



KAUPUNKI
Kohtaavien unelmien koti!

Esityksen pohjarakenteet ja rakennuspalikat.

Esittävä taide
Teatteri-ilmaisun ohjaaja
Opinnäytetyö
27.4.2009

Edvard Lammervo

TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Esittävä taide		Suuntautumsvaihtoehto Teatteri-ilmaisun ohjaaja	
Tekijä Edvard Lammervo			
Työn nimi <i>KAUPUNKI – Kohtaavien unelmien koti!</i> Esityksen pohjarakenteet ja rakennuspalikat.			
Työn ohjaaja/ohjaajat Pia Houni			
Työn laji Opinnäytetyö	Aika 27.4.2009	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 55	
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Opinnäyteyöni lähtökohtana on tarve selvittää muotoa teatteriesityksessä: pystyä määrittelemään ja perustelemaan esityksen oma todellisuus, sen logiikka, rajat ja tekijät.</p> <p>Lähden selvittämään näitä asioita lopputyönäytelmässäni <i>KAUPUNKI – Kohtaavien unelmien koti!</i> Pyrin osoittamaan tietoisia rakenteita, muotoja ja elementtejä, jotka toimivat työskentely tukena sekä kirjoittaessa että ohjatessa. Tavoitteenani on, että esittelemäni näkemykset ja työkalut olisivat myös muiden alan toimijoiden ymmärrettävissä ja sovellettavissa.</p> <p>Työn alkupuolella avaan teatterikäsitystäni, jossa puolustan semioottista näkemystä taideteoksesta viestinä. Pidän myös esitystä omana, yhtenäisenä maailmanaan.</p> <p>Erittelen eri käsitteitä, jotka toimivat minulle tukena ja lähtökohtina kirjoitustyössäni. Osoitan esitykseni sisältämiä muotoja ja niiden suhteita toisiinsa. Käsittelen myös muodon mahdollisuuksia esityksen viestejä rakentaessa. Teorioiden lisäksi käytän esimerkkejä näytelmästäni, muun muassa sen ulkoisesta estetiikasta.</p> <p>Siirryn työssäni käsittelemään entistä enemmän esitystäni ja sen taustalla vaikuttaneita valintoja. Osoitan rajoja ja rakenteita, jotka toimivat minulle selkeänä apuna käsikirjoitusta ja sen dramaturgiaa rakentaessa.</p> <p>Loppupuolella havainnollistan konkreettisesti esittelemiäni käsitteitä ja työkaluja. Avaan muutamissa kohtauksissa niille nimeämiäni lähtökohtia ja osoitan, miten nuo elementit ilmeivät sekä käsikirjoituksen että ohjauksen tasolla.</p> <p>Lopun yhteenvedossa totean, että alussa pohtimani käsite esityksen muodosta ja sen eri tekijöistä on selkiytynyt minulle suuresti opinnäytetyöni myötä. Koen myös onnistuneeni esittelemään keinoja ja perusteita muodon rakentamiseen. Käsittelimäni näkemykset ja työkalut tulevat olemaan tärkeä osa työskentelyäni myös tulevaisuudessa.</p>			
Teos/Esitys/Produktio			
Säilytyspaikka Taideteollisen korkeakoulun kirjasto, Aralis-kirjastokeskus			
Avainsanat muoto, rakenne, semiotiikka, dramaturgia			

Degree Programme in Performing Arts		Specialisation Drama Instructor
Author Edvard Lammervo		
Title <i>KAUPUNKI</i> ; The Structures and the Building Blocks of a Performance.		
Tutor(s) Pia Houni		
Type of Work Bachelor´s Thesis	Date 27.4.2009	Number of pages + appendices 55
<p>ABSTRACT</p> <p>My thesis aimed at clarifying the form in a theatre performance; to be able to define and justify the reality of a performance as well as its logic, limits and other significant factors.</p> <p>I attempt to point out the conscious structures, forms and elements, which served as support mechanisms while writing and directing the performance <i>KAUPUNKI – Kohtaavien unelmien koti!</i> My aim is to have my visions and tools understood and adapted also by other workers in the field of theatre.</p> <p>In the beginning of my thesis, I will introduce own my view on theatre. I stand for the semiotic insight, which considers a work of art as a message. I also view a performance as its own, coherent world. Following this, I will classify the separate terms, which stand for a support and which function as a basis of my written work. I will point out some forms in my performance and their interrelatedness. Furthermore, I will also deal with the possibilities of form when building the messages of a performance. Beside the theories, I will also use examples from my play, e.g. its esthetical essence.</p> <p>Following this, I deal with my performance and choices affecting on the background. I point out some limits and structures, which served as support mechanisms when building the script and its dramaturgy.</p> <p>Then the introduced terms and tools are demonstrated. In few scenes, I will clarify how and why I had named them, and show how those elements came to reality in the script as well when directing.</p> <p>In summary, I discover that the idea of the form in a performance, has become a lot clearer for me along my thesis. I also consider that I have succeeded in demonstrating ways and arguments to build forms. The visions and tools I have handled will be an important part of my work also in the future.</p>		
Work / Performance / Project		
Place of Storage Aralis Library and Information Center, Helsinki		
Keywords form, structure, semiotics, dramaturgy		

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	3
2 KAUPUNKI – KOHTAAVIEN UNELMIEN KOTI!	4
2.1 Aiheesta kohti käsikirjoitusta.....	5
2.2 Käsikirjoituksesta tuotannoksi	6
2.3 Tuotannosta toteutukseen	7
2.4 Itse esitys	9
3 TEATTERIKÄSITYKSESTÄNI	12
3.1 Esitys on viesti.....	13
3.1.1 Jokainen elementti on viesti.....	14
3.1.2 Rajatut viestit	15
3.1.3 Viitteelliset viestit.....	17
3.2 Esitys on oma maailmansa.....	18
3.2.1 Esityksen omat pelisäännöt ja -välineet.....	19
3.2.2 Esityksen yhtenäinen muoto	20
4 ESITYKSEN RAKENNUSPALIKAT	22
4.1 Ulkoiset ja sisäiset tekijät.....	22
4.2 Muotojen alisteisuus ja pysyvyys	24
4.3 Muoto viestin välittäjänä.....	26
4.4 Elementtien kiertokulku	27
5 KAUPUNGIN POHJARAKENTEET	28
5.1 Yleiset suuntaviivat	29
5.2 Dialogia ja toimintaa	30
5.3 Valikoidut näkökulmat	31
5.4 Avoin asettelu.....	34
6 KOHTAUKSIA TOTEUTUKSINEEN	35
6.1 Akku ja laturi -kohtaus	36
6.1.1 Teksti	37
6.1.2 Ohjaus.....	39
6.2 Määrittelyjä-kohtaus.....	42
6.2.1 Teksti	42
6.2.2 Ohjaus.....	47
6.3 Runomies perjantai-iltana -kohtaus	48
6.3.1 Teksti	49

	2
6.3.2 Ohjaus.....	50
6.4 Toimintaa.....	51
6.4.1 Raitiovaunu ja Spuge -kohtaukset	51
6.4.2 Peilin edessä -kohtaus.....	52
6.4.3 Baari-kohtaus	54
7 YHTEENVETO JA LOPPUSANAT	57
8 LÄHTEET.....	60

1 JOHDANTO

Koska teatteri on taiteenlajina niin kokonaisvaltainen ja rajoittamaton, on minulle tekijänä ollut aina oleellista löytää muoto – pystyä määrittelemään ja perustelemaan esityksen oma todellisuus, sen logiikka, rajat ja tekijät. Tämä pätee niin tekstin tasolla, siirryttäessä siitä ohjaukseen, kuin myös jokaiseen esityksen elementtiin aina käsiohjelmaan asti. Muodolla itsessään ei ole vielä suurtakaan arvoa, mutta tarkkaan ja perustellusti käytettynä se on tehokas väline rakentaessa hallittua ja sujuvaa esitystä, kuten myös välittäessä esityksen viestejä. Oleellista on siis harkittu muoto, se että esitys kertoo yhtenäistä tarinaa yhtenäisin keinoin.

Tämä opinnäytetyöni tavoitteena on sanallistaa ja havainnollistaa niitä näkemyksiäni ja työkalujani, joiden avulla pyrin rakentamaan yhtenäisen ja sujuvan esityksen, välittäen samalla esityksen viestit katsomoon asti. Käsitelen työssäni koulutyönä kirjoittamaani ja ohjaamaani näytelmää *KAUPUNKI – Kohtaavien unelmien koti!* Pyrin osoittamaan esityksen sisäisiä pohjarakenteita ja rakennuspalikoita – noita harkittuja järjestelmiä, elementtejä ja muotoja, jotka olivat minulle konkreettisena tukena esitystä ja sen viestejä rakentaessa. Toiveenani on, että esittelemäni teoriat ja työkalut ovat ymmärrettävissä ja sovellettavissa myös muissa yhteyksissä.

KAUPUNKIA käsitellessäni keskityn pääasiassa sen käsikirjoitukseen ja dramaturgiaan, sekä joihinkin ohjauksellisiin ratkaisuihin niin kohtausten toteutuksessa kuin esimerkiksi puvustuksenkin kohdalla. Valo- ja äänisuunnitteluun en tarkemmin perehdy, koska niistä minulla ei ole yhtä kattavaa näkemystä ja kosketusta.

Luvussa 2 pohjustan käsittelemääni näytelmäni. Kerron suppeasti *KAUPUNGIN* synnystä ja toteutuksesta käsikirjoituksesta esityksiin asti. Kuvailen myös itse esitystä,

sen sisältöä ja estetiikkaa.

Luvussa 3 avaan teatterikäsitystäni. Aluksi valaisen paria termiä, jotka ovat keskeisessä osassa opinnäytetyössäni: muoto ja elementti. Tämän jälkeen käsittelen esityksen moninaisia viestejä, kuten myös esityksen omaa, yhtenäistä maailmaansa. Käsittely tapahtuu pitkälti teorisoiden, mutta myös konkreettisiin esimerkkeihin näytelmässäni osoittaen. Näkemysteni tukena minulla kulkee semioottinen taidekäsitys, erityisesti Jyri Vuorisen teokseen *Taideteos merkkeinä* (1997) viitaten.

Luvussa 4 erittelen esityksen elementtejä. Tällä kertaa turvaudun omiin teorioihini sekä entistä enemmän esimerkkeihin. Osoitan luomistyöni tueksi määrittämiäni ulkoisia rajoja ja sisäisiä rakennuspalikoita. Puhun myös muodosta, sen ilmenemisestä ja lainalaisuuksista esityksen eri tasoilla. Esimerkeissä esittelen muun muassa *KAUPUNGIN* ulkoisen estetiikan takana olleita tiukkoja linjauksia ja niiden perusteluita. Käsittelen lisäksi muodon mahdollisuuksia viestin välittäjänä.

Luvussa 5 osoitan *KAUPUNGIN* kirjoitustyön ja dramaturgian pohjalla olleita rakenteita. Kuvailen käsikirjoituksen sisäisiä, erilaisia näkökulmia ja muotoja, ja miten ne kulkivat esityksessä harkitussa linjassa. Havainnollistan näitä muun muassa näytelmän kohtausluettelon avulla, jota sovitan erilaisiin visuaalisiin kaavioihin.

Luvussa 6 käsittelen muutamia *KAUPUNGIN* kohtauksia. Osoitan niiden taustalle nimeämiäni tekijöitä ja miten ne siirtyivät sieltä käsikirjoituksen ja ohjauksen tasolle. Kuvailen myös joitain ohjauksessa käytettyjä fyysisiä rakenteita, niiden mukanaan tuomia selkeyttäviä toimintamalleja sekä viestejä.

Luvussa 7, joka sisältää yhteenvedon ja loppusanat, kommentoin johdannossa asettamiani tavoitteita. Summaan esittelemiäni näkemyksiä ja työkaluja, ja pohdin niiden käyttökelpoisuutta myös esitykseni ulkopuolella

2 KAUPUNKI – Kohtaavien unelmien koti!

Tässä kappaleessa kerron lyhyesti lopputyönäytelmäni synnystä ja toteutuksesta.

Kokonaisuudessaan tämä tapahtui vuoden 2008 aikana.



Yllä on näytelmän julisteessa ja flyerissä käytetty kuva (toteutus Ilya Poropudas). Se syntyi jo melko alkupuolella käsikirjoitusvaihetta. Myöhemmissä luvuissa tulen viittaamaan kuvaan ja sen estetiikkaan.

2.1 Aiheesta kohti käsikirjoitusta

Ajatuksissani oli ollut jo pidempään esitys, joka tarkastelee ihmisiä urbaanin ympäristön ehdoilla. Olen muuttanut pienehköstä Salosta lähtien suurempiin kaupunkeihin, ja lopulta vuonna 2003 Suomen suurimpaan kaupunkiin, Helsinkiin. Ulkopuolelta suurkaupunkiin siirtyneenä sen ilmiöt, toimintatavat ja roolimallit ovat olleet minulle mielenkiintoisia ja toisinaan omituisiakin, joten tahdoin tarkastella niitä myös lopputyössäni.

Alun perin suunnitelmissani oli varsin vapaamuotoinen ja jopa performatiivinen esitys, joka leikittelisi eri kerronnan keinoilla ja tyyllilajeilla. Mielessäni oli siis pitkälti toiminnallinen esitys perinteisemmän tekstiin pohjautuvan sellaisen sijaan. Alkuvuodesta 2008 osallistuin kuitenkin kouluni opintojaksolle *Avauksia käsikirjoittamiseen*. Sussa Lavosen vetämällä kurssilla jokaisen oppilaan tuli työstää

kirjallista materiaalia valitsemassaan muodossa ja valitsemastaan aiheesta. Minä valitsin aiheekseni kaupungin ja ihmisten käyttäytymisen sen sisällä.

Performatiivisemmasta esityksestä vielä haaveillessani esikuvanani oli brittiläinen kokeellisen teatterin ryhmä *Forced Entertainment*. Ryhmän esityksille on tyypillistä, että ne muotoutuvat hiljalleen pitkien improvisaatioharjoitusten myötä, joissa eri elementit, muodot ja tekstit kohtaavat satunnaisesti. Lopputuloksena on usein varsin toiminnallisia ja monitulkinnallisia esityksiä, joissa leikitellään fiktiivisen esityksen ja todellisen elämän rajoilla. Vaikka luovuin tuosta kokeellisemmasta muodosta siirryessäni kohti järjestelmällisesti käsikirjoitettua, fiktiivistä näytelmää, vaikutti *Forced Entertainmentille* ominainen materiaalin keruun tapa minuun vahvasti: ryhmän jäsenten tavoin vietin pitkiä aikoja vain vaellellen kaupungilla, tarkkaillen ihmisiä ja ilmiöitä. Aiheita ja tekstin palasia saattoi löytyä erittäin konkreettisesti ympäriltäni ja jopa siirtyä sellaisenaan suoraan käsikirjoitukseen – tästä hyvänä esimerkkinä kännykkäpuhelut, joita kuulin julkisissa liikennevälineissä, tai havaintoni viikonloppuisesta elämöinnistä keskustassa valomerkin jälkeen. Avoimet silmät ja korvat sekä muistikirja olivat minulle siis olennaisia välineitä käsikirjoituksen materiaalia kootessani.

Aloin kirjoittaa itsenäisiä kohtauksia eri tyyllilajeissa havaintojeni ja omien kokemusteni pohjalta. Hiljalleen keskiöön alkoi kohota kohtaaminen ja kohtaamattomuus kaupungissa, kun ihmiset yrittävät sen luomien toimintamallien ja roolien kautta löytää toisiaan. Päätin rajata runsasta aihiota edelleen kohdistaan sen nimenomaan nuoriin aikuisiin – itse kun kuulun tuohon ikäryhmään, niin siitä minä parhaiten tiedän.

Materiaalia alkoi kertyä eri muodoissa: mukana oli niin perinteisiä dialogi-kohtauksia, runoja kuin monologejakin. Haaveilin myös laulusta sekä kaavailin mielessäni toiminnallisia, jopa tanssillisia kohtauksia. Selvää kuitenkin oli, että esityksellä tulee olemaan selkeä käsikirjoitus. Esityksen nimeksi muotoutui *KAUPUNKI – Kohtaavien unelmien koti!*

2.2 Käsikirjoituksesta tuotannoksi

Saatuani käsikirjoituksen ja esityksen ideat hyvälle alulle, aloin käynnistää

tuotannollista puolta. Aloin hiljalleen kysellä ihmisiä työryhmääni ja jätin tuotantosuunnitelman koululle. Ohjaavaksi opettajaksi pyysin Sussa Lavosen, jonka kursilla ja opastuksessa olin käynnistänyt koko produktion. Kevään aikana suunnitelmani hyväksyttiin koulun ulkopuolisena tuotantona.

Esityspaikaksi etsin intiimiä teatteritilaa kouluni ulkopuolelta. Lopulta sopivaksi paikaksi – niin käytännönsyistä kuin tunnelmankin puolesta – osoittautui Valtimonteatteri. Valtimonteatteri on vuonna 2000 perustettu ammattiteatteriryhmä, joka vuokraa tilaansa aktiivisesti muillekin teatteriryhmille, niin ammattilaisille kuin myös opiskelijoille ja harrastajille. Maksimissaan noin 45 katsojaa vetävä, intiimi teatteritila sijaitsee Helsingin Kalliossa, osoitteessa Aleksis Kiven katu 22.

Työryhmän tahdoin pitää pienenä, jotta työskentely olisi joustavaa ja mielekästä. Neljän näyttelijän lisäksi hain ydinryhmään tuottajaa, valosuunnittelijaa, äänisuunnittelijaa, sekä tarvittaessa puvustajaa ja valo/ääniajajaa. Lisäksi aion hyödyntää ystävieni osaavaa apua internetsivujen ja graafisten tuotteiden valmistuksessa.

Tuottajaksi löysin kouluni ensimmäisen vuosiluokan opiskelijan, Päivi Äijälän. Koska toteutin esityksen koulun ulkopuolisena tuotantona toiminimeni kautta, olin myös itse vahvasti mukana tuotantotehtävissä. Valosuunnittelijaksi pyysin Tampereen ammattikorkeakoulussa valoilmaisua opiskelleen Ada Halosen, jonka tunsin jo aiemmasta teatteriproduktiosta. Adan suosituksesta kysyin ja sain ryhmääni Pauli Riikosen, joka opiskelee teatterikorkeakoulussa äänisuunnittelua. Näyttelijöiksi mukaan tulivat koulukaverini Marko Lindholm ja Annamari Rajaniemi, sekä samasta improvisaatioteatteri Poreesta tuttu, jo Stadian esittävän taiteen linjalta valmistunut Tuukka Tiihonen. Myös Mikkomarkus Ahtiainen, entinen luokkakaverini Lahden kansanopiston ajoilta ja nykyinen teatterikorkeakoulun näyttelijäopiskelija, lupautui auttamaan laulun kanssa.

2.3 Tuotannosta toteutukseen

Kesän nostin opintotukea ja kirjoitin näytelmääni. Sen luonne ja linjaukset alkoivat tarkentua, ja käsikirjoitus alkoi saavuttaa lopullista muotoaan. Neljänneksi ja

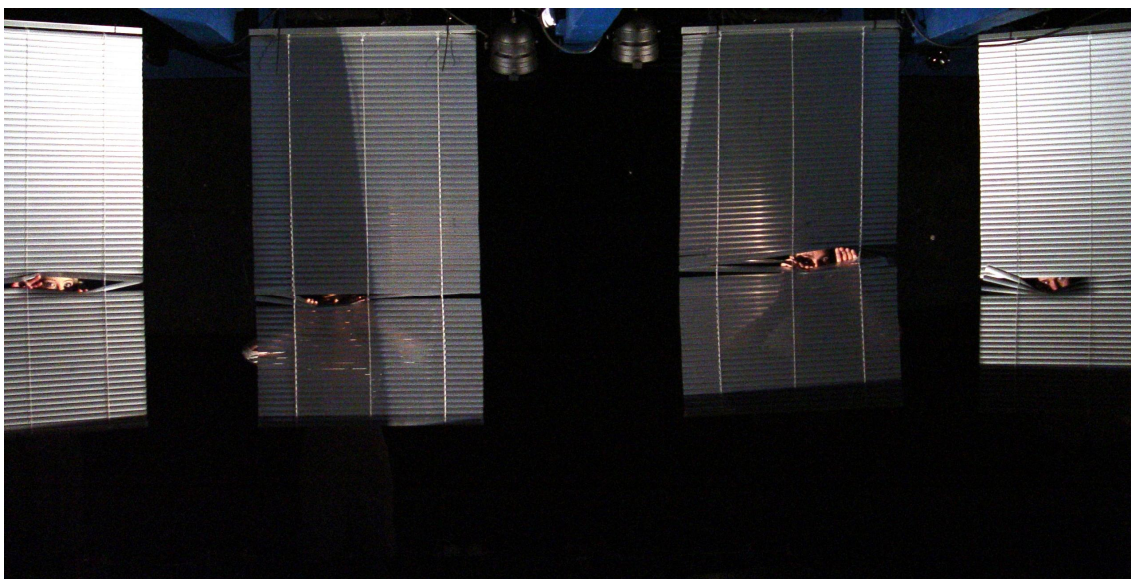
viimeiseksi näyttelijäksi varmistui Saana Peltola, jonka kanssa olin näytellyt aikaisemmin samassa produktiossa.

Syyskuun alussa kokoontuimme ensimmäisen kerran koko ydintyöryhmän kera. Tuosta alkoivat kunnan suunnittelut harjoituksineen. Konkreettisen tekemisen myötä mukaan tuli tekstipohjaisten kohtausten lisäksi myös kaavailemiani toiminnallisia kohtauksia. Harjoittelimme pääasiassa Ilves-teatterilla, joka on Käpylässä sijaitseva harrastajateatteri. Sieltä siirryimme Valtimonteatterille 16. lokakuuta. Työryhmä täydentyi valoajajalla, luokkakaverillani Riikka Sarvimäellä. Lisäksi hyödynsin ystäväni osaamista tuotannollisten tuotteiden kanssa: nettisivujen toteutuksesta vastasi Ilya Poropudas, sekä julisteen, flyerien ja promootiokuvien toteutuksesta Erkki Pynnönen. Puvustusta varten en etsinyt enää omaa henkilöäni, vaan hoidimme sen työryhmän kesken.

Roolini käsikirjoittajan ja ohjaajan välillä oli melko liukuva. Jo kirjoitusvaiheessa suunnittelin – toisinaan turhankin paljon – toteutusta ohjauksen tasolla. Dialogia kirjoittaessani rakensin tekstiin jo valmiiksi joitain toimintoja, ja toiminnallisempiakin kohtauksia ehdin miettiä pääni sisällä. Kirjotustyö myös osittain jatkui pitkälle treenikaudelle asti, mikä varmasti hämärsi roolieni rajaa.

Ensi-ilta oli 25. lokakuuta täydelle 28-hengen katsomolle. Tätä seurasi yhdeksän esitystä, jotka oli ripoteltu lähinnä viikonlopuille. Yleisöä riitti yli arvioidemme, yhteensä 232 henkilöä. Positiivista palautetta tuli runsaasti, mutta toki aiheellista kritiikkiäkin. Viimeinen esitys oli 3. joulukuuta.

2.4 Itse esitys



Kuvassa näyttelijät tirkistelemässä lavasteena käytettyjen sälekaihtimien takaa.

Tässä luvussa kuvailen hieman esityksen luonnetta ja muotoa, jotta siitä saisi paremman kuvan myöhemmän esityksen käsittelyni tueksi. Opinnäytetyön lomassa olevat esitysvalokuvat ovat kaikki koulukaverini Joakim Niinivirran ottamia.

Estetiikaltaan esitys oli varsin pelkistetty: lavasteiksi riittivät neljä tuolia ja pöytä, joita siirreltiin lavalla ja lavalta tarvittaessa. Katosta oli laskettavissa myös neljä sälekaihtimet (kuvassa yläpuolella), joita käytettiin eri yhteyksissä. Olennainen osa lavastusta ja kerrontaa yleensäkin olivat kolme piirtoheitintä, joilla heijastettiin Valtimonteatterin mustille seinille niin puistomaisemaa merkaava lehden kuva kuin pariutuvat tikku-ukotkin. Yleisilme oli harmaa, kattaen niin näyttelijöiden vaatetuksen, pöydän ja tuolit, kuin kalvotkin. Välillä väriä tuotiin yksittäisin vaatekappalein ja kalvopiirtelyin, sekä Ada Halosen valoin. Pauli Riikosen äänimaisemat olivat myös melko pelkistettyjä tilaa tai tunnelmaa luodessaan. Käytössä oli lisäksi pari mikrofonia, joita toisinaan käytettiin kerrontaa korostaessa tai äänitehosteita luodessa.



Kuvassa näyttelijät Saana Peltola ja Marko Lindholm kohtauksessa *Vaikutuksen alainen*. Näyttelijöiden kasvoilla erottuu piirtoheittimen heijastama teksti.

Estetiikaltaan ja toiminnaltaan esityksessä oli vahvasti läsnä minulle tuttu improvisaatioteatterin muoto: hahmot, tilat ja tilanteet muuttuivat viitteellisesti yleisön silmien edessä. Silloinkin kun näyttelijät eivät olleet rooleissaan, he odottivat vuoroaan näkyvillä, lavan reunalla. Rekvisiitasta oli käytössä oikeasti vain oleellisimmat, lähinnä joitain tuoppeja ja kännyköitä, loput luotiin miimisesti. Mielestäni teatterin tehtävä on kuvastaa todellista maailmaa, ei jäljitellä sitä. Esitys saa siis avoimesti olla esitys, paljastaa omat kerronnan keinonsa ilman, että pyrkii piiloutumaan jonkin ehyen illuusion taakse. Tämän lisäksi riisutulla estetiikalla oli myös oma tarkoituksensa: karsimalla lavalle tuotavan tavaran määrää pyrin nostamaan näyttelijöitä enemmän esille. Näytelmässä kun oli sen aiheenmukaisesti keskiössä kohtaaminen, niin tahdoin jättää tilaa ennen kaikkea ihmisille ja heidän väliselle kontaktilleen.

Itse sisältö koostui lyhyistä kohtauksista, jotka kuvasivat kaupunkia nuorine aikuisasukkaineen. Osassa niistä seikkailivat toistuen neljä päähenkilöä, osa taas oli aivan itsenäisiä. Kohtauksissa käsiteltiin erilaisia kohtaamisen ja kommunikaation ilmiöitä, mm. tekstiviestin merkkien merkityksiä, pariutumista baari-olosuhteissa ja julkisia yksityisiä kännykkäpuheluita raitiovaunussa. Kohtausten muodot vaihtelivat suuresti perinteisestä dialogista aina lauluun ja koreografioituun toimintaan asti, tyyllilajin ollessa lähinnä tragikoominen. Esityksen kesto oli noin puolitoista tuntia ilman väliaikaa.

Tässä näytelmän nimikoitu kohtausluettelo. Tulen tarkastelemaan sitä eri tavoin vielä luvuissa 5.2 ja 5.3.

PARVEKE
 AKKU JA LATURI
 RUNOMIES JA KUULOKKEET
 TUNTEIDEN FRISBEE
 IKKUNAN TAKANA
 MITÄ MÄ VASTAAN SILLE
 URBAN_MAN
 RUNOMIES IHASTUU
 RAITIOVAUNU
 SPUGE
 SATTUMAN LAKRITSI
 MÄÄRITTELYJÄ
 PEILIN EDESSÄ
 RUNOMIES PERJANTAI-ILTANA
 BAARI
 SOIDINMENOT
 MUSTA TUNTUI
 VIIMEINEN VALO
 KYLMÄÄKISIT
 VAIKUTUKSEN ALAINEN
 TUNNISTUS/TUNNUSTUS
 KARAOKE
 RUNOMIES HARHAILEE
 PARVEKE II

3 TEATTERIKÄSITYKSESTÄNI

Selventääkseni lähtökohtia opinnäytetyölleni, avaan aluksi käyttämiäni näkemyksiäni teatterista; siitä miten minä sen käsitan ja miten sitä käsittelen. Ensimmäiseksi lienee kuitenkin syytä avata paria termiä, joita työssäni toistuvasti käytän. Kyse on siis siitä, miten minä itse seuraavat käsitteet käsitan, mitä ne minulle tarkoittavat.

Elementti. Elementti voi olla mikä tahansa esityksen osa, sen osatekijä. *KAUPUNGISTA* voisin nimetä esimerkiksi seuraavia elementtejä: yksittäisessä kohtauksessa toimiva roolihenkilö, joku esityksessä kiertävistä teemoista, kohtauksessa käytettävä kännykkä, kerronnan välineenä toimivat kolme piirtoheitintä, puvustus kokonaisuudessaan tai vaikka punainen lippalakki sen yksittäisenä yksityiskohtana. Muodon (johon kohta pureudun tarkemmin) kautta omiksi elementteikseen kohoavat myös mm. runo- ja

dialogi-kohtaukset, näytelmän neljä päähenkilöä omine näkökulmineen, ja esityksen improvisaatioteatterin kaltainen, viitteellinen ja avoin estetiikka. Yksittäinen elementti voi sisältää monia muita elementtejä, ja monet elementit voivat muodostaa yhden yhteisen elementin. Yksinkertaistettuna elementit ovat siis esityksen rakennuspalikoita.

Muoto. Muodolla tarkoitan elementin olemusta. Se voi ilmentyä elementin ulkoasussa tai sisäisessä rakenteessa. *KAUPUNGIN* muodoista mainittakoon esimerkiksi kauttaaltaan harmaa-musta puvustus sekä siitä poikkeavat, päähenkilöillä kiertävät kolme punaista vaatekappaletta. Rekvisiitta oli muodoltaan viitteellistä mm. tyhjiine tuoppeineen ja tupakoineen, joita poltettiin niitä sytyttämättä. Kohtauksissa oli useampaa muotoa: dialogia, runoa, laulua ja sanatonta toimintaakin. Oma muotonsa oli myös noista erilaisista kohtauksista koostuvalla, pirstaleisella dramaturgialla.

Yhtenäinen muoto voi toimia myös yksittäisiä elementtejä yhdistävänä tekijänä. Antamalla kaikille yksittäisille vaatekappaleille tuon harmaanmustan sävyn, sitoo muoto yksittäisistä elementeistä yhden isomman elementin. Vastaavasti tuosta elementistä poikkeavat värilliset vaatekappalet linkittyvät toisiinsa yhtenäisen punaisen ulkoasunsa - eli muotonsa - kautta. Päähenkilöistä yhden - ja vain yhden - kohtaukset taas olivat kaikki rakennettu runon muotoon. Rakenteellisen muodon myötä tämä erottui omaksi hahmoksi, omaksi elementiksi.

Muoton liittyvät erottamattoasti rajat. Mitä tämä muoto rajaa sisäänsä? Miten tämä muoto rajaa itsensä erilleen muista?

Lisäksi tulen tässä työssäni käsittelemään *ulkoisia* ja *sisäisiä tekijöitä* sekä *pelivälineitä* ja *-kenttää*. Nuo esittelen kuitenkin vasta myöhemmässä vaiheessa, niitä käsittelevien lukujen ohessa sekä konkreettisten esimerkkien kautta.

3.1 Esitys on viesti

Käsitykseni teatteritaiteesta seuraa pitkälti semioottista taidekäsitystä. Kuten Jyri Vuorinenkin kirjassaan *Taideteos merkkeinä* muotoilee:

Taideteos on siis jotakin, jota kutsutaan merkiksi (tai symboliksi, tekstiksi, viestiksi); se ei ole vain olemassa, vaan se merkitsee tai sanoo jotain tai osoittaa toiseen todellisuuteen (Vuorinen 1997, 14).

Asia selvenee vielä myöhemmin Vuorisen teoksessa hänen summatessaan Lauri Olavi Routilan näkemystä:

(...) *taideteos on taitelijan lähettämä viesti vastaanottajalle; "teos, tekijä ja vastaanottaja yhdessä muodostavat ilmiön, jota kutsumme taiteeksi"; taideteos "tuotetaan ja konsumoidaan, lähetetään ja vastaanotetaan".*
(Vuorinen 1997, 151)

Teatteriesityksen viesti – niinkuin minä sitä ajattelen – voi olla esimerkiksi havainto tai väite liittyen oikeaan maailmaan, joka parhaimmillaan kääntää kokijan huomion itseensä ja ympäristöönsä. Toisessa tapauksessa esitys voi viestittää draamallisen tai esteettisen kokemuksen, josta kokija voi nauttia tunnetasolla, heijastamatta viestiä omaan elämäänsä. Mitä tahansa kokijalle tahdotaankaan välittää, kyse on esityksen kohdalla kuitenkin viestistä. Tarkemmin tarkasteltuna noita viestejä on yhdessä esityksessä erittäin runsas joukko: jo yksittäinen kohtaus tai pelkästään sen käsikirjoitettu teksti sisältää lukuisia viestejä. Omaa viestiään välittävät niin puvustus, äänimaailma, rekvisiitta, näyttelijät kuin kaikki muutkin esityksen elementit. Näiden viestien kokonaisuus ja kohtaaminen luovat yhdessä kohtauksen kerrallaan ja kokonaisuudessaan itse esityksen.

Oma tapani käsitellä esityksen viestejä on varsin informatiivinen: eri elementtien viestit välittävät tietoa, jotka yhdessä rakentavat esityksen tarinaa ja merkityksiä. Minulle nuo viestit ovat yleensä selkeästi sanallistettavissa, eli pyrin ensisijaisesti välittämään tunnetilan sijaan *tiedon*. Tunnereaktio seuraa, kun oikea yhdistelmä tietoa on välitetty niin, että se synnyttää tunteisiin vetoavan asetelman.

3.1.1 Jokainen elementti on viesti

Anette Arlander toteaa kirjassaan *Esitys tilana* seuraavasti:

Esitys ei voi olla puhtaasti maailma, sillä se on aina jossakin määrin esitys, fiktio ja keinotekoinen, tehty (Arlander 1998, 63).

Koska esitys on fiktiivisen ja rakennetun luonteensa myötä todellisuuden ja sen merkityksien yläpuolella, tulee jokaisesta sen elementistä merkityksellinen. Jokainen elementti – niin yksittäinen repliikki kuin näyttelijän punainen hattukin – on *valittu* tuoda lavalle. Silloin jokainen elementti on myös tulkittavissa viestiksi. Tämä johtaa siihen, että myös kaikki, mitä lavalle jätetään, on tulkittavissa viestiksi – haluttiin sitä

tai ei. Siksi kaikkien lavalla olevien elementtien tulee olla perusteltavissa niiden välittämien viestien kautta. Mikäli esityksen elementtejä ei ole harkittu loppuun asti, saattavat ne tuoda kokonaisuuteen ylimääräisiä tai muihin elementteihin nähden jopa ristiriitaisia viestejä.

Koska taide jättää aina varaa tulkinnalle, ei valittu elementti välttämättä välitä aina toivottua viestiä. Saman elementin viesti saattaa vaihdella vastaanottajasta riippuen. Lähtökohtaisen viestin tulee kuitenkin olla harkittu, vaikkei sen välittymistä voi taata. Toisin sanoen viestin lähettäjällä – eli taiteilijalla – tulee olla näkemyksensä välitettävistä viesteistä, vaikka vastaanottajan näkemys voikin olla eri.

3.1.2 Rajatut viestit

Niin kuin peruskäsitykseni on, teatteriesitys on kokonaisuus viestejä, jotka halutaan välittää kokijalle. Jos ja kun siis esityksellä tahdotaan välittää kokijalle jokin rajattu viesti, on esityksen sisältämiä viestejä myös syytä rajata. Karkeasti kärjistettynä: jos haluaa sanoa jotain, ei voi sanoa mitä vain. Tämä johtaa siihen, että esityksen aihetta teemoineen on syytä rajata ja esityksen viestien tulee taas olla sidottuina niihin.

Tähän rajaamiseen on myös syynsä kokijan vastaanottokykyä ajatellen: jos välitettäviä viestejä on erittäin paljon ja erilaisia – vaikkakin kaikki harkittuja – on niitä vaikea hallita. Runsasta ja rönsyilevää informaatiota on raskasta ottaa vastaan. Ja jos yritetään viestiä paljon kaikenlaista, ei yksikään viesti nouse erityisesti esille.

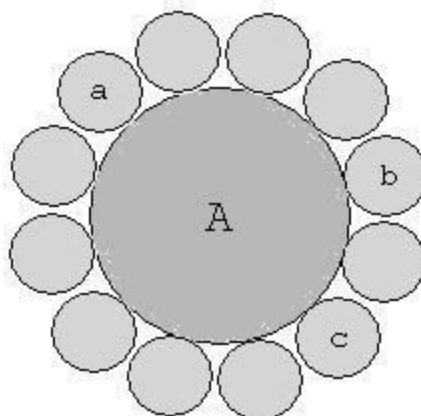
Esitystä rakentaessa on siis oleellista miettiä seuraavia kysymyksiä:

Mitä viestejä esitys välittää?

Miten viestit ovat suhteessa toisiinsa?

Tulevatko viestit perille asti?

Tarkastellessa vaikka esityksen aihetta ja siitä välitettäviä viestejä, tulee kohtausten viestit rajata kokonaisuuden mukaisesti. *KAUPUNGIN* kohdalla näytelmän läpileikkaava aihe oli kohtaaminen ja sen myötä myös kommunikaatio urbaaneissa olosuhteissa, ja yksittäiset kohtaukset käsittelivät tätä aihetta sen eri ilmenemismuodoissa. Tätä voi kuvastaa seuraavalla yksinkertaisella kaaviolla.



Kuvassa keskimäinen ja suurin pallo kuvaa koko näytelmän aihetta ja sen ympärillä olevat, pienemmät pallot taas yksittäisten kohtausten aiheita. *KAUPUNGIN* kohdalla rajasin kohtauksia aiheineen niin, että ne olivat kiinni koko näytelmän keskeisessä aiheessa. Yllä olevassa kuvassa iso A on näytelmän keskeinen aihe ja pienet kirjaimet kohtausten aiheita. Nimeän kuvaan suppeasti muutaman kohtausten aiheineen havainnollistaakseni ajatuksiani.

- A *KAUPUNKI – Kohtaavien unelmien koti!*
Kohtaaminen ja kommunikaatio kaupungissa.
- a *Akku ja laturi*
Tarpeeton ja toivoton pariutumisen tavoitellu.
- b *Määrittelyjä*
Ihmisten luokittelu ulkonäön kautta ja sen perusteella kontaktin hakeminen.
- c *Runomies perjantai-iltana*
Viikonlopun huumaava tunnelma ja halu löytää toinen ihminen baarista.

Myönnän kyllä, että näytelmään jäi pari kohtausta, jotka jäivät hieman etäisiksi yleisestä aiheesta. Esimerkiksi kohtauksessa *Tunteiden frisbee* oli kyllä läsnä ihmisten kohtaaminen ja yritys hallita kohtaamisia hallitsemalla tunteitaan, mutta vahvemmas aiheeksi kohtauksessa tuntui kuitenkin nousevan tuo yritys hallita tunteitaan. Jouduin myöntämään tämän itselleni jo harjoituskaudella. Siinä vaiheessa ensi-ilta oli kuitenkin jo niin lähellä, etten uskaltanut luopua kohtauksesta. Lisäksi se silti kertoi mielestäni jotain olennaista päähenkilöstään Helenasta, joka nähtiin myös myöhemmissä

kohtauksissa.

Tämän esimerkin kohdalla on syytä nostaa esille aikaisemmin esittämäni kysymykset: mitä viestejä esitys välittää, ja miten ne ovat suhteessa toisiinsa? Tässä tapauksessa kohtauksen viesti oli hieman harhaanjohtava, korostaessaan kokonaisuudesta poikkeavaa aihetta. Riskinä on, että tällainen viesti sotkee yleistä aihetta viesteineen viemällä huomiota toisaalle. Rärkeämmässä tapauksessa haitta olisi varmasti ollut suurempi: jos esimerkiksi yksi kohtauksista olisi käsitellyt äiti-poika-suhdetta, se olisi poikkeavuudessaan taatusti sekoittanut katsojan kuvaa kokonaisuudesta. Toisaalta kohtauksen välittämä viesti irrallisuudessaan jäisi varmasti varsin tehottomaksi.

Sovittaessani kohtauksia saman aiheen ympärille pyrin myös välttämään, etteivät kohtausten aiheet liikaa toista toisiaan – eli toista samaa viestiä.

3.1.3 Viitteelliset viestit

Kuten Arlander siteerauksessani jo pari alalukua sitten totesi, on esitys aina enemmän tai vähemmän fiktiota, keinotekoista. Tästä seuraa se, että esityksen ei mielestäni edes tarvitse yrittää jäljitellä todellisuutta. Todellista kuvaa ei tarvitse rakentaa lavalle, riittää että se luodaan viitteellisesti. Selitän asian esimerkin kautta.

Näytelmässäni oli kohtaus, joka tapahtui raitiovaunussa. Sen sijaan, että olisimme yrittäneet rakentaa mahdollisimman realistista raitiovaunua monipuolisten kuvaheijastusten, konkreettisten lavasteiden tai muiden keinojen avulla, rakennettiin se viitteellisin elementein eli viestein. Ainoa konkreettinen kuvitus olivat vaunun muotoon sommitellut tuolit, näyttelijät taas loivat miimisesti vaunun sisällä olevat tangot stop-nappeineen. Nuo saivat tuekseen kelmeän vihreän valaistuksen ja taustalle raitiovaunun äänet – näin raitiovaunu oli syntynyt lavalle. Vastaavasti taas toisessa kohtauksessa luotiin sukupuolitautilin poliklinikan aula pelkästään pöydällä ja parilla tuolilla, sekä heijastamalla seinälle klinikalla täytettävä kyselylomake.

Mielestäni on siis turha edes yrittää rakentaa realistisen kattavia kuvia – riittää että viesteistä välitetään vain tarpeelliset, joiden avulla katsoja voi rakentaa kokonaisen kuvan mielessään. Suotta viedä lavalle ylimääräisiä, samaa viestiä toistavia

elementtejä.

Rakentamalla kokonaiskuva viitteellisin viestein, tulee katsojasta myös sisällöntuottaja. Jos raitiovaunu tai jokin muu kuva yritetään rakentaa mahdollisimman kokonaisvaltaisesti, johtaa se siihen, että kuvaan ei mahdu muuta. Tuossa se nyt on, raitiovaunu, niin kuin se meille näytetään (tai esimerkiksi helikopteri, joka oikeasti tuotiin Helsingin Kaupunginteatterin lavalle taannoisessa esityksessä *Miss Saigon* (2004)). Mutta kun tyydytään pelkistämisen myötä viitteelliseen kerrontaan, jossa piirretään näkyville vain riittävät yksityiskohdat, jää katsojalle tilaa täyttää kuva omalla mielikuvituksellaan. Näin kuvasta tulee toivottavasti paljon rikkaampi, kuin mitä se itsessään rikkauteen pyrkivällä kerronnalla voisi olla – ja katsojan rooli kerronnan osallisena korostuu.

Mielestäni tämä katsojan aktiivisen roolin rakentaminen on olennaisen tärkeää: tekemällä katsojasta esityksen osallinen, katsoja ottaa esityksen enemmän omakseen – ja toivottavasti samalla vastaan esityksen viestit. Tämä mielikuvituksen stimuloiminen herättelee katsojaa tulkitsemaan esitystä aktiivisesti, etsimään ja rakentamaan sen viestejä.

3.2 Esitys on oma maailmansa

Minulle teatteri on taiteenmuodoista laajin ja rajattomin. Se voi hyödyntää mitä tahansa kerronnan keinoja, ainoastaan mielikuvituksen toimiessa rajoittimena. Aikaisemmat teatteritaiteen keinot ja tyylit eivät ole jotain, joita minun täytyy pyrkiä noudattamaan, vaan vara josta ammentaa. Teatterilla on lupa määrittää oma maailmansa aina uudestaan. *Forced Entertainment* -ryhmän taiteellinen johtaja, Tim Etchells, muotoilee asian hyvin:

Emmekö muuten voisi lopettaa koko ”kokeellinen teatteri” -termin käytön? Eikö jokaisen esityksen tulisi olla kokeellinen? Eikö jokaisen esityksen tule etsiä oma muotonsa, oma kielensä?
(Etchells, Teatteri-lehti 2006 (3), 27.)

Koska teatterin maailma on kerronnan keinoissaan rajaton, on sillä myös velvollisuus määrittää oma maailmansa uudestaan jokaisen esityksen kohdalla. Luoda kyseisen esityksen muoto, sen rajat, logiikka ja elementit – luoda omat pelisäännöt ja pelivälineet.

3.2.1 Esityksen omat pelisäännöt ja -välineet

Miksi sitten teatteri, tuo taiteen ehkä kokonaisvaltaisin muoto, ei saa virrata vapaasti, poukkoillen intuitiivisesti yli muodollisten ja tyyllisten rajojen? Miksi tietoiset muodot ja rajat? Mitä niillä saavutetaan?

Itse koen, että kun esityksessä – tai pienemmässä mittakaavassa yksittäisessä kohtauksessa – on tietoisesti rajattu pelikenttä pelivälineineen, se on kokijana helpompi ja mielekkäämpi ottaa vastaan. Kun katsoja tietää mitä ja miten katsoo, hän voi heittäytyä seuraamaan esitystä ilman, että joutuu koko ajan itse määrittämään sen sääntöjä ja merkityksiä uudelleen. Katsoja oppii lukemaan esitystä, hän voi keskittyä seuraamaan sitä, ilman että joutuu jatkuvasti ratkomaan sitä.

Esitystä voisi verrata jääkiekkopeliin. Kyseisen urheilulajin peruselementit sääntöineen ovat yksinkertaiset: kaukalossa on kaksi maalia, jota kumpaakin edustaa oma joukkueensa, ja kumpikin joukkue yrittää saada kiekon toisen joukkueen maaliin. Katsojalla, jolla ei ole aikaisempaa käsitystä jääkiekosta, menee ensimmäisellä katselukerralla aikansa, ennen kuin hän pääsee peliin mukaan. Pohjimmainen asetelma selvinnee melko nopeasti, mutta paitsioihin, aikaisiin ynnä muihin sääntöihin tutustuminen vie aikansa – yleensä ne täytyy opetella erikseen. Esitys taas on itsessään joka kerta oma pelinsä omine sääntöineen, jotka täytyy opettaa lavalta käsin esityksen ohessa.

Jääkiekossa on tarkkaan määritetyt elementtinsä kaikkine pelivälineineen ja sääntöineen. Kun katsoja on oppinut nämä, hän voi huoletta keskittyä itse peliin ja sen sisältöön. Hallittavissa oleva muoto takaa turvallisen katselukokemuksen – oli kyse sitten pelistä tai esityksestä. Jos kuitenkin toisen erän alussa kaukaloon tuodaan yllättäen kolmas maali, johon toinen joukkue nyt yrittää hyökätä, tai kolmannen erän aikana kiekko vaihdetaan jalkapalloon – eli jos jo tutuiksi tulleista pelivälineistä ja säännöistä poiketaan – hämmentää se katsojaa ja vie huomion itse pelin sisällöstä. Sama pätee taas esitykseenkin: ristiriitainen elementti rikkoo muodon ja hämmentää, kyseenalaistaen samalla aikaisemmin opetellut elementit.

Esityksen elementtien, muotojen ja rajojen määrittäminen on erityisen helpottavaa minulle myös tekijänä. Kun pystyn määrittämään esityksen olennaiset rakenteet ja elementit, niiden päälle on helppo rakentaa. Kun pystyn rajaamaan esityksen säännöt, sen pelikentän ja -välineet, esityksen kanssa on helppo pelata. Minulle esityksen elementtien rajaaminen ei ole kahlitseva, vaan päinvastoin vapauttava tekijä. Pysin aina määrittämään oleelliset elementit esityksen eri osa-alueilla, niin esityksen aiheen, juonen, dramaturgian kuin esteettisen ulkoasunkin alueella.

3.2.2 Esityksen yhtenäinen muoto

Esityksen rajojen ja elementtien selkeä määrittäminen ja niiden tarpeeksi pitkälle vieminen myös vapauttaa esityksen maailman sitä ympäröivästä todellisesta maailmasta, sen säännöistä ja viesteistä. Tämä tietenkin edellyttää sitä, että esityksen elementit rakentavat samaa kokonaisuutta, sen sijaan että poukkoilevat ympäriinsä vailla yhteinäistä muotoa.

Timo Vuorinen käsittelee yhtenäistä muotoa kirjoittaessaan taiteen ja kauneuden yhteydestä. Näin hän lainaa Charles Peirceä:

[...] sanoisin että ollakseen esteettisesti hyvä kohteella täytyy olla monia osia, jotka ovat toisiinsa sellaisissa suhteissa, että kokonaisuuteen syntyy positiivinen, yksinkertainen, välitön kvaliteetti. Mikä tahansa tämän saakin aikaan on esteettisesti hyvä riippumatta siitä, minkä luontoinen kokonaisuuden kvaliteetti on. (Peirce 1997, 80.)

Tästä Vuorinen jatkaa todeten: "Perustana on siis osien yhtenäisyys." Vuorinen käyttää esimerkeissään musiikkia, runoutta ja maalaustaidetta, mutta sama näkökulma on sovellettavissa mielestäni yhtä ehdottomasti myös teatteriesityksen kohdalle. Sama yhtenäisyys pätee niin esityksen välittämiin viesteihin kuin myös noihin pelisääntöihin välineineen.

Vuorinen kommentoi vielä yhtenäisyyden ja tunnereaktion yhteydestä seuraavasti.

Taideteos on "kalos"¹, kaunis tai "ilmaiseva" kun sen osat muodostavat yhtenäisen kokonaisuudesta kumpuava kvaliteetti. Vastaanottaja

1 Peirce etsi sopivaa sanaa kuvatakseen tuota yhtenäisyyden tuottamaa esteettistä laatua. Hänen mielestään englannin kielen sana *beauty* on merkitykseltään liian kapea-alainen, koska kauneus ei ole välttämätöntä sille, että teos on esteettisesti hyvä. Lähimmäksi pääsee kreikan kielen sana *kalos*, jolle hän ei löytänyt suoraa, sopivaa käännöstä.

puolestaan tajuaa teoksen kvaliteetin juuri tunnereaktiossaan tai sen myötä. (Vuorinen 1997, 81.)

Vastaavaan asiaan viittasin jo luvussa 3.1, jossa käsittelin teatteriesitystä viesteinä. Viestit itsessään ovat minulle varsin informatiivisia, mutta niiden yhdistelmästä, niiden yhtenäisyydestä seuraa tunnereaktio.

Alle olen poiminut pari kohtaa Patrice Paviksen laatimasta kyselylomakkeesta, joka toimii apuna analysoidessa esitystä.

1. Esityksen yleispiirteitä
 - (a) mikä on esityksen osatekijöitä koossapitävä voima
 - (b) näyttämöllepanon systeemien väliset suhteet
 - (c) yhtenäisyys tai epäyhtenäisyys
 - (d) produktion esteettiset periaatteet
- (Pavis 2005, 33-34.)

Pavis jatkaa kyselylomakkeen (johon kuuluu monia muitakin esityksen ominaisuuksia tarkastelevia kohtia) esiteltyään seuraavasti:

Koko kyselylomakkeen perustana on pakostakin ennalta määritelty ja analyysin kohdetta vääristelevä ideologia ja näkökulma. Kaiken kaikkiaan voitaisiin sanoa, että lähtökohtana on usko siihen, että esitystä voidaan analysoida eli se voidaan purkaa osiin ja että esitys on toiminnallinen kokonaisuus, jonka osat yhdessä antavat sille muodon ja merkityksen. (Pavis 2005, 34.)

Omakin näkemyseni on, että esitys on mahdollista purkaa paloihin ja analysoida sen elementit sekä viestit. Ennen kaikkea kyselylomakkeen osoittamien kohtien määrittäminen on minulle kuitenkin tärkeämpää tekijänä kuin katsojana. Noiden piirteiden sanallistaminen itselleni auttaa minua määrittämään rakentamaani esitystä, sitä mitä kerron, millä keinoin ja missä rajoissa – niin sisällöllisesti kuin myös ulkoisen estetiikan kohdalla. Kyselylomakkeen esittelemien kohtien kaltaisia kysymyksiä pyörittelin siis paljon päässäni rakentaessani *KAUPUNKIA*, vaikka en tuolloin ollut vielä Paviksen näkökulmiin tutustunutkaan.

4 ESITYKSEN RAKENNUSPALIKAT

Italialainen kirjailija Italo Calvino kuvailee kirjoitustyötään seuraavasti:

Toisinaan yritän keskittyä tarinaan, jonka haluaisin kirjoittaa, ja huomaan että minua kiinnostaa aivan muu asia, tai pikemminkin ei mikään

määrätty seikka vaan kaikki se, mikä jää kirjoitettavan tarinan ulkopuolelle. Suhde tuon määrätyn aiheen ja kaikkien sen mahdollisten muunnelmien ja vaihtoehtojen välillä, kaikki tapahtumat jotka aika ja paikka voivat sisältää. Se on voimia kuluttava, tuhoisa pakkomielle, joka riittää sulkemaan etenemismahdollisuuteni. Taistellakseni sitä vastaan yritän rajata sanottavani kenttää ja jakaa sitä yhä pienempiin alueisiin, jotka jaa edelleen osiinsa. (Calvino 1996, 73.)

Kirjoittaessani itsenäisiä kohtauksia *KAUPUNKIIN* olin usein saman ongelman edessä: minulla oli jokin idea, mutta liikaa vaihtoehtoja sen käsittelemiseen, sen saattamiseksi sanoiksi. Aloin kirjoittaa kohtausta epämääräisistä lähtökohdista toivoen löytäväni kohtauksen muodon siinä ohessa. Toisinaan toki kohtauksen elementtejä ja rajoja alkoi löytyä näinkin, mutta usein kirjoittaminen tyrehtyi ennen pitkää, kun en tiennyt mihin suuntaan jatkaa ja millä keinoilla. Vaihtoehtoja oli liikaa. Jotta kohtaus olisi päässyt hyvin käyntiin ja edennyt luontevasti loppuunsa asti, minun täytyi pystyä määrittämään selkeästi alkuasetelma sekä päämäärä ja välineet sen saavuttamiseksi. Siinäkin tapauksessa, että lähdin etsimään kohtauksen elementtejä ja muotoja kirjoittamisen ohessa, minun täytyi ennemmin tai myöhemmin pystyä määrittämään itselleni nuo tekstin oleelliset elementit ja rajat. Se oli minulle välttämätöntä voidakseni kirkastaa toivomani viestin ja välineet sen välittämiseksi.

Kirjoittaessa – niinkuin esitystä luodessa muissakin muodoissa – minulle on siis oleellista määrittää kohtauksen/esityksen elementit: se, mitä halutaan kertoa ja millä keinoilla. Kun pystyn määrittämään nämä tekijät, on niiden pohjalta helpompi tuottaa itse sisältöä.

4.1 Ulkoiset ja sisäiset tekijät

Esityksen elementit eivät käytännön tasolla ole aina erotettavissa toisistaan, vaan ne risteävät ja ruokkivat toisiaan. Selkeyttääkseni kuitenkin näkemyksiäni ja niiden käsitteitä, olen eritellyt elementtejä, jotka ovat minulle niin tekstiä kuin itse esitystäkin tehdessä olennaisen tärkeitä.

Karkeasti ilmaistuna esityksen elementit ovat rajattavissa *ulkoisiin tekijöihin*, joiden ehdoilla esitys etenee, ja *sisäisiin tekijöihin*, joiden avulla esitys etenee. Jako on minun itseni tekemä ja seuraavaksi pyrin avaamaan noita termejä sisältöineen.

Käsitellessä *ulkoisia tekijöitä*, on syytä ottaa huomioon muun muassa seuraavat kysymykset: Mikä on esityksen tyylilaji? Onko kyseessä komedia, tragedia vai kenties tragikomediala? Mikä on sen todellisuuden taso – realistinen, surrealistinen, symbolinen, vai joku muu? Mikä on sen ja katsojan välinen suhde? Mikä on esityksen suhde ympäröivään todellisuuteen?

Tässä muutamia asioita, jotka ovat olennaisia nimetessä esityksen ulkoisia tekijöitä. Niiden kautta määritetään teoksen *kehys*. Sen tavoitteena on määrittää esityksen *rajat*, sen *todellisuus* ja *lainalaisuudet*, joiden sisällä ja ehdoilla toiminta tapahtuu.

Kun ulkoiset tekijät on määritelty esityksen yleisellä tasolla, niitä voi – ja tulee – soveltaa jokaiseen yksittäiseen kohtaukseen. Tämä määrittely on minulle tekijänä erittäin helpottavaa: kun olen saanut selvitettyä itselleni yleiset linjaukset, minun ei tarvitse ratkoa niitä joka kohdassa uudestaan. Voin turvallisesti edetä jo vedettyjen linjausten ehdoilla, täyttäen annetut rajat, mutta menemättä niiden yli.

Kokonaisen esityksen kohdalla kehyksiä tulee yleensä määrittää useita. Vaikka kehyksistä kattavin, koko esitykselle linjat luova, vaikuttaa kaikkien kohtausten taustalla, voivat kohtauskohtaiset kehykset vaihdella suurestikin. Näitä eri tasoilla toimivia kehyksiä havainnollistan myöhemmin luvuissa 5.1 ja 5.2. *KAUPUNGIN* kohdalla kohtausten muodot poikkesivat paljonkin toisistaan – mutta harkitussa linjassa.

Seuraavaksi *sisäisiin tekijöihin*. Ulkoisen kehyksen määrittäminen antaa linjaukset, joiden ehdoilla esitys etenee ja pysyy muodossaan. Lisäksi on tarpeen määrittää sisäiset tekijät, joiden avulla draama kulkee niin, että se etenee päämääräänsä asti – eli välittää toivotun viestin. Käytännössä tämä tarkoittaa käsikirjoituksen tasolla esimerkiksi kohtauksen alkuasetelman nimeämistä, siinä toimivien henkilöiden määrittämistä ominaisuuksineen ja päämäärineen, sekä ympäristön ja toiminnan välineenä toimivan rekvisiitan nimeämistä.

Sisäisistä tekijöistä voidaan pilkkoa erikseen vielä *pelivälineet*. Pelivälineillä tarkoitan tekstin tai toiminnan tasolla kulkevia elementtejä, joiden kautta henkilöt yrittävät saavuttaa päämääränsä. Vaikkei kyse olisi roolihenkilöiden päämäärästä, voidaan pelivälineinä käsitellä muitakin elementtejä, joiden kautta kohtausta kuljetetaan eteenpäin kohti toivottua pistettä. Itse pidän ekonomisesta ja epäsuorasta kerronnasta.

Samojen, rajattujen elementtien kautta, esim. kännykän avulla, voidaan ilmaista mitä moninaisempia asioita, kun käytetään hieman mielikuvitusta ja symboliikkaa.

Ohjauksen tasolle, fyysiseen toimintaan siirryttäessä, minulle on yleensä tärkeää määrittää myös *pelikenttä*. Sen kautta pyrin selkiyttämään ja jäsentämään kohtausten elementtejä ja rajoja (esim. henkilöiden päämäärät) sitomalla ne määrättyihin fyysisiin paikkoihin tai toimintoihin. Esimerkiksi *KAUPUNGIN* dialogi-kohtauksissa, joiden muoto ei sitonut niitä mihinkään fyysisiin raameihin, pyrin yleensä määrittämään oman pelikenttensä.

Vaikka minulle on tärkeää määrittää nuo sisäiset ja ulkoiset tekijät ja niiden myötä selkeät rakenteet ja elementit, se ei kuitenkaan tarkoita kaavamaisista ja kuivaa ilmaisua. Esimerkiksi kohtausta kirjoittaessa nuo kaavamaisetkin linjaukset ovat tärkeitä olla pohjalla, mutta niiden päälle voi rakentaa runsasta ja eläväistä tekstiä – kunhan pysyy määritetyissä rajoissa.

Luvuissa 5 ja 6 tulen havainnollistamaan näitä ulkoisia ja sisäisiä tekijöitä sekä pelivälineitä ja -kenttiä vielä konkreettisemmin käytännön esimerkkien kautta.

4.2 Muotojen alisteisuus ja pysyvyys

Olennaista on määrittää, mitkä ovat esityksen elementtien ja niiden muotojen suhteet toisiinsa ja kokonaisuuteen nähden. Mitkä elementit on syytä sitoa samaan esteettiseen tai toiminnalliseen muotoon? Mitkä elementit on muodoltaan syytä erottaa toisistaan, kenties korostaa kontrastin kautta?

Hyvänä esimerkkinä muotojen alisteisuudesta, niiden yhtenäisestä linjasta, voin käyttää *KAUPUNGIN* yleistä estetiikkaa. Sitä määrittävä muoto oli leikki – ajatus oli, että me leikimme kaupunkia. Kaikki esityksen ulkoisen estetiikan elementit olivat alisteisia leikin estetiikalle. Tämä ensinäkin salli sen, että kaikki näyttelijät saivat olla näkyvillä – olivat sitten roolissa tai eivät. Kohtausten ulkopuolella olevat näyttelijät seurasivat vierestä toistensa leikkiä, odottaen omaa vuoroaan astua taas mukaan. Olenainen oli aina se raja, milloin leikki kohtausten välillä alkoi ja loppui.

Leikin muodon mukaisesti puvustuksen ei tarvinnut olla realistisen kattava; riitti että päälle vedettiin korkeintaan hahmon merkkäava yksittäinen asuste ja "tää olis nyt tää tyyppi". Hahmot vaihtuivat katsojien silmien edessä, jopa kesken kohtauksen. Näytelmässä merkkasimme vaatekappalein ainoastaan kolme hahmoa. Merkkäavina pukimina olivat lippalakki, käsilaukku ja huivi – kaikki punaisen huomiovärissä. Muuten näyttelijöiden asustus oli harmaata eri sävyissään. Lisäksi neljäs oma hahmonsa merkattiin mikrofonin käsittelyn sekä oman valaistuksen ja musiikkinsa kautta. (Luvussa 5.3 kerron lisää näistä neljästä hahmosta ja siitä, miksi heidät oli syytä korostaa erilleen näytelmän muusta hahmomassasta.)

Sama pelkistetyin viitteellinen estetiikka kulki läpi esityksen: lasit olivat tyhjiä, tupakkaa ei poltettu oikeasti, lakritsi oli teipattua narua, ravintolan taustaääninä pyöri sama klippi, puiston kuvitukseksi riitti kaiuttimista linnun viserrus ja yksi seinälle heijastettu lehti, jne. Leikki muotona sisälsi myös oman viestinsä, oman kommenttinsa urbaanista kulttuurista: kaupunkilaiset toimintatavat ja roolimallit ovat keinotekoisuudessaan kuin leikkiä, yksittäisen kansalaisen valitessan itselleen sopivat roolit ja pelit. Eri asia on, yhdistikö kukaan katsojista esityksen estetiikkaa leikiksi – tuota muotoa ja sen viestiä olisi voinut korostaa vielä enemmän. Joka tapauksessa olennaista kuitenkin oli, että se antoi työryhmällemme selkeät pelisäännöt rajoineen ja mahdollisuuksineen.

Esityksen elementin tulee pysyä muodossaan. Mikäli esimerkiksi laseissa ei ole oikeaa nestettä, ei sitä saa olla missään kohtauksessa. Jos näyttelijäntyö on selkeän tyyliä, tulee sen olla sitä alusta loppuun. Jos esityksessä käsitellään aitoja ruokia, poikkeaa selvästi mehusta valmistettu "punaviini" kokonaisuudesta. (Tämä esimerkki saattaa mennä jo hieman pilkun viilaamiseksi, mutta kyseiseen ilmiöön kiinnitin itse huomioni erästä esitystä katsoessani.) Tämä rikkoo aikaisemmin luodun muodon, kyseenalaistaen esityksen määrittämän maailman, sen pelivälineet ja logiikan. Poikkeama toimii huutomerkkinä, niin hyvässä kuin pahassa. Tietenkin muutokset muodossa ovat myös sallittuja, mutta silloin ne tulee tehdä perustellusti ja selvästi. Epämääräinen muotojen välillä poukkoilu herättää kysymyksiä ja vie huomiota itse sisällöstä.

4.3 Muoto viestin välittäjänä

Yhtenäinen muoto – tai siitä poikkeaminen – toimii myös viestiä korostaessa. Käsittelen tässä esimerkissä näytelmäni puvustusta. Niin kuin aikaisemmin jo mainitsin, kaikki näyttelijät oli puettu harmaan eri sävyihin. Tämä oli viittaus kaupungin geneeriseen ”harmaaseen massaan”, jota tulvii ohitsemme. Näistä muutamille annoimme persoonallisuuden merkkamalla nämä punaisin vaatekappalein. Yhtenäisen ja yhdistävän punaisen elementin myötä nämä merkatut henkilöt saattoi myös tulkita yhdeksi ja samaksi henkilöksi eri puolineen.

Mikäli näyttelijöiden vaatetuksella ei olisi ollut yhteistä linjaa, yhteistä muotoa, ei tuo harmaa tai punainen piirre sen välittämiseen viesteineen olisi puskenut esille. Jos yleinen puvustus olisi ollut poukkoillut rajaamattomasti eri väreissä, ei hahmojen yhtenäisyys saati poikkeavan punainen pukine olisi korostunut omaksi viestikseen asti. Korostamalla siis elementin muotoa se kohoaa merkitykselliseksi – siitä tulee oma viestinsä.

Sama pysyvyys tai siitä poikkeaminen pätee myös elementin välittämään viestiin: jos yhdellä muuten niin harmaista näyttelijöistäni olisi ollut valkoiset housut, olisi tuo poikkeama kyseenalaistanut yhteisen muodon ja sen viestin. Se olisi jopa tuonut virhearvonsa myötä uuden viestin katsojan tulkittavaksi, ja tässä tapauksessa aivan turhaan.

Myös käsitellessäni tekstiä ja fyysistä toimintaa lavalla, minulle on tärkeää muoto. Tässäkin yhteydessä selkeä muoto antaa – konkreettisten raamien lisäksi – mahdollisuuden viestin välittämiseen. Aina ei ole tarpeen rakentaa uusia, itsenäisiä muotoja, vaan usein jo entuudestaan tuttu ja tunnistettava muoto toimii paremmin. *KAUPUNGIN* kohtauksessa *Musta tuntui* vertaillaan (naisen ja miehen) poikkeavia tapoja suhtautua yhteiseen seksiaktiin: siinä missä nainen kuvailee sitä abstraktein kielikuvin leijuen yleissä tunnelmissa, tarkastelee mies samaa toimitusta fyysisen suorituksen tasolla. Korostaakseni miehen näkökulmaa ja sen viestiä, oli hänen puheensa puettu urheiluselostuksen omaiseen asuun aina analyttisiä lauseita ja taustalla soivaa klassista *Urheiluruudun* tunnusmusiikkia myöten (*Tuhannen markan seteli*, säveltänyt Gösta Sundqvist).

Lainamalla siis miehen puheen muoto kulttuurellisesti tunnistettavasta

urheiluselostuksen muodosta (ja varmistamalla sen välittyminen tuolla tutulla musiikilla), sisältää se siihen olennaisesti liittyvän viestin urheiluosuorituksesta. Yleisesti tunnistettava muoto sisältää yleisesti tunnistettavan viestin. Tuttu muoto antoi minulle myös selkeitä pelivälineitä ja rajoja tekstin tuottamiseen: saatoinkin helposti ammentaa urheiluselostuksista tuttuja ilmaisuja, soveltaen niitä nyt seksiaktiin. Samalla pidin huolen siitä, että tekstisisältö pysyi asiaan kuuluvasti tiukan analyysin puolella.

4.4 Elementtien kiertokulku

KAUPUNGIN alkuperäisessä mainoskuvassa (jonka esittelin luvun 2 alussa) oli elementtejä, jotka toistuivat myöhemmin eri muodoissa. Keltamustaa taajama-kylttiä asuttanut yksinäinen ihmishahmo ikkunassaan oli mallina myös mainosvalokuvissa.



Kuvassa nettisivuilla käytetty kuvasarja. Näitä neljää ikkunakuvaa käytettiin niin yhdessä kuin yksinkin. Kuvat ovat minun itseni ottamia ja Erkkä Pynnösen käsittelemiä.

Kohtauksessa *Määrittelyjä* käytettyyn kalvoon oli myös poimittu mallia tuosta

alkuperäisestä kaupunki-silhuetista. Kalvokuvan ihmishahmot olivat samanlaisen pelkistetyn muodon mukaisia. (Tätä tapausta käsittelen vielä luvussa 6.2.2.) Vastaava ikkuna-asetelma toistui vielä näytelmässäkin, kohtauksessa *Ikkunan takana*. Käsiohjelman muoto taas jäljitteli taiteltua kaupungin katukarttaa.

Kiertokulkua tapahtui *KAUPUNGISSA* useammalla tasolla. Käsikirjoituksessa olevat elementit toistuivat niin tekstissä kuin lavallakin. Tämä elementtien kiertokulku on yhteydessä myös useampaan aikaisemmin käsittelemääni aiheeseen: esityksen yhtenäisyys, esityksen omat pelivälineensä, sekä elementtien alisteisuus.

5 KAUPUNGIN POHJARAKENTEET

Vaikka *KAUPUNKI* itsessään sisälsi monenlaista kohtausta ja erilaista elementtiä, niiden pinnan alla oli tarkkaan mietityt rajat ja linjaukset. Tämä oli minulle – kuten varmasti muullekin työryhmälle – välttämätöntä, jotta pystyin määrittämään, mistä kerron, millä keinoin ja missä rajoissa. Seuraavaksi pyrin osoittamaan noita tietoisia rakenteita käsikirjoituksen tasolla, sen ulkoisissa ja sisäisissä tekijöissä. Luvussa 6 kuvailen niiden samojen elementtien kiertokulkua myös ohjauksen tasolle.

5.1 Yleiset suuntaviivat

Tahdoin pitää teoksen itsenäisenä, joten päätin rajata pois suorat viittaukset oikeisiin (julkisuuden) henkilöihin tai ilmiöihin. Tarkoitus oli, ettei esitys vaadi liikaa tietämystä sen ulkopuolisista ilmiöistä, ettei se tukeudu niihin. Tietenkin esitys kuvastaa kaupunkia ja sen ihmisiä, mutta pyrin tekemään tuon tarpeeksi geneerisellä tasolla. Sallin ainoastaan suorat viittaukset tiettyihin Helsingin paikkoihin, lähinnä ravintoloihin ja baareihin. Noista ainoa, joka edellyttää tarkempaa tietämystä paikan luonteesta, oli homoseksuaalien suosima yökerho *DTM*, johon ratkaisevasti viitataan kohtauksessa *Sattuman lakritsi*. Koin *DTM*:n kuitenkin niin yleisesti tunnetuksi käsitteeksi, että siihen saattoi turvallisesti viitata. (Vrt. edellisessä luvun puhe tutusta muodosta ja sille ominaisesta viestistä.)

Erilliset kohtaukset oli myös tarkoitus pitää itsenäisinä, vaikka osassa niistä seikkailivatkin samat päähenkilöt. Pyrin kuitenkin rakentamaan kohtaukset niin, että ne toimivat omina kokonaisuuksinaan ilman, että niiden merkitys oli riippuvainen muista kohtauksista. Tähänkin oli pari poikkeusta, joissa kohtauksen merkitys syntyi aikaisempien kohtausten pohjalta: lopun parveke-kohtaus, jonka asetelma oli pohjustettu avauksen parveke-kohtauksessa, sekä yhden päähenkilöistä, Tepon, loppukohtaus, jonka käänne oli nähtävissä seurauksena aikaisempien kohtausten kohtaloista.

Yleisesti siis linjaus oli, että jokainen kohtaus välitti itsenäisen havaintonsa jostain ilmiöstä kaupunkilaisten kohtaamisen/kohtaamattomuuden ympäriltä. Toki tarkoitus oli, että kohtausten summa olisi enemmän kuin niiden itsenäiset sisältönsä, ja katsojilla oli oikeus yhdistellä kohtauksia ja niissä viliseviä henkilöitä omassa päässään niin kuin itse koki.

Vallitseva tyyli oli itselleni luonteva arkinen tragikomediala, vaikka traagisuuden ja koomisuuden painopisteet kohtausten välillä hieman vaihtelivatkin.

Yleiset suuntaviivat – eli kehys – olivat siis kohtauksista kuin kohtauksista kirjoittaessani seuraavat:

Omavaraisuus: kohtausten merkitys ei saa rakentua sen itsensä ulkopuolelle viitattavien ilmiöiden varaan.

Itsenäisyys: jokainen kohtaus on nähtävissä omana kokonaisuutenaan, se ei ole riippuvainen muista kohtauksista.

Arkinen tragikomediala: kohtausten sisältö on sidottu realistiseen – joskin toisinaan liioiteltuun – todellisuuteen, tragikoomisin vivahtein korostettuna.

5.2 Dialogia ja toimintaa

Käsikirjoituksen alkuvaiheista asti alkoi olla selvää, että se ei tule rajautumaan pelkästään yhteen muotoon. Mukaan kun tuli niin dialogia, runoa, monologia kuin toimintaakin. Koin tärkeäksi erottaa nuo erilaiset elementit toisistaan, jotta ne olivat selkeitä työstää minulle sekä toivottavasti vastaanottaa yleisölle. Yksinkertaistettuna

kohtaukset olivat jaettavissa kahteen kategoriaan: dialogiin ja toimintaan.

Dialogi-kohtauksissa pyrin kirjoittamaan luontevaa ja naturalistista tekstiä, ja ne perustuivat pitkälti dialogiin ja henkilöiden välisiin jännitteisiin. *Toiminta*-kohtauksissa taas oli lupa kertoa tarinaa kaikkien muidenkin keinojen avulla: toiminta, koreografia, runo, laulu jne. Noissa tyyllilajin ja tekstin ei tarvinnut rajoittua naturalistiseen ilmaisuun, vaan se sai ottaa vapaasti vaatimansa muodon. Toiminnallisimmissakin toiminta-kohtauksista olin kyllä etukäteen miettinyt ideoita, joiden pohjalta muun työryhmän kanssa kokeilimme ja kehitimme kohtaukset muotoonsa.

Kohtausluetteloa tarkastellessa jako dialogi- ja toiminta-kohtausten välillä oli seuraava (dialogi-kohtaukset on maalattu **punaisella** ja toiminta-kohtaukset **sinisellä**):

PARVEKE
 AKKU JA LATURI
 RUNOMIES JA KUULOKKEET
 TUNTEIDEN FRISBEE
 IKKUNAN TAKANA
 MITÄ MÄ VASTAAN SILLE
 URBAN_MAN
 RUNOMIES IHASTUU
 RAITIOVAUNU
 SPUGE
 SATTUMAN LAKRITSI
 MÄÄRITTELYJÄ
 PEILIN EDESSÄ
 RUNOMIES PERJANTAI-ILTANA
 BAARI
 SOIDINMENOT
 MUSTA TUNTUI
 VIIMEINEN VALO
 KYLMÄÄKISIT
 VAIKUTUKSEN ALAINEN
 TUNNISTUS/TUNNUSTUS
 KARAOKE
 RUNOMIES HARHAILEE
 PARVEKE II

Kun kirjoitin dialogi-kohtauksia (ja ohjasin näyttelijöitä niiden sisällä), pidin huolta siitä, että niiden *kehys* oli sama: tyyllilaji pysyi naturalistisena ja toiminta perustui kohtauksen henkilöiden välisiin asetelmiin. Toiminta-kohtaukset taas oli vapautettu tästä naturalistisuudesta – niillä oli jopa velvollisuus mennä sen toiselle puolelle, jotta ne erottuivat dialogi-kohtauksista. Toiminta-kohtauksilla oli lupa luoda oma

kehyksensä, oma muotonsa. Silti näiden kohtauskohtaisten kehysten tuli pysyä aikaisemmin määritetyn yleisen kehyksen sisällä (jota kuvailin luvussa 5.1). Sekoittamalla erilaisia kohtauksia, erilaisia muotoja, pyrin tuomaan esitykselle elävyyttä ja rytmiä.

5.3 Valikoidut näkökulmat

Aluksi kirjoitin kohtauksia satunnaisesti kaupunki-ilmiöitä tarkastellen, mutta ennen pitkää niistä alkoi korostua tiettyjä näkökulmia. Huomasin, että hahmoissa korostuivat erilaiset puolet omasta itsestäni. Niinpä päädyin erottelemaan neljä eri puolta itsestäni, viemään nämä piirteet tarpeeksi pitkälle, ja antamaan niille jokaiselle oman hahmonsansa. Tässä karkeasti esiteltynä ne neljä henkilöä, näytelmän neljä valikoitua näkökulmaa, joiden kautta kaupunkia ja kohtaamisia säännöllisesti seurattiin:

- Teppo: Epävarma maaltamuuttaja, joka yrittää täyttää kaupunkilaiset roolit, vaikka ne ovat usein hänen omaa olemustaan vastaan – puhumaansa sekaslangia myöten. Yrittää iskeä naisen kuin naisen, niin kuin mielikuviansa viriilin city-pelimiehen kuuluisi.
- Runomies: Näkee kaupungin kohtalokkaan romanttisenä ympäristönä, jossa ihmiset ajelehtivat ja törmäilevät unelmiseen ja kohtaloineen. Tarkkailee tarinoita ja tunnelmia, kaupungin impulsseja. Puhuu runomuodossa.
- Helena: Erilaisista elämäkatsomuksista turvaa hakeva nainen, joka yrittää selvitä kaupungissa, sen loputtomien valintojen ja kohtaamisten keskellä. Etsii merkityksiä kaaoksen keskeltä ja menee niiden perässä usein liiankin pitkälle, oman itsesuojeluvaistonsa ulkopuolelle.
- Saara: Yrittää hallita kaupungin lukuisia kohtaamisia laskelmoivalla käyttäytymisellään. Tulkitsee ihmisiä ja tarkkaan harkitsee oman kommunikaationsa, pystyäkseen valikoimaan itselleen hyödylliset kontaktit ja ohittamaan tarpeettomat. Sosiaalinen pelaaja.

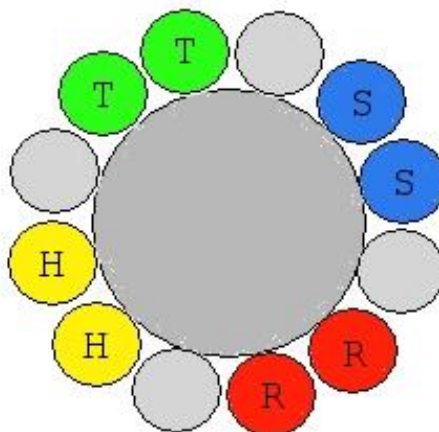
Nämä henkilöt ominaisuuksineen toimivat minulle selkeinä elementteinä kirjoittamisen

tukena, lähtökohtina kohtauksille – eli sisäisinä tekijöinä. Jokaiselle henkilölle kirjoitin muutaman oman kohtauksensa, jotka toivat esille kyseisiä näkökulmia ja toimintamalleja. Näiden kohtausten väliin jäi lisäksi itsenäisiä kohtauksia, joissa kaupungin ilmiöitä tarkasteltiin yleisellä tasolla, vailla sidosta päähenkilöihin ja heidän näkökulmiinsa. Kohtausluettelossa näiden neljän henkilöiden kohtaukset on jaettu seuraavasti (nimen ensimmäinen kirjain merkkaa kyseisen henkilön kohtausta):

PARVEKE
 T AKKU JA LATURI
 R RUNOMIES JA KUULOKKEET
 H TUNTEIDEN FRISBEE
 IKKUNAN TAKANA
 S MITÄ MÄ VASTAAN SILLE
 T URBAN_MAN
 R RUNOMIES IHASTUU
 RAITIOVAUNU
 SPUGE
 H SATTUMAN LAKRITSI
 S MÄÄRITTELYJÄ
 PEILIN EDESSÄ
 R RUNOMIES PERJANTAI-ILTANA
 BAARI
 SOIDINMENOT
 MUSTA TUNTUI
 VIIMEINEN VALO
 T KYLMÄÄKISIT
 H VAIKUTUKSEN ALAINEN
 S TUNNISTUS/TUNNUSTUS
 T KARAOKE
 R RUNOMIES HARHAILEE
 PARVEKE II

Tietoinen valinta myös oli, että nämä henkilöt pitivät kiinni omasta luonteenpiirteestään, eli eivät kokeneet suurempaa kaarta tai muutosta – ainoana poikkeuksena Teppo, joka lopussa luopuu omasta rajoittavasta toimintamallistaan. Ajatukseni oli, että nämä neljä henkilöä kuvastamine ominaisuuksineen voidaan nähdä yhden ihmisen eri puolina, eri tapoina suhtautua kaupunkiin ja kaupunkilaisiin. Näin jokaiselle henkilölle ei ollut tarvetta rakentaa muutosta, vaan Tepon muutos lopussa voidaan nähdä koskevan myös muita henkilöitä.

Näytelmän aiheen tarkastelua eri kautta voi havainnollistaa jo aikaisemmin esitellyllä kaaviolla, jota täydensin nyt näillä neljällä näkökulmalla.



Keskiössä on edelleen näytelmän yleinen aihe, jota jokainen neljästä päähenkilöstä lähestyy kohtauksissaan omasta suunnastaan. Valikoitujen näkökulmien mukaisten kohtausten ohessa oli noita itsenäisiä kohtauksia.

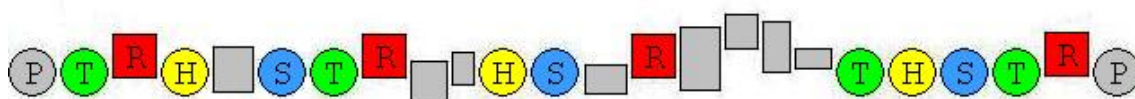
5.4 Avoin asettelu

KAUPUNGIN kattava dramaturginen malli ei ollut suoraan lainattu mistään valmiista muodosta, mutta siinäkin oli oma, (ainakin minulle itselleni) selkeä ajatuksensa esikuvineen. Näytelmän avauskohtaus tapahtuu parvekkeella, josta katsellaan seinälle heijastettua Helsingin karttaa eli kaupunkia. Alun jälkeen kohtaukset lähtivät poukkoilemaan ympäri kaupungin paikkoja, ikään kuin kartalla paikasta toiseen hyppien. Matkan varrella poiketaan muun muassa kaduilla, raitiovaunussa, ravintoloissa ja kodeissa, päätyen taas viimeisessä kohtauksessa takaisin alun parvekkeelle – tuijottamaan taas tuota samaa karttaa. Matkan varrella nähdystä kohtauksista ei kasvanut kummempaa juonellista kaarta, mikä ei ollut tarkoituskaan. Niin kuin aikaisemmin mainitsin päähenkilöistä, eivät hekään kokeneet ihmeempää muutosta, vaan elivät oman luonteensa mukaisesti muutaman kohtauksen verran.

Ajatuksenani oli, että näytelmä oli sukellus kaupunkiin ja kaupunkilaisten elämään. Dramaturgian tasolla en tahtonut sulkea tuota esitystä ehyellä juonella enkä sen hahmoja kattavilla kaarilla. Esitys oli vain pala kaupungin elämää. Jättämällä näytelmään avoimuutta sen pirstaleisesti poukkoilevien kohtausten ja muuttumattomien hahmojen myötä, yritin saada yleisön enemmän mukaan esityksen sisälle. Sillä, että yleisön ei tarvinnut esityksessä seurata yhtä tarinaa tai henkilöä

alusta loppuunsa asti, toivoin yleisön voivan helpommin nähdä itsensä osana esitystä, sen maailmaa ja hahmoja. Näytelmän kohtaukset myös tarkastelivat varsin arkisia ilmiöitä, jotka varmasti olivat monelle katsojalle tuttuja.

Vaikka näytelmän dramaturgia poukkoili erilaisissa episoideissa eri henkilöiden ja muotojen välillä, niin mietin kyllä kovin, miten nuo ovat suhteessa toisiinsa. Jo aikaisemmin muutamaan otteeseen esitelty kohtausluettelo on myös muunnettavissa visuaaliseen muotoon. Alla olevassa kuvassa havainnollistan, miten noita eri kohtauksia ajattelin suhteessa toisiinsa, jänalle asetettuna. Jokaista näytelmän kohtauksista kuvastaa oma palansa, pallo tai laatikko, ja ne etenevät vasemmalta oikealle.



Kohtausjanassa dialogi-kohtaukset ovat palloja ja toiminta-kohtaukset erimuotoisia laatikoita. Väritetyt palat kirjaimineen kuvastavat neljän päähenkilön kohtauksia (T = Teppo, R = Runomies, H = Helena, S = Saara). Harmaat palat taas kuvastavat itsenäisiä kohtauksia, joita ei ollut sidottu keneenkään päähenkilöistä. Ainoastaan aloitus- ja lopetuskohtaukset parvekkeella (merkitty P:llä) ovat sidoksissa toisiinsa. Hahmottamalla ja asettelemalla kohtauksia tällä tavalla pyrin siihen, että näytelmässä kulkisivat luontevasti vuorotellen niin erilaiset kohtaukset kuin neljä päähenkilöäkin.

Niin kuin kohtausjanasta ja aikaisemmin -luettelostakin näkyy, Tepolla ja Runomiehellä on neljä kohtauksia Helenan ja Saaran kolmea vastaan. Tämän perustelin sillä, että Teppo tarvitsee kolme kohtauksia esitelläkseen luonteensa mukaista toimintaa ja vielä yhden, viimeisen kohtauksensa, siitä murtautumiseen. Runomies taas edustaa sen verran poikkeavaa luonnetta ja muotoa verrattuna näytelmän muhin päähenkilöihin ja kohtauksiin, että häntä oli mielestäni syytä esitellä myös neljän kohtauksen verran.

Dramaturgiaan oli myös löyhästi liitetty ajatus viikon kierrosta. Kohtaukset alkavat jostain sunnuntain ja alkuviikon välisistä rauhallisista tunnelmista. Useamman laatikon sarja janan loppupuoliskolla kuvasi näytelmässä viikonloppua. Se alkaa kohtauksesta *Runomies perjantai-iltana*, jatkuen baarin, pariutumisen ja parittelun kautta aina *Viimenen valo* -kohtaukseen asti. Viikonloppu oli näytelmässä eräänlainen lakipiste,

energiapiikki, jonka jälkeen palattiin vielä toviksi arkisen hillitympiin tunnelmiin ja päähenkilöidemme elämiin.

6 KOHTAUKSIA TOTEUTUKSINEEN

Seuraavaksi puran muutamaa kohtausta havainnollistaakseni tähän mennessä esittelemiäni käsitteitä. Tekstin ja toteuksen tasolla avaan dialogi-kohtauksia *Akku ja laturi* ja *Määrittelyjä*, sekä toiminta-kohtausta *Runomies perjantai-iltana*. Pysin nimeämään kohtauksten sisäiset tekijät, rajat ja päämäärät, joiden avulla pystyin kirjoittamaan kohtaukset alusta loppuunsa saakka. Näissä kohtauksissa nuo tekijät ovat mielestäni melko selkästi sanallistettavissa ja seurattavissa. Osoitan myös joitain ohjauksellisia ratkaisuja ja niiden suhteita jo määritettyihin sisäisiin ja ulkoisiin tekijöihin.

Lisäksi käsittelen seuraavia toiminta-kohtauksia: *Raitiovaunu*, *Spuge*, *Peilin edessä* ja *Baari*. Näihin kohtauksiin oli laadittu selkeät pelikentät ja -säännöt, fyysiset muodot, jotka sisälsivät myös omat viestinsä.

6.1 Akku ja laturi -kohtaus

Kohtauksen tavoitteena oli kuvastaa tilannetta, jossa ihminen ei toisen valloituksen toivossa tahdo myöntää tappiotaan, vaan takertuu kiinni tarpeettomaan kanssakäymiseen vailla toivoa tai edes todellista asiaa.

Ensinäkin kohtaus kuului noihin aikaisemmin mainitsemini dialogi-kohtauksiin, joten sillä oli niiden mukaisesti määrätty kehys: kohtauksen tuli olla naturalistinen ja dialogiin pohjautuva, sekä edelleen itsenäisesti toimiva.

Toiseksi kyseinen ilmiö sopii kuvastamaan Tepon edustamia toimintamalleja - epätoivoon asti menevää yritystä menestyä parisuhderintamalla, kuten myös yritystä olla jotain muuta kuin todella on - joten sijoitin kohtauksen hänelle. Nämä Tepon luonteenpiirteiden mukanaan tuomat toiminnansuunnat auttoivat myös viemään itse

kohtausta eteenpäin: kun pystyn määrittämään henkilöiden tavoitteet ja toimintamallit, ne luovat toimintaa luonnostaan.

Lähtökohtana on asetelma, jossa Teppo ja nainen ovat tavanneet internetin kautta sokkotreffiin merkeissä. Teppo yrittää turhaan pitkittää vaivaantunutta yhteistä iltaa, ja nainen yrittää päästä tilanteesta pois. Toimintapaikkana on ravintolan pöytä.

Kohtauksen merkittävin peliväline on kännykkä sekä sen akusta kumpuava, itsessään täysin merkityksetön keskustelu, jonka avulla Teppo yrittää pitkittää kontaktia ja voittaa naisen puolelleen. Lisäksi Teppo yrittää tehdä vaikutuksen käyttämällään puhetyylillä. Samalla tämän erilaisilla slangisanoilla kyllästetyn Turun murteen on määrä ilmentää hänen yritystään toimia omaa olemustaan vastaan.

Summattuna siis *Akku ja laturi* -kohtauksen sisäiset tekijät ovat seuraavat:

Viestitettävä ilmiö:	Turha yritys turhin keinoin pariutumista tavoitellen.
Henkilöt:	Teppo ja Kaisa.
Ympäristö:	Ravintolan pöytä.
Alkuasetelma:	Teppo ja Kaisa ovat tavanneet internetin kautta ja kohdanneet nyt livenä. Ilta ei ole antanut odotuksia yhteiselle jatkolle.
Päämäärät:	Teppo yrittää pitkittää iltaa ja saada Kaisan mukaansa. Kaisa yrittää lopettaa illan ja poistua paikalta.
Loppuasetelma:	Teppo jää yksin vailla toivoa uudesta tapaamisesta.
Pelivälineet:	Kännykän akku ja puhe siitä. Itse kännykkä sekä juomat. Tepon käyttämä sekaslangi.

Saatuani määritettyä itselleni nämä elementit, nämä lähtökohdat, minulla oli selkeä suunta ja rajat, joilla jatkaa eteenpäin.

6.1.1 Teksti

Liitän tähän käsikirjoitetun kohtauksen, josta voi seurata edellisessä luvussa määritettyjen elementtien ilmenemistä tekstin tasolla.

Luvussa 3.1.3 puhuin viitteellisistä viesteistä, siitä miten koko kuvan piirtämisen sijaan on mielekkäämpää välittää vain tarpeelliset viestit ja antaa katsojan piirtää mielessään kokonaiskuva. Tuota kerronnan tapaa voi tässä kohtauksessa seurata siinä, miten Tepon ja Kaisan virtuaalinen tausta kerrotaan dialogin alussa sanomatta sitä suoraan. Lisäksi tekstissä on merkittävänä pelivälineenä kännykän akku, josta puhuessa on lopulta kyse paljon muustakin kuin vain kännykän akusta.

Teppo istuu ravintolan pöydässä Kaisan kanssa. Kaisan lasi on jo tyhjä. Hiljaisuus.

KAISA

Muthei Teppo oli kiva nähdä...

TEPPO

Joo hei tosiaanki. Sut oli kiva nähä näin livenä. Teitsi näyttää tosi hyvältä.

KAISA

Joo... Kiitti.

TEPPO

Tai siis kylhä sää näytit tosi hyvältä siin kuvaski minkä sää mul lähetit siin sun messages, mut sää näytät niinku viäl paremmalt niinku in riil laif. Teitsi.

Kaisa vilkaisee kännykkäänsä.

TEPPO

Mitä sää haluaisit? Otaks sää toise tentäkle? Lonkero? Karpalo?

Kaisa osoittaa kännykkäänsä.

KAISA

Kiitti mut mä luulen et mun pitäis -

TEPPO

Onks teitsil tos liittium-akku?

KAISA

Mitä?

TEPPO

Nii nykyää nois kännyköis kyl käytetää liittium-akkui yleens aina. Enne niis käytettii noit nimh-akkui, niinku bäk inti deis, mut nykyään noi liittium-akut on syrjäyttäny

ne.

KAISA
Just.

Kaisa yrittää tehdä eleitä ulko-oven suuntaan, lähteäkseen.

TEPPO

Tol liittiumil on kato suurin sähkökemialline jännite ja siks suurin energiatiheys. Tai siis viralliset sen nimi on niinku liittiumioni-akku. Lisäks sen itsepurkaus on vaa öbaut femma prosenttii kuukaudes ku nois nimh-akuist se on jopa kaksnyt prosenttii. Mut vaik me ollaa kaikki jo niinku konkreettisest siirrytty niist vanhoist nimh-akuist näihi uusii liittiumioni-akkuihi, ni silti me ei olla täysi päästy noist vanhoist akuist eroo henkisest.

KAISA
Okei.

TEPPO

Kato noi entiset nimh-akut piti purkaa ain tyhjäks asti enne ku ne latas taas uudestaa täytee. Näis liittium-akuist ei oo sitä ongelmaa. Sää voit ladata sitä vaik kui epäsäännöllisest, eikä aku kapasiteetti alene siit ollenkaa. Mut vai mitä, et sullaki on jääny se vanha tapa, et sä normaalist käytät su aku melkee tyhjäks asti enne ku sää lataat sen taas täytee?

KAISA
Niin kai.

TEPPO
Kelaa sitä.

KAISA
Sori Teppo, mun täytyy kyl nyt varmaan mennä, kun mulla on itse asiassa akku melkeen loppu ja mun täytyy päästä lataamaan se jos vaikka... tulee joku tärkeä puhelu.

TEPPO
Sää voit ladata sen mun luana.

KAISA
Mut jos sulla ei oo sopivaa laturia...

TEPPO
Toi su kännykkä on Nokian 6880. Mun laturi kyl sopii siihe.
Hiljaisuus.

TEPPO
Oikeest.

KAISA
Ei se taida sopia.

Kaisa nousee. Teppo nousee halatakseen, Kaisa poistuu.

KAISA
Moi.

TEPPO
Soitellaa!

Teppo jää yksin.

6.1.2 Ohjaus



Kuvassa Teppo (Marko Lindholm) ja nainen (Saana Peltola) ravintolapöydän ääressä.

Toteutuksen tasolla mukana oli seuraavia elementtejä, jotka olivat johdettavissa jo aikaisemmin määritellyistä ulkoisista ja sisäisistä tekijöistä. Ensinäkin dialogi-kohtausten kehyksen mukaisesti näyttelijäntyö oli varsin naturalistista. Näyttelijät oli ohjattu niin, että Teppo (yllä olevassa kuvassa) osoitti heti elekielellään kiinnostuksensa Kaisaa kohtaan, vaikka Kaisa taas ei osoittanut minkäänlaista

kiinnostusta takaisin. Tepon suunta oli kehon ja katseen myötä koko ajan Kaisan suuntaan, kun taas Kaisa taas vilkuili mahdollisimman paljon muualle ja varsinkin ulko-oven suuntaan. Fyysinen pelikenttä oli määritetty näyttelijöille seuraavasti: Kaisa pyrki ulko-oven suuntaan, jolle oli markeerattu oma paikkansa lavan oikeassa reunassa, ja Teppo yritti pitää Kaisan pöydässä eli seurassaan. Tässä siis korostuivat aikaisemmin määritetyt hahmojen päämäärät. Loputon puhe akusta toimi Tepon pelivälineenä pitää kiinni kontaktista ja Kaisa seurassaan.

Ada Halosen valospotti piti parin tiukan tukalasti huomion keskipisteenä ravintolapöydässään – muita henkilöitä ei kohtauksen aikana lavalla ollutkaan. Ravintolaa ei sen suuremmin rakennettu, siitä riittivät viestimään pöydän ja kahden tuolin sommitelma, sekä kaksi tuoppia. Tekstissä myös viitataan baaritiskillä käyntiin. Pauli Riikosen äänimaisema antoi oman viestinsä korostaen kohtauksen asetelmaa: sama musiikki-klippi pyöri koko ajan taustalla – kuin Tepon jankutus akuista – koko ajan hidastuen, kuvastaen Tepon entisestään kuihtuvia mahdollisuuksia Kaisan valloituksen suhteen. Tämäkin elementti voidaan nähdä luodun aikaisemmin määriteltyjen elementtien pohjalta - vaikka Pauli tuota itsenäisesti tarjosikin.

6.2 Määrittelyjä-kohtaus

Vastaavasti *Määrittelyjä*-kohtauksesta elementit ovat määritettävissä seuraavasti:

Viestitettävä imiö:	Ihmisten arviointi ja tulkinta ulkonäöllisin, viitteellisin perustein.
Henkilöt:	Saara, Tommi ja Liisa.
Ympäristö:	Baarin terassi.
Alkuasetelma:	Saara tulee terassille etsimään seuraa ja selittää samalla kännykkään havainnoistaan.
Päämäärät:	Saara yrittää löytää itselleen sopivaa seuraa.
Loppuasetelma:	Saara erehtyy tulkinnoissaan ja tulee myös itse väärin tulkituksi.
Pelivälineet:	Ihmisten ulkoiset yksityiskohdat, mm. puvustus ja juomavalinnat, ja niistä tehtävät tulkinnat.

Kohtaukseen myöhemmin astuvasta Tommista tulee Saaran tavoittelun kohde – Saaran tehtyä tästä itselleen mieluisan tulkinnan – ja yhteinen tuttu Liisa toimii tässä

tavoitteessa pelivälineenä.

6.2.1 Teksti

Ravintolan terassi. Saara saapuu juoman kanssa ja istuu pöytään yksin. Hän puhuu puhelimeen.

SAARA

No mitä sä sanoit sille? Ihan oikein. Tollasia asioita ei kannata sanoa suoraan. Niinpä. Mä tulin tänne Rocks in terassille, ainakin yhdelle. Yksin. On tä melkein täynnä. Ei. Ei ole ainakaan vielä näkynyt.

Saara alkaa tarkastella ihmisiä ympärillään.

SAARA

Pari kundia tuolla istuu. Näyttää siltä että ne on työkavereita. Joku pieni it-toimisto, ehkä sen asiakasneuvottelijoita. Toisella on liian iso puku. Aurinkolasit on liian trendikkäät ja kalliit tohon kokonaisuuteen. Kotonaan käyttää vaan verkkareita. Toinen on käyny selvästi salilla, ei halua näyttää tietokonenörtiltä. Mutta ryhtiään se ei ole saanut parannettua.

SAARA

Keski-ikäinen nainen. Siisti jakkupuku ja sopivasti meikkiä. Yllättävän hillityn tyylikäs, ellei se olisi aika humalassa. Varmaan eronnut miehestään vähän aikaa sitten. Tykkää kotimaan matkustelusta ja kuivasta valkoviinistä.

SAARA

Toi mies näyttää hyvältä. Siisti iho ja tukka, istuvat vaatteet sävy sävyyn. Punaista. Vielä kalliin näköinen nahkalaukku. Itse asiassa se näyttää vähän liian hyvältä. Eli se on varmaan hallitsevan tyttöystävänsä stailaama, oikeasti lätkästä pitävä perus duunari, tai sitten se on homo. Olutta sentään.

SAARA

Pariskunta. Ilmeisen onnellisia, eli eivät ole olleet yhdessä kovin pitkään. Naisella neuletta, miehellä kauluspaitaa, molemmilla pehmeitä värejä. Molemmilla siiderit ja silmälasit. Luultavasti opettajia. Ennen illan hellää mutta kohteliasta rakastelua ne käy yhdessä taluttamassa ton naisen Dumle-nimistä mäyräkoiraa.

Läheiseen pöytään saapuu mies.

SAARA

Hetkinen... Nyt tohon läheiseen pöytään tuli aika kiinnostava tapaus. Pitkä mies, puolipitkät hiukset vähän sekaisin, mutta ei sotkuisesti vaan rennosti. Vahva vartalo, ei rakennettu kuntosalilla vaan fyysisessä työssä.

Ehkä palomies. Aika rento rocki-tyyli. Käy keikoilla. Soittaa itse kitaraa. Tai bassoa. Odota, sillä on kädessä joku tatska... Emmä ihan saa selvää siitä, mutta ei ole sentään mikään tribaali tai kiinalainen merkki. Haloo? Sori, mun piti äsken hymyillä sille. Joo. Hei soitellaan myöhemmin, mun täytyy nyt keskittyä. Joo. Moi!

Saara laittaa puhelimensa pois. Hän jää poseeraamaan harkitusti miehen suuntaan, joka edelleen hymyilee Saarelle.

Terassille tulee Liisa, joka tervehtii ja haluaa miestä.

SAARA

Liisa! Hei!

Saara nousee ja lähestyy Liisaa ja miestä. Saara ja Liisa halaavat.

LIISA

Moi! Eipä olla aikoihin nähty!

SAARA

No ei! Mä just kyllä vähän aikaa sitten mietin, että mitä sulle kuuluu. Eli mitä kuuluu?

LIISA

Hyvää, kiitos! On ollu aika kiirettä duunien kanssa, mutta hyvää siis.

SAARA

Hienoo, kiva!

LIISA

Niin, Saara, täs on Tommi ja Tommi, täs on Saara.

TOMMI

Moi!

SAARA

Hei! Hauska tavata!

LIISA

Me opiskeltiin Saaran kanssa samaan aikaan Vaasassa.

TOMMI

Okei! Kiva homma.

SAARA

Joo! Ja nyt me ei olla nähty ainakaan... Varmaan sitten viime vuoden sinkku-pikkujoulujen?

LIISA

Nähtiinhän me tossa alkuvuodesta sentään? Kun käytiin Engelissä kahvilla.

SAARA

Eiku niin olikin! Mä muistin että se olis ollu sitä ennen. Mut hei, mitä kautta te tunnette?

LIISA

Tommi on mun kampaaja.

SAARA

Ai jaa?

LIISA

Me tultiin tänne juhlistamaan mun uusia raitoja ja...

Liisa osoittaa Tommin tatuointia.

SAARA

Tatuointia?

LIISA

Niin, mutta nääksä mitä siinä lukee?

SAARA

T ja... Toinen T?

LIISA

Tommi ja Tero!

TOMMI

No, nyt se on pysyvää.

SAARA

Vau, onneks olkoon!

LIISA

Mitä sä muuten otat?

TOMMI

Ihan bissen, kiitos.

LIISA

Otaks sä Saara jotain?

SAARA

Eiku mulla on oikeestaan tossa vielä juomaa. Kiitos vaan.
Saara on siirtymässä takaisin omaan pöytänsä.

SAARA

Muthei oli tosi kiva nähdä taas!

LIISA

Eiku tuu nyt meidän pöytään istumaan!

SAARA

Niin no. Okei.

LIISA

Mä käyn hakemassa meille juomat.

Saara ja Tommi jäävät kahdestaan pöytään.

TOMMI

Sä olet kans opiskellut viestintää vai?

SAARA

Joo.

TOMMI

Teeks sä nyt ihan alan hommia?

SAARA

Joo teen.

TOMMI

Hienoo. Mä tota itseasiassa luulin sua ensinäkemältä, tai
siis kun mä näin sut tossa niin mulle tuli jotenkin
mieleen, että sä olisit kans kampaaja.

SAARA

Ai.

6.2.2 Ohjaus



Kuvassa Saara (Annamari Rajaniemi) tarkastelee ravintolan terassilla ihmisiä, joita kuvastettiin seinälle heijastetuin hahmoin.

Kuten *Akku ja laturi*-kohtauksen ravintola, oli myös kyseisen kohtauksen terassi rakennettu viitteellisesti yhden pöydän ja muutaman tuolin avulla. Lisäksi kaiuttimista kantautuva puheensorina viesti ihmismassasta. Pelikentälle oli määritetty Saaran pöytä, josta hän tarkasteli ja määritteli ympäröiviä ihmisiä. Terassin muut ihmiset oli määritetty katseensuunnalla kaikki katsomon suuntaan. Vasta Tommi (Marko Lindholm) saapui lavalle oikeasti, jolloin Saaran huomiokin siirtyi lavalle.

Olenaisiin ohjauksellinen elementti oli piirtoheittimen seinälle heijastama kuva, johon Tuukka Tiihonen piirteli kohtauksen ohessa. Kuvassa oli pelkistetyin neutraaleja, harmaita ihmishahmoja. Sitä mukaa kun Saara määritti ihmisiä näiden ulkonäöllisten yksityiskohtien perusteella, Tuukka poimi tuosta harmaasta massasta hahmoja, joille piirsi Saaran kuvailemat ominaisuudet. Piirrookset pyrkivät konkreettisesti kuvastamaan ja korostamaan kohtauksen viestittämää ilmiötä siitä, kuinka pinnallisin ja viitteellisin perustein luomme omia tulkintojamme ja toivetamme ihmisten suhteen – vaikka todellisuus voi olla täysin toinen. Näemme siis ihmisissä lähinnä sen, mitä haluamme nähdä.

Kyseisen kalvon muoto, sen ulkoasu, oli itse asiassa pitkän pohdiskelun tulos. Edellytyksenä oli, että ihmisiä kuvastavien hahmojen piti olla niin viitteellisiä, että

niiden pohjalta oli itsessään mahdotonta tehdä suurempia tulkintoja. Aikaisemmissa versioissa heijastimme seinälle mm. sormi- ja rautalanka-ukkoja sekä silmälaseja ynnä muita tekstissä yksityiskohtina kuvailtuja esineitä. Suomalaisten julkkistenkin kuvia vilautettiin. Toiset noista vaihtoehtoista olivat kuitenkin aika epäkäytännöllisiä tai liian epäselviä, jättäen turhan paljon tulkinnan varaa. Vaarana oli, että katsoja saattaa poimia virheellisiä viestejä. Monien periaatteessa toimivien ratkaisujen kohdalla ongelma taas oli, että ne poikkesivat näytelmässä muuten käytyistä kerronnan elementeistä – ne poikkesivat näytelmän yleisestä esteettisestä linjasta eli muodosta. Lopulta tuo keksimämme kalvopiirtely oli pelkistetyssä muodossaan paras ratkaisu, sekä sopi näytelmän elementtien yleisiin rajoihin: siinä käytettiin jo tutuiksi tulleita kalvoja piirtelyineen sekä jo mm. julisteessa esiteltyä ihmishahmoa. (Kuva luvun 2 alussa, sekä maininta luvussa 4.4 puhuessani elementtien kiertokulusta.)

6.3 Runomies perjantai-iltana -kohtaus

Runomiehellä, yhdellä noista neljästä päähenkilöstä ja näkökulmasta, oli kohtauksissaan muista poiketen oma muotonsa. Kohtausten sisältö olivat edelleen kiinni arkisissa ympäristöissä ja ilmiöissä, mutta runon muodon ja sen kielen mukanaan tuoman latauksen oli tarkoitus korostaa erilaista näkökulmaa niihin. Runomuodon toivoin tuovan mukanaan siihen helposti liitettävän romanttisen viestin.

Vastaavasti kuitenkin, kuten edellä esitellyissä perinteisimmissäkin dialogi-kohtauksissa, runojen pohjalta voidaan määrittää selkeitä elementtejä, joiden avulla runot rakensin.

Runomies perjantai-iltana -kohtauksen kohdalla ne ovat seuraavat:

Viestitettävä ilmiö:	Perjantai-illan mukanaan tuoma huumaava tunnelma, kaipuu ihmisten äärelle.
Henkilöt:	Kertoja/kokija sekä personalisoitu kaupunki.
Ympäristö:	Matka kotoa baariin.
Pelivälineet:	Personalisoitu, viettelevä kaupunki. Kaupungin paikat kotoa katujen kautta baariin.

Lisäksi asettelin runon riimit toistuvaan rakenteeseen. Avaussäkeistön jälkeen runossa toistuu sama kaava: ensimmäinen säkeistö alkaa aina sanalla "se" – viitaten kaupunkiin

– jonka jälkeen tulee kaksi säkeistöä ilman tuota "se"-avausta, jonka jälkeen taas sama kierto alkaa alusta.

6.3.1 Teksti

perjantai-iltana
kaupunki hiipii kodilleni

se kuiskailee lupauksiaan
ikkunan raoista

kertoo kauniita tarinoita
pitkistä pikkutunneista

yhdestä yöstä alkavista
yhteisistä kohtaloista

se houkuttelee ulos kadulle
viettelee vieraille kujille

iskee silmää, hymyilee
värikkäine ikkunoineen

koputtaa koreiden ovien takaa
kutsuen minua avaamaan

se ottaa minut vastaan
saattaa kaltaisteni seuraan

samanlaiset valojen sokaisemat
ahnaat yön valloittajat

me tahdomme uskoa kertomukset
lunastaa kaupungin lupaukset

6.3.2 Ohjaus



Kuvassa mikrofonin ääressä Runomies (Tuukka Tiihonen).

Konkreettisisessa kohtauksessa käytettiin ensinäkin Runomiehen kohdalla jo aikaisemmin esiteltyjä elementtejä, jotka merkkasivat häntä ja loivat kohotettua tunnelmaa: runojen puhumista mikrofoniiin, pieniä spotti-valoja sekä heleää taustamusiikkia. Kyseisen runonsa Runomies esitti spotissa paikallaan seisten, tarkkaillen muita näyttelijöitä lavalla. Muut näyttelijät rakensivat lausunnan ohessa rauhallisesti baarin – kattoon ripustettiin disco-pallo ja lavalle tuotiin pöytä eli baaritiski tuoppeineen – jonne runossa matkattiin, ja jonne Runomies itsekin lopussa saapui muiden seuraan. Näyttelijät oli ohjattu niin, että kaikki tarkkailivat odottavan innostuneina toisiaan, yrittäen aistia muut ihmiset samassa tilassa. Toiminnallinen muoto oli siis johdettu kohtauksen pohjalla olevasta ilmiöstä, jännittyneen odottavasta tunnelmasta ja siihen liittyvästä ihmisten kaipuusta.

Runon riimit sisältävät joitain konkreettisia viittauksia, joita korostettiin vielä ohjauksen tasolla. Edellä mainitun näyttelijäntyön ja baarin rakennuksen lisäksi äänellä kuvitettiin pari kohtaa. Kohdassa "se (kaupunki) kuiskaillee lupauksiaan ikkunan raoista", kuului kaiuttimista heleän houkutteleva naisen nauru, ikään kuin kadulta kaikuen. Kohta "koputtaa koreiden ovien takaa, kutsuen minua avaamaan" oli taas viittaus baareista kantautuvaan basson jytkeeseen, joka kyseisessä kohdassa alkoi kantautua myös

kaiuttimista.

6.4 Toimintaa

Tässä luvussa avaan vielä muutamaa toiminta-kohtausta havainnollistaakseni niihin rakentamiani muotoja, taustoiheen ja viesteineen. Osoitan myös kohtausten sisäisiä pelikenttiä ja pelivälineitä.

6.4.1 Raitiovaunu ja Spuge -kohtaukset



Kuvassa raitiovaunu, jossa Runomies (Tuukka Tiihonen) mikrofonin kädessään.

Aikaisemmin jo luvussa 3.1.3 kuvailin *Raitiovaunu*-kohtausta. Kohtaus muodostui raitiovaunussa julkisesti käytävistä yksityisistä kännykkäpuheluista. Sen viitteellisesti rakennetun raitiovaunun sisällä oli näyttelijöille tarkkaan määritelty pelikenttä omine sääntöineen. Näyttelijöitä oli siis neljä, niin kuin vaunussa tuolejakin, mutta kohtauksessa esiintyviä hahmoja oli lähemmäs kymmenen aina Runomiehestä satunnaiseen kanssamatkustajaan ja suulaaseen spugeen asti. Vaihto tuolien ja samalla hahmojen välillä oli kaikilla sama: ensin miiminen stop-napin painallus, sitten ylös hahmo tiputtaten, neutraalina uudelle paikalle, ja istuutuessa taas uuteen hahmoon leikaten. Istumapaikaltaan näyttelijät alkoivat puhua miimiseen kännykkään uuden hahmonsä monologia.

Tässä kohtauksessa tarkkojen fyysisten pelisääntöjen määrittäminen ja niiden yhteinen noudattaminen oli tärkeää, jotta raitiovaunussa matkustavat monet hahmot olivat erotettavissa toisistaan. Tästä muodosta tosin lopulta poikettiin, mutta siihen oli perustelunsa. Kohtauksen lopulla, raitiovaunuun tulee spuge (Saana Peltola), joka yrittää puhua suoraan kanssamatkustajilleen. Spugella – ja ainoastaan hänellä – oli lupa rikkoa yleistä muota: hän sai horjuen liikkua vaunussa niin kuin halusi, raahaten samalla tuoliaan perässään. Tällä sääntöjen rikkomisella oli tarkoitus korostaa samalla sosiaalisten sääntöjen rikkomista, joihin spuge ”syyllistyi” yrittäessään puhua suoraan vieraille kanssamatkustajilleen. (Spuge tosin oli tässä tapauksessa ainoa, jolla oli jotain fiksumaa sanottavaa siteeratessaan elämäntapa-aiheita.)

6.4.2 Peilin edessä -kohtaus



Kuvassa Marko Lindholm lausumassa deitti-ilmoitustaan mikrofonin ääressä. Taustalla Annamari Rajaniemi ja Saana Peltola laittautuvat ”peiliensä” edessä.

Peilin edessä -kohtauksessa näyttelijät ehostivat itseään kuvitteellisten peiliensä edessä, samalla kun kävivät lausumassa mikrofonin deitti-ilmoituksia. Kohtauksessa oli tarkoitus tuoda esille erilaisia toiveita ihmissuhteiden kohdalla ja samalla kuvastaa sitä, kuinka pinnallisella tasolla niihin toisaalta valmistaudutaan.

Kohtauksessa oli taas tarkkaan mietityt fyysiset pelikentät ja muodot viesteineen. Neljä näyttelijää oli aseteltu riviin lavan takaosaan, jokainen oman miimisen peilinsä eteen. Jokainen näyttelijöistä valmistautui peilinsä edessä omalla tavallaan: yksi punnersi ja teki muita fyysisiä harjoitteita, toinen meikkasi, kolmas harjoitteli erilaisia ilmeitä ja poseerauksia, ja neljäs sovitti vaihtuvia vaatteita. Näiden valmistautumistensa ohessa näyttelijät poikkesivat kiertävässä järjestyksessä lavan etualalla olleen mikrofonin ääreen, johon lausuivat deitti-ilmoituksia. Ilmoituksia oli neljä erilaista: ujon kiltti kumppanin haku, määrätietoinen vaatimuslista "sille oikealle", runollisen korkealentoinen haaveilu sielunkumppanista, ja salaisen seksiseikkailun metsästys.

Alun perin suunnittelin, että jokainen näyttelijöistä suorittaisi kaikkia noita valmistavia toimenpiteitä peilinsä edessä. Totesin sen kuitenkin tarpeettomaksi, koska saatoin yhdistää nuo eri toimet – kuten myös eri deitti-ilmoitukset – yhteen ja samaan ihmiseen toistakin kautta. Kaikki neljä deitti-ilmoitusta oli jaettu pieniin pätkiin näyttelijöiden kesken. Saman ilmoituksen eri osia kävivät mikrofonin luona lausumassa kaikki neljä näyttelijää, kaikki aina ilmoituksen mukaan määrätyn mallin mukaisesti. Yllä olevassa kuvassa Marko Lindholm on lausumassa em. kilttiä ilmoitusta, muiden seurattessa vuorollaan vastaavaa asennetta ja fyysistä asentoa.

Jakamalla ilmoitukset näyttelijöiden kesken ja antamalla heille yhtenäiset muodot niitä lausussa, neljä näyttelijää linkittyvät toisiinsa ja voidaan nähdä yhtenä ja samana henkilönä. Näin myöskään kaikkien ei tarvitse valmistautua kaikin tavoin peilinsä edessä, vaan nuo eri toimet yhdistyvät samaan, kuvitteelliseen kollektiiviseen henkilöön. Kohtauksen yhtenä ajatuksena olikin kuvastaa yhden ihmisen erilaisia toiveita ja toimenpiteitä etsiässään rakkautta.

6.4.3 Baari-kohtaus



Näyttelijät baaritiskin äärellä. Taustalla diskopallo.

Baari-kohtauksessa oli tarkoitus kuvastaa perinteistä baari-iltaa sen absurdiudessaan: ihmiset pakkautuvat samaan äänekkääseen tilaan, yrittävät näyttää mahdollisimman edustavilta, juovat itsensä liian humalaan, heiluvat tanssilattialla rytmiä tavoitellen ja etsivät tämän kaiken ohessa sitä oikeaa kumppania – edes yhdeksi yöksi.

Kohtaus oli pelinomainen kuvaus baari-illasta, joka oli pelkistetty seuraaviin toimintoihin: alkoholin nauttiminen ja seurustelu, tanssiminen, iskureplojen lausuminen ja poseeraaminen. Lavan etualalla keskellä oli baaritiski tuoppeineen, josta näyttelijät aloittivat kohtauksen. Lisäksi lavalle oli määritetty kolme muuta paikkaa toimintoihin: diskopallon alla oli tanssilattia, mikrofonin luona käytiin lausumassa iskureplikkejä, sekä eräälle seinälle oli määrätty kohta, jossa käytiin nojaillen poseeraamassa. Taustalla soi vahva bassojytke, jonka katkaisi tasaisin väliajoin merkkikellon ääni. Aina merkkikellon soidessa näyttelijät kiirehtivät johonkin lavalle määritetyistä pisteistä, poiketen joka välissä myös baaritiskille. Joka tiskivisiitin myötä näyttelijät alkoivat olla yhä enemmän humalassa, toiminnan muuttuessa sen myötä villimmäksi niin tiskillä seurustellessa kuin muissakin toimipisteissä. (Kun tarpeeksi estoton taso oli saavutettu, siirryttiin kohtaukseen *Soidinmenot*, joka kuvasti pariutumista baarissa.)

Kohtauksesta ovat nimettävissä siis seuraavat pelivälineet:

Pelkistetyt baaritoimet (juominen ja seurustelu, tanssi, iskurepliikit, poseeraus).

Merkkikellon tahdittama kierto ja toisto toimien välillä.

Humalan kasvamisen myötä villimmäksi käyvä toiminta.

Näiden pohjalta kohtaukseen oli määritetty tarkka rakenne ja rajattu pelikenttä sääntöineen.

Se, miten tähän muotoon tultiin, on johdettavissa jo kohtauksen alkuperäisestä ideasta kuvastaa baari-illan absurdia luonnetta. Kohtausta harjoitellessamme ja sen muotoa hakiessamme meillä oli heti käytössä noita baarista eriteltyjä toimenpiteitä. Aluksi rakensimme niistä erilaisia kisoja korostaaksemme baaritoimien suorituksenomaista luonnetta suosiota tai suurinta hauskaa tavoitellessa (kuka juo tuopin nopeimmin, kuka tanssii parhaiten, kuka heittää parhaimman iskurepliikin, jne.). Lopulta päädyimme tuohon pelinomaiseen muotoon, joka oli selkeydessään toimivin. Lisäksi tuo pelin ja toiston muoto kantoi mukanaan myös paria vertauskuvallista viestiä perinteisen baari-illan kulusta. Kohtauksen muotoa ei siis tarvinnut kehittää tyhjästä, vaan siihen löytyi malleja jo kohtauksen pohjalla olevasta viestistä sekä aiheesta itsestään.

7 YHTEENVETO JA LOPPUSANAT

Liitän tähän katkelman alkuperäisestä opinnäytetyöni työsuunnitelmasta. Tämä on kirjoitettu syksyllä 2008, keskellä *KAUPUNGIN* harjoituskautta, ennen kuin olin vielä aloittanut opinnäytetyöni työstämistä.

Minulle on kirjoittaessa ja ohjatessa aina ollut oleellista muoto. Mikä on tekstin tai kohtauksen muoto? Mitkä ovat sen rajat ja lainalaisuudet? Millä elementeillä teksti/kohtaus pelaa?

Aiheeni eli tutkimukseni kohde on siis *muoto*. Muoto tekstissä ja muoto lavalla, sekä niiden kohtaaminen eri tavoin. Mitkä kombinaatiot kohtauksen muodon ja tekstin välillä tukevat parhaiten itse sisältöä? Milloin muodon tulee myötäillä tekstiä sitä korostaen, milloin taas toimia kontrastina? Milloin kohtauksen sisältö taas syntyy muodon ja tekstin kohdatessa? Tarkkaa otsikkoa en osaa opinnäytetyölleni vielä muotoilla, mutta tahdon siis tutkia erilaisia muotoja ja niiden kohtaamisia.

Nyt, ohjauksen ja opinnäytetyönkin jäätyä taakse, on tuo jo alun perin pohtimani, varsin muodoton käsite *muodosta* syventynyt suuresti. Vaikka tämän työn myötä

minulle ei ole ehkä tullut vastaan varsinaisesti uusia, suuria tuumia, se on auttanut minua entistä selvemmin tunnistamaan, nimeämään ja käsittelemään minulle jo entuudestaan oleellisia ilmiöitä. Muoto on selkiytynyt ja jäsentynyt useiksi erilliseksi käsitteiksi ja osatekijöiksi.

Tässä työssäni olen nyt osoittanut *KAUPUNGIN* sisäisiä muotoja monella eri tasolla, sen pohjarakenteita ja rakennuspalikoita. Olen nimennyt käsikirjoituksen tukena olleita ulkoisia tekijöitä, joiden ehdoilla olen pitänyt huolen hallitusta linjasta erilaisten kohtausten välillä, sekä sisäisiä tekijöitä, joiden avulla olen voinut kuljettaa kohtaukset alusta loppuunsa asti. Olen kuvastanut dramaturgian pohjalla olleita ajatuksia ja kaavioita, jotka auttaneet minua hahmottamaan ja hallitsemaan kokonaisuutta. Olen käsitellyt muotoa elementtejä yhdistävänä ja erottavana tekijänä. Olen näyttänyt, kuinka muoto voi tuoda mukanaan viestin, ja viesti voi tuoda mukanaan muodon. Olen kuvaillut kohtauksille rakentamiani fyysisiä pelikenttiä ja -sääntöjä, sekä niiden merkityksiä. Voitaneen siis todeta, että olen osoittanut eri keinoja ja perusteita muodon rakentamiseen.

Toivon, että tämä teos on opastavaa ja ajatuksia herättävää luettavaa muille alan opiskelijoille ja harrastajille. Tavoitteeni toki on, että havainnollistamani näkemykset ja työkalut ovat myös muiden ymmärrettävissä ja sovellettavissa. Se, miten olen tässä onnistunut – eli miten teoriani ja esimerkkini aukenevat myös ulkopuoliselle lukijalle – ei ole minun itseni arvioitavissa. En kuitenkaan väitä kehittäneeni mitään uusia ja mullistavia näkemyksiä: moni varmasti tunnistaa ajatuksiani myös omistaan ja muista teatteri- ja taideteorioista.

Joka tapauksessa nämä käsittelemäni näkemykset ja työkalut tulevat varmasti säilymään minulle itselleni entistä tärkeämpinä välineinä tulevaisuudessa työskennellessäni. Näiden käsitteiden soveltaminen ei myöskään rajoitu pelkästään teatteriesitysten työstämiseen: tämänkin opinnäytetyön kohdalla minulle oli oleellista soveltaa käsittelemiäni oppeja. Vaikka opinnäytetyöni muoto ei ole lainattu jostain tunnistettavasta, selkeät rajat ja perustellun viestin omaavasta muodosta (mikä olisi ollut mieluisaa aiheeni huomioon ottaen), olen silti joutunut määrittämään sen omat rakenteet ja rakennuspalikat. Kirjoitustyöni sujui aluksi pitkään epämääräisen kankeasti, kunnes pystyin nimeämään työni elementit ja toivotut viestit. Edetäkseni työssäni minun täytyi pystyä nimeämään käyttämäni käsitteet ja termit, sekä keinot

niiden käsittelemiseen. Moni käsittelemäni ilmiö todentui tätä opinnäytetyötä kirjoittaessani: aiheiden rajausta, pohjarakenteen määrittäminen, pelivälineiden nimeäminen, elementtien kiertokulku, jne. Esimerkiksi luvussa 5.4 käyttämäni kohtausjanaa kuvastava kaavio oli helppo rakentaa, kun tajusin soveltaa siihen jo aikasemmista kohtausluetteloista ja kaavioista tuttuja elementtejä muotoineen.

Tahdon myös todeta, että esitystä luodessa sen elementtien ja muotojen järjellinen jäsentäminen ei ole aina mahdollista tai edes tarpeellista. Usein noita eri elementtejä yhdistelmineen saattaa puskea esiin epämääräisen etsimisen ja kaaoksen keskeltä, assosiativisen vaiston johdattelemana. Monesti elementit myös luovat luonnostaan ympärilleen rajoja ja rakenteita. Eri tekijät ruokkivat toisiaan eri tasoilla. Rakenteet ja rakennuspalikat eivät siis kasva vain järjestelmällisesti edeten, vaan moneen eri suuntaan samanaikaisesti. En siis väitä, että luova työ voisi olla vain teknistä ja järjestelmällistä rakentamista. Väitän kuitenkin, että tässä työssäni esittelemieni järjestelmällisten ja teknistenkin työkalujen soveltaminen voi olla helpottavaa ja hyödyllistä esitystä rakentaessa ja sen yhtenäistä muotoa hioessa.

Tietenkään myös pelkkä harkittujen elementtien ja yhtenäisten muotojen rakentaminen esitykseen ei tee siitä vielä kiinnostavaa, saati sitten tunteisiin vetoavaa. Tärkein puoli esitystä on kuitenkin sen elävyys ja oivaltavuus. Mutta kun puhun omasta esityksestäni, minun on turha puhua siitä intuitiivisesta vaistosta, jonka avulla valitsen aiheet ja näkökulmat, kuten myös muotojen repliikit roolihahmon suuhun. Minusta tuntuu, että tuon vaiston juuret ovat syvällä henkilökohtaisessa herkkyydessä, näkemyksissä ja tuntemuksissa. Näitä puolia on vaikea sovittaa sanoiksi ja varsinkaan muiden sovellettaviksi teorioiksi. Voin ainoastaan kuvailla noita esityksen sisäisiä, järjestelmällisiä pohjarakenteita ja rakennuspalikoita, joiden avulla pyrin muotoilemaan ja välittämään vaistoni valikoimat viestit.

Lopuksi haluan vielä kiittää ihmisiä, jotka ovat olleet apuna ja oppina tätä opinnäytetyötäni kuten myös näytelmäni *KAUPUNKI – Kohtaavien unelmien koti!* rakentaessa: Metropolian esittävän taiteen opettajat ja henkilökunta, *Avauksia käsikirjoittamiseen* -kurssin ja opinnäytetyöseminaarien oppilaat, Valtimonteatterin väki, esitysvalokuvat ottanut Joakim Niinivirta, sekä itse näytelmän työryhmä: Päivi, Ada, Pauli, Mikkomarkus, Riikka, Ilya, Erkka, Annamari, Saana, Marko ja Tuukka. Kiitos!

8 LÄHTEET

Vuorinen, Jyri 1997. Taideteos merkkeinä – Johdatus semioottiseen taidekäsitelmään.

Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura

Arlander, Anette 1998. Esitys tilana. Helsinki: Acta Scenica 2

Pavis, Patrice 2005. Teatterin analysoiminen: eräitä kysymyksiä ja kyselylomake. Koski,

Pirkko (toim.): Teatteriesityksen tutkiminen. Helsinki: Like, 30-39.

Torikka, Timo 2006. Forced Entertainment – 20 vuotta pakotonta vastavirran teatteria.

Teatteri-lehti, 2006 (3), 26-27.

Calvino, Italo 1996. Kuusi muistiota seuraavalle vuosituhannelle. Helsinki: Loki-Kirjat.