

S T A D I A

HELSINGIN AMMATTIKORKEAKOULU

INTUITIOSTA ESITYKSEEN

”Lear”-prosessi itsereflektion ja katsojapalautteen valossa

Esittävän taiteen koulutusohjelma
Opinnäytetyö
13.11.2006

Marko Alastalo



TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Esittävä taide		Suuntautumisvaihtoehto	
Tekijä Marko Alastalo			
Työn nimi INTUITIOSTA ESITYKSEEN ”Lear”-prosessi itsereflektion ja katsojapalautteen valossa			
Työn ohjaaja/ohjaajat Elina Rainio			
Työn laji Opinnäytetyö	Aika 13.11.2006	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 33 + 5	
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Opinnäytetyöni käsittelee Shakespearen näytelmään <i>Kuningas Lear</i> perustuvan kokeellisen produktion ohjausprosessia. Kyseessä on oma ohjaukseni, jonka valmistumista ja toteutumista purkaan aina ensimmäisistä prosessin alkuun liittyneistä mielikuvista valmiiseen esitykseen ja katsojapalautteisiin saakka.</p> <p>Keskityn tarkastelemaan produktion erityispiirteitä, kuten interaktiivisuutta, pientä katsojamäärää, katsojien liikuteltavuutta, elokuvamaisuutta, polyfonista dramaturgiaa sekä videokuvan käyttöä esityksessä.</p> <p>Työ jakautuu kuuteen lukuun. Ensimmäinen luku on johdanto, jossa esittelen työtä kokonaisuutena. Toisessa luvussa keskityn harjoituksia edeltäneeseen prosessiin. Kolmannessa luvussa käsittelem harjoitusprosessia ja yhteistyötä näyttelijöiden kanssa. Neljännessä luvussa kuvailen valmista esitystä ja sen erityispiirteitä. Viidennessä luvussa tutkin esityksen interaktiivisuutta katsojapalautteiden avulla. Viimeisessä luvussa teen johtopäätöksiä siitä, mitä olen produktiosta oppinut.</p> <p>Työn näkökulmana on intuitiivinen lähestymistapa teatterin tekemiseen jo esityksen lähtökohdista alkaen. Prosessin erittelyn myötä tekemieni johtopäätösten mukaan teatteriesityksen lähtökohdana voi yhtä hyvin olla intuitiivinen mielikuva kuin jokin tiedostettu aihe, sanoma tai väite.</p>			
Teos/Esitys/Produktio			
Säilytyspaikka Taideteollisen korkeakoulun kirjasto, Aralis-kirjastokeskus			
Avainsanat Interaktio, improvisaatio, kokeellinen teatteri, visuaalinen teatteri, reseptio, reflektio			



Degree Programme in Performing Arts		Specialisation
Author Marko Alastalo		
Title FROM INTUITION TO PERFORMANCE “Lear”-Process in the Light of Self-Reflection and Audience Feedback		
Tutor(s) Elina Rainio		
Type of Work Final Project	Date 13 November, 2006	Number of pages (report + appendices) 33 + 5
<p>ABSTRACT</p> <p>My Final Project presents the directing process of my experimental production based on <i>King Lear</i> by William Shakespeare. I describe the process from the first visions of the beginning to the completed performance and finally the feedback from the audience. I concentrate on the special qualities of the production, such as interaction, small and moveable audience, cinematic qualities, polyphonic dramaturgy, and use of the video.</p> <p>The Project is divided into six parts. The first part introduces the project as a whole. The second part concentrates on the process before the beginning of the rehearsals. The third part focuses on the rehearsals and co-operation with the actors, whereas the fourth part deals with the performance and its special qualities. Following this, in the fifth part I study the interaction of the performance with the help of the audience feedback. In the final part conclusions are drawn.</p> <p>The focus of this work is the use of intuition even as a starting point of the theatre directing process. My conclusions drawn from the description of the process suggest that the starting point of the theatre production may be an intuitive vision as well as some conscious subject or message.</p>		
Work / Performance / Project		
Place of Storage University of Art and Design Library, Aralis Library and Information Centre, Helsinki		
Keywords Interaction, improvisation, experimental theatre, visual theatre		

Sisällysluettelo

1. Johdanto	1
2. "Lear"- projektin lähtökohdat	3
2.1 Kaltoin kohdellut lapset	4
2.2 Hullun maailman kuvia	5
2.3 Kaleidoskooppidramaturgia	7
2.4 Pommisuoja	7
2.5 Katsojat pyörätuoleihin	8
2.6 Glosterin silmät ja valvontakamerat	9
2.7 Roolihenkilöt	9
3. Harjoitusprosessi	13
3.1 Näkymätön ohjaaja	14
3.2 Harjoitteet	15
3.3. Dramaturgian luominen	16
4. Esitys	18
4.1 Kaksi katsojaa pyörätuoleissa	18
4.1.1 Interaktiivisuus	18
4.1.2 Elokuvamaisuus	19
4.1.3. Kaksi versiota samasta esityksestä	20
4.2 Dramaturginen rakenne	20
4.3 Videokuva osana esitystä	22
4.3.1 Narrin tv-lähetykset	22
4.3.2 Glosterin silmät	22
4.3.3 Ulkomaailma	23
5. Katsojat ja interaktiivisuus	24
5.1 Turvalliset olosuhteet	25
5.1.1 Illuusio	26
5.1.2 Katsojien rooli	27
5.1.3 Tukea toiselta katsojalta	27
5.1.4 Edmund sillanrakentajana	28
5.2. Interaktion palkitsevuus?	29
5.2.1 Kokonaisvaltaisuus	30
5.2.2 Visuaalisuus	30
6. Johtopäätökset: mitä opin?	32
Lähteet	33
Liitteet	3 kpl

1. Johdanto

Tämän tutkielman tarkoituksena on kuvata lopputyöohjaukseni "Lear" tekemiseen liittynyttä prosessia sekä tutkia palautetta, jonka esitys sai katsojilta. "Learissa" oli useita erikoispiirteitä, joiden tutkiminen kiinnostaa minua.

Esityksen taustamateriaalina oli Shakespearen näytelmä Kuningas Lear, mutta näytelmätekstistä käytettiin esityksessä sellaisenaan vain muutamia lyhyitä katkelmia. Henkilöistä, tilanteista, asetelmista ja juonesta säilytettiin jotakin, mutta vahvasti tulkittuina ja mukailtuina. Näytelmän dramaturgia pilkottiin kokonaan uuteen uskoon. Siitä tuli kaleidoskooppimainen rakennelma, jossa fragmentaariset kohtaukset tapahtuivat simultaanisti muodostaen yhdessä eräänlaista polyfonista kudosta.

Lähestymistapani produktion oli intuitiivinen ja reaktiivinen. Päähäni tuli prosessin myötä välähdyksenomaisia kuvia ja konseptirakennelmia, jotka olivat niin voimakkaita, että niitä oli pakko noudattaa. Ne alkoivat konkretisoitua prosessin edetessä, ennen kaikkea yhteistyössä näyttelijöiden ja visuaalisen työryhmän kanssa. En oikeastaan missään vaiheessa osannut vastata kysymyksiin siitä, mitä haluan esitykselläni sanoa tai mistä esitykseni kertoo. Siksi en myöskään osannut selittää, mitä sisällöllisiä tarkoituksia tekemäni ratkaisut palvelivat. Tunsin vain intuitiivisesti olevani oikealla tiellä. Tästä sisällöllisestä epämääräisyydestä huolimatta vaikutti siltä, että työryhmä luotti minuun ja seisoj ajatusteni takana. Ja mikä tärkeintä, epämääräisyydestä huolimatta esitykseen tuli lopulta mielenkiintoisia sisältöjä, joita hahmottivat niin katsojat kuin jopa minäkin.

Katsojia esityksessä oli vain kaksi. Erillistä katsomoa ei ollut, vaan kahta katsojaa kuljetettiin esitystilana toimineessa pommisuolessa pyörätuoleilla. Tämä määritteli voimakkaasti esityksen estetiikkaa, dramaturgiaa sekä esiintyjien ja yleisön välistä suhdetta.

Esityksiä oli kaikkiaan kuusi. Näin ollen produktion kokonaiskatsojamäärä oli kaksitoista. Katsojille annettiin esityksen jälkeen kirjallinen palautekyselylomake, johon vastasi yhdeksän katsojaa, eli 75% kaikista esityksen nähneistä henkilöistä. Se on riittävä määrä antamaan jotain käsitystä esityksen vastaanotosta, joten käytän katsojapalautteita tämän tutkielman lähdemateriaalina.

Käytän lähdemateriaalina myös tekstejä, joita kirjoitin "Lear"-prosessin aikana. Suurimmaksi osaksi ne ovat kirjeitä, joita lähetin visuaaliselle työryhmälle, näyttelijöille ja ohjaaville opettajilleni. Ne sisältävät tyypillisesti keskeneräisiä ajatuksia ja ideoita, joita lähettelin työryhmän sulateltavaksi. Kirjoitin niitä kootakseni omia ajatuksiani ja antaakseni muille materiaalia, johon tarttua.

Pyrin myös peilaamaan ajatuksiani ohjaamisesta ja ohjaajuudesta muutamien suomalaisten ohjaajien näkemyksiin, joissa olen havainnut jotain tunnistettavaa. Lähteenä olen käyttänyt mm. Atro Kahluodon, Leea Klemolan, Kaisa Korhosen ja Raila Leppäkosken haastatteluja.

2. "Lear"-projektin lähtökohdat

Moni tuntuu olevan sitä mieltä, että taiteilijalla pitää olla jotain sanottavaa oikeuttaakseen olemassaolonsa; teatteritaiteilijalle tuntuu riittävän sanottavaksi jopa pelkkä yksittäinen väite tai sanoma. Minultakin kyseltiin "Lear"-prosessin aikana lakkaamatta, mitä haluan esitykselläni sanoa. Se oli ärsyttävää, sillä en osannut vastata kysymyksiin. En edes tiennyt, mistä esitys kertoisi. Sitä paitsi uskon, että viime kädessä katsoja päättää, mistä esitys kertoo. Teatterintekijät voivat ainoastaan tarjoilla esityksessä erilaisia aihioita, joiden huomioimisen ja painottamisen päättää katsoja omaan kertomukseensa sopivalla tavalla.

Tosin uskon siihenkin, että minulla voi olla sanottavaa tai sanoma, vaikka en itse sitä tiedosta. Piilotajunta tuottaa mielenkiintoisia asioita. Raila Leppäkoski (1998, 166) peräänkuuluttaa ohjaajantyössä suoraa linkkiä piilotajunnasta näyttämölle. Olen itsekin sitä mieltä, että vuorovaikutus näyttelijöiden ja ohjaajan välillä, samoin kuin esityksen ja katsojien välillä, on hedelmällisintä ja tehokkainta, kun piilotajuinen yhteys on olemassa tietoisien tason rinnalla. Uskon myös voimakkaasti intuitioon, joka on yksi piilotajuuden ajattelun ilmenemismuoto. On mahdollista, että se on jopa tärkein työvälineeni ohjaajantyössä, tärkeämpi kuin mikään älyllinen analyysi: jos saan vahvan intuitiivisen idean, seuraan sitä määrätietoisesti niin pitkälle kuin se vain kantaa, vaikutti idea kunka hullulta, pelottavalta tai mahdottomalta tahansa. Tämä periaate ajaa minut toisinaan ylittämään omia rajojani.

Uskon sanomisen *tarpeen* olevan erinomainen kimmoke taiteen tekemiseen, ja siten siitä on mielestäni teatterintekijälle enemmän hyötyä kuin sanottavan määrästä tai laadusta. Siksi minua surettaakin, että minulta puuttuu mielestäni sanottavan lisäksi myös sanomisen tarve. Tästä huolimatta haluan kuitenkin tehdä teatteria. Miksi?

Luulen, että minua ajaa teatterin tekemiseen sanomisen tarpeen sijaan *hahmottamisen* tarve. Minulle teatteri on tapa ajatella. Näyttämöhän on oiva paikka konkretisoida ja testata ajatuksia, sillä näyttelijät toimivat erinomaisina ajatusten katalysaattoreina ja apuajattelijoina. Heidän kanssaan voi tehokkaasti testata omien epävarmojenkin ajatusten toimivuutta. Tässä mielessä tunnustaudun kyllä Kaisa Korhosen (1998, 7) määrittelemäksi ihmisriippuvaiseksi ohjaajaksi, vaikka en yhdykään hänen kärjistettyyn väitteeseensä, että *kaikki* ohjaajat ovat jollakin tavalla ihmisriippuvaisia.

"Learin" lähtökohtana ei siis ollut tarve kertoa tai sanoa jotakin. Sen lähtökohtana ei ollut myöskään mitään selkeää aihetta tai teemaa - ainakaan sellaista jonka olisin tiedostanut. Sen sijaan koko pitkä työprosessi sai alkunsa useista näennäisen irrallisista tuntemuksista, ajatuksista ja mielikuvista, joiden työstämiseen teatterin avulla aloin tuntea kasvavaa tarvetta. Tässä luvussa kerron tarkemmin näistä "Lear"-projektin lähtökohdista. Ajallisesti käsittelen sitä jaksoa, joka edelsi kesäkuussa 2006 alkaneita harjoituksia.

2.1 Kaltoin kohdellut lapset

Näyttelin vuonna 2002 Stadian esittävän taiteen koulutusohjelman klassikkoproduktiossa, jonka ohjasi Seppo-Ilmari Siitonen. Näytelmä oli Shakespearen Kuningas Lear; näyttelin Glosterin jaarlia. Produktion jälkeen minua jäi vaivaamaan Learin kahden vanhimman tyttären, Gonerilin ja Reganin epäoikeudenmukainen kohtelu. Heidät näytettiin produktiossa sydämettöminä, ahneina, vallanhimoisina ja kiittämättöminä naisina, jotka olivat itse syyllisiä kurjaan kohtaloonsa. Minun mielestäni he olivat rakkautta vaille jääneitä kaltoin kohdeltuja lapsia, jotka Lear ajoi mahdottomaan tilanteeseen kasaamalla heidän harteilleen liikaa valtaa ja vastuuta. Goneril ja Regan jatkoivat kummittelemista mielikuvissani vaatien oikeutta. Tajusin jo silloin, että ainoa keino vastata heidän vaatimuksiinsa oli ohjata Kuningas Lear itse. En pitänyt ajatuksesta, sillä tuntui mielikuvituksettomalta ruveta työstämään ohjausta samasta näytelmästä, jossa olin juuri itse ollut mukana näyttellessä. Siksi yritin unohtaa koko ajatuksen, ja hanke hautautuikin muiden kiireiden alle pariaksi vuodeksi. Goneril ja Regan olivat kuitenkin itsepintaisia vaatimuksissaan, ja Kuningas Lear palasi aina ajoittain mieleeni.

Kaltoin kohdeltujen lasten vaatimaan valituskuoroon liittyi myöhemmin myös Edmund. Häntäkään ei näytetty Siitosen produktiossa erityisen mairittelevassa valossa, vaan itsekeskeisenä juonittelijana ja kaksinaamaisena valehtelijana, jonka valtapyrkimyksillä oli tuhoisia seurauksia. Gloster sokaistiin Edmundin juonittelujen vaikutuksesta. Lear ja Goneril tappettiin Edmundin toimeksiannosta. Sekä Goneril että Regan rakastuivat Edmundiin, joka vain pelasi heidän tunteillaan edistääkseen omaa asemaansa, minkä seurauksena Goneril ja Regan lopulta myrkyttivät toisensa.

Suhtauduin Edmundiin pitkään penseästi, ehkä siksi, että olin itse näytellyt hänen juoniensa uhriksi joutunutta Glosteria. En ymmärtänyt, mitä Goneril ja Regan näkivät Edmundissa; oletin että kyse oli jonkinlaisesta pahan pojan demonisesta seksuaalisesta vetovoimasta.

Vähitellen aloin kuitenkin ymmärtää myös Edmundia. Tajusin että häntäkin oli kohdeltu väärin. Hän oli Glosterin seksuaalisesta holtittomuudesta alkunsa saanut äpärapoika, joka toimitettiin ulkomaille häiritsemästä "laillisen peheen" idylliä. Myös hän oli joutunut elämään vailla rakkautta, ja hänen kokemuksensa tilanteen epäoikeudenmukaisuudesta alkoi tuntua täysin asiaankuululta. Aloin ajatella, että ehkä Goneril ja Regan rakastuivat Edmundiin siksi, että hänessä oli oikeasti jotakin rakastettavaa. Yksi rakastumiseen johtanut tekijä saattoi olla yhteisen haavan tunnistaminen: Edmund, Goneril ja Regan olivat kaikki isiensä syrjimiä lapsia, jotka olivat jääneet suosittumman sisaren tai veljen varjoon.

2.2 Hullun maailman kuvia

Päätin lopullisesti ohjata Learin keväällä 2005, jolloin aloin saada voimakkaita visuaalisia mielikuvia Learin maailmasta. Ne olivat rujoja ja outoja välähdyksiä, joita leimasivat mielipuolisuus, väkivalta ja lähestulkoon pornografinen seksuaalisuus. Mielikuvat olivat vielä sumeita, epämääräisiä, luonnosmaisia, mutta niiden kokonaisvaltaisuus sai minut vakuuttuneeksi siitä, että minun kannattaa ohjata Lear. Olin pitkään suhtunut teatterin tekemiseen aika innottomasti, koska minulta puuttui sanomisen tarve ja sanottava. Nyt huomasin, että minulla on syy ruveta ohjaamaan: ei sanomisen tarve, vaan hahmottamisen tarve - halu tarttua näihin epämääräisiin mutta voimakkaisiin mielikuviin ja tutkia tarkemmin, mitä ne pitivät sisällään.

Niihin aikoihin katsoin ensimmäistä kertaa elämässäni Kurosawan elokuvan *Ran*, joka pohjautuu Kuningas Leariin. Se toimi minulle vahvana esikuvana, vaikka oma lähestymistapani näytelmään olikin tietysti erilainen. Häikäistyn elokuvan visuaalisesta maailmasta; sen verenhuruudesta värikkydestä ja maalauksellisista sommitelmista. Tunnistin myös elokuvan vahvassa naishahmossa Kaedessa jotain samaa kuin Gonerilissa, Reganissa ja Edmundissakin: hänen tuhoamisvimmansa oli vain reagointia ympäröivän maailman hulluuteen, joka oli tuhonnut kaiken mitä hän oli joskus rakastanut. Ranissa minua innosti myös Kurosawan tapa dramatisoida Shakespearen

näytelmä täysin uusiksi tehden samalla näytelmälle oikeutta: vaikka henkilöitä ja juonta oli muutettu paikoin radikaalistikin, näytelmän asetelmat ja sisällöt tulivat vahvasti esiin. Siksi pidin elokuvaa uskollisena Shakespearen ajattelulle isoista muutoksista huolimatta.

Syksyllä 2005, vuosi ennen "Learin" ensi-iltaa, aloitin yhteistyön lavastajan ja puvustajan kanssa; myös valosuunnittelija oli jo tällöin mukana kuvioissa, mutta ei tässä vaiheessa vielä kovin tiiviisti. Pidimme muutaman kuukauden välein visuaalisen työryhmän palavereita, ja lisäksi lähettelin heille sähköpostia produktion liittyvistä ideoistani. Näinkin aikaiseen aloitukseen visuaalisen työryhmän kanssa oli epäilemättä syynä luvun 2 alussa mainitsemani ohjaajan ihmisriippuvuus, joka minun kohdallani ilmenee tarpeena saada ajatuksilleni vahvistusta ja kritiikkiä muilta ihmisiltä. Toinen syy oli se, että tajusin jollain esitietoisella tasolla jo alkuvaiheessa, että visuaalisuussta tulisi yksi esityksen keskeisistä elementeistä. Halusin lavastajan, pukusuunnittelijan ja valosuunnittelijan olevan varsinaisen harjoitusprosessin alkaessa jo niin sisällä produktiossa, että heidän ideansa voisivat olla apuna dramaturgiaa ja näyttelijäntyötä rakennettaessa.

Visuaalisen työryhmän kanssa käyty ajatusten vaihto aktivoi omaa ajattelua ja auttoi minua konkretisoimaan ideoitani. Keväällä 2005 suunnitelmani olivat vielä varsin luonnosmaisia, Mielessäni pyöri kaltoin kohdeltujen lasten ja outojen visuaalisten mielikuvien lisäksi ajatuksia jatkuvasta liikkeestä, läpinäkyvyydestä sekä pirstaleisuudesta sekä visuaalisessa maailmassa että dramaturgiassa. Syksyn 2005 kuluessa ajatukseni alkoivat kuitenkin vähitellen konkretisoitua.

"Tuli ajatuksia lavastusmateriaaleista (miksei sovellettavissa puvustukseenkin):

1. peilipinnat (isommat pinnat tai peilinkappaleet)

-kaleidoskooppimaisuus

-rikkinäinen, vääristynyt maailma

-rikkinäinen minäkuva

-narsismi

2. läpinäkyvä pressumuovi (jota voisi käyttää hyvinkin paljon)

-läpinäkyvyys

-keinotekoisuus

-suojaava kalvo

-kerroksellisuus

-rakennustyömaa

-sumea kuva, kun sen läpi katsoo

-keveys, liikuteltavuus, muovattavuus

-tuhrittavissa erilaisilla nesteillä tai puolikiinteällä moskalla

-siihen pystyy tekemään viiltoja ja aukkoja: väkivalta, penetraatio, tappaminen

-siitä saa ehkä irti myös kivoja ääniä? Eikä ime ääntä samalla tavalla kuin kangas."

(ote kirjeestäni lavastajalle ja puvustajalle 17.10.2005)

2.3 Kaleidoskoopidramaturgia

Jo keväällä 2005 minulle oli selvää se, että en tekisi Shakespearen Kuningas Learia sellaisenaan, vaan dramatisoisin näytelmän uuteen uskoon. Halusin rikkoa näytelmän rakenteen, pirstota sen fragmenteiksi. Ajattelin, että fragmentit olisivat kuin värikkäitä lasinpaloja kaleidoskoopissa, ne muodostaisivat keskenään alati muuttuvia kuvioita ja ilmaantuisivat aina erilaisissa suhteissa toisiinsa. Hain tällaista pirstaleista dramaturgiaa, koska halusin sen olevan luonteeltaan samanlaista kuin näkemäni kuvat hullusta, rikkinäisestä maailmasta. Pirstaleisuus toimi siis mielikuvissani läpikäyvänä esteettisenä ideana niin dramaturgian, visuaalisuuden kuin henkilöidenkin osalta.

Ennen harjoitusten alkua kesäkuussa 2006 minulla oli ainoastaan mielikuva siitä, minkälainen dramaturgiasta tulisi. Dramaturgia alkoi konkretisoitua vasta harjoitusprosessin aikana. Kappaleessa 4.2 kuvailen, minkälaiseksi dramaturgia lopulta esityksissä muodostui.

2.4 Pommisuoja

Kuningas Lear on suuri draama, jossa on paljon henkilöitä. Tästä huolimatta aloin tuntea pakottavaa tarvetta tehdä esitys Tavi-talon pommisuojaan, joka on pieni, matala tila. Se on erittäin hieno esitystila, siinä on pienen tilan intensiteettiä, mutta myös ahdistavaa klaustrofobisuutta, joka sopii mielestäni hyvin hullun maailman näyttämöksi. Yritin jonkin aikaa taistella pommisuojan houkutusta vastaan, koska ajatus Learista ahdettuna pommisuojaan tuntui käytännössä mahdottomalta. Mutta mitä mahdottomammalta se tuntui, sitä enemmän innostuin ajatuksesta. Koin sen haasteena. Lopulta annoin periksi ja päätin antaa itselleni luvan tehdä Lear pommisuojaan. Ei minulla tainnut todellisuudessa olla vaihtoehtoa, sillä kaikki muut tilat tuntuivat järkevyydestään huolimatta täysin epäkiinnostavilta.

Pommisuojan valitseminen esitystilaksi auttoi myöhemmin ratkaisemaan, millainen esityksen fiktiivinen maailma olisi konkreettisesti. Tajusin, että kun kerran esitys tehdään pommisuojaan, niin esityksen taphtumat voisivat niinkään sijoittua pommisuojaan tai bunkkeriin, jonne Learin lähipiiri olisi paennut tuhoutunutta maailmaa. Tätä kautta koko tarinan lähtökohta alkoi valjeta minulle: hullu kuningas on

ensin tuhonnut valtakuntansa elinkelvottomaksi ja jättänyt sen sitten perinnöksi kahdelle tyttärelleen.

Tämä oli myös ensimmäinen konkreettinen idea, josta lavastaja ja puvustaja saivat otteen. Se käynnisti myös heidän luovan prosessinsa. Palaverissa, jossa esittelin heille bunkkeri-ideani, hahmotimme yhdessä esityksen maailmaa laajemminkin. Ajallisesti se sijoittuisi siihen tulevaisuuden vaiheeseen, jolloin ihmiskunta on jo ruvennut taantumaan. Uutta teknologiaa tai tiedettä ei enää pystytä kehittämään, eikä tuotantokaan ole enää mahdollista. Ihmiset haalivat löytötavaraa käyttöesineikseen ja syövät ikivanhoja säilykeruokia. Bunkkeri on epäsiisti paikka, jonka seinien läpi ja putkistoista vuotaa syövyttävää töhnää ja myrkyllisiä kaasuja.

Learin lähipiiri on elänyt bunkkerissa jo vuosia, joten he ovat aika rähjäisiä, ja heidän mielenterveytensä on alkanut horjua eristyksissä elämisestä. He tutkivat ulkomaailmaa valvontakameroiden avulla.

2.5 Katsojat pyörätuoleihin

Syyskuussa 2005 keskustelin erään opiskelukaverini kanssa ratkaisustani tehdä Lear Tavi-talon pommisuojaan. Hän piti ajatuksesta, mutta totesi, että kyseiseen tilaan on hankala sijoittaa katsomoa mitenkään järkevästi. Hän on oikeassa. Pommisuojoissa on kaksi huonetta, ja tila pääsisi parhaiten oikeuksiinsa, jos niitä kumpaakin pystyisi hyödyntämään. Juuri tämä tekee katsomon sijoittamisen haastavaksi.

Heti keskustelun jälkeen menin tutkimaan pommisuojoa toivoen löytäväni ratkaisun katsomon sijoittamiseen, jota en tähän saakka ollut vielä ajatellut lainkaan. Yllättäen löysinkin ratkaisun lähes välittömästi, mutta se oli tyystin toisella tavalla, kuin mihin olin varautunut. Ensin keksin, että jos katsojia olisi vain kaksi, katsomon voisi sijoittaa minne tahansa. Seuraava ajatukseni oli, että jos katsojia voisi liikutella, katsomon voisi sijoittaa minne tahansa. Sitten puuttuikin enää näiden kahden ajatuksen yhdistäminen: katsojia on esityksessä kaksi, ja he istuvat pyörätuoleissa, joita kuljetetaan esityksen aikana pommisuojoissa. Tämä idea oli täysin intuitiivinen, ja sain sen ennen kuin ehdin pohtia koko katsomo-ongelmaa esityksen sisällöllisestä näkökulmasta. Tajusin kuitenkin heti idean saatuaani, että se palvelee myös esityksen sisältöä ja visuaalista maailmaa: pyörätuolit sopivat kuvina hyvin esityksen rujoon ja outoon maailmaan, ja sisällöllisesti niiden herättämät mielikuvat vammautuneisuudesta, raajarikkoisuudesta,

kyvyttömyydestä ja toisten armoilla olemisesta tuntuivat olevan osa samaa tarinaa, jota olin Learin pohjalta luonnostelemassa.

"Olen nimittäin miettinyt, miten ajatukseni kaleidoskooppimaisesta dramaturgiasta, pirstaleisuudesta ja jatkuvasta liikkeestä saisi toteutettua visuaalisesti, ja sain hullun idean:

Esityksessä olisi vain kaksi yleisöpaikkaa. Ne olisivat pyörätuolipaikkoja. Koko esityksen ajan pyörätuoleissa istuvaa yleisöä liikutettaisiin näyttämöllä. Heidän etäisyytensä ja kuvakulmansa muuttuisivat jatkuvasti. Molemmat näkisivät erilaisen esityksen. Välillä heidät voitaisiin asettaa kontaktiin myös keskenään.

Tällä hetkellä minua vetää tilana eniten puoleensa pommari, joka tyhjennettäisiin kaikesta roinasta, niin että myös takahuone olisi käytössä."

(Ote kirjeestäni ohjaaville opettajille 26.9.2005)

2.6 Glosterin silmät ja valvontakamerat

Yksi Shakespearen Kuningas Learin tärkeistä käännekohdista on Glosterin jaarlin silmien sokaiseminen. Kohtaus kiehtoi minua kovasti. Mieleen tuli pakostakin Oidipus, joka puhkoi silmänsä nähdäkseen paremmin. Kuningas Learissa Glosterin silmiä ei puhkota, vaan ne kaivetaan ulos kuopistaan. Tästä sain omituisen ajatuksen: ehkä Glosterin kohdalla "paremmin näkeminen" tarkoittakin sitä, että hänen silmänsä vapautuvat kantajansa orjuudesta. Tällöin ne pystyvät vapaammin, vailla omistajansa urautuneita tulkintoja, havainnoimaan ympäristöään. Mietin, miten tällaisen ajatuksen saisi näkymään näyttämöllä. Siitä sain idean pienistä langattomista valvontakameroista, jotka toimisivat Glosterin silminä ja joista tulisi live-kuvaa tv-monitoreihin. Ne edustaisivat Glosterin kontrollivaltaa. Tämä ajatus määritteli paitsi esityksen visuaalista ilmettä, myös Glosteria henkilönä. Sen lisäksi se nosti esiin yhden esityksen tärkeistä teemoista, kontrolloimisen ja kontrollintarpeen.

Kuten kappaleessa 2.4 mainitsin, esitys sijoittui bunkkeriin, jonka asukkaat tutkivat ulkomaailmaa valvontakameroiden välityksellä. Glosterin silmistä tuli osa bunkkerin sisäistä valvontakamerajärjestelmää. Ulkomaailman ja Glosterin silmien välittämän kuvan lisäksi bunkkerin valvontakameroista näytettiin välillä myös narrin tv-lähetyksiä. Kaikesta tästä videomateriaalista kerron tarkemmin luvussa 4.3.

2.7 Roolihenkilöt

Ennen näyttelijöiden etsimistä ja harjoitusjakson alkua minun piti päättää, kunka monta näyttelijää tarvittaisiin. Siksi minulla piti olla edes luonnosmainen käsitys esityksen roolihenkilöistä ja heidän funktioistaan. Koska minulla ei ollut aikomusta tehdä

Shakespearen näytelmää sellaisenaan, minulla oli vapaus valita, miten käyttäisin näytelmän henkilöitä. Keitä heistä tarvitsisin? Yhdistäisinkö rooleja? Muuttaisinko joitain rooleista aivan toisenlaisiksi? Tarvittaisiinko henkilöitä, jotka eivät ole alkuperäisessä näytelmässä? Nämä kysymykset tuntuivat hankalilta, koska moni esitykseen liittyvä asia oli vielä auki. Olisin halunnut ratkaista nämä kysymykset vasta myöhemmin, prosessin kuluessa, mutta minusta tuntui, että se ei ollut mahdollista: halusin kuitenkin olla varma, että kaikille projektiin sitoutuneille näyttelijöille olisi myös mielekästä tekemistä.

Koska Goneril ja Regan olivat olleet koko prosessin lähtökohtana, oli itsestään selvää, että halusin heidät esitykseeni - samoin Edmundin, sillä hahmottelin mielessäni jonkinlaista kaltoin kohdeltujen lasten kolmiodraamaa. Halusin myös Glosterin jaarlin, jo silmienkin takia, mutta myös sen vuoksi, että ulkomailta kotiin palaava Edmund tarvitsi perheen, jonka luokse palata ja joka kohtelisi häntä kaltoin. Otin tähän perheeseen mukaan myös Edgarin, Edmundin velipuolen, joka oli näytelmässä Glosterin laillinen poika ja perijä.

Glosterin jaarli on alkuperäisessä näytelmätekstissä mies, mutta kun olin etsimässä sopivaa näyttelijää Glosterin rooliin, produktioon tarjoutui mielenkiintoinen naisnäyttelijä, Anna-Kaisa Santala, joka ilmoitti voivansa näytellä myös miesroolin. Rupesin miettimään, että miksei Gloster voisi olla yhtä hyvin nainen ja äiti. Kontrollifriikki äiti, jolla on valmontakamerasilmät ja joka pitää suosikkipoikaansa tiukassa otteessa hyljeksien samalla avoimesti äpäräpoikaansa, kuulostaa paljon julmemmalta ja pelottavammalta kuin vastaavanlainen isä. Lopulta päädyin tämän produktion kannalta ainoaan oikeaan ratkaisuun: Glosterista tuli nainen.

Mielikuvissani Lear oli naittanut Gonerilin ja Reganin vastoin heidän tahtoaan täysin mahdottomille aviomiehille, Albanyn ja Cornwallin herttuueille. Niinpä päädyin ottamaan myös heidät mukaan. Albanyn herttuaan yhdistin myös Gonerlin lakeijan Oswaldin piirteitä.

Halusin myös, että narri olisi tavalla tai toisella läsnä esityksessä. Pidin kuitenkin selvänä, että narri oli jonkinlaisessa erityisasemassa bunkkerin muihin asukkaisiin nähden. Ajattelin, että hän olisi jollain tavoin ulkopuolinen, mahdollisesti häntä näytettäisiin vain kuvana bunkkerin valvontamonitoreissa. Joka tapauksessa halusin

narrin mukaan esitykseen.

Kentin jaarli on yksi Shakespearen Kuningas Learin keskeisistä henkilöistä. Hänen funktiostaan omassa ohjauksessani minulla ei kuitenkaan ollut juuri mitään käsitystä. Ajattelin että hän olisi Glosterin lailla jonkinlainen vanhan vallan edustaja, muuta en hänestä tiennyt. Harkitsin pitkään jättäväni hänet pois esityksestä kokonaan, mutta intuitioni oli toista mieltä. Jokin pieni ääni sisälläni oli koko ajan sitä mieltä, että Kent on tarpeellinen, mutta perusteluja tämä ääni ei vaivautunut antamaan. Koska uskon vahvasti intuition, päädyin ottamaan Kentin produktion hyvin hatarin tietoisin perustein. Myöhemmin osoittautui, että se oli oikea päätös.

Henkilöistä Lear oli ongelmallinen siksi, että alkuperäinen näytelmä pyöri pitkälti hänen ympärillään. Lear on iso rooli ja vaatii vahvan näyttelijän, enkä keksinyt, kuka roolin voisi näytellä. Lisäksi ongelmana oli se, että vaikka Lear ei olisi omassa ohjauksessani päähenkilö, koko esityksen fiktiivinen maailma kaikessa kurjuudessaan ja ahdistavuudessaan olisi pitkälti hänen vallankäyttönsä tulosta. Hänen pitäisi siis olla vahvasti läsnä esityksessä olematta kuitenkaan sen keskushenkilö. Lopulta keksin kollektiivi-Learin. Kehittelin taustatarinan, jonka mukaan oikea Lear olisi joko tapettu tai karkoitettu bunkkerista, mutta hän eläisi siellä edelleen bunkkerin asukkaiden kollektiivisessa piilotajunnassa jonkinlaisena irrationaalisena viettihirviönä. Learille ei siis tarvittu erillistä näyttelijää, mutta hän olisi silti esityksessä läsnä.

Halusin mukaan myös Gonerilin ja Reganin siskon Cordelian. Hän on näytelmässä Learin suosikkitytär, jonka Lear suutuspäissään karkoittaa luotaan. Ensimmäinen mielikuvani Cordeliasta oli seksuaalisesti pidäkkeetön nainen, joka eroaa Gonerilista ja Reganista olemalla täysin vapaa isänsä asettamista kahleista. Näin hänen kirmailevan bunkkerissa alastomana vietellen bunkkerin miehiä aina kun mieli tekee. Koska oletin, että on mahdotonta löytää ketään, joka suostuisi näyttelemään tämän kaltaista Cordeliaa, päätin, että Cordelian roolin esittäisi ihmisen sijaan pumpattava barbara. Ajattelin, että oikea Cordelia olisi isänsä lailla tapettu tai karkoitettu bunkkerista, ja mielenterveydeltään järkkyneet bunkkerilaiset olisivat tehneet pumpattavasta barbarasta korvike-Cordelian - uskoen että se olisi elävä ihminen.

Lopulta produktion tuli siis yhteensä yhdeksän näyttelijää, jotka esittävät Gonerilin, Reganin, Edmundin, Edgarin, Glosterin, Kentin, Cornwallin, Albanyn ja narrin roolit.

Lisäksi lavalla olisivat kollektiivi-Lear, muovi-Cordelia ja tietysti kaksi pyörätuolikatsojaa.

3. Harjoitusprosessi

Harjoitukset alkoivat kesäkuussa 2006. Heinäkuu oli lähes kokonaan harjoitustaukoa, ja ensi-ilta oli 21.9.2006. Harjoitusprosessi oli kaksivaiheinen: kesäkuu käytettiin materiaalin luomiseen, elo-syyskuussa esitys kasattiin valmiiksi.

Yhteistyö näyttelijöiden kanssa sujui erittäin hyvin. Työskentelyilmapiiri oli innostunut ja luova, työryhmän jäsenet tuntuivat viihtyvän hyvin keskenään. En havainnut minkäänlaisia konflikteja tai valtataisteluita. Kesäkuun harjoitusperiodi oli suorastaan hauska; silloin keskityttiin materiaalin luomiseen ilman paineita lopputuloksesta. Työskentely oli kuitenkin mielestäni tehokasta. Improvisoimme paljon, keskustelimmekin paljon. Teimme erilaisia virittäytymis- ja mielikuvaharjoitteita. Kaiken tekemisen tarkoituksena oli saada aikaan materiaalia, joka olisi hyödynnettävissä esityksessä.

Elo-syyskuun harjoitusperiodi oli ongelmallisempi, ajoittain suorastaan turhauttava. Kyse ei kuitenkaan ollut niinkään työryhmän tai prosessin sisäisistä ongelmista vaan ulkoisista, aikatauluihin liittyvistä ongelmista. Kun työryhmä oli näinkin iso, ja kaikkien piti "Learin" lisäksi hoitaa työnsä ja opiskelunsa, oli erittäin harvinaista, että kaikki näyttelijät olisivat olleet yhtä aikaa harjoituksissa. Siksi pystyimme tekemään valmiiksi vain pieniä irrallisia paloja kerrallaan, mikä teki kokonaisuuden kasaamisen erittäin hankalaksi, varsinkin kun esitys koostui simultaanisista kohtauksista, joiden keskinäinen ajoittaminen oli esityksen toimivuuden kannalta oleellisen tärkeää. Näinä turhauttavinkin aikoina näyttelijät onnistuivat pitämään yllä hyvän työmoraalinsa ja luomisvireensä, ja näin jälkikäteen arvioiden vaikuttaa siltä, että tilanne oli minulle itselleni turhauttavampi ja vaikeampi kuin näyttelijöille.

Vaikeuksista huolimatta saimme esityksen valmiiksi ajoissa ja onnistuneesti, ja se on pitkälti erinomaisen ryhmätyön ansiota. Tässä luvussa keskityn käsittelemään harjoitusprosessia nimenomaan hyvän ryhmätyöskentelyn kannalta. Tuon esille muutamia prosessin erkoispiirteitä, jotka tekivät siitä niin onnistuneen.

3.1 näkymätön ohjaaja

Ohjaajien näkemykset näyttelijän ja ohjaajan välisestä luottamuksesta ja vallankäytöstä tuntuvat vaihtelevan laidasta laitaan. Esimerkiksi Kaisa Korhonen (1986, 99) on sitä mieltä, ettei näyttelijälle kannata paljastaa omaa epävarmuuttaan, jotta näyttelijät eivät tuntisi oloaan turvattomiksi. Samankaltaisilla linjoilla on myös Atro Kahiluoto (1998, 123-125), jolle tuntuu olevan tärkeää omasta valta-asemasta kiinni pitäminen kommunikaation ja avoimuuden kustannuksella. Vastakkaista, kommunikoivampaa ajattelutapaa näyttää edustavan Leea Klemola (1998, 134), joka joutuu mielestään kuseen, jos hän yrittää esittää näyttelijöille tietäväistä.

Olen itse enemmän Leea Klemolan kannalla. Mielestäni näyttelijät ovat aikuisia ihmisiä, joilla on yhtä hyvät edellytykset sietää epävarmuutta kuin ohjaajallakin. Eikä ohjaajan valta-asetelmassa ole mielestäni sinänsä mitään itsetarkoituksellista. Pääasia on, että yhteistyö toimii mahdollisimman hyvin, ja mielestäni hyvä yhteistyö syntyy avoimesta kommunikaatiosta - ei valtasuhteisiin takertumisesta.

"Learin" harjoitusten alkajaisiksi esittelin työryhmälle itseni läpinäkyvänä ohjaajana. Myöhemmin nimike muuttui näkymättömäksi ohjaajaksi. Alun perin tarkoitin termillä sitä, että minulla ei ollut mitään salattavaa näyttelijöiltä. Lupasin heille, etten manipuloisi heitä toteuttamaan piilotettuja pyrkimyksiäni, vaan sanoisin kaiken suoraan. Ilmoitin sanovani suoraan myös, jos en tiedä tai jos olen epävarma. Vastineeksi pyysin näyttelijöitä olemaan käyttämättä läpinäkyvyyttäni minua vastaan, vaan suhtautumaan siihen mahdollisuutena olla itsekkin avoin. Ilmoitin ottavani erittäin mielelläni näyttelijöiltä vastaan ideoita sekä toin julki toiveeni luovan, innostuneen ja luottavaisen ilmapiirin syntymisestä, jossa ajatukset saisivat sinkoilla vapaasti joka suuntaan.

Näkymättömän ohjaajan käsite laajeni myöhemmin tarkoittamaan koko ohjaamistyyliäni ja sitä vapautta, jolla näyttelijöillä oli mahdollisuus rakentaa rooliaan. Tavoitteeni oli kanavoida näyttelijöiden luovuus luomani konseptin muodostamiin raameihin ja antaa heille raamien sisällä vapaus vaikuttaa niin rooleihinsa kuin esityksen kokonaisuuteenkin. Vapaus oli siis todellista, mutta rajattua. Esityksestä ei voinut näyttelijöiden luomistyön seurauksena tulla minkäläinen tahansa, sillä suunta johon tähdättiin oli olemassa alusta alkaen, ja tein sen alusta alkaen näyttelijöille selväksi. Hämmästyttävää kyllä, suunnitelma toimi: näyttelijät eivät koskaan tarjonneet

minkälaista materiaalia tahansa, vaan poikkeuksetta yksinomaan sellaista, joka palveli yhteistä, minun määrittelemääni päämäärää. Jos tunsin epämääräistäkään tarvetta korjata suuntaa matkan varrella, puhuin siitä näyttelijöille, jolloin he käyttivät luovuuttaan ja vapauttaan suunnan korjaamiseksi haluttuun suuntaan. Se oli uskomattoman helppoa ja mutkatonta.

Raamit, joihin pyrin näyttelijöiden luovuuden kanavoimaan, muodostuivat pitkälti luvussa 2 esittelemistäni lähtökohdista, jotka yhdessä muodostivat esitykselle yllättävänkin vahvan rungon. Muutamat lähtökohdat, kuten kahden katsojan kuljettaminen pyörätuoleissa sekä valvontakameroiden käyttö, määrittelivät esitystä niin paljon, että luultavasti kaikilla työryhmän jäsenillä oli jo niiden perusteella samansuuntainen ennakkokäsitys siitä, miltä lopputulos näyttäisi ja tuntuisi. Tästä huolimatta produktiossa oli vielä paljon avoimia kysymyksiä, jotka jättivät runsaasti tilaa näyttelijöiden luovuudelle. Siten olemassa oleva konsepti tarjosi turvalliset raamit, joiden puitteissa näyttelijöillä oli vapaus toimia.

Se, miten vapaus käytännössä annettiin näyttelijöille, oli oikeastaan vallan ja vastuun siirtoa ohjaajalta työryhmälle. Pyrin jo alkuvaiheessa tekemään näyttelijöistä ohjaajaa pätevämpiä asiantuntijoita suhteessa omiin rooleihinsa. Se kävi helposti: kerroin näyttelijöille avoimesti kaikki vahvat mutta keskeneräiset ideani heidän rooleistaan. Näin heillä oli heti jotain mihin tarttua, mutta myös jotain mitä ruveta täydentämään. Prosessin edetessä turvauduin kaikissa epävarmuuksissani näyttelijöiden apuun. Kaikki harjoitteet purattiin välittömästi, ja aloitin purkamisen aina kysymällä, miltä näyttelijöistä tuntui. Luotin heidän välittömiin palautteisiinsa yhtä vankasti kuin omaan intuitiooni, ja uskoakseni näyttelijät oivalsivat varsin pian, että he pystyvät aidosti vaikuttamaan siihen, minkälainen esityksestä tulee.

3.2 Harjoitteet

Teettämäni harjoitteet tähtäsivät näyttelijöiden vapautumiseen ja sitä kautta heidän luovan ajattelunsa vapauttamiseen, mutta samalla niiden tarkoituksena oli tuottaa heti käyttökelpoista materiaalia esityksen käyttöön. Emme esimerkiksi leikkineet erillisiä ryhmäyttämisleikkejä, vaan sen sijaan teimme esimerkiksi pimeän tilan treenejä suljetussa pommisuojaissa saadaksemme tuntumaa tilan luonteeseen ja suljetun paikan kammoomme sekä vahvistaaksemme kuuloaistin ja "kuudennen aistin" välityksellä

syntyvää kontaktia. Pimeää tilaa hahmotettiin myös roolihahmojen kautta.

Teimme paljon improja, joissa tutkittiin roolihenkilöiden seksuaalisuutta. Se oli tarpeellista, koska käsitelimme esityksessä seksuaalista vallankäyttöä ja varsin kummallisiakin seksuaalisuuden muotoja: Edgar ahdistelee isäänsä seksuaalisesti ja imee äitinsä rintaa, Cornwall ja Regan harrastavat sadomasokistisia lääkärireikkejä, Goneril leikkii Albanyn kanssa prinsessaa ja palvelijaa... Tämän kaltainen oudonkin seksuaalisuuden tutkiminen palveli mielestäni samalla myös näyttelijöiden vapautumista. Emme suhtuneet roolihenkilöiden seksuaalisiin perversioihin kovinkaan vakavasti, vaan tutkimme niitä leikin, huumorin ja karnevalismin avulla. Uskon, että meillä kaikilla liittyy seksuaalisuuteen paljon tabuja ja estoja, joiden leikkisä purkaminen vapauttaa patoutunutta energiaa.

Karnevalismia, vapautuneisuutta ja roolien rakentamista edesauttoi sekin, että puvustaja oli aktiivisesti mukana harjoitusprosessissa alusta alkaen. Hän toi harjoituksiin rooliasuja, joita näyttelijät pääsivät heti kokeilemaan. Suuressa osassa improista näyttelijät olivat pukeutuneet rooliasuihin. Niiden turvin näyttelijöiden oli uskoakseni helpompi unohtaa itsensä ja tehdä asioita roolinsa kautta.

Alun perin suunnittelin, että harjoittelemisen olisi mahdollisimman pitkälti toiminnallista ja mahdollisimman vähän keskustelemista. Keskustelimme kuitenkin loppujen lopuksi varsin paljon, koska se osoittautui hyödylliseksi työtavaksi niin näyttelijöille kuin minullekin. Keskustelut olivat brainstorm-tyyppisiä ideariihä. Usein toin ideariihien dramaturgisen tai käytännöllisen ongelman, johon en itse keksinyt ratkaisua. Yleensä näyttelijät löysivät ratkaisun. Keskustelujen avulla hahmotettiin esityksen maailmaa, roolihenkilöitä ja heidän välisiä suhteitaan sekä esityksen dramaturgiaa ja juonta.

3.3 Dramaturgian luominen

Kuten kappaleessa 2.3 mainitsin, esityksen dramaturgia rakentui fragmenteista, joista oli tarkoitus rakentaa kaleidoskooppimainen kokonaisuus. Niinpä suuri osa työskentelystä oli näiden fragmenttien luomista. Dramaturgiaa rakennettiin improvisaation avulla. Työstettiin lyhyitä tilanteita ja laajempia kohtauksia; tavoitteena oli aina tuottaa käyttökelpoista materiaalia esitykseen. Kesäkuun harjoitusperiodin tuloksena meillä oli

jo varsin kattavasti käyttökelpoisia tilanteita, joiden pohjalta pystyin suunnittelemaan kohtausrunгон (ks. Liite 1) heinäkuun harjoitustauon aikana. Jonkin verran aukkopaiikkoja toki jäi, ja niitä täydennettiin elo-syyskuussa,

Kohtausrunгон lisäksi kirjoitin pienen juoniselosteen kunkin henkilön osalta hahmottaakseni heidän kaarensa (ks. Liite 2). Sen kummempaa käsikirjoitusta meillä ei ollut. Yritin kyllä kirjoittaa auki muutamia kohtauksia, mutta huomasin pian, että näyttelijät tuottivat improvisoiden paljon luontevampaa ja monisyisempää tekstimateriaalia kuin minä kirjoittamalla. Näyttelijöillä oli tiedossa kohtauksen tapahtumat ja informaatioisällöt, sekä iskut joita tarvittiin synkronoimaan keskenään simultaanisti tapahtuvia kohtauksia. Tekstin osalta kohtaukset olivat improvisoituja, mutta sen verran uomiinsa asettuneita, että ne säilyivät pitkälti samanlaisina kaikissa esityksissä.

Liitteistä 1 ja 2 löytyvät "Learin" kohtausrunko ja henkilöiden kaaret. Kummatkin "käsikirjoitukset" on tehty heinäkuussa ja niitä on täydennetty elo-syyskuussa. Ne tehtiin apuvälineiksi harjoituskäyttöön, ja niiden kirjoittamisen jälkeen dramaturgia eli vielä paljon. Kumpikaan teksti ei siten vastaa täysin lopullista esitystä.

4. Esitys

Tässä luvussa tarkoitukseni on kuvata valmista esitystä ja nostaa esiin sen erityispiirteitä. Pohdin myös luvussa 2 esittelemieni lähtökohtien toteutumista esityksessä. Tässä yhteydessä on todettava, että en itse pystynyt seuraamaan yhtäkään esitystä katsojan paikalta, koska katsojapaikkoja oli vain kaksi. Ajoin kuitenkin esityksissä valoja, joten pystyin seuraamaan tapahtumia valvontamonitorien kautta. Lisäksi jouduin paikkaamaan Edgarin roolin kahdessa esityksessä, joten pääsin kokemaan esityksen myös tapahtumien keskipisteessä, näyttelijäntyön kautta. Mielestäni sain siis riittävän hyvän kuvan esityksistä voidakseni kuvailla niitä (varsinkin kun ohjaajana minulla oli esityksen ideaaliversio myös päässäni). Lisäksi tukenani ovat katsojapalautteet, joita käsittelen tarkemmin luvussa 5.

4.1 Kaksi katsojaa pyörätuoleissa

Esityksessä oli katsomon ja näyttämön raja häivytetty istuttamalla katsojat pyörätuoleihin, joita kuljetettiin pitkin esitystilaa. Katsojia oli ainoastaan kaksi. Katsojien liikuteltavuus ja pieni lukumäärä vaikuttivat esityksen estetiikkaan ja sisältöihinkin huomattavan paljon. Katsojaratkaisun suoria seurauksia olivat interaktiivisuus, elokuvamaisuus sekä kaksi erilaista versiota samasta esityksestä. Erittelen näitä vaikutuksia seuraavaksi tarkemmin.

4.1.1 Interaktiivisuus

Koska katsojat olivat samassa tilassa esiintyjien kansa, eikä anonyyminä erillisessä pimeässä katsomossa, oli väistämätöntä, että katsojien ja näyttelijöiden välinen kontakti oli toisenlainen kuin perinteisessä teatteriesityksessä. Ensinnäkin katsojien pieni määrä aiheutti sen, että he eivät muodostaneet kollektiivista yleisöä, joka reagoisi yhtenäisenä ryhmänä esityksen tapahtumiin. Sen sijaan esityksessä oli kaksi erillistä reagoivaa yksilöä, joiden reaktiot olivat koko ajan selkeästi näyttelijöiden nähtävissä. Käsittääkseni tämä teki näyttelijöiden ja yleisön välisestä kommunikaatiosta tietoisempaa kuin perinteisessä teatterissa. Se oli ehkä myös vahvemmin vuorovaikutteista: vaikka esiintyjien ja näyttelijöiden välillä onkin aina vuorovaikutusta, tässä nimenomaisessa tapauksessa näyttelijöillä oli mahdollisuus ottaa yksittäisiltä katsojilta vastan impulsseja suoraan ja tietoisesti, sekä myös suunnata impulsseja

suoraan yksittäisille katsojille.

Kaksisuuntaista vuorovaikutusta vahvisti entisestään se, että katsojille annettiin roolit. Käytännössä se tarkoitti sitä, että näyttelijät ottivat suoraa kontaktia katsojiin, jopa keskustelivat heidän kanssaan. Esityksen fiktiivisen maailman henkilöillä oli heihin jonkinlainen suhde ja suhtautuminen. Mikä katsojien rooli sitten oli? Sitä ei koskaan määriteltä tarkasti sen paremmin katsojille kuin näyttelijöillekään (enkä itsekään tiennyt sitä tarkasti). Siitä annettiin joitakin viitteitä katsojille jo markkinoinnissa, jossa etsittiin "tarkkailijoita" valvomaan Learin lähipiirin toimia. Katsojat tulivat Learin bunkkeriin ulkopuolelta, yhdessä Edmundin kanssa. Kehittelemäni taustatarinan mukaan heidät oli järjestänyt bunkkeriin narri, osana ihmiskoettaan, jonka koehenkilöitä bunkkerin asukkaat olivat. Ehkä hän halusi tutkia, miten Edmundin ja kahden ventovieraan ihmisen ilmaantuminen vaikuttaisi bunkkerin asukkaisiin. Koska katsojat tulivat bunkkeriin Edmundin kanssa, muut henkilöt kuvittelivat pyörätuolissa istuvien vieraiden olevan jonkinlainen Edmundin saattue, vaikka Edmundkaan ei tuntenut vierailijoita entuudestaan. Siksi bunkkerin asukkaat ottivat alkusäikähdyksestä toivuttuaan katsojat vastaan kohteliaasti ja asianmukaisin seremonioin.

Esityksen erikoisuuksiin kuului myös tavallista näkyvämpi katsojien keskinäinen kontakti. Tätä käsitellään tarkemmin katsojien turvallisuudentunteen näkökulmasta kappaleessa 5.1.3.

4.1.2. Elokuvamaisuus

Pyörätuolien liikuteltavuus teki esityksen visuaalisuudesta elokuvamaisen. En tarkoita elokuvamaisuudella Ebrahimianin määritelmän mukaista etäännytettyä, valkokankaan kaltaista näyttämökuvaa (Ebrahimian 2004, 6-7). Sen sijaan pyörätuolien liikuttaminen mahdollisti katsojan kuvakulmien ja etäisyyksien muuttamisen (lähikuva-puolilähikuva-kaukokuva) sekä erilaiset "kamera-ajot": näyttelijän seuraaminen, kuljetus tilassa, zoomaus. Lisäksi pyörätuolien nopeat kääntelyt mahdollistivat elokuvamaiset leikkaukset kuvasta toiseen.

4.1.3 Kaksi versiota samasta esityksestä

Kahta katsojaa liikuteltiin pommisuojassa, jossa oli kaksi erillistä huonetta (sekä lisäksi eteinen, jota käytettiin narrin tarkkailuhuoneena). Suuren osan esityksestä katsojat olivat eri huoneissa. Silloinkin kun he olivat keskenään samassa huoneessa, he saattoivat olla eri puolilla huonetta. Näin ollen he näkivät samasta esityksestä erilaiset versiot.

Kumpikaan katsojista ei nähnyt kaikkea, mitä esitys piti sisällään - ja sekin, minkä he näkivät, sisälsi niin paljon informaatiota, että katsojien oli pakko valita, mihin he halusivat kiinnittää huomiota. Näin katsojille jäi esityksen kokonaisuudesta sekä aukkoja, joita he pystyivät mielikuvituksellaan täyttämään, että informaation yliannostusta, joka pakotti heidä valitsemaan, minkälaisen tarinan he halusivat rakentaa esityksen tarjoaman aineiston pohjalta. Lisäksi katsojat pystyivät esityksen päätyttyä halutessaan vertailemaan keskenään kokemuksiaan esityksestä ja täydentämään näin tarinaa vielä esityksen jälkeenkin. Uskon, että kaikki tämä teki katsojasta varsin aktiivisen kokijan ja tarkkailijan. Tätä aktiivisuutta lisäsi vielä se, että katsoja joutui myös kuvaamaan esitystä. Palaan tähän asiaan tarkemmin kappaleessa 5.2.2.

Se, että katsojat näkivät esityksestä erilaiset versiot, vaikutti myös esityksen dramaturgiaan, tehden sen polyfoniasta kolmiulotteista: sen lisäksi, että kohtaukset tapahtuivat simultaanisti, katsojien suhteet kohtauksiin olivat erilaiset. Esimerkiksi kohtaus, jossa narrin salainen tarkkailuhuone löytyy, saa esitystä kyseisessä huoneessa seuraavan katsoja A:n kokemana aivan erilaisia merkityksiä kuin katsoja B:n kokemana, joka puolestaan seuraa tarkkailuhuoneen tapahtumia televisioruudulta toisessa huoneessa, jossa samanaikaisesti etsitään kadonnutta Kentiä ja Edgaria. Esityksen dramaturgiaa käsittelem tarkemmin kappaleessa 4.2.

4.2 Dramaturginen rakenne

Lyhykäisyydessään "Learin" juoni oli seuraavanlainen:

Learin lähipiiri on elänyt bunkkerissa useita vuosia, koska he uskovat maailman tuhoutuneen elinkelvottomaksi. Eräänä päivänä bunkkerin asukkaat saavat vieraita: Edmundin, joka on Glosterin ulkomailla elänyt äpärapoika, sekä kaksi ventovierasta pyörätuoleissa istuvaa henkilöä. Bunkkerin urautuneet, paikalleen jämyhtäneet ihmissuhteet ja valtarakenteet saavat uutta eloa vieraiden saapumisen myötä. Ihmisten

väliset jännittet purkautuvat ja syntyy kaaos, jonka seurauksena Edgarille paljastuu, että Kent on hänen isänsä, Gloster menettää silmänsä, Edmundiin rakastunut Regan tappaa aviomiehensä jne. Kaaos huipentuu narrin paljastumiseen: osoittautuu, että elämä bunkkerissa on ollut vain narrin järjestämä psykososiologinen ihmiskoe. Tämän jälkeen suurin osa bunkkerin asukkaista poistuu bunkkerista; vain Edmund ja hänen äitinsä jää bunkkeriin.

Ylläoleva tarina toimii dramaturgian punaisena lankana, joka osaltaan piti koossa esityksen kaleidoskooppimaista rakennetta. Kaleidoskooppimaisuudella tarkoitan tässä yhteydessä sitä, että esitys koostui simultaanisista fragmentaarista kohtauksista. Kuten mainitsin kappaleessa 3.3, kohtaukset olivat improvisoituja. Niiden tekstisisältö ja toiminta oli vakiintunut tiettyihin uomiinsa, mutta jonkin verran ne elivät esityksissä. Oleellista oli, että tietyistä tapahtumista, rakenteesta ja informaatioisisällöistä pidettiin kiinni. Lisäksi tärkeitä olivat kohtausten sisäiset iskut, jotka toimivat signaaleina uusien simultaanisten kohtausten alkamiselle. Tässä mielessä esityksen dramaturgiassa oli samankaltaisuuksia esim. puolalaisen säveltäjän Witold Lutoslawskin (1913-1994) aleatorisen kontrapunktin kanssa.¹

Toisen musiikillisen vertailukohdan "Learin" dramaturgialle tarjoaa renessanssin polyfoninen kuoromusiikki, jossa äänet liikkuvat itsenäisesti, vapaasti virtaillen. Musiikin vapaata moniäänistä virtailua strukturoivat rajakohtina toimivat selkeät kadenssit, joissa eri stemmat pysähtyvät hetkeksi ja toimivat vähän aikaa yhdessä jatkaakseen tämän jälkeen toisistaan riippumatonta etenemistään. Samalla tavoin "Learissa" oli rajakohtia, tai hengähdystaukoja, joissa simultaanisuus pysähtyi, kerronta keskittyi ainoastaan yhteen kohtaukseen ja katsojatkin olivat samaan aikaan samassa paikassa.

¹ "Puolalainen Witold Lutoslawski käyttää teoksissaan aleatoriseksi kontrapunktiksi nimeämäänsä tekniikkaa, joka perustuu yhteen tai orkesterin jäsenten yhteissoiton ajoittaiseen tarkoitukselliseen eriaikaisuuteen. Kunkin soittajan osuus on tarkoin nuotinnettu, mutta niitä hiukan eri tempoissa yhtäaikaan soittaessa syntyy tekstuuri-pintoja, sointikenttiä, joista on vaikea erottaa yksityiskohtia. Yksittäisten sävelkulkujen sijaan kuulija saa vaikutelmia kentän nopeudesta, liikkeen suunnasta, voimakkuudesta ja sointiväreistä. Jaksosta toiseen siirrytään esim. kapellimestarin antamien merkkien mukaan. Lutoslawskin teoksissa rytmisesti tarkkojen ja vapaiden jaksojen vaihdella liikutaan ei vain erilaisten rytmimaailmojen, vaan myös erilaisten musiikillisen ajan käyttötapojen välillä." (Pohjannoro Hannu, *Aleatoriikka*. http://www2.siba.fi/historia/1900/eksperiment_artikkelit/aleatoriikka_eks.html)

4.3 Videokuva osana esitystä

Videokuvamateriaalin käyttö oli olennainen osa "Learin" visuaalista kerrontaa. Bunkkerin valvontamonitoreista näytettiin kolmenlaista kuvamateriaalia: narrin tv-lähetyksiä ja Glosterin valvontakamersilmien väluittämää kuvaa, jotka molemmat olivat live-materiaalia, sekä bunkkerin ulkopuolisen maailman kuvia, jotka olivat valmiiksi kuvattuja ja editoituja. Videokuvamateriaali edusti sisällöllisesti kontrollia, ja kontrollivaltaa, joka oli yksi esityksen keskeisistä teemoista.

4.3.1 Narrin tv-lähetykset

"Lear"-produktion narri oli hullu tiedemies, joka piti bunkkerissa ihmiskoetta; bunkkerin muut asukkaat olivat tietämättään hänen koehenkilöitään. Narri tutki mm. ehdollistamista. Tietyt valo-, ääni- ja kuvaärsykkeet laukaisivat bunkkerin asukkaissa ehdollistettuja käyttäytymismalleja. Esim. hälytyssireeni ja vilkkuvalo saivat aikaan kollektiivisen Learin ilmaantumisen paikalle: bunkkerin miehet alkoivat möyriä maassa Learina, Goneril ja Regan nousivat korokkeille ottamaan kuningasta vastaan, Gloster taantui peloissaan pikkutyön tasolle.

Narri kommunikoi bunkkerin asukkaiden kanssa television välityksellä. Hän häiriköi valvontamonitoreihin tulevaa kuvaa omalla tv-lähetyksellään, jossa hän kommentoi bunkkerin viimeaikaisia tapahtumia.

4.3.2 Glosterin silmät

Glosterin silminä toimivat pienet langattomat valvontakamerat, joista välittyi live-kuvaa bunkkerin valvontamonitoreihin. Nämä valvovat silmät toivat hänelle paljon kontrollivaltaa. Kun kaaos bunkkerissa alkoi kasvaa Edmundin tulon myötä, vallanhimoinen Cornwallin herttua käytti tilaisuutta hyväkseen ja irroitti kameranilmät Glosterin päästä. Tämän jälkeen Gloster meni sekaisin, sillä hän joutui - kenties ensimmäistä kertaa elämässään - hahmottamaa maailmaa *oikeilla* silmillään.

Samassa rytäkässä Regan tappoi Cornwallin herttuan, ja kameranilmät päättyivät lopulta kummallekin katsojalle. Glosterin kontrollivalta siirtyi näin katsojille. He saivat

mahdollisuuden kuvata näkemäänsä toisilleen. Tätä katsojien välisen interaktion muotoa käsittelem luvussa 5.2.2.

4.3.3 Ulkomaailma

Bunkkerin valvontamonitoreista näkyi myös kuvaa bunkkerin ulkopuolisesta maailmasta. Tämä ei ollut live-kuvaa, vaan valmiiksi kuvattua ja editoitua materiaalia. Ulkomaailman kuvasto oli ihmisen rakentamaa hylättyä ja autioitunutta ympäristöä sekä luontoa, jossa näkyy ihmisen kädenjälki hylkytavaroitten tai muun jätteen ja saasteen muodossa. Lisäksi valvontakamerakuviin ilmaantui ikään kuin häiriöinä pätkiä tv-lähetyksestä, joka kuvasi vallan turmiollisia vaikutuksia - Kennedyn murhaa, ydinpommien räjähdysisiä jne.

Koska bunkkerin asukkaiden käsitys ulkomaailman vaarallisuudesta perustui ilmeisesti narrin luomaan illuusion, myös tämä kuvamateriaali oli osa kontrollivallan käyttöä. Sen tarkoituksena oli pitää bunkkerin asukkaat siinä uskossa, ettei ulkomaailmaan ole menemistä, mikä mahdollisti narrin ihmiskokeen jatkumisen.

5. Katsojat ja interaktiivisuus

"Aluksi 'pelkäsin' näytelmän olevan liiankin interaktiivinen, mutta interaktiivisuuden määrä oli sopiva."
(katsojapalaute 7)

"En enää yleensä tykkää millään lailla osallistavista esityksistä, mutta nyt pelkästään nautin ja olisin halunnut olla enemmänkin kontaktissa esiintyjiin, kumma kyllä." (katsojapalaute 3)

"Jossain vaiheessa oli hieman vaivaantunut olo, kun kysymykset kohdistettiin suoraan minuun. Ahdisti ja jopa pelotti välillä. Missä menee raja?" (katsojapalaute 2)

Teatteriesityksen katsojan ominaisuudessa vihaan yleensä kaikenlaista interaktiivisuutta tai katsojan osallistamista. Haluan katsoa esityksen anonymisti pimeässä katsomossa, osana kasvotonta yleisöä - tarkkailla esiintyjiä, enkä suinkaan olla itse tarkkailtavana. Pidän kuitenkin kovasti katsojan tarkkailemisesta ja osallistamisesta, kun toimin teatterin tekijänä. Tästä voisi tietysti päätellä, että haluan teatterintekijänä asettaa katsojat epämiellyttäviin tilanteisiin, jollaisiin en itse missään nimessä haluaisi katsojana joutua. Kuulostaa epäilyttävästi sadismilta!

Väitän kuitenkin, että en ole sadistinen teatterintekijä, vaan päin vastoin haluan tehdä esityksiä, jollaisia haluaisin nähdä myös katsojan ominaisuudessa. Mielenkiintoista tarkkailluksi ja osallistetuksi joutuminen on siksi, että se pakottaa ihmisen tarkkailemaan myös itseään, omia reaktioitaan ja käyttäytymistään. Se on helposti epämiellyttävä kokemus, mutta se voi olla muutakin - riippuen siitä, miten tilanne rakennetaan. Ja oli kokemus epämiellyttävä tai miellyttävä, oleellisinta on kokemuksen *mielekkyys*. Epämiellyttäväkin kokemus voi olla mielekäs, jos siitä saa itselleen jotakin arvokasta. Sen sijaan sellainen epämiellyttävä katsojakokemus, joka palvelee ainoastaan tekijöiden sadistisia tarpeita, on mielekäs ainoastaan masokisteille.

Mielekkään interaktiivisuuden luominen on vaikeaa. Se vaatii sellaisten olosuhteiden luomisen, ettei katsoja tunne itseään liian uhatuksi toimiakseen ja reagoidakseen vapaasti. Se vaatii myös syyn, tai "palkinnon", joka tekee kokemuksesta mielekkään. Lähes kaikki katsojakokemukseni, joihin on sisältynyt jonkinlaista interaktiota, ovat olleet epämiellyttäviä: joko olen mennyt liian lukkoon, tai en ole saanut kokemuksesta mitään merkityksellistä, joka olisi tehnyt harteilleni sälytetyn interaktiivisuuskoettelemuksen oikeutetuksi.

Ainoa mielekäs interaktiivinen "katsojakokemukseni", jolla on varmasti ollut vaikutusta "Learin" syntyyn, liittyy eräänlaiseen live-roolipeliin, johon osallistuin kymmenisen

vuotta sitten. Se muistutti teatteriesitystä mm. siinä mielessä, että osa pelissä mukana olijoista oli näyttelijöitä, jotka eivät pelanneet, vaan olivat rooleistaan käsin auttamassa fiktiivisen, interaktiivisen maailman luomisessa ja tarinan kuljettamisessa. He olivat jatkuvasti vuorovaikutuksessa paitsi keskenään, myös pelaajien kanssa. Pelaajillekin oli annettu roolit, joihin jotkut (kuten minä) eläytyivät antaumuksella, toiset eivät juuri lainkaan. Kokemuksen teki mielekkääksi se, että siinä täyttyivät molemmat ehdot, jotka mielestäni tekevät interaktiivisuuden mielekkääksi: turvalliset olosuhteet ja palkitsevuus. Tarkkailluksi tulemista oli helppo sietää, koska kaikki muutkin olivat tarkkailtavina, ja siten samassa veneessä; lisäksi kaikki olivat rooleissa, mikä toi vuorovaikutukseen karnevalistista vapautta. Toisaalta interaktiivisuuden eteen näkemäni vaiva myös palkittiin - tässä tapauksessa palkintona oli hyvää viihdettä ja yhteistä hauskanpitoa, ei sen enempää eikä vähempää. Joskus palkinnon ei tarvitse olla mitään sen syvällisempää.

Olen saanut sellaisen vaikutelman, että useimmat teatterinkatsojat eivät pidä interaktiivisuudesta, vaan haluavat minun laillani olla ainoastaan tarkkailijoita, eivät tarkkailun kohteita tai toimijoita. Tämän suuntaista viitettä antoivat myös "Learin" katsojapalautteet. Useat katsojat kirjoittivat tuntevansa yleensä vastenmielisyyttä kaikenlaista esiintyjien ja yleisön välistä kaksisuuntaista vuorovaikutusta kohtaan. Kuitenkin "Learin" vuorovaikutteisuutta pidettiin palautteissa poikkeuksena. Vaikka se olikin usean katsojan mielestä ahdistavaa ja pelottavaa, sitä pidettiin tästä huolimatta myös vähintäänkin toimivana, toisinaan jopa innostavana tai nautinnollisena. Tavoittelemani mielekäs interaktiivisuus tuntui siis toteutuvan ainakin katsojapalautteen perusteella. Seuraavaksi pohdin, mistä syistä tämä haastava tavoite onnistuttiin saavuttamaan.

5.1. Turvalliset olosuhteet

Katsojan oloa ei kannata tehdä liian kiusaantuneeksi, koska se katkaisee vuorovaikutuksen. Jos katsoja pelkää liikaa, hän ei defensesiltään kykene enää välittömyyteen reaktioissaan ja toiminnassaan. Hän ei pysty ottamaan vastaan mitään, mikä tekisi osallistamisesta palkitsevan kokemuksen. Siksi katsojan turvallisuudentunnetta kannattaa vaalia. "Learissa" turvalliset olosuhteet pyrittiin luomaan mm. kokonaisvaltaisen illuusion, sillanrakentajan, valmentavan markkinoinnin, katsojien valikoinnin, katsojien roolituksen, informaatiotulvan,

yhteenkuuluvuuden vahvistamisen, tehtävänannon ja muualle suunnatun ahdistelun avulla. Lisäksi turvallisuudentunnetta epäilemättä lisäsi joidenkin katsojien kohdalla se, että monet heistä tunsivat näyttelijät entuudestaan

5.1.1. Illuusio

"Pian aloin nauttia esityksestä ja paikoitellen (varsinkin kun toisessa huoneessa puuhailtiin jotain mitä en nähnyt) jopa unohdin, että kyseessä oli vain meille kahdelle suunnattu näytelmä, ja tyypit siellä ympärillä näyttelijöitä." (katsojapalaute 7)

"Vaikka 'esiintyjät' olivat osa todella tuttuja välillä tuntui että 'todellisuus' on muuttunut. Että mitä tahansa voi tapahtua. Vaikka tietysti tiesin että kyseessä on esitys, eikä mitään voi sattua. Mielenkiintoinen tunne edes se että tuntuu että tämä on totta." (katsojapalaute 2)

"Vaikka välillä tuntui todella epämiellyttävältä, silti asioita seurasi suurella mielenkiinnolla. Halusi tietää ja nähdä. Kontakti oli intensiivinen, olit todella siellä." (katsojapalaute 2)

Koska esityksessä yleisön ja esiintyjien välistä raja-aitaa oli häivytetty viemällä katsojat keskelle tapahtumia, oli arvattavissa, että he pitäisivät esitystä hyvin kokonaisvaltaisena kokemuksena. Useasta palautteesta välittyi kokemus vahvasta illuusiosta, joka oli mennyt joillakin katsojilla jopa niin pitkälle, että tilanne alkoi tuntua enemmän todelta kuin esitykseltä.

Uskon, että tämän kaltainen arkitodellisuuden ja esitystilanteen häivytyksesi sai monet katsojat vapautuneemmaksi. Arkisia sopivan käytöksen konventioita ei tarvinnut murehtia, koska esityksen fiktiivinen maailma oli niin hullu. Siksi ei myöskään tarvinnut murehtia kasvojen menetyksen pelon kaltaisia arkielämän käyttäytymistä rajoittavia tekijöitä. "Learin" maailmassa oli aivan tavanomaista istua pyörätuolissa tarkkailemassa sekopäitä ja jopa yrittää kommunikoida heidän kanssaan, vaikka arkitodellisuudessa järkevä ihminen kiertäisi kaukaa Glosterin ja Kentin kaltaiset friikit.

Palautteiden perusteella vaikuttaa myös siltä, että vahvaan illuusioon ja kokemukseen fiktiivisen maailman todellisuudesta liittyy uteliaisuus - halu tietää enemmän uudenlaisen, oudon maailman tapahtumista ja ilmiöistä. Uteliaisuus vie katsojan huomiopisteen pois hänestä itsestään, johonkin ulkopuoliseen objektiin. Tällöin kahlehtiva itsekontrolli ja pelko unohtuu, ja katsoja avautuu esitykselle huomaamattaan.

5.1.2. Katsojien rooli

"Olisi ollut ihanaa saada pukeutua joihinkin roolivaatteisiin!!!" (katsojapalaute 3)

*"Olin osallinen 'kohtaloihin' ja elämään?
ja TODISTAJAN roolissa"* (katsojapalaute 4)

"Aluksi oli, kuten jo kirjoitin, ongelmallista tietää, missä määrin katsojan oli määrä osallistua näytelmään, vaikka toisaalta tiesikin, että se täytyy määrittää itse. Hauskaa oli, että katsojat olivat vieraina, joka lisäsi osallistuvuutta." (katsojapalaute 8)

Kuten kappaleessa 4.1.1 kerrottiin, katsojilla oli esityksessä viitteellinen rooli.

Näyttelijöillä oli heihin jonkinlainen suhde; esiintyjien ja katsojen välillä oli suoraa kontaktia. Katsojien roolia ei määritelty tarkasti, mutta heille jätettiin vapaus täydentää rooliaan esityksen aikana itse, sen verran kuin tarpeelliseksi katsoivat. Uskoakseni rooli lisäsi jo viitteellisenäkin turvallisuuden tunnetta - samankaltaista suojaa, jota näyttelijätkin saavat rooleistaan. Roolin turvin uskaltaa tehdä asioita jotka eivät arkielämässä olisi mahdollisia. Rooli tavallaan vapauttaa vastuusta ja suojaa kasvojen menettämiseltä: "Enhän MINÄ näin tekisi, mutta tämä esittämäni roolihenkilö..."

5.1.3. Tukea toiselta katsojalta

"Toinen katsoja oli hyvä ystäväni ja otimme kontaktia aika usein. Se oli helpottavaa." (katsojapalaute 5)

"Tunsin hänet etukäteen. Hain hänestä turvaa. Katsekontakti häneen auttoi turvallisuudentunteen saavuttamisessa. Mutta, kun hän oli poissa tunsin olevani YKSIN... helvetissä! (ed. lause on tai ainakin yrittää sisältää ironiaa)" (katsojapalaute 6)

"Aina kun katseet kohtasivat, hymyilimme vienosti toisillemme. Oli jännä sattuma, että toinen katsoja oli minulle vieraampi kuin suurin osa esiintyjistä. Tuntui, kuin pyörätuolit olisi yhdistänyt lanka, eli koko ajan olin tietoinen missä toinen on. Ainakin melkein." (katsojapalaute 3)

Samassa esityksessä olleet kaksi katsojaa näkivät kumpainenkin erilaiset esitykset. He olivat ison osan ajasta eri huoneissa. Näin ollen yksi katsoja näki tapahtumia, joita toinen ei nähnyt. Heitä kohdeltiin kuitenkin tasapuolisesti; tarkoitus oli, että molemmat pääsisivät näkemään yhtäläisen kiinnostavia tilanteita. Pyrin siihen, että kumpikaan katsoja ei jäisi paitsi mistään tarinan kannalta oleellisesta informaatiosta, mutta varmasti pieniä aukkopaikkoja ja painotuseroja pääsi syntymään - mikä ei sinänsä ole huono asia, vaan pikemminkin kiinnostava. Katsojahan joka tapauksessa täyttäneen mielikuvituksellaan esityksen aukkopaikat. Sitä paitsi katsojille jäi tietysti mahdollisuus jakaa kokemuksiaan esityksen jälkeen ja rakentaa yhdessä kattavampi kuva tapahtumista.

Toisen katsojan olemassaolo lisäsi useiden palautteiden mukaan katsojien turvallisuudentunnetta. Erityisesti toiselta katsojalta sai turvaa silloin, jos katsojat tunsivat toisensa entuudestaan, mutta joissain tapauksissa myös toisilleen vieraat katsojat saivat turvaa toisistaan, ja heidän välilleen kehittyi jonkinlainen yhdistävä side esityksen ajaksi.

Katsojat olivat esityksessä keskenään samassa asemassa, niin reaalitasolla kuin fiktiivisissä rooleissaankin. He olivat "normaaleja" ihmisiä hullujen keskellä. Tämä tuntui luultavasti ajoittin pelottavalta, mutta ilmeisesti myös lisäsi "samassa veneessä" olemisen tunnetta. Toisen kohtalotoverin läsnäolo oli monen katsojan mielestä ilmeisen helpottavaa.

Jos katsojia olisi ollut selkeästi enemmän kuin kaksi, moni heistä olisi saattanut kokea tilanteen pelottavampana. Kaksi katsojaa voi olla "polttopisteessä" yhtä paljon ja jopa samanaikaisesti, joten yhteenkuuluvaisuuden tunne pysyy helposti yllä. Mutta tilanne on jo toinen, jos katsojia on kaksikymmentä. Se on jo pieni esityksen ajaksi koottu yhteisö. Jos yksi kahdestakymmenestä katsojasta joutuisi vuorovaikutustilanteeseen esiintyjien kanssa, hän joutuisi erityisasemaan muihin katsojiin nähden, ja siten oman "yhteisönsä" silmätikuksi. Voisin kuvitella, että se rikkoisi esityksen illuusiota ja lisäisi kasvojen menettämisen pelkoa.

5.1.4. Edmund sillanrakentajana

"Edmundin rooli oli mielenkiintoinen ja helpotti katsojan oloa. Edmund (Timo) oli samanlaisessa asemassa esitykseen kuin katsoja -> tuli ulkopuolelta Learin maailmaan ja oli realistisempi hahmo kuin muut esiintyjät." (katsojapalaute 1)

"Timo Raidan esittämän roolihahmon tehtävä luoda silta katsojan ja näyttelijöiden välille onnistui." (katsojapalaute 6)

Jossain mielessä Edmund oli esityksen päähenkilö. Hänen tulonsa bunkkeriin käynnisti muutosprosessin bunkkerin asukkaiden välisissä urautuneissa asetelmissa, ja hän oli myös kokemassa tai todistamassa kaikkia esityksen tapahtumia.

Katsojan turvallisuudentunteen kannalta oleellista oli se, että Edmund toimi esityksessä sillanrakentajana katsojien ja bunkkerin maailman välillä. Hahmona hän oli realistisempi ja luontevampi kuin muut henkilöt. Koska hän oli bunkkerin asukkaiden ulkomaailmassa pitkään elänyt tuttava, hän edusti sekä katsojien että bunkkerin

asukkaiden maailmaa. Hän oli esityksen henkilöistä ensimmäinen, joka kommunikoi katsojien kanssa; hän tapasi katsojat jo pommisuojan ulkopuolella ja ohjasi heidät sisään esitystilaan. Hän kommentoi vinksahaneella logiikalla toimivien ihmisten tekoja ja puheita "normaalin" logiikan näkökulmasta auttaen katsojia välillä jopa ottamaan etäisyyttä ahdistaviin tapahtumiin.

Näistä syistä Edmund nähdäkseni helpotti katsojien orientoitumista bunkkerin hulluun maailmaan ja auttoi heitä sietämään sen ahdistavuutta. Mahdollisesti Edmundiin oli luontevuuden ja realismisuuden vuoksi myös helpompi samastua kuin muihin henkilöihin. Sisällöllisestikin Edmundin tilanteeseen samastuminen saattoi olla kohtalaisen vaivatonta: viime kädessä Edmundin tarina kertoo mielestäni siitä, että kotiin ei voi palata.

5.2. Interaktion palkitsevuus?

"Olin iloinen, että pääsin tälle matkalle helvetilliseen painajaisuneen. Minulle matka ei ollut helppo."
(katsojapalaute 6)

*"Visuaalisesti vahva ja hieno tilakokemus ja provosoitunut katsojaelämys
Provosoiva tyylilaji."* (katsojapalaute 4)

"Koin aitoa vuorovaikutusta, mikä oli virkistävää, sillä sitä kokee teatterissa valitettavan harvoin."
(katsojapalaute 5)

Koska interaktio esityksessä on yleisölle sekä vaivalloista että pelottavaakin, interaktiolla on oltava oikeutus - eli interaktion on oltava palkitsevaa, siitä tulee saada jotain lisäarvoa passiiviseen vastaanottamiseen verrattuna. Onkin syytä kysyä, mikä tuo lisäarvo on ollut "Learin" interaktiivisuudessa. Olisiko esitys ollut huonompi ilman interaktiivisuutta?

Kysymys on tavallaan järjetön, sillä interaktiivisuus liittyi jo esityksen perustana olleisiin, koko esityksen estetiikkaa määritelleisiin ideoihin, kuten katsojien kuljettamiseen pyörätuoleilla ja live-videokameroiden käyttöön. Ilman näitä elementtejä kyseessä olisi ollut täysin eri esitys. Interaktiivisuus ei "Learissa" ollut päälleliimattu tehokeino vaan elimellinen osa kokonaisuutta.

"Learin" katsojapalaute on ollut pääosin erittäin positiivista. Eniten kiitosta on tullut kokemuksen kokonaisvaltaisuudesta sekä visuaalisuudesta. Mielestäni juuri näihin osatekijöihin on interaktiivisuudella ollut oma tärkeä vaikutuksensa, vaikka

interaktiivisuus olikin toki vain yksi esityksen elementeistä.

5.2.1 Kokonaisvaltaisuus

"Vaikuttava esitys. Kokemus jollaista teatteri ei ole minulle koskaan antanut. Kokonaisvaltainen elämys, kaikille aisteille, sävähdyttävä. Tuntui oikeasti kuin olisi astunut paikkaan, jossa ihmiset ovat eläneet 20 vuotta eristyksissä. Lohduton ja toivoa-antava esitys yhtä aikaa." (katsojapalaute 2)

"Aluksi näyttelijöiden kontaktinotto oli hieman ahdistavaa. Oli hämmentävää päättää, missä määrin ottaa osaa näytelmään. Mutta, sen jälkeen kun unohdin, että oikeastaan olinkaan teatterissa, muuttui tunnelma viihdyttäväksi. Lopuksi olikin miellyttävää seurata surrealistisen maailman tapahtumia." (katsojapalaute 8)

Luvussa 5.1.1. käsitteelin katsojien kokemusta illuusion kokonaisvaltaisuudesta.

Esitystilanteen unohtaminen, tuleminen osaksi fiktiivistä maailmaa, auttoi osaltaan katsojaa unohtamaan interaktioon liittyvän jännittämisen. Samalla interaktiivisuus oli yksi osatekijä, jolla kokonaisvaltaisuutta luotiin. Näyttelijät liikuttivat pyörätuoleja ja olivat suorassa kontaktissa katsojiin; katsojat joutuivat videokameroiden kuvaamiksi ja saivat kuvata niillä itse. Tällainen vuorovaikutus oli elimellinen osa esityksen esteettis-sisällöllistä kokonaisuutta, toimi fiktiivisen maailman rakenneselementtinä ja samalla sitoutti katsojat maailman osaksi.

Kokonaisvaltaisuuden funktio "Learissa" ei rajoittunut pelkästään katsojien interaktioahdistuksen helpottamiseen, vaan sillä oli myös elämyksellinen merkitys. Kokonaisvaltainen kokemus toiseen maailmaan joutumisesta tai todellisuuden muuttumisesta on jo palkitseva elämys sinänsä.

5.2.2 Visuaalisuus

"Esityksen vaikutukset pystyy erittelemään vasta myöhemmin. Ajatuksia ja oivalluksia syntyy koko ajan enemmän. Heti esityksen nähtyään ei vielä osannut sanoa mitään. Esitys vaikutti siten minuun kuin elokuva. Kuvakulmien muuttuminen tuntui myös 3D-leffalta. Se tuntui hienolta." (katsojapalaute 1)

Suuri osa "Learin" vuorovaikutuksesta oli luonteeltaan visuaalista. Selkeimmin visuaalista vuorovaikutusta edusti pyörätuolien liikuttelu ja valvontakameroilla kuvaaminen. Pyörätuolissa istuvan katsojan kuvakulmia ja etäisyyksiä pystyttiin muuttamaan, mikä toi esitykseen elokuvamaisia tehoja. Myös valvontakameroiden käyttäminen lisäsi esityksen elokuvamaisuutta.

Näyttävä, toimiva visuaalisuus palvelee elämyksellisyyttä, mutta sen pitäisi palvella myös esityksen sisältöjä ja konseptia. "Learissa" valvontakameroiden käyttö oli rakenteellisesti tärkeä osa esitystä. Se oli kontrollivallan väline, joka aiheutti monet esityksen keskeisistä konflikteista. Kun katsojat saivat kamerat käyttöönsä ja mahdollisuuden kuvata sillä mitä halusivat, he tarttuivat tilaisuuteen innokkaasti. Kontrollivalta oli nyt siirtynyt helle! Tämä muutti heidän katsojakokemustaan toisenlaiseksi, tietoisemmaksi. Osa katsojista oli sitä mieltä, että kuvaamisen myötä heidän kiinnostuksensa itse esityksen tapahtumiin väheni. Palautteen perusteella kaikkia tuntui kuitenkin kuvaaminen kiinnostavan. Monet halusivat videokuvan avulla näyttää toiselle katsojalle, mitä he itse näkivät. Kuvaaminen vaikutti siten tuovan uuden tason katsojien väliseen vuorovaikutukseen.

"Aloin olla tietoisempi kohtauksista ja aloin ikään kuin arvottamaan niitä mielessäni. Kuvasin niitä tapahtumia, jotka minusta sillä hetkellä olivat keskeisiä / mielenkiintoisia. Tunsin olevani ns. kuninkaan asemassa: olin tapahtumien yläpuolella arvottamassa esityksen tilanteita." (katsojapalaute 1)

"Kuvasin asioita ja tapahtumia mitä halusin nähdä TV-ruudussa. Kameraa oli kiva pitää mutta se vähän söi keskittymistä ympäröiviin tapahtumiin. Olin tietoisempi itsestäni ja olemassaolostani kun mulla oli kamera." (katsojapalaute 3)

Pyörätuolien liikuttelukin palveli visuaalisuuden lisäksi myös sisällöllistä interaktiota. Näyttelijöiden mahdollisuus kuljettaa katsojia pyörätuoleissa antoi heille valtaa katsojiin nähden ja uskoakseni tästä vallankäytön muodosta välittyi katsojalle tehokkaasti pyörätuolien symbolinen merkitys toisen armoilla olemisesta ja raajarikkoisuudesta.

6. Johtopäätökset: mitä opin?

Olen aina ollut sitä mieltä, että epäonnistumisista oppii enemmän kuin onnistumisista. Epäonnistumisen yhteydessä on suorastaan pakko katsoa itseään peiliin, ellei sitten päätä lapsellisesti syyttää kaikkia muita paitsi itseään. Onnistumisen kohdalla peiliin katsominen unohtuu herkemmin. Sitä voi olla tyytyväinen tai helpottunut, että kaikki meni hyvin, ja suunnata sitten hyvällä omatunnolla katseensa seuraaviin haastesiin.

Leea Klemolan (1998, 133) mukaan kaikki työt punnitaan sillä, tapahtuuko niissä itselle jonkinlaista muutosta. Väite on ehkä hieman mahtipontinen, mutta jos muuttumisella tarkoitetaan oppimista, olen kyllä samaa mieltä. Jos hyvästä produktiosta ei ota opikseen, työ on mennyt omalta osalta hukkaan.

"Lear" oli mosessa mielessä onnistunut produktio. Esityksestä tuli hyvä, harjoitusprosessi oli antoisa, katsojat pitivät näkemästään. Hyvä niin. Mutta mitä loppujen lopuksi opin "Lear"-prosessista?

Opin ainakin sen, että intuitioon voi luottaa. Se tuottaa mielenkiintoista ja jopa tarkkaa materiaalia. Teatteri on mielestäni mitä mainioin väline intuition muuttamiseksi näkyvään muotoon. Intuitio on erinomainen työväline, mutta se kelpaa myös jopa esityksen lähtökohdaksi. Vaikka pidänkin kovasti saarnaavasta ja paasaavasta, voimakkaan ja häikäilemättömänkin ideologisesta teatterista, minkään tietoisien sanoman tai sanottavan ei kuitenkaan tarvitse olla mielenkiintoisen teatteriesityksen lähtökohta. On muitakin mahdollisuuksia. Lähtökohtia voi olla useanlaisia, ja kunkin teatterintekijän on viisinta olla tässä suhteessa uskollinen itselleen.

Opin myös sen, että työryhmään voi luottaa, jos ohjaaja onnistuu rakentamaan heidän luovalle työlleen mielekkäät puitteet. Uskallanpa tämän produktion perusteella jopa väittää, että puitteiden rakentaminen on ohjaajan *tärkein* tehtävä.

LÄHTEET

Painetut lähteet

Ebrahimian, Babak A. 2004. *The Cinematic Theater*. The Scarecrow Press, Inc.

Kahiluoto, Atro 1998. *Työn ja elämän päämäärä on sama*. Teoksessa Korhonen, Kaisa (toim.) *Koirien ajama kettu*. Like

Klemola, Leea 1998. *Ettei eläisi itsensä vieressä*. Teoksessa Korhonen, Kaisa (toim.) *Koirien ajama kettu*. Like

Korhonen, Kaisa 1986. *Haastattelu*. Teoksessa Anneli Ollikainen (toim.) *Haaveesta vai pakosta - Näkökulmia teatteriohjaajan työhön*. Teatrikorkeakoulun julkaisusarja B2

Korhonen, Kaisa 1998. *Lukijalle*. Teoksessa Korhonen, Kaisa (toim.) *Koirien ajama kettu*. Like

Leppäkoski, Raila 1998. *Minun pitää olla se joka ei häpeä*. Teoksessa Korhonen, Kaisa (toim.) *Koirien ajama kettu*. Like

Shakespeare William. *Kuningas Lear*. suom. Paavo Cajander 1944. WSOY

Shakespeare William. *Kuningas Lear*. suom. Matti Rossi 1975. Tammi

Painamattomat lähteet

Alastalo, Marko 2005-2006. *Kirjeitä "Lear"-työryhmälle*. Marko Alastalon hallussa

"Lear"-produktion katsojapalautteet no. 1-9. 25.9.-10.11.2006. Marko Alastalon hallussa

Pohjannoro, Hannu. *Aleatoriikka*. WWW-sivustolla *1900-luvun musiikki*. Sibelius-Akatemian avoin yliopisto
http://www2.siba.fi/historia/1900/eksperiment_artikkelit/aleatoriikka_eks.html

Ran 1985

Elokuva, ohjaus Akira Kurosawa

Liite 1: "Learin" kohtausrunko

versio 5

LEAR-RUNKO

päivä 1

Edmundin tulo + vastaanottoseremonia

- teetarjoilu: Missä Lear? ->tytärten maailma
- Albany yrittää osallistua, mutta Goneril ajaa hänet pois -> Cordelia lohduttaa
- Kent vetäytyy lukemaan raamattua, ryhtyy myöhemmin saarnaamaan yksin jäävälle katsojalle
- Gloster imettää ja paapoo Edgaria, Cornwall puuhailee lääkärinurkkauksessaan
- Edmund yrittää ottaa kontaktia äitiinsä ja Edgariin, äiti káskee Edgarin toiseen huoneeseen -> Edgar yrittää lähennellä Kentiä, mutta hänestä tehdään tytärten mielikuvitusmaailman merenneitopoika
- Tyttäret ja Edgar tanssivat, Edmund keskeyttää (tupakka?)
 - > Edmundin ja Reganin lähentyminen, maailma alkaa rikkoutua
- Gloster ja planeetat - vs. Kent? <- Edgar
- Cornwallin ja Reganin sadomasotouhut
- Goneril maailmasta irrallaan - Albany palvelee
- Narrin tv-lähetys -> nukkumaanmenon aika
- Nukkumaanmenorituuaali, cornwall ja edmund: nuoren polven on pidettävä yhtiä

yö 1

Edgar uskoutuu Edmundille

- tupakka
- mistä lapset tulevat - valistusta Cordelian avulla
- pois lähteminen
- tissin imeminen - itsenäisyys :Sä olet ihan samanlainen kuin mä
- seksi
- Onko ketään jonkas kanssa Edgar haluaa jutella : Kent
- Kent ja homous -> suunnitelma (tajuako edmund että kyse on homoudesta?)
- Cordelia ja heterous: Onko Cordelia muovinukke vai ihminen?
- Missä Lear?

päivä 2

Aamurituuaali

Neuvonpito Edmundin kohtalosta

Lear-hälytys

Cornwallia oksettaa

Kent rukoilee

Gloster vikittelee Albanya, joka säikähtää(?)/irrottautuu, kun Goneril tulee -> Edgarin ruoka-aika -> planeetat

Edgar peilaa itseään -> Edgarin ruoka-aika -> Kent

Gonerilin ja Reganin hajoava maailma, josta Edmund vetää Reganin pois

Regan ja Edmund: millaista olisi jos Cornwallia ei olisi

Gonerilia ahdistaa -> albany myötäilee

Regan ja Cornwall: sadomaso (Reganin muuttunut suhtautuminen?)

Narrin tv-lähetys

Nukkumaanmenorituuaali

yö 2

Kent ja Edgar tapaavat ja jäävät kiinni -> pako control roomiin

- Edgarin romahdus

- Kent tunnustaa isyytensä

- Kent tajuaa että narri on Jumala

Kentin ja Edgarin tulokseton etsintä + narrin special-lähetys Kentistä ja Edgarista

Glosterin silmien puhkominen + Cornwallin kuolema

päivä 3 (-->)

Glosterin prosessi alkaa

Hautaaminen. Edgar ulos control roomista. Regan kuikuilee Edmundia, jolloin Edmund control roomiin. silmät katsojille. Selkkaus narrin kanssa, joka kärjistyy -> Narri julistaa Lear-hälytyksen

Lear-hälytys 2: kuka rakastaa eniten? Narri takaisin control roomiin, hälytyksen jälkeen myös Kent takaisin control roomiin

Hautaaminen. Gonerilin ja Reganin tuhoutunut maailma (Reganin huomio Edmundiin). Narri käskee Kentin pois control roomista -> Kent julistamaan ilosanomaa.

Kentin, Gonerilin ja Albanyin rituaali. Regan yrittää saada kontaktia Edmundiin, mutta Cornwallin kummittelu häiritsee. Edmund komeroon. Edgarin ja Glosterin kohtaaminen ja kuljetuksen alku.

Goneril komeroon, Albany lähtee perään, mutta Regan alkaa suostutella Albanyä tappamaan Glosterin. Kent ryhtyy rakentamaan alttaria.

Regan Cornwallin luokse, sovintoprosessi alkaa. Albany valmisteleo Glosterin tappamista. Goneril ja Edmund ulos komerosta, menevät ihmettelemään Control Roomin ovea.

Edmundin selkkaus narrin kanssa, mutta ketään ei kiinnosta. (Gonerilia kiinnostaa Control Room ja ovet) Edgar vie Glosterin boxin päälle.

Goneril menee juttelemaan Reganille, alkavat valmistella teerituaalia.

Albany tutustuttaa Edgarin lähemmin Cordeliaan, yrittää tappaa Glosterin, mutta ei onnistu. Kalikka kolahtaa maahan. Gloster jää boxin päälle.

Regan juo myrkytetyn teen ja kuolee. Goneril hyvästelee Albanyin ja lähtee bunkkerista.

Edgar paneskelee Cordeliaa siellä sun täällä. Regan ja Cornwall: on kivaa olla kuollut. Albany pakkaa purkit ja lähtee Gonerilin perään.

Narrikin häipyy. Kent rupeaa puuhaamaan exodusta.

(Edgarin ja Cordelian vihkiminen ?)
Edmund tyhjentää Cordeliasta ilmat.

Lear-hälytys 3: Cordelia on kuollut

Edgar ja Kent lähtevät etsimään rakkautta Luvattuun Maahan.

Cornwall ja Regan lähtevät bunkkerista: kuolleilla ei ole pelättävää.

Edmund ja Gloster jäävät.

Liite 2: "Learin henkilöiden kaaret

Lear-kaaret

EDMUND

Edmund saapuu bunkkeriin. Yrittää saada kontaktia bunkkerin asukkaisiin, äiti pyrkii estämään. Rakastuu Reganiin. Pelaa valtapeliä Cornwallin kanssa. Onnistuu voittamaan Edgarin luottamuksen. Ilmiantaa äidilleen Edgarin ja Kentin, auttaa heidät pakoon. Cornwall ja Regan puhkovat Glosterin silmät; Regan tappaa Cornwallin. Edmund hylkää Reganin. Ajautuu suhteeseen Gonerilin kanssa. Goneril myrkyttää Reganin ja poistuu bunkkerista.

EDGAR

Identiteetti hukassa. Imee äidin tissiä ja yrittää vietellä isäänsä. Edmund saapuu bunkkeriin ja onnistuu voittamaan Edgarin luottamuksen. Edmundin avulla hän onnistuu tapaamaan Kentin kahden kesken, mutta Edmundin juonen vuoksi Gloster yllättää heidät "itse teosta". Edgar ja Kent pakenevat control roomiin, jossa Edgar romahtaa. Poistuu control roomista, ystävystyy Albanyin kanssa. Albany esittelee Edgarin Cordelialle. Kohtaa sokean Glosterin ja lähtee kuljettamaan häntä. Onnistuu estämään Albanyä tappamasta Glosteria.

REGAN

Elää miehensä armoilla. Yhteinen mielikuvitusmaailma Gonerilin kanssa auttaa pakenemaan todellisuutta. Rakastuu Edmundiin. Tappaa miehensä, kun Glosterin silmiä puhketaan, mutta Edmund hylkää hänet ja aloittaa suhteen Gonerilin kanssa. Joutuu kuolleen miehensä vainoamaksi Houkuttelee Albanyä tappamaan Glosterin, mutta suunnitelma epäonnistuu. Juo teetä Gonerilin kanssa, toiseen kuppiin on sekoitettu myrkkyä, johon Regan kuolee.

GONERIL

Elää Reganin kanssa mielikuvitusmaailmassa. Kaikki sujuu hyvin, vaikka Albany ja Cornwall häiritsevät toisinaan. Edmund on uusi, vakavampi häiriötekijä, joka uhkaa viedä Reganin pois mielikuvitusmaailmasta. Goneril yrittää estää maailman hajoamisen viettelemällä Edmundin pois Reganilta, mutta asiat ovat muuttuneet peruuttamattomasti - Regan on muuttunut. Bunkkerin ruma maailma on turmellut Reganin ja Gonerilin kauniin maailman lopullisesti. Maailma pitää hylätä, joten Reganin tai Gonerilin on kuoltava. Regan juo teehen sekoitetun myrkyä ja kuolee. Goneril lähtee bunkkerista etsimään parempaa maailmaa.

GLOSTER

Gloster kontrolloi kaikkea. Kun kaikki on kontrollissa, kaikki on hallinnassa. Edmundin tulo on uhka kontrollille. Gloster yrittää pitää Edmundin ulkopuolisena. Edmund paljastaa Glosterille Kentin ja Edgarin salaisen suhteen. Gloster haluaa että heidät tapetaan, mutta he katoavat jäljettömiin. Gloster kelpuuttaa nyt Edmundin pojakseen. Cornwall ja Regan puhkovat Glosterin silmät ja ilmoittavat, että se oli Edmundin suunnitelma. Gloster alkaa nyt nähdä asioita omilla silmillään, mutta ei kykyne hahmottamaan mitään, saati kontrolloimaan. Kohtaa Edgarin, joka lähtee kuljettamaan häntä.

KENT

Kent on moralisti joka toimi aina oikein. Ohjenuoranaan hänellä on Jumalan Sana, sekä uskollisuus kuningasta kohtaan. Hän on eksynyt kaidalta polulta ainoastaan kerran: hänellä on ollut suhde Glosterin kanssa, ja sen synnin hedelmänä syntyi Edgar, joka on hänen Rangaistuksensa. Hänen elämänsä varjostaa Edgarin toistuvat viettely-yritykset, joita vastaan hän on Jumalan Sanan avulla taistellut urheasti. Edmundin tulo on uusi uhka, sillä hänkin on Glosterin poika. Edmund ei suoranaisesti vainoa Kentiä, mutta hänen tulonsa jälkeen Edgarin viettely-yritykset saavat uutta pontta. Eräänä yönä Edgar onnistuu yllättämään Kentin, ja Kent lankeaa. Siitä seuraa välitön rangaistus, sillä Gloster saa heidät kiinni itse teosta ja haluaa kostaa. Kent joutuu pakenemaan Edgarin kanssa Control Roomiin, jossa he kohtaavat Narrin. Selviää, että Narri on Jumala. Kentin uusi elämäntehtävä on julistaa henkensä uhalla bunkkerin asukkaille Jumalan tosiolemusta. Hänen saarnansa kaikuu kuitenkin kuuroille korville: bunkkerin asukkaat kieltävät Jumalan olemassaolon ja jatkavat moraalitonta elämänsä pimeydessä. Tähän pimeyteen he lopulta vetävät mukaan itse Jumalan, joka joutuu oman luomistyönsä uhriksi ja tuhoutuu.

CORNWALL

Kaikki kiusasivat Cornwallia, kun hän oli lapsi, mutta eivät kiusaa enää. Nyt kaikki pelkäävät Cornwallia. Mutta se ei riitä hänelle. Kaikkien pitää myös olla hänen alamaisiaan. Cornwallin valtapyrkimysten esteenä ovat lähinnä Kent ja Gloster, vanhan vallan edustajat. Kun Edmund tulee bunkkeriin kahden vieraan kanssa, Cornwall näkee tilaisuutensa. Jos hän saisi uudet tulokkaat liittolaisikseen, voimasuhteet

kääntyisivät hänen edukseen. Edmund vaikuttaakin suopealta, mutta kehenkään ei voi täysin luottaa. Edmundin toiminnan seurauksena onnistutaan kuitenkin karkottamaan Kent kääntämällä Gloster häntä vastaan. Ilman Kentin tukea Glosterin kaikkennäkevät silmät on helppo tehdä vaarattomiksi. Mutta juuri kun kaikki menee hyvin, Regan tappaa Cornwallin täysin yllättäen. Koska kaikki jäi pahasti kesken, Cornwall ryhtyy kummittlemaan Reganille

ALBANY

Albany rakastaa vaimoaan Gonerilia syvästi, mutta Goneril on hänelle tyly. Onneksi Cordelia lohduttaa. Myöhemmin Regankin osoittautuu ihanaksi; tosin ennen kuin Regan voi olla oikein tosi ihana, Albany pitää tappaa Gloster. Se ei kuitenkaan onnistu, koska Edgar estää sen. Joten Regankin muuttuu tylyksi. Onneksi Cordelia rakastaa aina pyyteettömästi. Siksi Albany päättää mennä naimisiin Cordelian kanssa. Mutta kesken vihkimistilaisuuden Edmund tappaa Cordelian. Albany on tähän saakka ollut mukava, mutta nyt Albany suuttuu ja yrittää tappaa kaikki häävieraat.

NARRI

Narri on vinksahtanut tiedemies. Hän on luonut bunkkerin tutkimustarkoituksiinsa, hänellä on meneillään ihmiskoe, jossa hän tutkii mm.vuorovaikutusta ja ehdollistamista. Nyt hän aikoo tutkia, mitä tapahtuu, jos tilaan tuodaan uusia henkilöitä. Hän järjestää Edmundin ja kaksi vierasta bunkkeriin. Odottamaton seuraus on se, että Kent ja Edgar löytää Narrin control roomin. Mutta se tarjoaa hyvän tilaisuuden tutkia Kentin ja Edgarin reaktioita, jotka eroavat paljon toisistaan: Edgar romahtaa, Kent uskoo tavannensa Jumalan. Kentin maaninen suhtautuminen alkaa viedä tilannetta pois Narrin hallinnasta. Narri paljastuu muillekin bunkkerin asukkaille, mutta kukaan ei tunnu piittaavan siitä.

Liite 3: "Lear"-katsojapalautelomakkeen kysymykset

Käytän katsojapalautetta kirjallisen lopputyöni lähdemateriaalina. Tietoja käsitellään anonymisti. Voit jatkaa kirjoittamista paperin kääntöpuolelle, jos tila loppuu kesken. Monet kiitokset palautteestasi!

1. Minkälaisia ajatuksia / tunteita esitys sinussa herätti?
2. Mistä esitys mielestäsi kertoi?
3. Miten koit yleisön ja esiintyjien välisen suhteen?
4. Syntyikö sinulle jonkinlainen kontakti tai suhde toiseen katsojaan esityksen kuluessa? Jos, niin millainen?
5. Miltä tuntui olla valvontakameroiden kuvattavana (Glosterin silmät)?
6. Kun sait kameran haltuusi, miten suhtauduit siihen ja miten käytit sitä? Muuttiko se katsojakokemustasi? Jos muutti, niin miten?
7. Pehdytkö esityksen taustamateriaaliin (n-a-r-r-i.livejournal.com)? Jos pehdyit, miten se vaikutti kokemukseesi itse esityksestä?
8. Muita mahdollisia huomioita?