

Sankarin kasvot marmorissa

Roolipeli kolmesta kuvanveistäjästä ja yhdestä pelaajasta kertomassa hahmostaan
Pelinjohtajan ohjeet

Jaa pelaajille hahmot. Kysy pelaajilta, kuka haluaa eniten sanallisen ja vähiten kuvallisen hahmon pelattavakseen. Hän saa pelata sankaria. Muut saavat pelata kuvanveistäjiä.

Pelin tapahtumapaikka on kuvanveistäjän paja, jonne **sankari** tulee pormestarin opastamana. Paikalla on **taiteilijan puoliso, kisälli ja oppipoika**, jotka haastattelevat sankaria tämän teosta ja piirtävät samaan aikaan vuorotellen taitellulle paperille sankarin kasvot osissa. Paperipohja on seikkailun liitteenä. Taittele paperi valmiiksi siten, että oppipoika aloittaa piirtämisen paperin alareunasta ja antaa sen taiteilijan puolisolalle taittaen oman osuutensa kuvasta piiloon. Tämä piirtää keskiosuuden, taittaa piirroksensa piiloon ja ojentaa paperin kisällille, joka piirtää pään yläosan. Kullakin taiteilijahahmoista on näin maksimissaan 15 minuuttia aikaa piirtää oma osuutensa ja tämän jälkeen heidän on annettava paperi seuraavalle. Pelin lopussa taitoksen avataan ja sankarin kasvot paljastuvat kaikille pelaajille siinä muodossa, missä ne lopulta ikuistettiin kiveen.

Pelinjohtajan ei tarvitse tehdä tässä pelissä juuri mitään ja kokeneet pelaajat voivat pelata skenaarion myös ilman pelinjohtajaa. Jaa hahmot. Kuvaile lavein vedoin ateljeehuone, jossa on keskeneräisiä savi- kipsi ja kiviveistoksia, talttoja, esiliinoja ja savipölyä ja isot ikkunat pohjoiseen. Sivuhahmosi on pormestari, joka saattaa sankarin ateljeeseen. Pormestari tietää, etteivät he ole oikeastaan taiteilijoita, vaan taiteilijan avustajia, mutta sitä ei sankarin tarvitse tietää. Patsas tulee torille ja kyllä taiteilijan avustajat saavat hänen puolestaan tehdä luonnokset.

Pelimaailmaa ei ole määritelty tarkasti etukäteen: kannusta pelaajia tarttumaan toistensa esittämiin yksityiskohtiin. Voitte myös yhdessä sopia pelimaailman genren ja teknologisen tason haluamallanne tavalla. Pelin aihe on kuitenkin sankarin ja ei-niin taitavien mutta näkemyksellisten kuvataiteilijoiden kohtaaminen.

Jos pelaajia on vain kolme, jätä oppipoika pois. Tässä tapauksessa kisälli piirtää oppipojan osuuden kokonaan ja kisällin osuuden voi taittaa kahteen puoliskoon. Näin kumpikin taiteilija piirtää kaksi siivua sankarin kasvoista.

Pelissä voi hyödyntää pelinjohtajan näkösuojaa antamalla sen kulloinkin piirtovuorossa olevalle pelaajalle.

Hahmo 1: **Sankari**

Tässä pelissä saat luvan kanssa kertoa hahmostasi. Voit valita pelihahmoksi jonkun entisen hahmosi, joka on tehnyt tai jonka luullaan tehneen sankariteon. Tällä teolla ei ole pelin kannalta juuri muuta merkitystä kuin viihdearvo. Enemmän on kyse siitä, kuka ja millainen sankarisi on ihmisenä. Hahmosi tarkoilla ominaisuuksilla tai taidoilla ei ole merkitystä, tärkeämpää on, että häntä pidetään pelin tapahtumakaupungissa sankarina. Voit myös halutessasi keksiä hahmon lennosta. Tässä pelissä on merkitystä sillä, miltä hahmosi kasvot näyttävät ja kuvaile niitä rohkeasti, jos kasvopiirteistä kysytään jotakin.

Hahmosi kunniaksi on järjestetty juhlat ja juhlien tuoksinassa pormestari on pyytänyt häntä käymään tapaamassa puolen tunnin ajan kuvanveistäjiä, joiden on tarkoitus muovata hahmostasi näköispatsas kaupungin torille. **Pelaajana sinun kannattaa vastata mahdollisimman kuvailevasti muiden pelaajien kysymyksiin, mutta hahmosi voi vastata oman luonteensa mukaisesti näiden taiteilijarenttujen jankkaamiseen.** Jos hahmosi on oppinut tai tuntee taiteita, hän saattaa jopa epäillä ettei joku taiteilijoista saattaa olla lahjaton. Olet pelin päähenkilö ja saat laittaa taiteilijarentut koville jos se sopii sankarin luonteeseen.

Pelin alussa kerro, miten sankari kävelee kuvataiteilijoiden työpajaan. Kerro, onko sankarilla jokin hattu tai päähine päässään ja miten hän riisuu sen jos on riisuaan.

Vapaaehtoinen lisätehtävä: piirrä hahmosi kasvokuva tähän. Älä näytä kuvaa muille pelaajille pelin aikana. Siitä voi olla iloa kaikille pelin lopussa.

Hahmo 2

Tuurijuopon kuvanveistäjän puoliso, joka on ottanut taiteilijan identiteetin

Sankari on tehnyt suuren teon kaupungin hyväksi. Kaupungin johtajat ovat päättäneet kustantaa sankaria esittävän näköispatsaan ja sankari tulee kesken juhlien näyttämään naamaansa muistomerkin muotoilua varten. Valitettavasti ukkosi juopotteli juhlilla liikaa, eikä ole työkunnossa. Tilaus on vuoden tärkein työ, joten tästä on pakko ottaa koppi. Kyllä sinä sen verran osaat kyniä pidellä, saakeli!

Te kolme haastattelette sankaria ja yritätte saada pelaajan kertomaan, miltä sankari näyttää. Samaan aikaan piirräte taiteltuun paperiin vuorotellen osan sankarin kasvoista. Kukin piirtää taiteltuun paperiin oman osuutensa näkemättä aikaisemmin piirrettyjä osia. Tämä pelin aikana syntyvä yhteistyöpiirros kuvastaa sitä, minkälainen sankaria esittävästä patsaasta lopulta tulee. Paperilla on valmiiksi osa ääriviivoista, jotta eri pelaajien piirtämät osat lomittuisivat sujuvasti yhteen. Voit piirtää ronskisti ohjeviivojen päälle. Sinä piirrät keskimmäisen osuuden, jossa on mm. Sankarin nenä ja silmät.

- Tervehdi sankaria, yritä saada hänet kertomaan itsestään ja persoonastaan. Yritä selvittää, mikä motivoi häntä. Selvitä ensimmäisen ainakin vartin aikana, millaiset silmät, nenä ja posket sankarilla on, jotta saat ne piirrettyä. **Kerro heti alussa taitelijasi katsovan sankaria syväälle silmiin.** Voit valita itse, minkälaiset hahmosi silmät ovat, mutta yritä saada selville samalla minkälaiset ovat sankarin silmät.

Apukysymyksiä, joita voit käyttää etenkin silloin, kun et ole itse piirtovuorossa:

- Monet kaupungin nuoret ihailevat teitä. Kuka on oma esikuvasi ja miksi?
- Onko teillä toivetta siitä, minkälaisessa asennossa haluatte itsenne kuvattavan?
- Mikä hyve on mielestänne mieluisin?
- Punastutko helposti? (samaan aikaan taiteilija tulee kiusallisen lähelle)
- Mikä sinua motivoi?
- Saako olla juotavaa? Mitä kaadetaan?

Omaa hahmoasi ei ole määritetty tarkemmin. Improvisoi loput piirteet, mikäli niitä tarvitaan. Hahmollesi on tärkeintä saada luonnos valmiiksi.

Hahmo 3

kuvanveistäjän kisälli mestarin roolissa

Sankari on tehnyt suuren teon kaupungin hyväksi. Kaupungin johtajat ovat päättäneet kustantaa sankaria esittävän näköispatsaan ja sankari tulee kesken juhlien näyttämään naamaansa muistomerkin muotoilua varten. Valitettavasti kuvanveistäjä mestari juopotteli juhlilla liikaa, eikä ole siinä kunnossa, että pysyisi tolpillaan. Taiteilijan rouva esittää miestänsä ja määräsi sinut ja oppipojan mukaan, jotta luonnokset patsaasta saadaan tehtyä mallin kanssa.

Te kolme haastattelette sankaria ja yritätte saada pelaajan kertomaan, miltä sankari näyttää. Samaan aikaan piirräte taiteltuun paperiin vuorotellen osan sankarin kasvoista. Kukin piirtää taiteltuun paperiin oman osuutensa näkemättä aikaisemmin piirrettyjä osia. Tämä pelin aikana syntyvä yhteistyöpiirros kuvastaa sitä, minkälainen sankaria esittävästä patsaasta lopulta tulee. Paperilla on valmiiksi osa ääri viivoista, jotta eri pelaajien piirtämät osat lomittuisivat sujuvasti yhteen. Voit piirtää ronskisti ohjeviivojen päälle. Sinä piirrät viimeisen osuuden, jossa on mm. sankarin kulmakarvat ja otsa.

- Etenkin pelin alussa odottaessasi omaa vuoroasi kisälli kokee, että keskustelu on vahvasti hänen vastuullaan, koska oppipoika ja taiteilijan puoliso tietävät kuvanveistosta kuitenkin vähemmän kuin sinä. Jos sankari vaikenee, tykitä häntä kysymyksillä. Voit kysyä häneltä esimerkiksi seuraavia asioita:

Mikä on suosikkiaseesi? Voitko näyttää sen? Mikä on tiukin tilanne, jossa olet ollut? Haluatko paljastaa jotakin tovereistasi ja apulaisistasi? Mikä on lempivärisi? Mikä on kampauksenne salaisuus? Pidittekö tukkaanne tuolla tavalla myös taistellessa? Minkä tyyppinen taide on eniten teidän mieleenne? Mitä klassikkoja arvostatte eniten? Jos korostaisimme jotakin kasvojenne piirrettä, niin minkä itse valitsisitte haptisimmaksi kohdaksi? Mitä mieltä olette ratsastajapatsaasta vaihtoehtona? Ratsastatteko? Millä?

Omaa hahmoasi ei ole määritetty tarkemmin. Improvisoi loput piirteet, mikäli niitä tarvitaan. Voit pelata kisälliä näkemyksellisenä luovan työn tekijänä, joka ei kuvaa vain ulkoista, vaan myös sisäistä konfliktia.

Hahmo 4

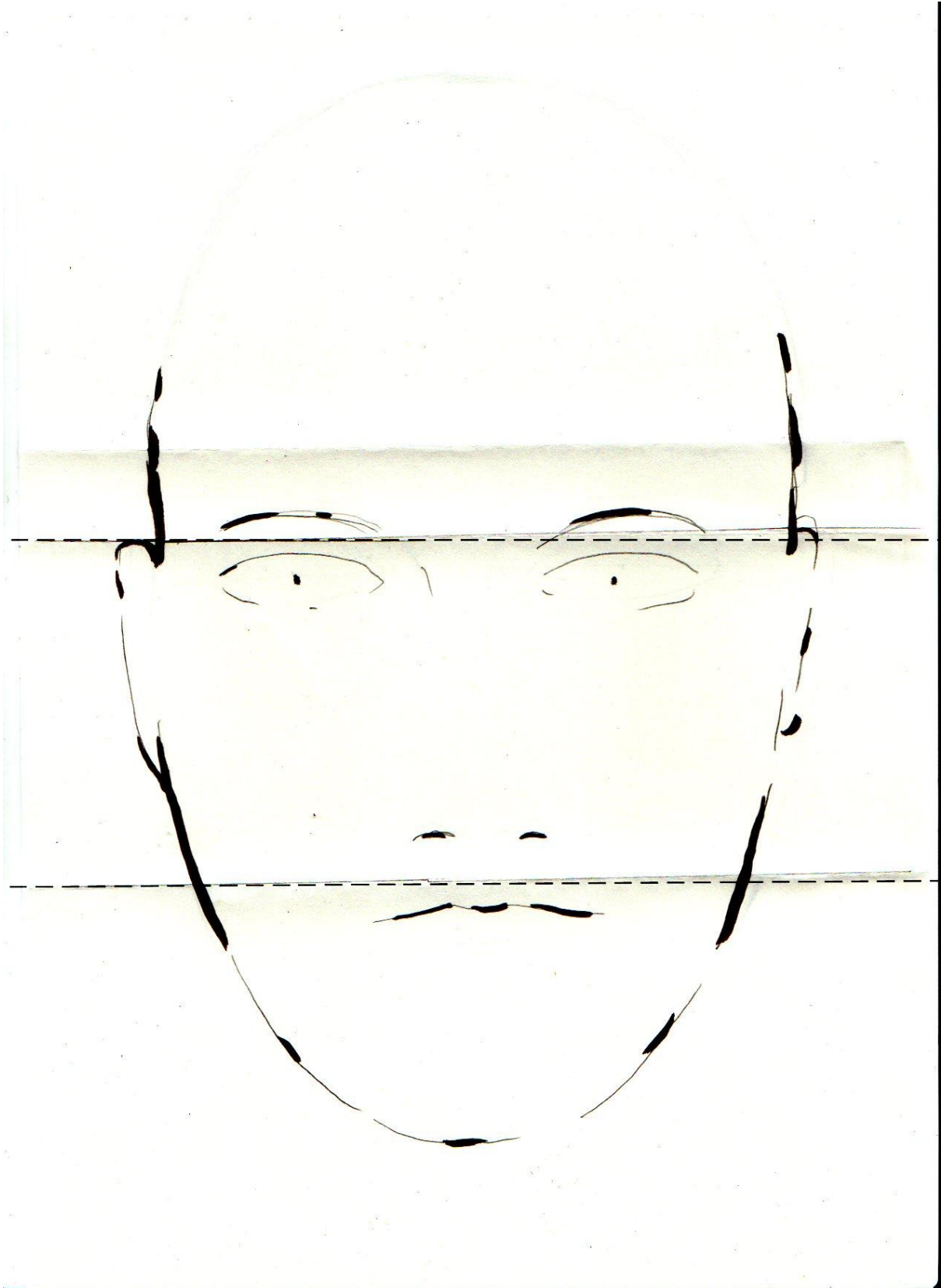
nokkela oppipoika esittämässä taiteilijaa

Sankari on tehnyt suuren teon kaupungin hyväksi. Kaupungin johtajat ovat päättäneet kustantaa sankaria esittävän näköispatsaan ja sankari tulee kesken juhlien näyttämään naamaansa muistomerkin muotoilua varten. Valitettavasti kuvanveistäjä mestari juopotteli juhlilla liikaa, eikä ole siinä kunnossa, että voisi tavata sankaria. Tilaus olisi vuoden tärkein työ, joten tästä on pakko ottaa koppi. Taiteilijan rouva esittää miestänsä ja määräsi sinut ja kisällin mukaan, jotta luonnokset patsaasta saadaan tehtyä mallin kanssa.

Te kolme haastattelette sankaria ja yritätte saada pelaajan kertomaan, miltä sankari näyttää. Samaan aikaan piirräte taiteltuun paperiin vuorotellen osan sankarin kasvoista. Kukin piirtää taiteltuun paperiin oman osuutensa näkemättä aikaisemmin piirrettyjä osia. Tämä pelin aikana syntyvä yhteistyöpiirros kuvastaa sitä, minkälainen sankaria esittävistä patsaasta lopulta tulee. Paperilla on valmiiksi osa ääriviivoista, jotta eri pelaajien piirtämät osat lomittuisivat sujuvasti yhteen. Voit piirtää ronskisti ohjeviivojen päälle. Sinä piirrät ensimmäisen osuuden, jossa on mm. Sankarin leuka ja suu.

- Kysy heti alussa sankarin suusta ja leuasta. Onko hänellä partaa? Hymyileekö vai irvisteleekö hän? Millaiset hampaat hänellä on?
- Sinua kiinnostavat sankarin saavutukset ja teot. Kysele pelin aikana sankarilta hänen teoistaan ja seikkailuistaan. Voit johtaa keskustelun pois sankarin ulkonäöstä ja saada pelaajan puhumaan hahmostaan muuten kuin visuaalisesti heti kun oma osuutesi on valmis. Voit tarttua pelaajan kertomiin asioihin ja kysellä niistä lisää.

Omaa hahmoasi ei ole määritetty tarkemmin. Improvisoi loput piirteet, mikäli niitä tarvitaan. Jos kisällä joutuu jotenkin kiusalliseen valoon, sinun mahdollisuutesi edetä urallasi paranevat.



kirjoittanut Wille Ruotsalainen