä, niiden merkitykset ovat kietoutuneet toisiinsa, niitä on hankala erottaa. Bahtin määrittelee termit erikseen hyvin syvällisesti, mutta kuitenkin käyttää niitä päällekkäin.

Saamastaan kritiikistä huolimatta näen Bahtinin karnevalisaatioteorian perusteltuna mallina tutkailla improvisaatioteatteriesitystä: improvisaatioteatterin juuret ovat karnevaalissa. Bahtin kirjoittaa itsekin, ettei karnevalisaatio ole ulkoisesti asetettu muuttumaton kaava, joka vain asetetaan sisällön päälle, vaan se on erittäin joustava taiteellisen näkemisen muoto, joka antaa mahdollisuuden keksiä uusia ja aiemmin näkemättä jääneitä asioita (Bahtin 1991, 241). Karnevalistisen kuvajärjestelmän avulla saatan löytää improvisaatioteatterin kohtauksista merkityksiä, joita en muuten löytäisi.

4.3 Nauru merkityksenantajana

Koska tutkin naurun paljastamia merkityksiä teatteriesityksestä lienee aiheellista hahmottaa teatteriesityksen merkityksien tutkimisen problematiikkaa hieman. Jokainen näyttelijän akti, ele, ilme, liike, suhde toiseen näyttelijään, tilaan, sanat, äänenpaino, äänenvoimakkuus – kaikki, mitä lavalla on tai tehdään – merkitsevät jotakin, luovat merkityksiä. Yhdessä sekunnin murto-osan kestävässä hetkessä näyttämöllistä toimintaa on oikeastaan rajaton määrä merkityksiä. Tästä mainitsee esimerkin Fiske (1990, 88); kellotaulu pitää jakaa 60 merkkiin, vaikka aika on lineaarisesti jatkuva käsite. Niinpä merkityksistä pitää luoda jonkinlainen merkkijärjestelmä, kuten ajan käsittelemiseksi tunnit ja minuutit, että asiaa voitaisiin käsitellä.

Yleisön nauru paljastaa esityksestä tietynlaisia merkityksiä. Tapahtumilla, kohtauksilla, asioilla on joka ihmiselle henkilökohtainen merkityksensä. Kun merkitykset rajaa naurunrämäkkään, se kertoo, että kyseessä on asia, jolle on löytynyt monen eri ihmisen merkityksille yhteinen kosketuspinta, ainakin jokin asia siinä hetkessä on merkitykseltään samankaltaista naurajille: heidän merkityshorisonttinsa (vrt. Gadamer) ovat kohdanneet. Se, että merkitykset otetaan esille juuri niistä hetkistä, joissa yleisö nauraa, rajaa merkitykset tiettyyn kategoriaan. On olemassa syy sille, miksi nauretaan. Merkityksien muuttuminen, päinvastaisuudet, nokkeluudet, jne. Kun tutkii asiaa tältä kantilta, mille yleisö nauraa, voidaan löytää yhteneväisyyksiä naurujen aiheille. Se, että ihmiset nauravat samalle asialle, paljastaa jotakin vallitsevasta kulttuurista: asioita, jotka siinä ovat merkityksellisiä.

Se, mikä naurattaa tänään Suomessa, ei välttämättä naurattanut 200 vuotta sitten Suomessa, eikä myöskään naurata välttämättä Intiassa tänään; nauru on kulttuurisidonnaista. Yleiset kulttuuriset konventiot, jotka esityksessä ikonisesti esitetään, kattavat koko vallitsevan kulttuurin elämän ja käyttäytymisen: sen kielen, tavat, moraaliset standardit, rituaalit, maut, ideologiat, huumorintajun, taikauskot, uskonnolliset uskomukset, koko varaston sen ideoita ja ajatuksia (Esslin 1987, 141). Yleisöllä pitää olla tiedossa paikalliset kulttuuriset konventiot. Esimerkkeinä Kreikan klassinen tragedia, jossa teatteri oli tietynlainen, näyttelijöillä naamiot, Japanin Nó- tai Kabukiteattereissa mustapukuiset olivat näkymättömiä, Kiinan klassisessa teatterissa tai oopperassa lippu merkitsi koko armeijaosastoa. 1900-luvun länsimaissa tietyillä kuvakulmilla, häivytyksillä ja muilla kamerateknisillä seikoilla on omat merkityksensä. (Esslin 1987, 143-146.)

Myös yleisön odotusten taso ja ennakkokäsitykset esityksestä vaikuttavat usein siihen, miten yksittäiset merkitykset esityksen sisällä ja koko esityksenkin merkitys tulkitaan (Esslin 1987, 54). Esityksellä on tietty kategoria, johon se kuuluu, otsikko. Kun yleisö tulee katsomaan improvisaatioteatteria, heillä on siitä tietyt odotukset. Jo tämä virittää tunnelmaa. Improvisaatioteatteri on hulvatonta, siellä on lupa nauraa. Sillä on merkitystä, mitä yleisö tietää nähtävästä esityksestä etukäteen: onko ystävä kehunut tai haukkunut, tai lehdet; onko yleisön jäsen kuullut improvisaatioteatterista etukäteen yleensäkään mitään, kuinka tuttu se on hänelle genrenä. Se, että tämän tutkimuksen aineistona käytettävien improvisaatioteatterin kohtausten katsojat ovat pääasiassa yliopisto-opiskelijoita, tarkoittaa sitä, että tutkimuksessa tulee esiin pääosin heidän piiristään nousevia merkityksellisiä asioita. Tosin yleisö ei rajoitu pelkästään opiskelijoihin, esityksiin on vapaa pääsy. Yleisön sosio-kulttuuriset taustat jäävät tässä tutkimuksessa epätarkoiksi.

Merkityksiä on siis hirvittävän monella eri tasolla. Draamallinen esitys on elämän imitointia, oikeastaan sama kuin elämä itse, vaikka fiktiivisessä todellisuudessa eri lainalaisuudet pätevätkin. Tämän vuoksi se ei koskaan voi typistyä monimutkaisuudessaan niin yksinkertaiseen muotoon kuin johonkin tiettyyn, määriteltävissä tai yleistettävissä olevaan merkitykseen. Tärkeätä on, että yksilön persoonallisuus häviää ja se sulautuu massaan, yksilön oma kokemus moninkertaistuu

muiden saman, yhteisen kokemuksen myötä ja näin kokemus saattaa vahvuudessaan saada mystisen tai uskonnollisen kokemuksen piirteitä. (Esslin 1987, 177.)

5. MERKITYKSET IMPROVISAATIOTEATTERISSA

5.1 Tutkimuksen eteneminen

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tutkimuksen etenemisen selostaminen toimii osana tutkimuksen luotettavuuden ja validiuden pohdintaa. Saadessaan tietoa tutkimusprosessin vaiheista lukija voi arvioida tutkimuksen luotettavuutta. Suomessa draamakasvatus on melko tuore tieteenala. Siitä on olemassa vain vähän suomenkielistä tutkimusmateriaalia. Tämä herätti kiinnostukseni tehdä tutkimus draamakasvatuksen alueelta. Toimin näyttelijänä improvisaatioteatterissa. Improvisaatiosta itsestään on vain vähän teoriaa. Olin aiemmin tehnyt proseminaaritutkielman improvisaatioteatterin tekniikoista luovuusteorioiden valossa, mutta tähän hetteikköön en halunnut enää lähteä.

Alkuperäiseen tutkimussuunnitelmaan kirjasin tutkimuskysymyksiksi "Millä tavalla improvisoijat rakentavat merkityksiä improvisoidessaan? Millä tavalla improvisoijat luovat uutta, toista todellisuutta? Minkälaiset lainalaisuudet pätevät tässä maailmassa? Mikä on totta siellä? Miten tyhjästä syntyy uusi maailma?" Mainitsin myös, että olisi mielenkiintoista tutkia, mikä ihmisiä improvisaatioteatterin esityksissä naurattaa. Tässä vaiheessa olin videoinut kaksi improvisaatioteatterimme esitystä ja aloin tarkastella materiaalia. Yleisön reaktioita kuunnellessani havaitsin, että naurajien määrä ja naurun kohdat on melko helppo kuulla ja erotella. Niinpä päätin keskittyä naurun paljastamiin merkityksiin, oletuksenani, että ihmiset nauravat merkityksellisille asioille. Eräänlaiseksi johtoajatukseksi muodostui se, että onko improvisaatioteatterin funktiona "vain" naurattaa, vai onko näiden naurunpyrskähdysten takana joitakin syvempiäkin merkityksiä.

Teoreettiseksi viitekehykseksi valitsin improvisaation leikinomaisuuden (theater games) vuoksi leikkiteoriat. Jatkoidean antoi Hornbrookin johdannossa esille tuomani artikkeli, jonka mukaan draamaa pitäisi tarkastella kulttuurisena ilmiönä ennemminkin kuin psykologisena. Päätin tarkastella draamakasvatusta, tai sen yhtä genreä, improvisaatioteatteria, kulttuurisena ilmiönä. Niinpä piti rajata pois

draamakasvatuksessa perinteisesti käytetyt psykologisoivat leikin teoriat, ja keskittyä leikkiä kulttuurisena ilmiönä tarkasteleviin. Myös improvisaation historiaa päätin tarkastella valitsemani kulttuurisen näkökulman vuoksi. Tutkimuksen tavoitteeksi kääntyi improvisaatioteatterin luonteen selvittäminen, sen kulttuurihistorialliset taustat, sen kulttuuriset merkitykset.

Tämän jälkeen litteroin kohtaukset. Repliikkien ja naurujen merkitseminen sujui hyvin, mutta näyttelijöiden ilmeiden ja eleiden puhtaaksikirjoittaminen oli hankalaa: yhdestä sekunnista olisi saanut äärettömän määrän tekstiä. Siinä vaiheessa oli pakko tehdä tulkintaa, kirjoittaa muistiin ne elementit esityksestä, josta arvelin olevan apua jatkotyön kannalta. Jo litteroinnissa tapahtui siis tulkintaa.

Naurun teorian huomasin jättiläismäisen laajaksi. Tutustuin mm. Bergsonin, Mulkayn, Kinnusen ja Bahtinin teoksiin. Tässä vaiheessa yritin analysoida kohtauksia teemoittamalla ja etsimällä yksittäisiä merkityksiä. Tämän havaitsin turhauttavaksi ja turhaksikin. Tiesin etsiväni kulttuurisia merkityksiä ja selityksiä sille, miksi ihmiset nauravat merkityissä paikoissa. Ensin etsin merkityksiä puhtaan intuition varassa. Huomasin kuitenkin, että esillenousevat kategoriat eivät vastanneet sitä mitä etsin. Tällaisia oli mm. 'toisto', 'asento', 'hankala tilanne', 'yllättävä tilanne'. Tätä myötä olisin päätynyt mahdollisesti samoihin kategorioihin, joita mm. Bergson (1994) on määritellyt, komiikan keinoihin. Olisin voinut ehkä jatkaa samalla tavalla, muuttaen näkökulmaa, mutta se tuntui harhaanjohtavalta. Ehkä ihmiset nauroivat tuolle eleelle tai tälle ilmeelle, mutta tarkoituksenani oli päästä käsiksi laajempiin merkityksiin: minkä takia tuo toisto nauratti yleisöä juuri tässä kohtauksessa? Ei kaikki toistaminen kuitenkaan naurata. Mihin laajempaan kokonaisuuteen se kytkeytyy?

Kirjallisuuteen (O'Neill, Boal, Lövlie) tutustuessani luin, että draaman oppimispotentiaali perustuu esteettiseen transformaatioon. Improvisaatioteatterissa luodaan merkityksiä esteettisen muodon kautta. Kinnunen lähestyy naurua estetiikan näkökulmasta. Tämän vuoksi valitsin Kinnusen. Rajasin tässä vaiheessa tutkimuksen merkityksien etsimisen kulttuuris-esteettisiin merkityksiin. Bahtinilta löysin keinon yhdistää kulttuurinen näkökulma ja naurun paljastamat merkitykset, ja vielä leikin kulttuuriset teoriat: improvisaatioteatterin juuret ovat karnevaalissa, jossa nauru ja leikki näyttelevät pääosaa. Bahtinin (1995) ajatus kulttuurissa vaikuttavassa kahdesta tilasta,

virallisesta kulttuurista ja karnevaalikulttuurista, vaikutti kiinnostavalta. Hänen mukaansa karnevaalikulttuurin symbolikieli voidaan "transponoida sille konkreettisesti ja aistimellisesti sukua olevalle taiteellisten kuvien kielelle, kirjallisuuden kielelle." Tästä sain idean yrittää transponoida tuon symbolikielen improvisaatioteatterin esityksen kielelle, tarkastella sen avulla naurun paljastamia kulttuurisia merkityksiä.

Analyysia tehdessäni huomasin, että Bahtinin käsitteistö on metaforista ja vaikeata. Karnevalismin ideologiaa olisi mahdotonta tuoda lyhyesti esille niin, että lukija pääsisi analyysiin sisälle. Analyysi olisi välttämättä tehtävä vertauskuvallisesti, mikäli halusin pysyä Bahtinissa. Ratkaisuksi tälle keksin narrin hahmon, seuraavien lauseiden inspiroimana:

> Narrin hahmon kautta löytyi olemassaolomuoto henkilölle, joka osallistui välinpitämättömänä elämään ja oli sen ikuinen tarkkailija ja kuvastaja, siten löytyivät myös spesifiset muodot elämän heijastamiseksi ja julkistamiseksi. --- Hyvin tärkeänä momenttina on hahmon kuvaannollinen merkitys, sen vertauskuvallisuus. Tämä liittyy olennaisesti metamorfoosiin. (Bahtin 1979, 322-323.)

Tähän yhdistyi myös Gadamerin ajatus leikin leikistä leikin kanssa (ks. s. 32). Narri edustaa ikuista karnevaalia, karnevaalin syvintä olemusta. Oletuksena oli, että tämä on myös improvisaatioteatterin olemus. Narrin avulla saisin tarkasteltua kohtauksissa esiintyviä karnevalistisia piirteitä niin, että lukijan ei tarvitsisi seurata vaikeasti hahmotettavia litterointeja. Tätä kautta sain analyysin kaksivaiheiseksi. Kirjoitin ensin kohtaukset fiktiiviseen muotoon, jossa narri edusti "ikuista karnevaalia", ja samalla toimi sen johtajana. Tämä oli ensimmäinen vaihe. Naurumerkinnöistä oli huomattava apu tulkitessani kohtausta, se auttoi minut fokusoitumaan tulkinnan kannalta merkityksellisiin paikkoihin. Karnevalistinen kuvajärjestelmä aukeaa nimenomaan naurun kautta: groteski, joka on karnevalistisen kuvajärjestelmän esteettinen konseptio, on mahdoton ilman naurua (vrt. esim. Bahtin 1995, 36).

Analyysin toisessa vaiheessa kirjoitin narrikohtausten rinnalle viitteet Bahtinilta, jotka olin tulkintavaiheessa löytänyt, samoin liitin mukaan vielä omaa tulkintaa, selvensin narrikohtausten sisältöä, perustelin tulkintaani. Vaikeata oli päättää, minkä osan tulkinnasta jätän narrikohtauksiin ja minkä niiden jälkeisiin. Litteroin kohtauksia kaiken

kaikkiaan 12 kappaletta. Analyysia tehdessäni huomasin kuitenkin, että jo analyysin viemän tilan vuoksi on aiheellista vähentää niiden määrää. Lopulta päädyin kuuteen kohtaukseen.

Tutkimuslogiikkani on abduktiivinen. Abduktiivisen päättelyn ideana on, että tutkijan kiinnostus kohdistuu tiettyihin tärkeäksi oletettuihin tai tiedettyihin seikkoihin. Lisäksi on suotavaa, että tutkija hallitsee tutkimansa alueen. Jostakin saadaan siis päättelyn taustalla oleva johtolanka, jonka antamien viitteiden mukaan edetään. (Anttila 1996, 131.) Tutkin ilmiötä myös sisältäpäin, asiantuntijana ja näyttelijänä. Harjoittelin, esiinnyin ja ohjasin harjoituksia improvisaatioteatterissa koko tutkimusprosessin ajan. Tämä auttoi pitkin matkaa löytämään uusia näkökulmia aiheeseen. Myös keskustelut toisten näyttelijöiden kanssa auttoivat fokusoimaan tutkimuksen ongelmiin.

Naurumerkinnät, narrin hahmo ja karnevalistinen kuvajärjestelmä ovat avainkäsitteitä ja nivoutuvat yhteen eräänlaiseksi tutkimusinstrumentiksi tarkastellessani ilmiötä 'naurun paljastamat merkitykset improvisaatioteatterissa'. Toisin sanoen, teen *kulttuurisen analyysin*, joka on fenomenologinen siinä mielessä, että pyrin kuvaamaan ilmiön olemusta, hermeneuttinen siinä mielessä, että tulkitsen ilmiötä, ja semioottinen siinä mielessä, että analyysin vaiheet kulkevat denotaatiosta konnotaatioon. Kuvaan tarkastelemaani ilmiötä ja rakennan metanarratiivin, jossa fiktiivinen narrin hahmo on avainasemassa.

5.2 Empiirinen materiaali

Empiirisenä materiaalinani on kuusi improvisaatioteatterin kohtausta. Kohtaukset videoin Improvisaatioteatteri Joon eri esityksistä vuosina 1999–2000. Improvisaatioteatteri Joo on Jyväskylän yliopiston draamakasvatuksen opiskelijoiden vuonna 1998 perustama teatteriryhmä. Teatterissa on tällä hetkellä yksitoista aktiivista jäsentä, joista yhdeksän näyttelijää ja kaksi muusikkoa. Harjoituksia on keskimäärin kaksi kertaa viikossa kahden tunnin ajan kerrallaan, esityksiä keskimäärin kolme kuukaudessa. Esityspaikat ja -tilaisuudet vaihtelevat paljon. Teatteri on itse järjestänyt studioteatterille muutaman esityksen sarjoja, joita yleisö varta vasten tulee seuraamaan. Tämän lisäksi teatteri on esiintynyt mm. kouluilla, sairaaloissa, museossa,

syntymäpäivillä ja muissa juhlatilaisuuksissa, erilaisissa seminaareissa ja kulttuuritapahtumissa.

Esitykset ovat pääosin kahdenlaisia: "Tuulesta temmaten" -illoissa esitetään Keith Johnstonen kehittämiin Theatre Sports -tekniikoihin perustuvia lyhyitä kohtauksia. Näitä esitetään myös useimmiten tilausesityksissä. Kaikki tutkimuksessa olevat kohtaukset ovat tällaisista esityksistä. Tämän lisäksi teatteri on itse kehittänyt formaatteja pidemmille, noin tunnin mittaisille improvisaationäytelmille. Useimmissa tutkimuksen kohtauksista olen itse mukana näyttelijänä. Litteroinnin suoritin videonauhurista kuulokkeiden kanssa (naurut kuuli tällä tavalla paremmin). Videomateriaali oli melko huonotasoista, esim. kasvojen ilmeitä oli joissakin kohtauksissa hankala tulkita.

Kohtaukset ovat eriarvoisessa asemassa toisiinsa nähden, ainakin naurun määrään verraten. Yleisöllä kestää aikansa lämmetä, niinpä esityksen alussa oleva kohtaus tarvitsee paljon enemmän, suurempia ja selkeämpiä elementtejä ja linjoja, jotta yleisö uskaltaisi nauraa. Kun taas yleisö on hykertelevässä tilassa, näyttelijät ovat jo lunastaneet olemassaolonsa oikeuden, ja paljon pienemmätkin asiat riittävät naurattamaan yleisöä. Niinpä joissakin kohtauksissa tuntuu olevan yhtä mittaa merkintöjä naurusta, toisissa taas on vain muutama tähti (*).

Kohtaukset ovat tutkimuksen jäljessä liitteenä. Käytetyt tekniikat on selitetty kunkin kaavion alussa. Pyrin analyysimetodissani sellaiseen lukijaystävällisyyteen, ettei lukijan tarvitse yhtenään selata kohtauksia esiin ymmärtääkseen mistä on kyse. Kuten jo mainitsin, kohtauksiin on pyydetty olosuhteet yleisöltä, kuten tilaa tai roolihenkilöiden välistä suhdetta määrittäviä seikkoja. Nämä löytyvät litteroitujen kohtausten alusta, samoin kohtauksen kesto, jotta lukija voisi paremmin hahmottaa tapahtumien kulun.

5.3 Karnevaali

"Attempts to analyze any theatre event, however detailed, can never be more than tentative and partial" (O'Neill 1995, xix).

Teatteriesityksessä syntyy ääretön määrä merkityksiä sen joka osiossa. Analyysini lähtökohtana on, että ihminen nauraa merkityksellisille asioille, että nauru on reaktio jo tunnistettuun ja että nauraessaan ihminen ilmaisee arvoarvostelman (Kinnunen 1994, 20, 64). Bahtin (1995) analysoi keskiajan naurua ja sen merkityksiä käyttäen groteskia ihmisruumista eräänlaisena esteettisenä koodina. Hän listaa joukon edellytyksiä, joita karnevaaliin hänen määrittelynsä mukaan tarvitaan[1]. Improvisaatioteatteriesitystä voidaan verrata karnevaaliin: sillä on oma ajallisesti rajattu kestonsa, samaten rajattu tilansa. Sekä yleisö että esiintyjät ovat siinä mukana, siinä nauretaan yhteiskunnan 'pyhille' arvoille, normeille ja rituaaleille, oikeastaan kaikelle, myös esiintyjille itselleen. Esityksen ajaksi ovat arjen säännöt ja normit vaihtuneet karnevaalin sääntöihin.

Tarkastelen siis improvisaatioteatteriesitystä verraten sitä karnevaaliin. Improvisaatioteatteriesityksessä on omanlainen, vapautunut ilmapiirinsä, joka käynnistyy esityksen alkaessa, jo ennen kuin yhtäkään kohtausta on esitetty: katsojatkin aktivoidaan ja heille annetaan lupa käyttäytyä normaalista poiketen, luodaan poikkeama arjen todellisuuteen. Erottaakseni nämä kaksi todellisuutta – arjen todellisuuden ja improvisaatioteatteriesityksen todellisuuden – toisistaan, kutsun niitä arkitodellisuudeksi ja karnevaalitodellisuudeksi. Esitettävät kohtaukset tuovat tullessaan vielä uuden todellisuuden, fiktiivisen todellisuuden. Karnevaalitodellisuuden sisälle muotoutuu kolmas, yhdessä luotava, täysin uusi todellisuus. Tämä toimii ikään kuin 'teatteri teatterissa' -efektinä. Reaalitodellisuuden ja fiktiivisen todellisuuden raja hämärtyy jo esityksen, karnevaalin alkaessa. Tämä ei ole kuin tavallinen teatteriesitys, missä istutaan anonyymina paikalleen odottamaan mitä tuleman pitää. Yleisö on aktiivisesti mukana tapahtumissa. Esitettäviä kohtauksia tarkastelen karnevaalin rituaaleina. Tämä luotava fiktiivinen todellisuus on osa karnevaalitodellisuutta.

Näyttelijöiden (ja katsojien) voidaan ajatella olevan samaan aikaan kahdessa todellisuudessa, reaalitodellisuudessa ja fiktiivisessä. Katsojat ovat ehdotuksillaan myös osaltaan luomassa kohtauksen todellisuutta, ehkä myös osana sitä. Heidän mielentilansa on sama kuin leikkijän, uskon ja epäuskon jatkumo[2]: kohtaus alkaa, he elävät hetken fiktiivisessä todellisuudessa, seuraavat sitä. Se, mitä kohtauksessa tapahtuu, on heille totta – ei arkitodellisuudessa, mutta karnevaalitodellisuudessa kylläkin. He näkevät

[1] karnevaalin edellytyksistä ks. Bahtin 1995, 11-14
[2] vrt. Huizinga, Gadamer

arkitodellisuuden vastapuolen, karnevaalitodellisuuden, missä arkitodellisuuden tapahtumat, käsitteet, normit näyttäytyvät aivan erilaisina – groteskeina, vääristyneinä, irvokkaina, vieraantuneina. Sekä katsojat että esiintyjät liikkuvat tietoisuudessaan kahden todellisuuden välillä ja vertailevat näitä koko ajan keskenään, kumpikin on heille yhtä totta.

Kuten aiemmin tuli ilmi, Gadamerin mukaan joka leikillä on oma, itsenäinen olemuksensa, *essence*, jota se toteuttaa. Mikä on siis improvisaatioteatterin ydin, sisin olemus? Voiko minkään leikin syvintä olemusta määritellä niin, että se on ainoa oikea? Mielestäni ei: vaikka essencen jotenkin määrittelisikin, katsottaessa asiaa eri perspektiivistä, se on hyvin erilainen, tulkinta riippuu siitä mihin ilmiön suhteuttaa. Ttässä tutkimuksessa ja tässä analyysissa improvisaatioteatterin (itsensä) tarkoitus on näyttää katsojille merkityksellisiä asioita arkielämästä, tuoda ne esiin karnevaalin keinoin, koomisesti, vääristeltynä, toisin sanoen groteskoida ne, ja saada katsojat nauramaan tunnistaessaan nuo merkitykselliset, mutta karnevalisoidut asiat (tapahtumat, arvot, säännöt, 'pyhät' asiat, jne.) elämästä.

Tarkasteluni avuksi otan fiktiivisen narrin hahmon. Narri edustaa ikuista karnevaalia. Hänen kauttaan peilaan esiintulevia merkityksiä – sillä ajatuksella, että narri itse asiassa synnyttää merkitykset, saa ihmiset nauramaan. Narri on tutkittavan karnevaalin kuningas. Hänellä on kädessään kulkusilla koristettu valtikka, jota heilauttamalla hän saa karnevaalitunnelman tiiviimmäksi. Narrin avulla nostan esille kohtauksissa esiintyviä karnevalistisia piirteitä ja tulkintani mukaan sidon ne kohtauksista nouseviin kulttuurisiin ilmiöihin.

Perustelen valintaani Huizingan (ja Gadamerin hänen puhuessaan leikkijän asenteesta) ajatuksella leikkijän mielentilasta, uskon ja epäuskon jatkumosta. Yhtä lailla kuin villi kenguruna me uskomme, että kohtauksessa on opettaja ja oppilas, molemmat naisia, vaikka tiedämmekin heidän olevan näyttelijöitä, ja että toinen on mies. Me emme teeskentele uskovamme, vaan uskomme; eteemme luodaan toinen todellisuus, kuin se, missä itse juuri nyt olemme. Niinpä meidän tulee pelata leikin sääntöjen mukaan, uskoa luotavaan todellisuuteen ja arvostella sen todellisuuden tapahtumia sen omien sääntöjen ja lainalaisuuksien mukaan. Narri kutsutaan paikalle karnevaalin, improvisaatioteatteriesityksen alkaessa. Itse asiassa karnevaalitodellisuuden voi ajatella

olevan koko ajan olemassa, samoin sen kuninkaan, narrin, aivan kuten Gadamer (1975, 102) kirjoittaa leikin olemuksesta: leikki on olemassa, vaikka sitä ei juuri nyt leikittäisikään. Tässä karnevaalitodellisuus tuodaan ihmisten *tietoisuuteen*, leikkiä aletaan leikkiä, tai oikeammin leikki alkaa leikkiä leikkiään. Suostuessaan leikkiin mukaan, tullessaan esitykseen esiintyjät ja katsojat yhdessä, kollektiivisena yksilönä loihtivat karnevaalimaisen todellisuuden esille. He antavat omasta arkitodellisuudestaan materiaalia karnevalisoitavaksi. Esitys on yhteinen arvojentutkistelurituaali, jota narri johtaa. Ajatteluni mukaan siis improvisaatioesitys itsessään on karnevaalin ilmentymä, ja karnevaalitodellisuus ja tätä myötä narri on läsnä koko esityksen ajan, kohtausten ulkopuolellakin.

Kuljetan narria tutkimassa valitsemaani kuutta improvisaatioteatterin kohtausta niin, että siitä muotoutuu kokonainen esitys, vaikka todellisuudessa kohtaukset ovat eri esityksistä vuoden aikavälillä tallennettuja. Draama on ennen kaikkea merkitysten synnyttämistä, niin yksityisten kuin yhteisöjen (Frost & Yarrow 1990, 179, O'Neill 1995, 152, Owens & Barber 1998, 14). Improvisaatioteatteriesitys on siis kuin merkityskone: esiintyjät luovat merkityksiä. Merkityksen sisällön pyrin ilmaisemaan Bahtinin käsitteistöllä, siten, että narri-hahmo muuttaa olosuhteita arkitodellisuudesta enemmän karnevaalitodellisuuteen sopivaan. Ihmisten nauru paljastaa myös sen, että karnevaali todentuu juuri sillä hetkellä.

On siis olemassa ikään kuin kolme todellisuutta: esityksen ulkopuolella on arkitodellisuus. Improvisaatioteatteriesitys on karnevaali, oma todellisuutensa, jossa pätee leikin lait, käyttäydytään eri tavalla kuin arkielämässä. Kohtaukset ovat karnevaalin rituaaleja ja todentuvat fiktiona. Esityksen ilmapiiri luo fiktiivisen ja reaalitodellisuuden väliin kolmannen todellisuuden, välitilan, joka on näiden puolessavälissä, milloin lähempänä toista, milloin toista. Tämän käsittelyyn palaan myöhemmin. Narri edustaa ikuista karnevaalia. Narri on karnevaalin essence. Tällä kerralla narri ei itse esiinny, vaan välillisesti toisten ihmisten kautta. Hän on tämän karnevaalin – improvisaatioteatteriesityksen – kuningas. Kuvaus ja tulkinta kulkevat käsi kädessä. Sekä narrikohtauksissa että niitä selventävissä parenteeseissa tarkastelen karnevalismin elementtejä, tulkiten ja esittäen samanaikaisesti.

5.3.1 Narri

Narri seisoo jo ovella ja hymyilee viekkaasti, kun ihmisiä lipuu sisään teatteritilaan. Joka kerta ihmisen vilahtaessa hänen ohitsensa sisään huoneeseen hän tuntee voitonriemua sisimmässään. Juuri tuolla hetkellä tuo ihminen astuu sisään karnevaaliin, ja hän lupaa leikkiä karnevaalin sääntöjen mukaan. Hänen oma tahtonsa ja arkitodellisuuden rajat jäävät oven ulkopuolelle. Tällä kertaa tilassa soi hyväntuulinen musiikki ja valot ovat hämärät, niin, että juuri näkee mennä istumaan paikalleen. Yleisössä istuu opettajia, opiskelijoita, työläisiä, köyhiä, rikkaita, kaikki tasa-arvoisina ja samoilla penkeillä, niin kuin kunnon karnevaalissa kuuluukin. Tätä pitää vielä teroittaa, tuumaa narri.

Hän myhäilee ja kilisyttää kädessään olevaa karnevaalikuninkaan valtikkaa. Sen kulkuset helähtävät, musiikki voimistuu ja sisään ryntää joukko näyttelijöitä. Näyttelijät esittelevät itsensä, tönivät toisiaan, naureskelevat, huokuvat hyväntahtoista energiaa. Ei aikaakaan, kun he jo pyytävät yleisöä seisomaan ja tarjoavat heille uutta identiteettiä: etunimi oman keskimmäisen nimen mukaan ja sukunimi äidin tyttönimen mukaan. Nyt kaikki kättelevät toisiaan ja esittelevät uutta identiteettiään suureen ääneen, niin näyttelijät kuin yleisökin. Nyt näyttää jo paremmalta, narri tuumii. Näyttelijät vielä pyytävät uusia henkilöitä harjoittelemaan uuden nimen kirjoitusta toisten selkiin sormillaan. Kosketusmuurikin on kumottu. Näyttelijät kertovat, että uusi henkilöllisyys antaa uusia vapauksia, että täällä vallitsee eri lait kuin arjessa. Kohta kaikki hierovat toisiaan näyttelijöiden ohjastamana, päästävät nautinnon ääntä, näyttelijät jopa huudattavat yleisöä, yritetään tehdä ääniennätyksiä. Vieläpä yksi näyttelijä osoittaa toista ja kertoo, että hänellä on syntymäpäivät. Niinpä kaikki laulavat hänelle onnittelulaulun, vain kuullakseen kohta, että tosiasiassa syntymäpäivät ovat kolmen kuukauden päästä. Nauraen ihmiset istuvat alas.

Narri hieroo käsiään: ihmisten väliset erottelut on lakkautettu, kumottu arkielämän normeja ja kieltoja; ihmiset hihittelevät, kättelevät, koskevat toisiaan, ääntelevät, jopa huutavat kovaan ääneen. Tästä on hyvä jatkaa.

Edelläkuvattu on tyypillinen tapa aloittaa improvisaatioteatteriesitys[1]: yleisö otetaan mukaan toimintaan heti alusta lähtien. Bahtin (1995, 9) mainitsee, että teatteriesitys ei ramppeineen sinänsä kuulu karnevaalin piiriin, mutta improvisaatioteatterissa esiintyjän ja katsojan raja hämärtyy, yleisö on osa esitystä ehdotuksillaan ja osallistumisellaan siinä kuin näyttelijätkin. Karnevalistisia elementtejä on heti läsnä jo ennen kohtausten alkua: identiteetit kumotaan, sitä myötä hierarkiat, tuntemattomia ihmisiä on lupa kosketella, rikotaan yleisiä käyttäytymisnormeja, huudetaan, valehdellaan syntymäpäivistä ja saadaan muut laulamaan. (vrt. s. 37).

5.3.2 Naamiot

Narri tietää tehtävänsä leikinjohtajana, karnevaalirituaalien käynnistäjänä. Hänen tehtävänään on valvoa, että karnevaalissa käyttäydytään niin kuin niissä pitääkin. Hän on karnevaalin kuningas ja jakaa lakeja ja säännöksiä mielensä mukaan. Narri saa idean. Hän helistää valtikkaansa ja kaksi näyttelijää pyytää yleisöltä ajokortteja. Ajokorttien kuvista narri muotoilee naamiot näyttelijöiden kasvoille. Nämä passikuvien perusteella muotoillut naamiot ovat kuvattaviensa groteskeja ilmentymiä; narri muistuttaa hetken aikaa syrjässä olevia, että karnevaali kuuluu kaikille, ken tähän tilaan astuu ei siitä voi paeta. Niinpä nauretaan passikuvien omistajille, hyväksyvästi, tietoisena ja näyttelijöiden muistuttamana siitä, miten kehnosti ajokorttikuvat onnistuvat. Näyttelijöiden kasvoille laitetaan tuon salaman välähdyksen ajan kestänyt kuvaan taltioitu hetki, aika pysäytetään kasvoilla ja annetaan sen jatkua muualla ruumiissa. Tämä ei kuitenkaan vielä narrille riitä. Tarvitaan suurempi muodonmuutos. Hän muuttaa vielä miesnäyttelijän teinitytöksi. Yleisö ehdottaa, että nämä kaksi – nyt naispuolista – olisivat opettaja ja oppilas.

Kohtaus alkaa. Naisopettaja istuu pöydän takana kasvoillaan leveä, irvokas hymy. Suurikokoinen miesnäyttelijä saapuu paikalle teinitytön hahmossa, 'naamio' kasvoillaan. Hän tuo esiin teinitytön uhman asenteellaan ja asennollaan, samalla epävarmuuden keskeyttämällä lauseitaan pelästyneesti. Narri tekee nopean päätöksen: nyt pitää parodioida yhteiskunnan valtakoneistoa. Opettaja edustaa valtaa ja vanhaa aikaa, oppilas vallankäytön uhria ja uutta aikaa. Narri tekee opettajasta vallan

[1] ainakin tutkittavan ryhmän osalta; vrt. esim. Johnstonen (1999, 2-5) kuvailemaan Theatre Sports-esitykseen.

väärinkäytön irvikuvan. Tarvitaan myös liioittelua ja solvauksia, että keskustelun sävy olisi karnevaaliin kuuluva.

Opettaja käskee oppilasta kirjoittamaan taululle sata kertaa, että oppilas tykkää koulusta ja opettajastaan. Opettaja syyttää oppilaan tehneen 'sitä' 58 kertaa, eikä kertaakaan nimeä, mitä 'se' on. Ilmiselvästi hän syyttää tyttöä tekaistuin perustein. Teinityttö, oppilas edustaa yksittäistä ihmistä koneistossa. Hän yrittää taistella ja pyristellä vastaan kaikin keinoin: hän ehdottaa kirjoittavansa vain kerran opettajan käskemän lauseen ja perään "x50", hän sättii opettajan typerää ilmettä, yrittää ottaa selvää miksi on joutunut käymään luokassa koulun jälkeen kahden kuukauden ajan, yrittää vedota siihen, että 'on aikuinen ihminen', mutta mikään ei auta. Opettaja pysyy kannassaan. Teinityttö on edelleen uhmakas ja epävarma, aloittaa uhmakkaita lauseita päätään nyökkien, mutta lopettaa ne itse epävarmuuteensa.

Nyt on uuden ja vanhan ajan kohtaamisen hetki, tuumii narri. Teinityttö ottaa käyttöön vahvimman argumenttinsa. Hänen olemuksensa rauhoittuu. Hän tekee hyökkäyksen konservatiivista ja jäykkää systeemiä vastaan. Tyttö tiuskaisee, että saman lauseen voisi kirjoittaa tietokoneella copy-pasten avulla ja lähettää sähköpostilla opettajalle vaikka joka päivä. Narri naurahtaa. Tässä on samassa hetkessä kuoleva ja syntyvä aika. Opettaja ei kuitenkaan tällä kertaa anna periksi. Oppilas joutuu kirjoittamaan taululle 47 kertaa pyydetyn lauseen. Alistuneesti hän tekee sen ja lähtee pois. Tämä on kuitenkin uuden alkua, narri miettii, vanhan on väistyttävä. Valot himmenevät hetkeksi. Yleisö taputtaa.

Bahtinin (1995, 28) mukaan naamiot on karnevaalin mutkikkain ja monimerkityksisin teema. Naamio liittyy siirtymiin, muodonmuutoksiin, luonnollisten rajojen katoamiseen, pilkkaamiseen, lisänimiin (nimen sijaan); naamiossa ruumiillistuu elämän leikkiulottuvuus, se "perustuu aivan erityiselle kuvan ja todellisuuden suhteelle, mikä on luonteenomaista muinaisille rituaalisille näytelmämuodoille". Naamiossa paljastuu hyvin selvästi groteskin olemus. Bahtin jatkaakin, että sellaiset olemukset kuin parodia, virnistys, karikatyyri, ilveily, jne. ovat olemukseltaan naamioiden derivaattoja.

Bahtin (1995, 38) kirjoittaa, että romantiikan myötä naamion idea muuttui niin, että se kätkee jotakin, salaa, peittää, naamion takana on kauhea tyhjyys, "Ei-mikään". Tässä

kohtauksessa kuitenkaan naamion takana ei ole romantiikan tyhjyyttä, vaan päinvastoin ääretön määrä merkityksiä, "merkityksien meri, joka kieltää iloisesti samuuden ja yksimerkityksisyyden". Naamio on groteski naaman ilme tässä tapauksessa, katsojan kasvoista väännetty naamio, jonka takana on naurava näyttelijä.

Bahtin (1995, 17) mainitsee liioittelut ja solvaukset yhtenä karnevaalin kuvakielen muotoelementeistä. Karnevalistinen hillittömyys siirtyy näytöksen kieleen. Liioittelut kaikkinensa, ruumiilliset, kielelliset, määrälliset liioittelut liittyvät läheisesti groteskiin ja karnevaaliin. (vrt. Bahtin 1995, 182, 273, 290). Bahtin (1995, 366) kirjoittaa, että "solvaus on ambivalentin kuvallisen kieltämisen vanhin muoto." Siinä kieltäminen korvataan myöntämisellä, hyväksymisellä. Solvatessaan opettajan groteskia ilmettä teinityttö solvaa samalla koko tilannetta, ei opettajaa ihmisenä, vaan tekee näyttelijänä pilaa koko tilanteesta tietäessään, että opettajan on pidettävä tuo ilme kumminkin yhtä lailla kuin hänen itse on pidettävä oma ilmeensä. Hän siis pilkkaa samalla itseäänkin, sillä heillä molemmilla on groteskit, pysyvät ilmeet.

Bahtin (1995, 74-75) mainitsee, että karnevaalisten kuvien ja muotojen logiikka, koko alentamisten, nurinkääntämisten ja parodioiden järjestelmä liittyy olennaisesti *aikaan* ja sosiaalis-historialliseen muutokseen. Järjestelmässä – kuten tässä kohtauksessakin – on kaksi valtaa ja totuutta, uusi ja vanha, syntyvä ja kuoleva samanaikaisesti muutoksen tilassa. Juhlan rituaalit ja kuvat pyrkivät näyttelemään ikään kuin aikaa itseään, se kuolee ja syntyy samanaikaisesti, yhdistää vanhan ja uuden, muttei tee mistään ikuista. Aika leikkii ja nauraa. Tämän voisi sanoa olevan karnevalismin tärkein elementti: karnevaalin sankari on "aika itse, joka riistää kruunun, tekee naurettavaksi ja tappaa koko vanhan maailman (vanhan vallan, vanhan totuuden) ja samalla synnyttää uuden" (Bahtin 1995, 184).

5.3.3 Nuket

Narri päättää vielä hämärtää katsojien ja esiintyjien eroa, tehdä selväksi, että kaikki ovat karnevaalissa tasapuolisesti mukana. Hän muuttaa seuraavan kohtauksen ajaksi kaksi näyttelijää nukeiksi, joita kaksi vapaaehtoista yleisöstä saa liikuttaa. Tälläkin kerralla narri haluaa kääntää asiat mahdollisimman päinvastaisiksi arkitodellisuuteen nähden. Niinpä hän muutettuaan näyttelijät nukeiksi lisää vielä muodonmuutoksen

voimaa: hän muuttaakin näyttelijöistä vain toisen ihmisnukeksi, toisen koiraksi. Kohtauksessa on siis isäntä ja koira.

Kohtaus alkaa. Heti ensimmäiseksi koira alkaa valittaa ettei 'ole käynyt kolmeen päivään kusella'. Isäntä valittelee kiireitään. Koiran jalkoja venytetään niin, että sen on vaikea olla. Koira ei kuitenkaan ymmärrä, että sitä liikuttelee jokin suurempi voima, se luulee itse tekevän liikkeensä. Niinpä koira kerjää isännältään huomiota ja kehuja siitä, että hän on venytellyt. Koira kiroaa sanojensa vakuudeksi. Narri saa äkkiä koiran ymmärtämään, että venyttely on alkanut elää omaa elämäänsä, hän ei pystykään kontrolloimaan sitä. Koira tajuaa elävänsä keskellä karnevaalirituaalia, eikä voi sille mitään. Se kommentoi isännälleen pilke silmäkulmassaan, ettei ehkä enää koskaan liiku missään. Ehkä siltä repeytyy raajat. Kuoleman mahdollisuus on läsnä. Koira vitsailee silti omalle tilanteelleen.

Isäntä aikoo pistää koiran näyttelyyn. Häntä ei kiinnosta koiran ahdinko. Tästä narri saa oivalluksen. Mitäpä jos koiran ja isännän paikkaa vaihdettaisiin. Karnevaalissa tarvitaan nurin kääntämisiä. Koira alkaa purnata olojaan. Ensimmäisenä hän vaatii saada 'kusta taloon'. Siihen isäntä antaa luvan. Isäntä kysyy koiralta miten he tähän tilanteeseen ovat joutuneet, mihin koira vastaa, ettei voi tietää, koska on vain koira. Koira alkaa tehdä tunnustuksia: se oli unohtanut haukkua, vaikka oli käynyt varkaita. Koira tekee pilkkaa itsestäänkin ja kertoo olleensa venyttelemässä. Tämän jälkeen se lohduttaa isäntäänsä. Narri päättää alentaa isännän kunnolla, samalla ylentää koiran. Hän pistää koiran menemään isännän päälle ja vielä muistuttavan 'kusisista vatsakarvoistaan.' Isäntä alkaa vuorostaan purnata olojaan ja saavutetun edun menettämistä. Narri on tyytyväinen. Osat ovat kääntyneet. Tähän tilanteeseen voikin kohtauksen lopettaa.

Kohtauksessa on taas muodonmuutoksen teema läsnä. Bahtin (1995, 281) mainitsee ihmisen muodonmuutoksen eläimeksi, ihmisen ja eläimen piirteiden sekoittumisen yhdeksi vanhimmista groteskin muodoista. Käsitellessään naamioita karnevaalin elementtinä Bahtin mainitsee myös nuket yhtenä 'kansan groteskin' ilmentymänä.

Kirjoittaessaan romanttisesta groteskista Bahtin (1995, 37-39) mainitsee, että siinä oma maailma muuttuu äkkiä vieraaksi, ja tuohon ilmiöön suhtaudutaan pelolla ja kauhulla.

Kansan naurukulttuuriin liittyvässä groteskissa taas pelko kääntyy aina naurettavaksi ja iloiseksi. Esimerkkinä Bahtin mainitsee romantiikan käsityksen epäinhimillisestä ja pelottavasta voimasta, joka hallitsee ihmisiä ja muuttaa ne marioneteiksi. Tässä kohtauksessa koiraa liikutellaan. Hän kuitenkin tiedostaa sen, ymmärtää olevansa osa karnevaalirituaalia ja nauraa itselleenkin, eikä näe ulkopuolista voimaa kauhistuttavana ja pelottavana, vaan naurettavana, jopa vitsailee tilanteestaan.

Tarkastellessa koko improvisaatioteatteriesityksen karnevalistisia piirteitä ei voi kiinnittää huomiota vain kohtausten sisältöön. Kohtaukset ovat ikään kuin karnevaalirituaaleja. Näyttelijä näyttelee nukkea ja koiraa rituaalissa. Katsojat saavat naurun, karnevalistisen vapauden (vrt. Bahtin 1995, 237) varjolla liikutella häntä kuinka outoihin asentoihin tahansa. Näyttelijä on kuin karnevaaleissa heiteltävä kääpiö, joka on vapaaehtoisesti tullut heiteltäväksi. Hänelle nauretaan ja hänen kanssaan nauretaan (ajatus kääntyy paremmin englanniksi: laugh at and laugh with him), pilkkaavasti ja hyväksyvästi. Samanaikaisesti nauretaan näyttelijälle, koska hän on vapaaehtoisesti hankalaan tilanteeseen itsensä saattanut, ja koiran sukkelille kommenteille hänen perustellessaan iloisesti venyttämistä. Karnevaalitodellisuudessa, sen rituaalissa, improvisaatiokohtauksessa, koira voi kuolla, repeytyä kappaleiksi, mutta näyttelijä jää eloon.

Kohtauksessa tulee materiaalis-groteskin ruumiin konseptio mainiosti esiin. Koira puhuu virtsaamisesta moneen kertaan, virtsaakin lattialle ja puhuu virtsaisista vatsakarvoistaan. Tämä on keskeinen groteskin ruumiin teema. Siinä on sekä vatsa että virtsaaminen, kaksi groteskin ruumiin tärkeintä osaa (tai sen eritettä) mukana. Bahtin (1995, 281) kirjoittaa "ruumiin draamasta": juuri edellämainitut ruumiin osat, vatsa ja fallos, näyttelevät hänen mukaansa siinä pääosaa, sillä "niissä ruumis ylittää omat rajansa ja panee alulle uuden. --- Ja kaikissa näissä ruumiin draaman tapahtumissa elämän alku ja loppu kietoutuvat toisiinsa." Kaikkinaiset ruumiilliset toiminnot, kuten syöminen, juominen, erittäminen, raskaus, synnytys, kuolema, sairaus, ruumiin kappaleiksi repiminen kuuluvat tähän ruumiilliseen draamaan.

Fokusoin vielä kuvaan jalkojaan venyttelevästä koirasta, virtsaisine vatsakarvoineen isännän päällä. Siinä voi nähdä bahtinilaisen groteskin ilmentymän: näyttelijä on muuttunut nukeksi, alennettu koiraksi, toisaalta koirana nostettu isäntää korkeammalle.

Mukana on siis nurin kääntämisen, muodonmuutosten teema. Koira on lähes repeytynyt kappaleiksi (ainakin implisiittisesti), pidätellyt virtsaansa kolme päivää (groteski liioittelu), virtsannut lattialle ja vatsakarvoilleen (pidättäminen kuvaa raskautta, virtsaaminen synnyttämistä), kastellut isäntänsä niillä (alentaminen). Siinä on mukana elämä ja kuolema, alentaminen ja korottaminen. Virtsa on perinteisesti alentava elementti, mutta siinä on myös korottava ja synnyttävä puoli mukana, koska se sijoittuu topografisesti groteskin ruumiin synnyttävään alapuoleen (vrt. Bahtin 1995, 131-132).

Kohtauksessa tulee esille myös karnevalismille luonteenomainen jatkuva nurin kääntämisen logiikka: näyttelijät muuttuvat nukeiksi, ihminen muuttuu koiraksi, koira ja isäntä vaihtavat paikkaa. Tässäkin kohtauksessa 'uusi aika' voitti 'vanhan ajan', alistettu voitti alistajan koiran vallatessa isännän paikan ja vielä häpäisemällä ja alentamalla hänet mainitsemalla virtsaisista vatsakarvoistaan. Kunnian riistämisen teeman Bahtin (1979, 506) mainitsee myös yhdeksi karnevaalin perusteemoista.

5.3.4 Teurastamo

Narri katsoo yleisöä tyytyväisenä. Karnevaalitunnelma on korkealla, yleisö hymyilee. Narri miettii seuraavaa karnevaalirituaalia. Hetki sitten näyttelijät olivat nukkeina, miten vielä voisi arkitodellisuutta käännellä nurin. Äkkiä hän napsauttaa sormiaan. Nyt on aika tiivistää karnevaalitunnelma huippuunsa ja parodioida draaman eri genrejä draaman avulla, eli tehdä itsestään parodiaa. Hän heilauttaa valtikkaansa, kulkuset helähtävät. Kolme näyttelijää saavat kohtauspaikakseen teurastamon. Parempaa kohtauspaikkaa ei narri voisi keksiäkään. Tässä rituaalissa näyttelijät näyttelevät ensin kohtauksen, jota voidaan parodioida myöhemmin eri tyylilajeilla. Kohtaus alkaa sillä, että naisteurastaja mätkii paljain käsin lehmän kuoliaaksi parilla liikkeellä ja huutaa kovaan ääneen uutta lehmää. Se tuodaan hänelle. Teurastajat kantavat yksikseen kokonaisia lehmän ruhoja. Paikalle tuodaan purkillinen rasvaa. Teurastajat keskustelevat toveristaan, jolta on leikkautunut jalka irti. Jalka on kulkeutunut ilmeisesti jollekin jalostamolle, kenties jonkun pahaa-aavistamattoman leivän päälle makkarana. Rasvapurkki kaatuu ja yhden jäädessä siivoamaan muut lähtevät tupakkatauolle. Tämä on parodioitava kohtaus.

Teurastamo muuttuu paikkana naurettavaksi, lehmät tapetaan paljain käsin ja niitä myös kannetaan paljain käsin, itsekseen. Liioitellaan siis voimia. Bahtin (1979, 351-353) kirjoittaa paikallisten myyttien uudelleenkertomisen tyypilliseksi karnevalistiseksi teemaksi (Rabelais'lla mm. myytti Pariisin synnystä). Kohtauksessa käsitellään urbaanilegendaa sormesta säilykepurkissa, paisutellaan sitä niin, että katkennut jalka joutuu jalostamolle ja kenties makkaraksi. Samaten lähestytään katkennutta jalkaa, kuolemaa, karnevalistisesta näkökulmasta. Kuolemassa nähdään myös elämä: jalka joutuu jalostamolle, jossa siitä tehdään syötävää ja sitä kautta se palautuu taas suun kautta elämän kiertokulkuun.

Näyttelijät pyytävät eri tyylilajeja yleisöltä. Ensimmäisenä tulee kauhu. Narri hykertelee. Nyt ei mitään romanttista kauhua, vaan iloinen teurastus teurastamolle. Kohtaus alkaa. Näyttämölle astelee naisteurastaja, jonka narri on muuttanut groteskiksi hirviöksi. Hirviö kävelee jalkojaan väännellen ja ruumistaan huojutellen, ja ryystää teurastuspöydältä naudan verta kommentoiden sitä oudolla murteella hyvänmakuiseksi. Toisen miesteurastajista narri on muuttanut myös groteskiksi kyttyräselkäiseksi olennoksi, joka raahaa jalkaansa ja puhuu metallisella äänellä, edellisen apulaiseksi. Kolmikon viimeisen narri taas on muuttanut kontrastina hirviöille ulkonaisesti rauhalliseksi, hymyileväksi, mutta oikeasti hulluksi, psykopaatiksi murhaajaksi. Hänellä on veitsi kädessään. Hän hymyilee ja hipelöi sen terää peukalollaan. Ensimmäinen hirviö käskee apulaisensa imemään rasvat pöydältä. Psykopaatti komentaa myös tätä, viemään rasvat pois. Ensimmäinen hirviöistä tärisee ja hytisee, antaa sähköiskuja itselleen iloisesti nauraen. Psykopaatti tarttuu tätä niskaan ja työntää veitsen kurkkuun, mielipuolisesti nauraen, huomaa apulaisen ja heittää tätä veitsellä niin että tämän lause keskeytyy. Psykopaatti lähtee pois ja ensimmäinen hirviö nousee ylös kertoen iloisesti olevansa kuolematon, lähtee psykopaatin perään.

Puhtaimmassa muodossaan karnevalismi ilmenee parodiointina, jota Bahtin (1995, 13) nimittää "karnevalistiseksi tunteeksi maailmasta." Kohtauksessa ilmenee moninkertainen parodia, siinä parodioidaan taustalla olevaa (jo valmiiksi parodioitua) teurastamokohtausta kauhuelokuvan genrellä, ja samalla parodioidaan genreä itseäänkin, etsitään uusia muotoja esittämiseen parodioimalla vanhoja. Osoittamalla ilmiöstä naurettavia piirteitä groteskoimalla, liioittelemalla joitakin sen osia ei ainoastaan aseteta ilmiötä naurunalaiseksi, vaan tarjotaan myös uusi näkemisen ja ymmärtämisen muoto:

ehkä ilmiö on turhaan olemassa, ehkä se on jo vanhentunut, ehkä tarvitaan uusia keinoja. Tämän päivän kauhuelokuvat eivät jaksa kauhistuttaa 50-luvun kauhuefekteillä – silloin uusista efekteistä ja tekniikoista on jo tullut konventioita.

Kohtauksessa on moninkertainen muodonmuutosten tematiikka, teurastajien ruumiista tulee niiden äärimmäisen groteskeja ilmentymiä. Olennaista kohtauksessa on se, että kauhuun suhtaudutaan iloisesti nauraen, yhdistetään kauhu ja nauru, tehdään kauhuelokuvien hirviöistä naurettavia ja hilpeitä otuksia, samoin yhdistetään kuolema ja iloinen nauru. Tässäkin kohtauksessa on kuolema läsnä, kuten karnevaalissa, aina – mutta myös elämä. Toinen hirviöistä nousee ylös ja kertoo olevansa kuolematon. Bahtin mainitsee kansankomiikassa klovnin tavalliseksi tempuksi kuolemisen ja jälleen henkiinheräämisen (Bahtin 1995, 313). Kohtauksessa heitetään romukoppaan ikiaikainen ajatus kuolemasta suurena, pyhänä ja pelottavana. Karnevalistinen kuolema on iloinen ja kaksinapainen, elämässä nähdään kuolema, kuolemassa elämä; "kuolema ei ole tässä maailmassa kenellekään eikä millekään t o d e l l i n e n loppu." Kaikissa groteskeissa kuolemankuvauksissa kuolema osoittautuu naurun välittömäksi naapuriksi. Karnevalistinen kuolema rinnastetaan naurun lisäksi usein myös syömiseen tai juomiseen. (Bahtin 1979, 355-35.)

Seuraavana tyylilajina on eroottinen saippuatrilleri. Narri myhäilee. Genrejä sekoitettu siinäkin, eroottinen trilleri ja saippuasarja. Kohtaus alkaa. Toinen miesnäyttelijöistä keinahtelee paikalle kantaen tarjotinta, asettaa sen tuolille ja poistuu. Samaan aikaan toinen miehistä naisen kanssa saapuu paikalle, kysyy kaksimielisesti, että menisivätkö he pöydälle 'paloittelemaan lihaa.' Hetken päästä narri laittaa parin paloittelemaan lihaa rituaalisesti, seksuaaliaktia symbolisesti muistuttaen. He mätkivät lihaa toisiaan kädestä pitäen, samalla nautinnon voihkaisuja päästellen. Kolmas mies ihmettelee ja päivittelee tilanteen kummallisuutta. Hän käy viemässä rasvan pois. Samaan aikaan pari uusii aktinsa. Kolmas mies tulee taas paikalle, päivittelee ja aikoo lähteä "hakemaan uutta lehmää." Pari kuitenkin estelee, uhkailee jalkansa katkaisseen miehen kohtalolla. Epäröivä mies alkaa tivaamaan miehen kohtaloa tarkemmin. Toinen mies kuitenkin alkaa hieromaan rasvaa hänen käsivarsiinsa ja kohta he kaikki kolme yhdessä toistavat lihanpaloitteluritaalin, tällä kertaa ryhmäaktin, hakkaavat lihaa voihkien. Kohtaus loppuu, kun viimeiseksi mukaan tullut mies lähtee hakemaan lisää rasvaa.

Salattujen elämän alueiden, kuten sukupuolielämän, julkiseksi tuominen on yksi narrin tärkeimmistä funktioista (Bahtin 1979, 323). Bahtin (1995, 182-183) kirjoittaa, että hakkaaminen liittyy olennaisesti seksuaaliaktin kuvaan. Hän vertaa sitä mm. häärummun lyömiseen tai hääläimäyksiin. Lihan hakkaaminen ja lyöminen merkitsevät kohtauksessa sukupuoliaktia. Kohtauksessa niiden merkitys korostuu vielä groteskin liioitellusti. Kohtauksen lyönnit eivät ole vain käytännöllisiä lyöntejä, joilla teurastetaan pöydällä lojuvaa lehmää. Kaikki lyönnit ovat merkitykseltään laajempia, symbolisia ja ambivalentteja. Nämä iskut ovat samanaikaisesti tappavia – lehmä tapetaan ja se paloitellaan lihoiksi – ja uuden elämän antavia, sukupuoliaktiin viittaavia. Kuolema ja elämä yhdistyvät samassa kuvassa, sukupuoliakti – uusi elämä – ja lehmän teurastaminen – kuolema – hoituvat samalla liikkeellä. "Kun vanha ja kuihtuva ruumis leikataan irti ja heitetään pois samalla katkaistaan uuden ja nuoren napanuora. Se on yksi ja sama akti." (Bahtin 1995, 183.) Tällaisiksi Bahtin mainitsee kaikki karnevalistiset hakkaamiset ja pieksämiset. Kuoleman ja seksuaaliaktin kuvioihin liitetään samalla syömisen akti. Kaikki tapahtuu teurastamolla, mistä tulee syötävä liha ihmisten pöytiin. Siinäkin mielessä lehmää tapettaessa liittyy synnyttämisen ja kuoleman lisäksi syöminen: tehdään ruokaa, tehdään naudasta pihviainesta. Kaikki pyhänä, tabuina, jäykkänä pidetyt asiat tuodaan esiin kovalla melulla, riisuen niistä kaiken salamyhkäisyyden ja vierauden ajatukset, vertaamalla niitä ulokkeita rönsyilevään, eritteitä tursuavaan groteskiin ruumiiseen.

Kolmas mies edustaa konservatiivista vanhaa aikaa (vrt 5.3.2), jäykkää seksuaalinormistoa. Hän päivittelee parin aktia kummalliseksi ja luonnottomaksi, normien vastaiseksi, ja lähtee pois paikalta palaten kuitenkin takaisin. Pari jatkaa samaan tahtiin normeista välittämättä. Vanhaa aikaa ja konservatiivisuutta edustava mies aikoo viedä rasvan pois parin ulottuvilta. Rasva saa tässä kohtauksessa kuitenkin aivan uuden merkityksen. Pari tarvitsee sitä outoon aktiinsa. Niin kauan kun vanha aika on antanut uuden, vapaamielisen ajan olla rauhassa, sekin on jättänyt vanhat normit rauhaan. Nyt vanha aika yrittää viedä uutta seksuaalinormistoa edustavan parin rasvan, heidän harrastamiseen tarvittavat olosuhteet. Vapaamielinen pariskunta, uusi aika, normien rikkojat, joutuu katsomaan myös ympärilleen, muuttamaan ympäristöään, kauppaamaan moraaliaan muillekin. Parin mies houkuttelee toista miestä mukaan, pilkkaa häntä tosikoksi, lopulta levittää rasvaa tämän käsiin ja vanha aika joutuu antamaan periksi. Uusi normisto on tullut jäädäkseen. Tässä on selviä viittauksia homoseksuaalisuuteen ja

seksuaaliseen vapautukseen yleensäkin (ryhmäseksi; lihanpaloittelu erilaisten perversioiden symbolina).

Taas jos tarkastellaan kohtausta eri tasolta, muotoon keskittyen, kohtauksessa nauretaan eroottisten elokuvien seksikokeiluille ja perversioille, pilkataan niitä, groteskoidaan elokuvien "rajoja rikkova" sukupuolikokeilu (sitomiset, sadomasokismi, jne.) naurettavaksi lihan paloitteluksi. Kohtauksessa siis hyväksytään että pilkataan samalle asialle yhtäaikaisesti, syntymässä on kuolema, uudessa vanha, *samanaikaisesti,* ei toisistaan erotettuna.

Viimeisenä tyylilajina on turkkalainen, parodioidaan tunnetun teatteriohjaajan tyyliä. Narri hymähtää. Vielä yhden näyttelijän selostaessa mitä tuleman pitää, naisteurastaja juoksee paikalle, keskeyttää miehen huutamalla. Narri muuttaa näyttelijät irrationaalisiksi, karjuviksi, lähes eläimellisiksi ihmisiksi, jotka riekkuvat, purevat tuolia, hakkaavat lattiaa, kuolaavat, ärisevät, taistelevat pöydästä kynsin hampain, kiroilevat ja uhoavat toisillensa. Nainen ja toinen miehistä mätkivät pöytää, toinen käsillään, toinen pampulla. Naisteurastaja nostaa lehmän ruhon päänsä yläpuolelle. Narri muuttaa pöydältä nostetun lehmän ruhon jalkansa katkaisseen miehen ruumiiksi. Yksi miehistä kommentoi kauhistuneena asiaa. Nainen uhoaa tappaneensa sen viime viikolla, toinen miehistä nauraa. Kauhistunut mies huomaa puuttuvan jalan. Vieressä seisova mies uhoaa, että kohta puuttuu toinen. Nainen alentaa jo kuollutta miestä kertomalla, että 'se oli löysä mies'. Kauhistunut mies kertoo rakastaneensa tätä miestä ja jää hetkeksi voihkimaan tilannetta poistuen lopulta. Toiset kaksi murisevat hetken, heristävät nyrkkiään ja muistuttavat vielä lopuksi ystäväänsä, että 'heikot sortuu elon tiellä'. Tähän on hyvä lopettaa, narri tuumii, ja helistää valtikkaansa viimeisen kerran. Näyttelijät kumartavat, yleisö taputtaa. Narri lähtee kohti uusia seikkailuja.

Kohtaus alkaa huonolla käytöksellä, ei kunnioiteta juontajan puhetta eikä anneta hänen puhua loppuun. Tässä teurastajat muuttuvat lähes eläimiksi (muodonmuutos), ja kohtaus on perin nurinkurinen niin normaalielämään kuin alkuperäiseen kohtaukseenkin verrattuna. Tässä parodioidaan ohjaajan edustamaa fyysisen teatterin tyyliä. Samalla tässä parodioidaan karnevaalia itseään, mikä ei muutakaan ihmisiä takaisin normaaleiksi (kuten voisi ajatella, sillä he ovat karnevaalissa nurinkurisuuden kautta: groteskoidusta ruumiista tulisi taas viktoriaaninen), vaan ihmiset ottavatkin nurinkurisuuteen yhden

askeleen lisää ja muuttuvat lähes eläimen kaltaisiksi. Tämä on parodiaa parodiasta. Tätä ei enää voisi parodioida toistamatta samoja toimintoja. Kohtauksessa on myös kaksoisolennon ja kaikkinaisen kahdentumisen teema, tilanteen yllättävä muuttuminen vastakohdakseen lehmän ruhon äkkiä muuttuessakin kuolleen miehen ruumiiksi. Bahtin kirjoittaa tässä yhteydessä myös puvun tai kohtalojen vaihtamisesta. (vrt. Bahtin 1991, 184-187). Jälleen kerran kuolema nähdään naurettavana, kuolleesta tehdään pilkkaa, alennetaan sitä, uhataan katkaista jalka vielä kuolleenakin, pilkataan kuolemaa, naureskellaan sille.

5.4 Tulkintaa

Edellä tarkastelin improvisaatiokohtauksia Bahtinin karnevalistiselle kuvakielelle muutettuna. Mitä hyötyä tästä ruumiinosia pursuavasta tulkinnasta sitten on? Bahtin (1979, 355) kirjoittaa, että kaikkien näiden ruumiillisten "jonojen" funktio, ruumiin yhdistäminen elämän eri ilmiöihin, on "perinteisesti toisiinsa sidoksissa olleen erottaminen ja hierarkkisesti toisistaan eristetyn ja loitonnetun lähentäminen." Hän määrittelee koko karnevalistis-groteskin muodon funktion seuraavasti:

> --- se pyhittää kuvittelun vapauden, antaa mahdollisuuden koota erilaatuista ja lähentää toisilleen vierasta, auttaa vapautumaan hallitsevasta näkökulmasta maailmaan, kaikesta konventionaalisesta, yleisesti tunnetuista totuuksista, kaikesta tavanomaisesta, totutusta, tuntemaan kaiken olemassaolevan suhteellisuuden ja aivan toisen maailmanjärjestyksen mahdollisuuden. (Bahtin 1995, 33.)

Tämänkaltaisella analyysilla saadaan yhdisteltyä eri tasoilla olevia ilmiöitä ja käsitteitä ja tätä kautta saadaan niihin uusi näkökulma. Improvisaatioteatterissa siis – aivan kuin keskiajan karnevaaleissa – pyritään eroon hallitsevasta näkökulmasta maailmaan (arvoista, moraalista, käyttäytymiskoodeista, laeista, sosiaalisista säännöistä, normeista), haetaan uutta maailmanjärjestystä. Kohtausten analysointi karnevalistisen kuvakielen avulla sai löytymään niistä seuraavia kulttuurisia ja yhteiskunnallisia teemoja, joihin muuten tuskin olisin osannut kiinnittää huomiota:

- Seksuaalinormit, seksuaalinen vapautuminen (tyylilajit / eroottinen saippuatrilleri)
- Teknologian / tietotekniikan murros, uusi aika (passikuvat)

- Eläinten oikeudet (nuket)
- Median genret (tyylilajit)
- Julkisuuden henkilöt (tyylilajit / turkkalainen)
- Kuolema (mm. tyylilajit / kauhu)
- Urbaanilegendat, myytit (tyylilajit)
- Vallan väärinkäyttö (nuket)
- Sosiaalinen normisto kaikkinensa (joka kohtauksessa: huono käytös)

Tietenkin merkityksiä on eri tasolla, mutta nämä teemat nousivat analyysissa esiin. Tässä voi herätä helposti epäilys, että tämä on utopistista ajattelua: "eiköhän tuossa naurettu kuitenkin näyttelijän repliikille tai asennolle, on perustelematonta ja kaukaa haettua väittää, että kohtauksissa muka merkityksellisesti käsiteltiin noita teemoja.". Käsittelen seuraavaksi karnevalistisen ajattelutavan universaalia luonnetta ("karnevaalinauru ei ole naurua vain jollekin yksittäiselle ilmiölle") lähestyen sitä hieman eri perspektiivistä, draaman oppimispotentiaalin kautta perustellakseni tulkintojani.

6. DRAAMAN OPPIMISPOTENTIAALI

6.1 Esteettinen oppiminen

Løvlien (2001) mukaan esteettisen kokemuksen voidaan katsoa olevan perustavaa laatua kasvatuksessa. Hän perustelee sitä sillä, että jos kasvatus on yhteiskuntaa ja kulttuuria esittävä ja viestivä, se on silloin lähtökohdiltaan esteettistä toimintaa: tällöin on mahdollista kuvata kasvatus ja opetus esteettisten kategorioiden kautta.

Oppimisen voi sanoa olevan muutosta. Savan (1993) mukaan sillä tarkoitetaan usein ulkokohtaista muutosta, kuten oppijan taitavan suorittamisen tai tietomäärän lisääntymisenä. Tällaiset oppimismuutokset ovat jollakin tavoin ulkoisin kriteerein (kokein, testein, jne.) mitattavissa. Käsite *transformaatio* (muuntuminen), viittaa taidetta kokevan tai tekevän oppijan sisäiseen prosessiin, tulkinta-, merkityksenanto-, tai transformaatiotapahtumaan. Voimakkaan taiteellis-esteettisen elämyksen jälkeen sisäisessä todellisuudessa mikään ei ole kuin ennen. Oppiva ihminen luo sisäisen

transformaation kautta uutta sisäistä todellisuutta. Transformaation voisi näin suomentaa myös mielen sisäiseksi luomistyöksi. (Sava 1993, 16-17.) Estetiikassa vaikuttaa kolme teoriaa: mimeettinen, ekspressiivinen ja transformatiivinen (Løvlie 2001). Transformaation käsite viittaa transformatiiviseen esteettiseen teoriaan.

O'Neill(1995, 151) kirjoittaa draamassa oppimisesta seuraavasti:

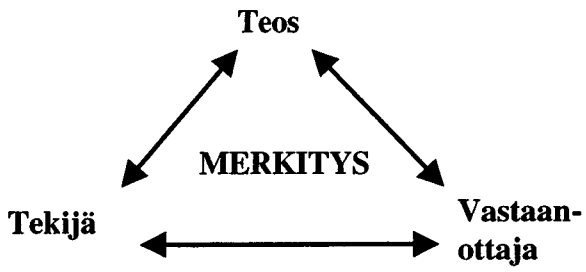
> In this drama world, participants are free to alter their status, adopt different roles and responsibilities, play with elements of reality, and explore alternate existences. When the drama world takes hold and acquires a life on its own, all participants will return across the threshold of that world changed in some way, or at least not quite the same when they began.

Draamassa siis draamaan osallistuja – katsoja tai tekijä – käy toisessa, fiktiivisessä todellisuudessa (drama world) eikä palattuaan takaisin ole enää entisensä, jotakin hänen sisällään on muuttunut. "Yksilö transformoi itsensä prosessissa, jossa ei ole tietä takaisin johonkin 'todelliseen itseen'" (Løvlie 2001).

Boal (1995, 42) mainitsee, että perinteisessä teatteriesityksessä katsojan ja roolihahmon välinen suhde tulee esiin *empatian* (em>sisällä, pathos>tunne) kautta. Katsoja samaistuu roolihenkilöön ja roolihenkilön tunteisiin. Katsoja ei itse ole kontrollissa tapahtumista ja sisällöistä, vaan näyttelijät, roolihahmot Hän kokee roolihenkilön tunteita empatian kautta. Osallistavassa teatterissa taas 'aktiivisen katsojan' ja roolihahmon välinen suhde tulee esiin *sympatian* (sym>kanssa) kautta. Katsoja on itse kontrollissa, hän saa olla mukana päättämässä näyttämön tapahtumista ja sisällöistä, luotavasta todellisuudesta. Katsoja tuntee olevansa osa luotavaa todellisuutta, sitä ei pelkästään tarjota hänelle valmiina. Boal käyttää ilmiöstä termiä *metaxis.* Siinä katsojalla on olemassa samanaikaisesti kaksi yhtä todellista itsenäistä todellisuutta, hänen oma reaalitodellisuutensa ja fiktiivinen todellisuus, jota hän on ollut luomassa. Boal (1995, 42) kirjoittaa: "*He practices in the second world (the aesthetic) in order to modify the first (the social).*" Myös Østern (2000, 7) kirjoittaa tästä käyttäen termiä *esteettinen kahdentuminen.* Hänen mukaansa merkityksellinen oppiminen on mahdollista todellisen minän (logos) ja rooliminän (mythos) yhtymäkohdassa. Tärkeätä oppimiselle on siis vaihtelu kahden todellisuuden välillä.

Improvisaatioteatterissa on sen karnevalistisen luonteen vuoksi jatkuvasti ikään kuin kolme todellisuutta päällekkäin: arkitodellisuus (esityksen ulkopuolinen todellisuus), karnevaalitodellisuus (itse esitys kokonaisuudessaan) sekä karnevaalirituaalin esittämä todellisuus (kohtauksen todellisuus, fiktiivinen todellisuus). Tämän vuoksi käsittelin koko esitystä karnevaalina. O'Neill (1995, 128) mainitsee, että tämänlainen ilmiö, 'näytelmä näytelmässä' edistää katsojien osallistumista: se heikentää heidän tietoisuuttaan kahden todellisuuden, arkitodellisuuden ja karnevaalirituaalin todellisuuden välillä. Toisin sanoen, fiktiivisen todellisuuden ja reaalitodellisuuden välille luodaan ikään kuin kolmas todellisuus, liminaalinen välitila.

Løvlie (2001) kirjoittaa, että transformatiivisen esteettisen teorian mukaan esteettinen kokemus on poeettinen tai luova, se on itse-toteuttamista. Se mitä toteutetaan on luojan, teoksen ja vastaanottajan kompleksinen suhde. Teoksen merkitys on näiden kolmen esteettisen momentin jatkuvassa dialogissa.



Kuvio 1. Esteettinen kokemus transformatiivisen teorian mukaan Løvlie (2001).

Jos tätä soveltaa improvisaatioteatteriesitykseen, voin päätellä seuraavaa: transformatiivisen esteettisen teorian mukaan teoksen merkitys luodaan yhdessä näyttelijöiden ja 'aktiivisten katsojien' kesken. Improvisaatioteatteri on osallistavan teatterin laji, katsojat ovat mukana luomassa fiktiivistä todellisuutta ehdotuksillaan (ja muullakin toiminnallaan, vrt. nuket, passikuvat). Näin he tuntevat todellisuuden omakseen ja kokevat näyttämöllisen toiminnan sympatian kautta. Tapahtuu esteettinen kahdentuminen, metaxis, katsojilla on kaksi versiota todellisuudesta, joiden välillä he vaihtelevat, vertailevat todellisuuksia keskenään. Näyttelijät pukevat siis yhdessä päätetyn 'opittavan' asian esteettiseen muotoon. Seuraavaksi tarkastelen opittavien asioiden sisältöä.

6.2 Kollektiivinen yksilö

Draama on ennen kaikkea merkitysten synnyttämistä, niin yksityisten ihmisten kuin yhteisöjen (Frost & Yarrow 1990, 179, O'Neill 1995, 152, Owens & Barber 1998, 14). Minkälaisia merkityksiä sitten stereotypioihin perustuvalla draamatyöskentelyllä voi käsitellä? Simonsuuri (1994, 62) kirjoittaa, että arkaaisissa yhteiskunnissa myyttien tehtävä liittyi ihmisen olemassaoloon. Myyttien tunteminen merkitsi samaa kuin tietää, miten maailma ja sen ilmiöt ovat syntyneet, miten ne toimivat, miten tulla niiden kanssa toimiin. Kun pystyi muistamaan myytin ja eläytymään siihen rituaalisesti uudelleen, sai käyttöönsä ne voimat, joita jumalilla, sankareilla, varhaisilla esi-isillä oli. Pystyi siis saamaan karhun kiinni ja kesyttämään tulen, kun tiesi karhun ja tulen alkuperän, tuhota vihollisen, jos tiesi vihollisen alkuperän ja suvun.

Bahtin (1979) kirjoittaa, että ihmiskunnan kollektiiviset muistot eivät säily yksilön 'piilotajunnassa', vaan ne varastoituvat yhteisön kulttuuriin: kieleen, tapoihin, normeihin, moraalikäsityksiin, sääntöihin ja sitä kautta yksilön tajuntaan. Myös Dewey (1932, 327-330) mainitsee, että joka kulttuurilla on oma *kollektiivinen yksilöllisyytensä*: taidetta luovan henkilön yksilöllisyys jättää jälkensä kulttuurin kollektiiviseen yksilöllisyyteen, joka taas on jo vaikuttanut hänen luomaan taiteeseensa. Kulttuurin jatkuvuus matkattaessa yhdestä sivilisaatiosta toiseen, kuten myös saman kulttuurin sisällä, onnistuu ennen kaikkea taiteen avulla. Troija on meille olemassa vain runojensa ja taide-esineittensä kautta. Minolaisesta kulttuurista on jäänyt jäljelle sen taide-esineet. Pakanajumalat ja -riitit ovat olleet ja menneet, mutta kuitenkin elävät tänään juhlapyhissä, kokoissa, naamiaisissa.

Durkheimin mukaan kollektiiviset käsitykset, jotka koskevat yleensä yhteisön elämäntapaa ja maailmankuvaa, eivät ole yksilöllisten käsitysten keskiarvo, sillä siinä tapauksessa ne olisivat älyllisen sisältönsä puolesta yksilöllisiä kehnompia. Päinvastoin, ne sisältävät paljon sellaista mikä ylittää keskimääräisen henkilön tietämyksen. (Durkheim 1980, 383-390.)

Palatakseni karnevalistisen kuvajärjestelmän yleismaailmallisuuteen ja asettamaani kritiikkiin tulkintaa kohden: merkityksiä on siis monella tasolla. Katsoja saattaa sanoa nauravansa eleelle tai ilmeelle, mutta alitajuisesti hän käsittelee paljon sellaisia

merkityksiä, mitä hän ei tietoisuudessaan edes tiedosta. Käsitteen ymmärtämistä voisi helpottaa kutsumalla sitä 'kansakunnan tiedoksi'. Improvisaatioteatteriesitykseen on kulkeutunut historian saatossa eri elementtejä, joita on mahdotonta jäljittää. Jäljet ovat vain esityksen muodossa (sisältö mukaanlukien) itsessään, sitä ei voi enää pilkkoa palasiin ja määritellä mistä mikäkin elementti siihen on tullut. Esityksen sisällössä käsitellään myyttejä, kuin pyhässä kultissa aikoinaan.

Boal (1995, 43) kirjoittaa, että (etenkin jos katsojat ovat samasta sosiaalisesta ryhmästä) katsojasta tulee yksikkö monikossa (singular plural): yksilö sulautuu massaan, kollektiiviseen yksilöllisyyteen. Esslin kirjoittaa samasta seuraavaa:

> There can be no doubt that the most deeply felt and most intensely remembered experiences of dramatic performance derive from this mass-psychological situation of the individual spectator who feels his or her personality merge into a transpersonal presence, becoming one with the collective personality of the crowd. It is at such moments, rare though they may be, that drama exercises its maximal impact and is capable, as both Brecht and Artaud postulated, of changing the individual's attitude to life, of giving him or her lasting spiritual and intellectual insights. (Esslin 1987, 174.)

Improvisaatioteatteri ja draama yleensäkin on kollektiivista toimintaa, siinä käsitellään kollektiivisia käsityksiä kulttuurista, jotka ovat enemmän kuin yksilöiden käsitysten keskiarvo. Teatteriesityksissä on aina tämä momentti läsnä. Esslin mainitsi edellä, että tapaukset, joissa katsoja sulautuu massaan ovat harvinaisia. Osallistavassa teatterissa näiden tapausten todennäköisyys kasvaa metaxis-ilmiön kautta. Katsojat kokevat sympatian, eivät empatian kautta.

Näiden ajatuksen perusteella stereotyyppinen materiaali on merkityksellistä, se paljastaa syvällisiä merkityksiä vallitsevan kulttuurin olemuksesta. Improvisaatioteatteri tarjoaa esteettisen muodon, johon transformoida ne.

Viihteellisen funktionsa lisäksi improvisaatioteatterissa käsitellään myös merkityksellisiä asioita, parodian kautta. Improvisaatioteatteriesityksessä, kuten karnevaalissakin, kaikille ja kaikelle on lupa nauraa – katsojille, näyttelijöille, niin arkisille kuin pyhillekin asioille, tabuja ei ole. Tällainen nauru – karnevaalinauru – ei ole naurua vain jollekin yksittäiselle ilmiölle, vaan se on eettinen tapa katsella maailmaa,

kaiken näkemistä naurettavana, ei kuitenkaan ivallisessa vaan hyväksyvässä mielessä. Sitä kautta karnevaalinaurussa on Bahtinin (1995, 15) mainitsema uudistava voima. Se ei ole pilkkanaurua, vaan hyväksyvää naurua.

Kun katsoja tulee katsomaan tai kun näyttelijä näyttelee improvisaatioteatteria, he molemmat leikkivät merkityksillä. Draaman fiktiivisessä todellisuudessa pätee eri lainalaisuudet kuin normaalielämässä, arkitodellisuudessa, mutta työstettävä materiaali tulee sieltä. Tätä materiaalia, ihmisen elämää kaikkine iloineen ja suruineen käännellään, väännellään ja kieputellaan – tutkistellaan sitä kuin laboratoriossa ikään. Katsellaan, miltä se näyttää vähän eri kulmasta katsottuna, suurennettuna, hidastettuna, vääristettynä. Improvisaatioteatterin todellisuus on karnevalistinen.

6.3 Pohdintaa

Tutkielmani lopuksi esitän yhteenvedon, siitä mitä käsittelin ongelmanasettelun jälkeisissä kappaleissa. Tarkoituksena oli selvittää tutkittavan ilmiön, draamallisen improvisaation ja improvisaatioteatterin luonnetta, tarkastella siinä esiintyviä karnevalistisia piirteitä ja tutkia sen kulttuurisia merkityksiä.

Toisessa luvussa tarkastelin improvisaation käsitettä, improvisaatiota ilmaisumuotona ja sen sijoittumista tämän päivän draamakasvatuksen kenttään. Improvisaatio on ennen määrittelemätöntä kehollista ja äänellistä (draamallista) ilmaisua, jonka merkitykset syntyvät esityshetkellä. Improvisaatiota voi katsoa olevan jokaisessa draamallisessa esityksessä, toiset tiukkaan muotoon sidottuja, toiset vapaampia. Sitä käytetään myös teatteriesitysten harjoitusvaiheessa esim. uuden sisällön tuottamiseen tai roolihenkilön sisäiseen maailmaan tutustumiseen. Improvisaatiota on mukana jokaisessa draamakasvatuksen genressä, useimmiten valmisteltuina improvisaatioina, mutta se on myös oma itsellinen genrensä, improvisaatioteatteri. Improvisaatioteatteri on osallistavan teatterin laji.

Toisessa luvussa käsittelin myös improvisaation historiaa. Improvisaation juuret ovat arkaaisten heimojen pyhissä kulteissa, shamaanin transformaatiossa. Koomisen improvisaatioteatterin juuret ovat ritualistisessa ilveilyssä, pyhässä parodiassa, parodia sacrassa. Se on kulkeutunut mm. Dionysos-kultin autokabdaloin ja Rooman

saturnalioiden miimien myötä keskiajan karnevaaleihin ja narreihin. Karnevaalista johdannaisena syntyi commedia dell'arte, jonka tekniikoihin perustuu suurelta osin nykyajankin improvisaatioteatteri. Tämän hetken suurimpia vaikuttajia improvisaatioteatterin saralla on Keith Johnstone.

Kolmannessa luvussa pureuduin leikin kulttuurisiin teorioihin. Platon kytki leikin pyhyyteen: hyvin elääkseen ihmisen oli lepytettävä jumalia tiettyjen leikkien, esittävien taiteiden avulla. Myös Huizinga ja Schiller pitivät leikkiä välttämättömänä ihmiselle. Arkaaisina aikoina kulttuuria kaikessa moninaisuudessaan leikittiin, jouduttiin leikkimään, koska sitä ei vielä ollut. Leikkijän asenne on sama kuin arkaaisen pyhän kultin osallistujan: uskon ja epäuskon jatkumo. Leikissä, samoin kuin osallistavassa teatterissa, osallistuja on samanaikaisesti kahdessa todellisuudessa. Tässä piilee Gadamerin mukaan leikin vakavuus: leikin sisällä leikki pitää ottaa vakavasti, leikkijän pitää hävittää itsensä leikkiin. Leikillä voi näin ollen katsoa olevan oma itsellinen olemuksensa.

Neljännessä luvulla tarkastelin naurua. Nauraessaan ihmiset ilmaisevat jo aiemmin tunnistamansa seikan. Nauraessaan ihmiset ilmaisevat arvoarvostelman. Metaforinen, koomisen tunnistanut nauru voi olla äänekästä tai hiljaista. Tarkastelin myös Bahtinin karnevalistista järjestelmää. Se on taiteellisen näkemisen muoto, jonka funktiona on kääntää arvoja. Analyysissa tulin siihen tulokseen, että improvisaatioteatteri on karnevalistinen taiteen muoto, ja että siinä käsitellään yhteiskunnallisesti tärkeitä arvoja parodian keinoin.

Tutkimukseni on kvalitatiivinen, ja oma näkemykseni ja tulkintani kulkee vahvasti mukana, etenkin analyysiosiossa. 'Tutkimuksen eteneminen' -osion kirjoitin verraten laajaksi pyrkimyksenäni se, että lukija voisi seurata ajatuskulkuani ja matkaani tutkimuksen edetessä. Tämä osio toimii näin ollen samalla tutkimuksen luotettavuuden pohdintana: lukija voi itse päätellä tutkimuksen luotettavuuden tason nähdessään mihin minkäkin teorian valinta perustuu. Viimeiseksi esitän pohdinnan draaman oppimispotentiaalin ja improvisaatioteatterin yhteyksistä, osin yhteenvetona, osin johtopäätöksinä tutkimuksessa aiemmin ilmenneestä materiaalista.

6.3.1 Taiteellinen oppiminen – kulttuurihistoriallinen näkökulma

Arkaaisissa yhteisöissä taidetta ei ollut olemassa 'vain taiteen vuoksi'. Kulttuuria varsinaisesti ei ollut, kulttuuria 'leikittiin'. (Huizinga 1938, Dewey 1932). Yhteisten juhlien tarkoitus oli siirtää kulttuuriperimää, maailmankuvan, juurien selitystä. Riitit olivat enemmän kuin esteettisiä, niissä yhdistyi käytännöllisyys, sosiaalisuus ja kasvatuksellisuus; sanottava puettiin esteettiseen muotoon. Toisin sanoen, esitettiin kaikkein tärkeimmät asiat mahdollisimman voimakkaalla tavalla, taiteiden kuvien kautta. (Dewey 1932, 327-328).

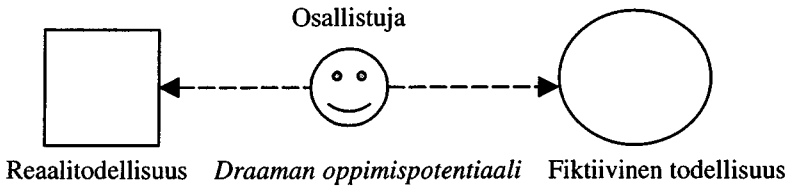
Platonin mukaan oli elämä elettävä oikeita leikkejä leikkien, viitaten mīmēsis-kulttiin, esittäviin taiteisiin. (Platon 1987). Riiteissä asiat esitettiin, metaforin ja myytein. Esittävät taiteet (Platonin mainitsemat muusilliset taiteet), tanssi, laulu, draama, runot olivat yhtä, niillä ei ollut taiteellista itseisarvoa. Pyhä kultti on esittävien taiteiden yhteinen kohtu. Ajan kuluessa kultin eri elementit separoituivat, muodostuivat itsellisiksi ja omiksi esittämismuodoikseen, syntyi tiettyjä pääkategorioita joiden alle alakategorioita, taiteiden tyylilajeja. Ihmisten arkielämä ja taide erkaantuivat toisistaan – syntyi taide sen nykyisessä merkityksessään.

Myyttejä kerrottaessa niitä muistellaan erityisen painokkaalla tavalla: ne täytyy esittää tai näytellä, jotta muinaisista ajoista voisi tulla yhtä oman kanssa. Selittämällä miten kaikki sai alkunsa, voidaan selittää myös se, miksi ihmiset nyt ovat kuolevaisia, seksuaalisia ja työn raskauttamia olentoja. Vrt. Raamatun alkukertomus. (Simonsuuri 1994, 63.)

Merkityksiä voi käsitellä eri tavoin. Østern (2001, 16) mainitsee, että on olemassa kahdenlaista mīmēsis-käsitettä, Platonin tarkoittaman lisäksi myös ns. non-mīmēsis tai pre-platoninen mīmēsis. Nämä kaksi poikkeavat toisistaan siten, että Platonin tarkoittamassa mīmēsis-käsitteessä on olemassa jokin alkukuva, originaali, tietty alkuperäisidea, jota pyritään jäljittelemään. Platonin aikaa edeltävässä mīmēsis-käsitteessä pyrittiin idean tavoittamisen sijaan tuottamaan jotakin uutta: transsissa shamaani näki toisen todellisuuden, oli kahdessa todellisuudessa yhtä aikaa. Mimeettisen tradition mukainen draama on yhteiskunnan arvojen mukaista. Ei-mimeettisen tradition mukainen draama, kuten improvisaatioteatteri, on yhteiskunnan arvoja kääntävää.

6.3.2 Miten draamassa opitaan?

Taiteessa oppiminen tapahtuu transformaation kautta. On olemassa kaksi todellisuutta, reaalitodellisuus ja fiktiivinen. Transformaatiossa käydään toisessa, fiktiivisessä todellisuudessa, jokin meissä sisällämme muuttuu, ja tullaan takaisin. Draaman oppimispotentiaali on kahden todellisuuden (mythos ja logos) välimaastossa. Katsojan kahden todellisuuden vaihtelu ei ole kahden ääripään vaihtelua, ennemmin se on jatkumo kahden todellisuuden välillä, jossa katsoja koko ajan liikkuu.



Kuvio 2. Draaman oppimispotentiaali.

Kun katsoja kokee sankarin tunteet empatian kautta, hän ei ole itse mukana luomassa toista todellisuutta, hän vertaa ikään kuin toisen maailmaa omaan maailmaansa. Kun katsoja kokee sankarin tunteet sympatian kautta, hän on mukana luomassa toista todellisuutta, hän vertaa ikään kuin kahta omaa maailmaansa keskenään. Tämä on metaxis. (Boal 1995, 41). Oppimispotentiaalin voi maksimoida tekemällä katsojalle luotava todellisuus mahdollisimman 'omaksi'. Tämän voi saada aikaan antamalle katsojalle mahdollisuus vaikuttaa käsiteltäviin asioihin, mahdollisuus *osallistua.*

Toinen keino on 'teatteri teatterissa' -efekti (O'Neill 1995), joka vielä vahvistaa metaxis-ilmiötä. Jos katsojat ovat jo ikään kuin toisessa todellisuudessa, jonka sisällä otetaan käyttöön kolmas, tämä etäännyttää heitä reaalitodellisuudesta, lähentää heitä fiktiiviseen. Pyritään siis järjestämään eräänlainen välitila, liminaalinen tila, metafiktiivinen taso kahden todellisuuden välillä. Improvisaatioteatteriesityksessä on omanlainen tunnelmansa, oma karnevaalinomainen maailmansa. Esimerkkitapauksessa katsojan identiteetin rajoja pyrittiin häivyttämään, tuomaan monilla eri tavoin esille, että *tämä on jotakin erilaista kuin normaalielämä, täällä on eri vapaudet.* Perinteisessä esityksessä katsoja "ahmii taidetta", hän pysyy reaalitodellisuudessaan vielä katsomossakin. Toinen todellisuus on vain näyttämöllä. Improvisaatioteatterissa katsojat elävät jo valmiina tässä toisessa todellisuudessa, se poikkeaa arkielämästä selvästi, he

ovat rikkoneet jo yhdessä monia käyttäytymisen normeja, huutaneet, mesonneet, olleet 'lapsellisia', jne. Heidät pakotetaan osallistumaan. Tässä on kyseessä *genuine generis*, kollektiivinen yksilö, jonka olemassaoloon perustuu esityksen voima. Jos katsomossa olisi vain yksi katsoja, esityksen teho latistuisi ja redusoituisi minimiin.

Jos tätä ajatusta vertaa prosessidraamaan, tarinan avulla etenevään draamaan, voisi ajatella, että tämä tarina itsessään toimii liminaalisena tilana, rajatilana arjen ja toden välillä. Prosessi etenee, vaikka koko aikaa ei ollakaan fiktiossa. Niinä hetkinä, kun oppija on itse tai seuraa roolityöskentelyä, tämän fiktiivisen maailman käsittelyä, oppiminen on vahvimmillaan.

Periaatteessa sisällössäkin voisi ajatella olevan sama efekti. Esimerkkinä teurastamokohtauksen esittäminen kauhun tyylillä: katsojalla on tietoisuudessaan aiempi kohtaus, parodioitava kohtaus, parodioitava tyyli, improvisaatioteatteriesityksen karnevaalinen ilmapiiri sekä esityksen ulkopuolinen todellisuus. Hänellä on neljä eri ulottuvuutta käsiteltävänä samanaikaisesti. Oppiminen tapahtuu näiden ulottuvuuksien välisen analogisen vertailun kautta.

6.3.3 Improvisaatioteatterin kulttuuriset merkitykset

Taiteessa esitetään yhteiskunnan tilaa taiteellisten kuvien (metaforien) ja myyttien avulla Materiaalina on siis kollektiivinen tajunta. Simonsuuri (1994, 38) esittää luokittelun siitä, minkä mukaan myyttien aihepiirit syntyvät, miten niitä selitetään: a) *fyysis-meteorologiset selitykset* (luonnonilmiöt, sekä tavanomaiset kuin poikkeavatkin, luonnossa tapahtuvat muutokset, luonnossa esiintyvät kohteet, jne.), b) *rituaaliset selitykset* (eläinten ja ihmisten synty, sankarit, suvut, kansat, sosiaaliset instituutiot, kuten oikeuslaitos, tuli, kuolemanjälkeinen elämä, kuolleiden asuinsijat, jne.), c) *historialliset tai euherytmiset selitykset* (historialliset tapahtumat, jne.), d) *selitykset, jotka selittävät taiteen syntyä* (kuolemanjälkeinen elämä, jumalten, eläinten, ihmisten synty, muodonmuutokset, jne.), e) *eettiset ja allegoriset selitykset* (maailmankaikkeuden, jumalten, ihmisten synty, kansat, instituutiot, kuolema ja elämä).

Jos esittäminen tapahtuu mimeettisen tradition mukaan, vahvistetaan yhteiskunnassa vallalla olevia arvoja. Tämä pohjautuu arkaaisten yhteisöjen pyhän kultin riitteihin

(mīmēsis>jäljittely; pyrittiin jäljittelemään elämää niin kuin ymmärrettiin sen olevan, löytämään ilmiöiden syvin olemus ja kiteyttämään ne esteettiseen muotoon). Jos esittäminen tapahtuu ei-mimeettisen tradition mukaan, yhteiskunnan arvoja pyritään muuttamaan, tarjotaan toinen mahdollisuus. Tämä pohjautuu taas pyhään parodiaan. Siinä perinteisesti toisiinsa liittymätöntä materiaalia liitetään yhteen.

Improvisaatioteatterin juuret ovat arkaaisen kultin pyhissä rituaaleissa, rituaalinaurussa, pyhässä parodiassa. Improvisaatio on karnevalistinen taidemuoto. Improvisaatioteatterissa on jatkuvasti edelleenkin mukana parodia sacra, pyhä parodia. Improvisaatioteatterin tyyli on parodia ja groteski. Sen funktio on kääntää arvoja, tarjota uusi näkemisen muoto. Improvisaatioteatterissa maailmankatsomus on karnevalistinen: kaikki nähdään naurettavana, nähdään muutoksen mahdollisuus, maailmankatsomus on tietyllä tavalla vallankumouksellinen. Improvisaatioteatterin nauru on karnevaalinaurua, hyväksyvää ja samalla pilkkaavaa, koko maailma nähdään tuon saman naurun kohteena. Improvisaatioteatteri on eettinen tapa katsella maailmaa.

LÄHTEET

Alho, O. 1988. *Hulluuden puolustus ja muita kirjoituksia naurun historiasta.* Juva: WSOY.

Aristoteles. 1977. *Runousoppi.* Suom. Pentti Saarikoski. Helsinki: Otava.

Bahtin, M. 1979. *Kirjallisuuden ja estetiikan ongelmia.* Suom. Kerttu Kyhälä-Juntunen ja Veikko Airola. Moskova: Progress.

Bahtin, M. 1991. *Dostojevskin poetiikan ongelmia.* Suomentaneet Tapani Laine ja Paula Nieminen. Orient Express: RT-paino.

Bahtin, M. 1995. *François Rabelais – keskiajan ja renessanssin nauru.* Suomentaneet Tapani Laine ja Paula Nieminen. Helsinki: Taifuuni. (Alkuteos julk. 1965).

Bergson, H. 1994. *Nauru – tutkimus komiikan merkityksestä.* Helsinki: Loki-kirjat.

Boal, A. 1995. *The Rainbow of Desire. The Boal Method of Theatre and Therapy.* London: Routledge.

Bolton, G. 1984. *Luova toiminta kasvatuksessa.* Helsinki: KK laakapaino. (Alkuteos julk. 1979).

Braanaas, N. 1992. *Dramapedagogisk historie og teori.* Trondheim: Tapir Forlag.

Dentith, S. 1995. *Bakhtinian thought: An introductory reader.* London: Routledge.

Dewey, J. 1934. *Art as experience.* New York: Perigee.

Durkheim, É. 1980. *Uskontoelämän alkeismuodot.* Helsinki: KK kirjapaino.

Eco, U. 1984. The frames of comic 'freedom' teoksessa *Carnival!,* Eco, U. , Ivanov, V.V. & Rector, M. Berlin: Druckerei, 4-16.

Esslin, M. 1987. *The field of drama: how the signs of drama create meaning on stage and screen.* London: Methuen.

Fiske, J. 1992. *Merkkien kieli. Johdatus viestinnän tutkimiseen.* Jyväskylä: Gummerus.

Frost, A. & Yarrow, R. 1990. *Improvisation in drama.* London: Macmillan Education.

Gadamer, H-G. 1975. *Truth and Method.* London: Sheed & Ward.

Herstad, H-M. 2001. *Das Lachen. Struktur und Paradox in Dramavariationen.* Jyväskylä university: Faculty of Education. (Diss.) Tutkimuksia 78.

Hodgson, J. & Richards, E. 1967. *Improvisation.* London: Methuen.

Hoebel, E.A. 1958. *Primitiivinen kulttuuri.* Porvoo: WSOY.

Hornbrook, D. 1994. The challenge of dramaturgy. Teoksessa *Draama. Nyt. Kirjoituksia ilmaisukasvatuksen alalta,* Lehtonen, J. & Tanttu-Knapp, H. (toim.) Jyväskylä: ER-paino, 3-9.

Huizinga, J. 1938. *Leikkivä ihminen – yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemiseksi.* (2. painos) Porvoo: WSOY.

Johnstone, K. 1996. *Impro – improvisoinnista iloa elämään ja esiintymiseen.* Suomentaja Simo Routarinne. Helsinki: Yliopistopaino.

Johnstone, K. 1999. *Impro for storytellers.* London: Faber & Faber.

Kinnunen, A. 1994. *Huumorin ja koomisen keskeneräinen kysymys.* Juva: Wsoy.

Koivunen, A., Riikonen, H., Selenius, J. (toim.) 1991. *Bahtin-boomi!* Turku: Yliopistopaino.

Løvlie, L. 2001. Esteettinen kokemus. Teoksessa Østern, A. (toim.), *Laatu ja merkitys draamaopetuksessa.* Jyväskylä: yliopistopaino. (Alkuteksti vuodelta 1990).

Mulkay, M. 1988. *On humour. Its nature and its place in modern society.* Padstow: T.J. Press.

Nachmanovitch, S. 1990. *Free Play: Improvisation in Life and Art.* Los Angeles: Jeremy P. Tarcher.

Niemi, I. 1975. *Nykyteatterin juuret.* Helsinki: Tammi

Nurmi, T., Rekiaro, I. & Rekiaro, P. 1998. *Uusi suomalainen sivistyssanakirja.* Jyväskylä: Gummerus.

O'Neill, C. 1995. *Drama worlds. A framework for process drama.* Portsmouth: Heinemann.

Platon. 1986. *Teokset, VI osa: Lait.* Suomentaneet Itkonen-Kaila, M., Thesleff, H., Anhava, T. ja Anttila, A.M. Helsinki: Otava.

Platon. 1999. *Teokset, IV osa: Valtio.* Suomentanut Marja Itkonen-Kaila. Keuruu: Otava.

Saarikoski, P. 1977. *Esipuhe Aristoteleen Runousoppiin.* Keuruu: Otava, 5-9.

Sava, I. 1993. *Taiteellinen oppimisprosessi.* Teoksessa Porna, I. & Väyrynen, P. (toim.) Taiteen perusopetuksen käsikirja. Helsinki: Suomen kuntaliitto, 15-43.

Schiller, F. 1967. *On the Aesthetic Education of the Man. In a series of letters.* Transl. Elizabeth M Wilkinson and L.A. Willoughby. Oxford: Clarendon.

Spolin, V. 1996. *Improvisation for the theater.* (sixth paperback printing) Evanston: Northwestern University Press.

Thesleff, H. 1986. Platonin *Lait*-teoksen esittely ja selitykset. Helsinki: Otava, 385-409.

Wickham, G. 1995. *Teatterihistoria.* Suomentanut K. Nyytäjä. Helsinki: Painatuskeskus

Østern, A-L. 1995. Pedagoginen draama. Teoksessa *Ilmaisun monet kielet*, Grönholm, I. (toim.). Helsinki: Painatuskeskus OY, 43-73.

Wilkinson, M. & Willoughby, L. 1967. Selitykset Schillerin teokseen *On the Aesthetic Education of Man. In a series of letters.* Oxford: Clarendon, 221-300.

Østern, A. 2000. *Draamakasvatuksen genret pohjoismaisten opetussuunnitelmien valossa.* Teoksessa Teerijoki, P. (toim) Draaman tiet suomalaisen näkökulmasta. Jyväskylän yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. Opetuksen perusteita ja käytänteitä 35; 4-26.

MUUT LÄHTEET:

Johnstone, K. 2000. *Helsingissä 3.-7.2000 Keith Johnstonen pitämä improvisaatiokurssi näyttelijöille ja ohjaajille.*

Simo Routarinteen haastattelu 4.5.2001

LIITTEET

'Tuulesta temmaten' 1.12.2000 Nisulan draamastudio Tekniikka: **Passikuvat** Näyttelijät: **Päivi, Janne** Kohtauksen kesto: **2:02** Tilan/suhteen määrittely: **Opettaja ja oppilas, Mira ja Teija**	**Passikuvat**-tekniikassa yleisöltä pyydetään kaksi henkilöllisyystodistusta, joissa on valokuva. Näyttelijät nappaavat valokuvista liioitellun ilmeen kasvoilleen, käyttävät kuvaa inspiraationa, ja jähmettävät ilmeen kasvoilleen koko kohtauksen ajaksi. Jähmettynyt ilme toimii ikään kuin naamiona.
	Jannella muikea ilme, hän sanoo "mmm", kuin niellen sanansa, vähän väliä puhuessaan. Päivillä on ilmeenään leveä hymy. Näyttämöllä tuoli ja pöytä. Päivi istuu tuolille pöydän taakse, kädet ristissä pöydällä. Janne tulee paikalle, seisoo pöydän vieressä oikealla, kädet selän takana.
J: no täällä mää nyt oon, mmm	Janne replikoi nyökäten.
P: ihanaa kun pääsit	Päivi hymyilee leveästi , liikuttaa olkapäitään eteen ja taakse, katsoo Jannea.
J: mmm **a: (2-3)** no säähän sanoit että mun pitää tulla tänne tunnin jälkeen niin – mmm **b: (**)**	Janne vastaa nopeasti mmm-äänteellä, ennen puhetta. Janne lopettaa lauseensa mmm-äänteeseen, vaikka painatus antaisi ymmärtää, että lause vielä jatkuu.
P: tuota sun pitäis kirjottaa tohon liitutaululle sata kertaa, että mä tykkään koulusta ja mun Mira-opesta: **c: (*)** joo-o	Janne pudottaa kätensä sivulle, kohauttaa olkapäitään ja kävelee pöydän editse sen toiselle sivulle Päivin puhuessa, jää seisomaan kädet taskussa. Päivi siirtää kätensä syliin, yläruumis heiluu hänen replikoidessaan.
J: niin varmaan täytyy sitten	Janne kohottaa kulmakarvojaan suu mutrussa, kävelee takaisin pöydän oikealle puolelle. Jannen pää on vinossa ja käsistä vain sormet on taskussa.
P: joo-o. Tää on sun viideskymmeneskaheksas kerta, kun sää teet tota	Päivillä taas kädet pöydällä.
J: niin on. **d: (2-3)** määpä nyt sitte kirjotan . mmm.. mää kirjotan sen yhesti ja pistän tähän sitte kertaa viiskymmentä ole hyvä..	Janne ottaa pöydältä 'liidun' ja kirjoittaa sillä takaseinälle, 'taululle'.
P: eei	
J: kyllä pitäs kelvata	Janne palaa pöydän viereen.
P: ei käy **e: (2-3)**	Päivi pudistaa päätään.
J: mmm mutta mää en aio kirjottaa enempää kä- mmm.. **f: (**)** eli.. miks mää oon oikeesti täällä? mmm **g: (*)**	Janne seisoo kädet suorana alhaalla, lähellä ruumista, vasen jalka koukussa, lantio sivussa, naisellinen asento. Hän on taas sanomassa vastaan ja lopettaa sen itseään vakuuttavaan mmm-äänteeseen. Janne keikkuu jalalta toiselle puhuessaan ja hiplaa housunsaumojaan. Kysymyksen jälkeen hän siirtyy pöydän reunalle istumaan, kädet ristissä rinnalla, toinen jalka maassa.

J: nii.. nii.. mmm.. mää oon kirjottanu nyt.. miks minä aina? Mää oon täällä joka päivä ollu viimesen kahen kuukauden ajan **h: (2-3)** mm koulun jälkeen	Jannen asento pysyy.
P: nelkytyheksän lisää **i: (2-3)**	Päivin käsi osoittaa taakse, 'taulua'.
J: nii mmm nyt no minä äkkiä kirjotan, mutta sitte kyllä sanot oikeesti mistä on kysymys sää oot aina sul on aina toi typerä ilme päällä **j: (*)** mä en tee.. mmm.. mmm.. on.. mmm... mä en jaksa katella sitä mmm	Janne nousee seisomaan pöydän vierelle, nostaa 'liidun' taas käteensä, huitaisee kädellään Päiviä päin haukkuessaan, taas nyökkäilee ja mmm-äänteilee (itselleen?), heiluu jalalta toiselle.
P: joo kirjota nyt	Päivi viittaa 'tauluun' kädellään.
J: mää oon aikuinen ihminen **k: (**)**	Janne seisoo kädet suorana, heiluen, hartiat lysyssä.
P: kirjota kuule ihan ihan nyt vaan taikka tää jälkkäri jatkuu vaik ens viikkoon	Janne kävelee taululle kirjoittamaan.
J: nelkytseittemän kertaa.. hitto! sää voit tehä tietokoneella ton ja sitä voi vaan printata ja copy-pastella **l: (*)** niin monta kertaa kun haluat, mää voin lähettää sulle sähköpostilla tän joka päivä tän saman asian mitä mää täällä luokassa teen, oon tehny kaks kuukautta	Janne kääntyy taululta, kävelee pöydän viereen, replikoi uhmakkaasti, koko ruumis ei enää heilu, vain pää.
P: kuules nyt, kuule penikka! Sä kirjotat just niin monta kertaa kun mä, sun ihana, aurinkoinen, kukkee **m: (1-2)** ope käskee.	Päivi nousee kiljahtaen seisomaan, tuoli siirtyy taaemmaksi. Päivi puhuu kovaan ääneen, kädet yhdessä edessä, hiljentäen ääntä loppua kohden ja levittäen hymyään.
J: mmm.. ihan totta.	Janne vastaa nopeasti, ottaa 'liidun' pöydänreunalta.
P: elikkä nelkytseitsemän kertaa..	Päivi istuu alas, Janne menee 'taululle' kirjoittamaan.
J: nelkytseitsemän kertaa. Saaks nyt lähteä? P: joo	Janne replikoi vaimeasti, kääntyy vielä kysymään, samalla valot alkavat himmetä. Janne lähtee pois.

Tuulesta temmaten, syksy 2000, Nisulan draamastudio Tekniikka: **Nuket** Näyttelijät: **Mika ja Janne** Kohtauksen kesto: **2:38** Tilan / suhteen määrittely: **Isäntä ja koira**	**Nuket**-kohtauksessa kaksi yleisön jäsentä liikuttavat kahta näyttelijää. Näyttelijät hoitavat puheen, mutta eivät liiku kuin vain sen verran, kun yleisön jäsenet heitä liikuttavat.
M: ohhoh, eikun kusettamaan taas, vaikka kuinka väsyttää **a: (1)**	Janne on kontallaan maassa. Mika seisoo vähän matkan päästä. Hänen jalkojaan liikutellaan askel kerrallaan Jannea kohti. Mika replikoi haukotellen.
J: mä en oo käyny..kusella..kolmeen päivään **b: (2-3)**	Jannen venytysasentoa levitetään hieman. Janne replikoi. *Tästä eteenpäin litteroin näyttelijöiden liikkeet mainitsematta liikuttajia. Näyttelijät eivät siis omatoimisesti liiku, heitä liikutellaan.*
M: ollu vähän kiirettä	Mika kumartuu Jannen puoleen, ojentaa oikean kätensä häntä kohti, jättää käden riippumaan.
J: olen huomannut.	Janne replikoi ivallisesti.
M: mennääns nyt	Mika heiluttaa oikeata kättään edestakaisin, kuin laittaakseen remmiä.
J: joo, mutta laita vaan se remmi kaikessa rauhassa mun kaulaan, niin..	Jannea venytetään koko ajan lisää. Hän replikoi huolettomasti.
M: no niin. olet sinä kyllä sen verran iso koira, ettei sua tarttis enää remmissä pitää, mutta	Mika kääntyy ja lähtee kävelemään poispäin.
J: hei.	Jannen jalkoja venytellään edelleen.
M: ni? **c: (2-3) Jannen venytys**	Mika kommentoi, kääntää päätä hetkeksi Jannea kohti.
J: sen verran voisin pyytää kiinnostusta omaa koiraas kohtaan, että huomaaksää, että mää oon venytelly? **d: (*)** isäntä kuule, huomaaksää, että mää oon venytelly! ja helvetisti! **e: (2-3)**	Jannen kädet ja jalat venytetään ääriasentoon. Hän replikoi puoliksi kauhistuneeseen, puoliksi ylpeän huvittuneeseen sävyyn.
M: Sehän näyttää ihan kivalta, mä vien sut näyttelyyn.	Mika katsoo Jannea, kulmakarvat kohoaa, replikoi.
J: Voi olla, että mä koskaan enää liiku sun kanssas missään. **f: (2-3)** Enkä kenenkään kanssa. **g: (*)**	Janne replikoi kauhistuneeseen sävyyn, lopuksi naurahtaen. Hänen jalkojaan siirrellään koko ajan hankaliin venytysasentoihin, kädet ja jalat vasten maata.
M: Sitten sun täytyy lopettaa kuseskelu. Ota tai jätä.	Mika kääntyy katsomaan poispäin. Hän heiluttaa vasenta kättään edestakaisin kasvojensa edessä, replikoi.
J: Jaaha, isäntä, voinko kusta taloon.	Janne replikoi anovasti.
M: No anna mennä.	Mika kääntyy takaisin Jannea kohti, replikoi.
J: tsssssshhhh	Janne suhauttaa hampaidensa välistä, samalla ilme huojentuu, hymy leviää kasvoille.

M: Säästypähän siltäkin lenkiltä. **h: (2-3)**	Mika kävelee Jannea kohti vasen käsi koholla kasvojen edessä.
J: Isäntä, voitko auttaa, mä en pääse tästä ylös ehkä.	Janne replikoi, samalla hän alkaa vähitellen nousta, mutta laskeutuu takaisin alas.
M: Mitens me ollaan tähän päädytty?	Mika kumartuu Jannen yläpuolelle, nojaa hänen selkäänsä, Janne kontallaan Mikan alla.
J: Sää ostit mut tossa...pentuna jo...en mää muuta tiedä, sunhan se... mää on vaan koira.	Mikan jalkoja venytetään, Janne alkaa taas nousta ylös.
M: Mutta kaikesta huolimatta mää rakastan sua, ja mä haluan osoittaa tällä spagaatilla sen, että mä oon valmis kärsimään ihan yhtä paljon kun sinäkin.	Mikan jalkoja venytetään edelleen, hän replikoi ja tasapainon pettäessä tyssähtää lattialle istumaan.
J: Hei, mun piti kertoo, että meillä kävi varkaita viime viikolla, mutta mä unohdin haukkua. **i: (**)** Joo, mä olin verryttelemässä. **j: (**)**	Janne replikoi, ottaa käsillään ('etutassuillaan') askelen Mikaa kohti.
M: Sen takia se kahvinkeitin on sitte viety	Jannen kädet nostetaan Mikan harteille, samalla Mika replikoi huoahtaen.
J: Joo, mutta älä välitä, mä haukun ens kerralla **k: (1-2)** Etsä huomaatsä tän mun uuden tempun, mä oon takajaloilla **l: (*)** tassut sun harteilla.	Janne nousee ylemmäs, kumaraan asentoon, kädet edelleen Mikan harteilla.
M: Se on muuten aika... totta	Mika replikoi, hymähtäen, ihmettelevä ilme kasvoillaan.
J: Huomaatsä mun vatsakarvoista, että mä just kusasin tonne eteiseen **m: (*)**	Janne ottaa askeleen Mikaa kohti, replikoi, Mika painetaan alemmas, lopulta makaamaan.
M: Mun mielestä sä alistat mua, **n: (2-3)** tää ei ole nyt ihan oikee isäntä-koirasuhde, **o: (2-3)** vai olenksä mä vaan vanhanaikainen? **p: (2-3)**	Mika replikoi, aluksi hiljempaa, ääni koko ajan voimistuen. Janne seuraa mukana, kunnes lysähtää Mikan päälle makaamaan.
J: Roolit vaihtuu, roolit vaihtuu	Janne replikoi iloiseen sävyyn.
M: vuh, vuh, arf, ruf	

'Tuulesta temmaten', syksy 1999, Nisulan draamastudio Tekniikka: **Tyylilajit** Näyttelijät: **A-J, Helena, Sami** Kohtauksen kesto: **41"** Tilan / suhteen määrittely: **Teurastamolla**	**Tyylilajit**-tekniikassa näyttelijät näyttelevät ensin lyhyen kohtauksen. Tämän jälkeen he pyytävät elokuvan, teatterin, TV:n eri genrejä, tyylejä, joilla he näyttelevät kohtauksen kaksi kolme kertaa uudestaan. Tämä kohtaus on siis ensimmäinen, ilman tyylilajia. Seuraavissa kolmessa kohtauksessa annettu tyylilaji sekä kohtauksen kesto on ilmoitettu taulukon alussa.
	Lavalla pöytä, jonka ympärillä kolme tuolia. Kohtaus alkaa A-J:n ja Samin jatkaessa vielä juontoaan: "...ensin lyhyt kohtaus teurastamolta...","...no niin...", Sami siirtää vielä, pöytää, jonka luokse Helena jo kävelee näyttämön oikealta reunalta, siirtelee vasemmalla kädellään pöytää, jättää vasemman käden pöytälevyn päälle kuin pitämään kiinni jostakin, ja lyö kaksi kertaa oikealla kädellään pöytälevyyn **a: (1-2)** ja lopuksi pyyhkäisee oikealla kädellään pöytälevyä ja nousee kumarasta asennosta suoraksi, replikoi.
H:[tum, tum] ja uus lehmä **b:(*)**	
S: ai kato, sieltä tuli sitä..	Sami ottaa pari askelta taakse, kääntyy kurottamaan jotakin ja kääntyy takaisin kuin hänellä olisi raskas kuorma, 'lehmä'. Samaan aikaan A-J tulee näyttämön toiselta laidalta kuin kantaen jotakin. Samin ja A-J:n katseet kohtaavat, kummallakin sama asento, kaksi kättä edessä kuormaa kantaen. Sami muuttaa asentoaan ja on asettavinaan jotakin pöydälle. Helena alkaa taas hakata pöytää kuten ennen, Samin puhuessa. **c: (1)**
A-J: joo	
S: ..rannerasvaa	Sami raapii päätään.
A-J: joo. pistäkää, heittäkää ne vanhat rasvat tohon sitte	A-J laskee noin hartioiden levyisen miimisen kantamuksensa tuolille, ensin tuolia hieman siirrettyään. Kantamuksesta voi päätellä sen olevan jonkin sortin laatikko, astia, kaukalo tai vati.
S: no niin	Sami hivuttautuu tuolin luokse ja kurottaa puhuen kätensä pöytää kohti.
H: ja uus lehmä **d: (*)**	Samaan aikaan Helena pyyhkäisee pöytää ja replikoi monotonisella äänensävyllä. Sami pyyhkäisee toiselta puolen pöytää kahdesti kahdella kädellä, kuin siirtäisi pöydältä jotakin tuolilla olevaan A-J:n laittamaan esineeseen.
A-J: minää käyn hakemassa uuden lehmän. **e: (*)**	A-J lähtee kävelemään näyttämön taka-alalle ja palaa sieltä ikään kuin raskasta kantamusta ('lehmää') kantaen, vasen käsi koukistettuna eteen, oikea taakse.
S: jospa minä nää rasvat..	Sami nostaa katseensa Helenaan kädet 'laatikon' ympärillä, jää hetkeksi katsomaan, replikoi, nostaa 'laatikon' tuolilta ja lähtee kuljettamaan sitä siihen suuntaan, mistä A-J oli alunperin sen tuonut, keskeyttää matkansa, ja jatkaa.
S: hei, ootteko kuullu mitä Jaskalle tapahtu **f: (1)**	
A-J: joo, leikkas..jalkansa **g: (*)**	A-J on samaan aikaan kuljettanut kantamuksensa näyttämön etualalle ja asettaa 'lehmän' pöydälle, perääntyy ja seuraa Helenan toimia replikoiden. Helena lyö taas pöytää kahdesti.

S: inhottava homma	Sami puistaa päätään ja asettaa kantamansa 'laatikon' näyttämön vasempaan reunaan.
A-J: pahan näköstä. en tiä menikö Saarioiselle vai minne.. **h: (**)** aha täs on se laatikko	A-J kulkee puhuessaan pöydän toiselle puolelle, tuolin luokse, jossa 'laatikko' oli ennen kuin Sami otti sen. Helena pyyhkäisee pöytää, jää nojaamaan siihen kahden kätensä varaan. A-J pyyhkäisee pöytää kahdella kädellä, kuin Sami aikaisemmin, siirtää pöydältä jotakin paikkaan, jossa 'laatikko' oli.
S: heheh siin ei ollu rasvapurkkii	Samaan aikaan Sami kulkee hänen viereensä, vasemmalle ja katsoo kummastunut ilme kasvoillaan.
A-J: minä viän sen tonne noin	A-J katsoo tuolia, nytkäyttää polvia, ja replikoi kääntyen katsomaan Samia.
S: hyyii! **i: (1-2)**	Sami ojentaa kätensä tuolia kohti, replikoi aluksi nauraen.
H: että sä aina sotket.	A-J nostaa pöydältä tuolille siirtämänsä asian käsiensä väliin. Taakka on selvästi pienempi kuin heidän käsittelemänsä 'laatikko', A-J kääntyy Samia kohti, pysähtyy hetkeksi ja aikoo ojentaa sen Samille, koska Samin käsi on edelleen ojennettuna tuolia kohti, mutta Sami vetää käden alta pois. Helena replikoi. Hän nauraa ruumiin nytkimisestä päätellen. Sami katsoo vielä tuolia ja potkaisee sitä.
S: siivoot jälkes kanssa.	Sami osoittaa sormella tuolia ja replikoi.
A-J: sori	A-J vastaa.
H: Mä lähen nyt tupakkitauolle S: jees **j: (1)**	Helena ja Sami lähtevät toiselle puolen näyttämöä, mistä Helena oli alunperin tullut.

Tyylilajit / Kauhu, *teurastamolla,* 1'12"	Kohtaus alkaa korkealla, huojuvalla musiikilla. Näyttämön oikeasta laidasta esiin astuu Helena, kävellen jalat koukussa, jalkaterät ulospäin kääntyneenä, kädet sivuilla roikkuen, vartalo huojuen.**a: (1-2)** Hän kävelee pöydän luo, ottaa siitä jotakin käteensä ja ryystää sen kovalla äänellä suuhunsa, **b: (*)** toistaa saman. Helena replikoi oudolla murteella. **c: (1-2)**
H: kylä naudan veri on sitte hyvää..	
	Samaan aikaan Sami astuu näyttämölle samasta suunnasta, ottaa kuvitellun veitsen tupesta, pyyhkii sen terää lahkeeseensa, on pitävinään veistä oikeassa kädessä, samalla kun vasemman käden peukalo tekee liikettä, ikään kuin terän terävyyttä kokeillen. Samanaikaisesti Samin kanssa astuu A-J toiselta puolen näyttämöä esiin, selkä kyyryssä, kuin siellä olisi kyttyrä, pää edessä, kädet edessä nyrkkiin puristettuina, kuin hän kantaisi jotakin, kävely on hidasta, vaiheittaista, ensin liikkuu oikea jalka, jonka viereen raahautuu vasen, pieni tauko ja sama liike jatkuu.
H: nauta	Helena iskee kaksi kertaa pöytään murinaa muistuttavaa ääntä pitäen, tärisyttää lyöntikättään vielä kun se on pöydässä. Samaan aikaan A-J laskee kantamuksensa alas tuolille, vain hänen yläruumiinsa liikkuu. Helena pyyhkäisee oikealla kädellään pöytää ja replikoi matalalla, voimakkaalla, römeällä äänellä.
S: tulee, tulee..**d: (**)** pikku hetki	Sami vastaa pehmeällä, hiljaisella äänellä, samalla hymyillen ja tuijottaen oudosti, ja vain oletettua veitsen terää hiplaavaa vasenta peukaloaan edetakaisin liikuttaen. Sami kääntyy kannoillaan korostetun rauhallisesti, ottamaan jotakin.
A-J: mestari tahtoo..rasvat **e: (2-3)**	Helena osoittaa sormellaan pöytää. A-J puhuu metallisella, rapisevalla äänellä, oikean käden etusormella tuolia osoittaen. Samalla Sami raahaa 'nautaa' pöydälle, koko ajan Helenaa tuijottaen ja hymyillen samalla.
S: ai sä toit rasvaa. kiva.	Sami nousee, jatkaa 'veitsensä' terän hiplailua, replikoi A-J:lle eri sävyyn kuin Helenalle.
H: ime ne tuosta	Helena osoittaa sormella pöytää ja replikoi A-J:lle kovaan, käskevään ääneen.
S: voisitko viiä samalla ne tonne..mä vaan et [ei saa selvää]..	Sami komentaa A-J:tä, ensin pehmeään ääneen. A-J kääntää hitaasti päätään Samia kohti, vilkaisee tätä pelokkaan näköisesti, kääntää päänsä takaisin, nostaa 'laatikosta' jotakin suuhunsa, **f: (1)** Sami komentaa kovemmalla äänellä, osoittaa vasemman käden etusormella suuntaan, josta A-J on tullut, A-J nostaa 'laatikon' kahdella kädellä eteensä.
voitko viiä [häipyy Helenan äänen alle]	
H: brrhrhrh. **g: (2-3)** brrhrhrhr.	Samaan aikaan Helena lyö kaksi kertaa pöytään päästäen outoa ääntä päätään ja poskiaan hytisyttäen. A-J kääntyy hitaasti Samia kyräillen ja maiskuttaen jotakin suussaan.

H: annoin tässä sähköiskuja ittelleni **h: (1-2)** S: kiva... annapas mä katon hahhah hahhaaa uuh uhh uuh	Helena nojaa käsillään pöytään ja replikoi iloiseen sävyyn Samia katsoen ja hymyillen. Sami lähestyy puhuen Helenaa, edelleen 'veitsi' kädessään, katsoo pöytää nopeasti, ja kääntyy Helenaa päin, ottaa vasemmalla kädellä hänen niskastaan kiinni ja työntää oikealla kädellä 'veitsen' tämän kurkkuun samalla mielipuolisesti nauraen katsoen välillä hytkyvää Helenaa ja välillä ympärilleen. **i: (*)** Sami asettaa edelleen hytkyvän Helenan maahan selälleen, nousee pystyyn, vilkaisee katsomon vasempaan laitaan, vilkaisee A-J:ta, nostaa oikean kätensä koukussa eteensä kasvojen viereen, peukalo ja etusormi yhdessä, kuin 'veitsen' terästä kiinni pitäen, työntää vasemman käden sormet suuhunsa, säikähdystä kuvastaen, äännähtää, heittää 'veitsen' A-J:ta kohti.
A-J: minä aah.. **j: (1-2)** haen uuden lehmän.. **k: (**)**	Samaan aikaan A-J aloittaa repliikin, joka keskeytyy korahdukseen 'veitsen' osuessa häneen. A-J kaatuu maahan samalla replikoiden. Sami koskettaa sormella nenäänsä, katsoo vielä A-J:ta, huomaa tämän kaatuneen, kääntyy kannoillaan ja lähtee pois.
H: ja minää olen kuolematon hiih	Helena nousee, ottaa saman asennon kuin aikaisemmin, replikoi ja lähtee pois.

Tyylilajit; **Eroottinen saippuatrilleri** *(=Eroottinen trilleri + saippuasarja), teurastamolla,* 1'30"	Kohtaus alkaa musiikilla, jazzahtava rock. A-J kävelee näyttämölle rennosti, hieman keinuen, kantaen 'laatikkoa' kuin tarjotinta, asettaa sen tuolille, katsoo hetken sitä, pyyhkäisee pöytää ohimennen, kuin varmistaakseen, että kaikki on kunnossa. **a: (1-2)**
S: pöydällekö me..paloittelemaan lihaa? **b: (*)**	Samaan aikaan Sami hieroo näyttämön laidassa Helenan hartioita, antaa käsiensä liukua Helenan lanteille, Helena ottaa Samin käsistä kiinni, Sami taluttaa Helenaa kohti pöytää, replikoiden.
S&H: ah.ah.ah.ah.ah.	Sami ohjaa vasemmalla kädellään Helenan oikeata kättä kohti pöytää, ottaa siitä toisellakin kädellään kiinni, **c: (2-3)** nostaa kätensä – ja Helenan käden – ylös ja lyö hellästi alas, katsoen samalla Helenaa silmiin. **d: (*)** Helenan vasen käsi on lanteella ja vasen jalka koukussa. Vasen käsi siirtyy pöydän pinnalle ottamaan tukea. Tämän jälkeen Helena ja Sami toistavat liikkeen viisi kertaa samalla joka lyönnin aikana voihkaisten. **e: (**)** A-J seuraa tapahtumaa paikoilleen jähmettyneenä.
A-J: tämä on hyvin outoa. minä vien rasvan pois	A-J kumartuu nostamaan rasvaa samalla replikoiden.
S: ai sinä viet rasvaa. älä vie pois. H: älä vie pois.	Sami ottaa oikealla kädellään A-J:n vasemmasta kädestä kiinni, samalla pitäen Helenan kädestä toisella kädellään, ja replikoi. Sami päästää A-J:n kädestä irti, kurkottaa oikean kätensä A-J:n käsien välistä, sormet yhdessä, ikään kuin ottamaan siihen 'rasvaa'. Helena nojautuu Samiin, katsoo A-J:hin, ja sanoo monimerkityksellisellä äänellä, naurahtaen. Sami sivelee 'rasvaa' Helenan käsiin, ensin oikeaan käteen.
A-J: kylää minä vien tämän rasvan. **f: (*)**	A-J seuraa katseellaan Samin käsien liikkeitä, nostaa kulmiaan, kääntyy kannoillaan replikoiden, ja lähtee viemään 'laatikkoa' näyttämön vasempaan laitaan.
S:otetaan uud... H: otetaanko toinen?	Sami levittää 'rasvaa' Helenan vasempaan käteen siten, että kädet ovat Helenan ympärillä. Sami lausuu hiljaa repliikkinalkunsa hymyillen, Helena vastaa, molemmat puhuvat matalalla, kehräävällä äänellä.
S: otetaan uudestaan **g: (*)**	Sami replikoi naurahtaen ja lähtee hakemaan takanäyttämöltä uutta 'lehmää', tuo sen pöydälle.
S&H: ah ah uh uh uh.	Sami ja Helena toistavat saman pöydänhakkaamiskuvion voihkaisujen kera, **h: (*)** vielä raivokkaammin kuin ensimmäisellä kerralla, Helena kumartuu, lähes polvistuu sarjan lopussa nojaamaan pöytää vasten.
A-J:tämä on liian jännittävää minulle, minä lähden..hakemaan uutta lehmää	A-J seuraa tilannetta näyttämön vasemmassa laidassa ensin oikealla kädellä päätään raapien, pudottaen kätensä alas sivulle, ottaen pieniä nopeita askelia pöytää kohti, rypistäen kulmiaan. Ensimmäisellä voihkaisulla A-J:n kasvot elää mukana, sitten hän

	hymyilee lievästi, kääntyy frontaaliasentoon samalla oikean käden rintakehänsä korkeudelle nostaen, raapaisee paitaa, ja replikoi kääntyessään takaisin. A-J jatkaa kävelyään paikalle, mistä 'lehmiä' ollaan haettu.
H: älä mene	Helena ja Sami seuraavat A-J:ta katseellaan. Helena nojaa käsillään pöytään ja replikoi.
S: älä mee	Helena ja Sami pitävät toisiaan edelleen käsistä, Samin vasen ja Helenan oikea. Sami ja Helena puhuvat yhteen ääneen. A-J on takanäyttämöllä nostamassa 'lehmää', kasvot yleisöön päin.
H: Jaakolle kävi huonosti, kun lähti viime viikolla **i: (2-3)**	Kuullessaan Helenan repliikin hänen suunsa avautuu ja hän pysähtyy hetkeksi, jatkaa sitten 'lehmän' kantamista pöydälle samalla replikoiden.
S: ai sinä toit tämän..	Sami katsoo pöytää A-J:n asetettua siihen jotakin miimisesti, katsoo Helenaa ja replikoi innostuneeseen sävyyn.
A-J: niin..muuten..kuka sen Jaakon jalan katkas	A-J kääntyy Samiin päin, replikoi kovaan ääneen.
S: vei-	Sami kääntyy katsomaan A-J:ta samalla replikoiden.
A-J: sanokaa kuka sen Jaakon jalan katkas?	A-J tökkäisee Samia vasemmalla kädellä olkapäähän ja jatkaa lausettaan.
H: mikähän se jalkoja katkoo...	Sami ja Helena katsovat toisiaan ja alkavat nauraa matalasti. **j: (2-3)** Sami liikuttaa oikeankin kätensä Helenan oikeaan käsivarteen, kuljettaa kämmentään ylös ja alas pitkin sitä. A-J äännähtää, kääntyy, ja alkaa hieromaan leukaansa olkapäitään nostaen. Helena heiluttaa olkapäitään puhuessaan.
S: hei...tuu mukaan äläkä pingota. Tää on ihan kivaa. Jos jalka menee poikki, tää on sen arvostakin.. koitetaan.	Sami ottaa oikealla kädellään A-J:ta vasemmasta kädestä, vetää sen pöydälle, ottaa sen kämmenselästä vasemmalla kädellään ja oikean käden kämmenellä sivelee A-J:n käsivartta, samalla replikoi. **k: (*)** A-J:n oikea käsi putoaa leualta alas roikkumaan ja hän kääntyy frontaaliasentoon. Sami asettelee sekä A-J:n että Helenan kädet ja omat kaksi kättään pöydälle, Helena ja A-J kääntyvät pöytää päin, Sami vetää henkeä.
A-J, H, S: aah, aah, je, jes, uu,uu, aa **l: (**)**	Helena, A-J ja Sami lyövät käsiään voihkien yhteensä seitsemän kertaa pöytälevyyn. Samilla on kaksi kättä iskuissa, Helena pitää toisella kädellä tukea pöytälevystä. Kolmannen iskun jälkeen A-J laittaa mukaan toisen käden.
A-J: minä meen hakemaan rasvaa	A-J replikoi viimeisen voihkaisun aikana ja poistuu näyttämöltä vasemmalle. Sami ja Helena poistuvat oikealle.

Tyylilajit / turkkalainen, *teurastamolla,* 1'10"	Kohtaus alkaa A-J:n juonnosta: "...ja viimeisenä, muttei vähäisimpänä joukoturkkalainen, 80-luvun teatteri-", jonka keskeyttää Helena kävellen tarmokkaasti näyttämön oikeasta laidasta pöydän luo, sen vasemmalle puolelle huutaen A-J:lle.
H: älä siinä selitä! **a: (*)**	
A-J: selvä, minä tuon nämä rasvat	A-J replikoi hakien näyttämön vasemmasta laidasta 'laatikon'. Hän kantaa sen tuolin luokse ja rojauttaa alas. Samaan aikaan Helena alkaa oikealla kädellään hakata raivoisasti pöydän pintaa jalat leveässä ristiastunnassa.
S: kovempaa, kovempaa, lyö, lyö sitä, ole se, hakkaa sitä, tapa se! **b: (*)**	Sami kävelee samaan aikaan näyttämön oikealta laidalta pöydän taakse, ja Helenan hakatessa pöytää hän alkaa huutaa ohjeita lyönnin tahdissa. Ensin hänellä liikkuu pää mukana, seuraavaksi koko ylävartalo, ja viimein hän ottaa kummatkin kätensä avuksi ja lyö niillä ylhäältä alas vauhtia.
H: äärgghhmgghgh	Viimeisten ohjeitten aikana Helena ottaa kahdella kädellä pöytälevystä kiinni ja retuuttaa äristen pöytää edestakaisin. **b: (2-3)** A-J hyökkää pöydän kimppuun myös ja hetken he taistelevat pöydästä.
S: tapa se..	Sami huutaa vielä yhden ohjeen, hampaitaan kiristellen, kaulajänteet kireinä, kääntyy ja kävelee takanäyttämölle
täältä lisää..	A-J saa pöydän riistettyä itselleen ja kaapii pöydältä 'laatikkoon' kaksin käsin jotakin. Sami replikoi ja kävelee kantaen 'lehmää', laittaa sen pöydälle. A-J viskaa 'rasvat' suurella liikkeellä kaksin käsin näyttämön vasempaan laitaan. Helena huohottaa.
ja nyt..kunnon ote.. minä autan	Sami puhuu, on nostavinaan kaksin käsin maasta jotakin ja pitää käsiään yhdessä kuin siinä olisi pamppu tai vastaava lyömäesine.
S&H: aih ärr ärrr perr	Helena ja Sami alkavat hakata pöytää, Helena käsillään, kaksin käsin osuen pöydän pintaan, Sami kaksin käsin, kuvitellulla pampullaan, kummatkin ärjyvät ja rehkivät. **c: (2-3)**
A-J: uusi lehmä **d: (*)**	A-J juoksee näyttämön vasemmasta laidasta takanäyttämölle huutaen. Hän kantaa sieltä 'lehmän' pöydälle. Helena huohottaa, ottaa pienenpieniä edestakaisia askeleita ja heilutta käsiään nopeasti ranteista alaspäin, kyynärvarret koukussa.
S: minä treenaan uh uh uh uh uh uh uh **e: (2-3)**	Sami seuraa A-J:ta katseellaan, pudottaa sitten 'pamppunsa' ja menee polvilleen lattialle replikoiden. Tämän jälkeen hän alkaa hakata ähkien lattiaa. A-J nostaa olkapäitään, kädet ovat jäykkänä sivuilla.
H: minä otan tästä tän	Helena seuraa katseellaan Samia käsiään heiluttaen. Hän ottaa pöydältä A-J:n siihen laskeman kantamuksen kahdelle kädelleen ja replikoi, nostaa sen päänsä yläpuolelle ja heiluttaa sitä, seisten leveässä haara-asennossa.

A-J: eeii sehän on Jaakko **f:** (*)	A-J katsoo Helenaa kauhistuneena, replikoi. Samaan aikaan Sami nostaa tuolin kahdella kädellä maasta ja puree sitä muristen, ottaen muutamia askeleita tuoli suussa. : (*) Sami laskee tuolin maahan ja katsoo Helenaa.
H: minä tapoon sen viime viikolla	Helena läiskäisee kantamuksensa kaksin käsin pöydän pintaan, samalla huutaen.
S: hahahaha Jaakko on kuallu	Sami nauraa ja replikoi, osoittaen etusormella Helenaa.
A-J: siltä puuttuu jalka **g: (2-3)**	A-J levittää kätensä pöydän ympärille, replikoi, ja liikuttaa käsiään kämmenet levällään pöydän yläpuolella.
S: kohta puuttuu toinen	Sami laittaa kaksi kättään pöydälle, kumartuu, replikoi, kiertää kätensä yläruumiinsa lähelle, kuin olisi nostamassa jotakin. A-J on kumartuneena pöydän ylle, nojaa käsiinsä, kädet pöytälevyn reunoissa.
H: se oli löysä mies, antaa mennä vaan.. **h:** (**) minää lähen	Helena replikoi, huitaisee oikealla kädellään A-J:ta vatsaan. A-J voihkaisee. Samaan aikaan Sami ottaa A-J:ta olkapäästä vasemmalla kädellään, nostaa oikean kätensä nyrkkiin puristettuna päänsä viereen, tönäisee A-J:ta.
A-J: aai..eei...minä rakastin Jaakkoa **i: (2-3)**	A-J perääntyy voivotellen ja vatsaansa pidellen. Helena heristää nyrkkiä Samille. Ja ottaa nopean askeleen häntä kohti, Sami torjuu käden vasemmalla kädellään. A-J poistuu takanäyttämöltä vasemmalle päätään ja vatsaansa pidellen, puhuen vaikertavalla äänellä.
H: ööööh	Helena pui nyrkkiään Samille.
S: heikot sortuu	Sami kiertää pöydän, replikoi.
H: tästä saat	Helena pui Samille nyrkkiä ja ärjyy hänelle.
S: heikot sortuu elon tiellä..aah **j: (1-2)**	Sami replikoi uudestaan. Pieni tauko, ja Sami lyö vielä kerran karjahtaen pöytää, jonka jälkeen Helena ja Sami poistuvat vasemmalle.