

Ella Silvennoinen

Puvustus nykyteatteriesitykseen Ystäväni

Opinnäytetyö
Esiintymisasusuunnittelu

Huhtikuu 2016



KYAMK
University of Applied Sciences

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Ella Silvennoinen	Muotoilu	Huhtikuu 2016
Opinnäytetyön nimi		
Puvustus nykyteatteriesitykseen Ystäväni		43 sivua 10 liitesivua
Toimeksiantaja		
Teatterikorkeakoulu		
Ohjaaja		
Lehtori Seija Kiuru		
Tiivistelmä		
<p>Opinnäytetyöni käsittelee pukusuunnitteluprosessia Teatterikorkeakoulun kanditeatteri-kurssin näytelmässä Ystäväni. Toimin näytelmän pukusuunnittelijana, sekä valmistan puvustuksen. Ystäväni -näytelmä kertoo monille tutusta aiheesta – suhteesta jossa pyytään vaikka suhde on jo vuosia ottanut enemmän kuin antanut.</p> <p>Käsittelen prosessia Michael Gilletten seitsenvaiheisen puvustus- ja ongelmanratkaisumallin mukaisesti ja kirjallinen opinnäytetyöni on jaettu kyseisen seitsemän vaiheen (sitoutuminen, analysointi, tutkinta, haudonta, työstäminen, arviointi) mukaan. Tämän lisäksi käsittelen työssäni tuntemuksiani ja ajatuksiani työskennellessä pukusuunnittelijana ja kasvuni opinnäytetyöprosessissa.</p> <p>Pukusuunnittelun lähtökohtana toimii näytelmän käsikirjoitus ja ohjaajan näkemys minimalistisesta tyyliuunnasta. Puvustuksen suunnitteluun sain vapaat kädet, joka antoi mielekkään haasteen löytää tyyliuunta analysoinnin kautta. Lisäksi näytelmän aikaan sitomattomuus, näytelmän teema sekä realismin sekoittuminen surrealismiin antoi mielenkiintoisen lähtökohdan suunnittelulle.</p> <p>Onnistuin luomaan puvustuksen joka on juuri tähän näytelmään sopiva. Itse pukusuunnittelu ja puvustuksen teko ei tuntunut haasteelliselta, vaan kaikki sujui hyvin ja aikataulussa. Suurimpana työn tuloksena koen ammatillisen kasvuni prosessin myötä, joka on vahvistanut ammatillista identiteettiäni ja suuntaani valmistumisen jälkeen.</p>		
Asiasanat		
Puvustus, pukusuunnittelu, nykyteatteri, minimalismi, surrealismi, realismi, ammatillinen kasvu		

Author (authors)	Degree	Time
Ella Silvennoinen	Bachelor of Design	April 2016
Thesis Title Costuming for a contemporary play Ystäväni		43 pages 10 pages of appendices
Commissioned by Theatre academy		
Supervisor Seija Kiuru, Senior Lecturer		
Abstract <p>My thesis is about a costume design process in Theatre Academy's kanditeatteri-course's play called Ystäväni (My Friend). The play is about a familiar subject to many – friends who can't let go of the relationship even though it has been taking more than giving for years.</p> <p>I use Michael Gillette's seven phased problem solving method to handle and organize the design process in action and as in the written thesis. Thesis also includes my feelings and thoughts of working as a costume designer and my growth in the process.</p> <p>The base for the costume design is from the script and from director's view of the play's minimalistic style. I got a complete freedom for the design which gave me a good challenge to find the style for the design from analyzing the script and the themes. The play is not in any particular time or space, and it's a mix of realistic and surrealistic worlds which gave me an interesting point to design.</p> <p>I managed to create a costuming that fits to this particular play. For me, the costume design and making itself did not feel that challenging and everything went well and in schedule. The greatest accomplishment for me is the growth in this process which has strengthen my identity as a costume designer and my path after graduation.</p>		
Keywords Costuming, costume designing, contemporary theatre, minimalism, surrealism, realism, professional growth		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	SITOUTUMINEN	8
2.1	Tutkimuskysymys ja tutkimusmetodi.....	8
2.2	Teatterikorkeakoulu, kanditeatteri.....	10
2.3	Budjetti ja aikataulu.....	10
3	ANALYSOINTI.....	11
3.1	Käsikirjoitus	13
3.1.1	Tapahtumat.....	13
3.1.2	Hahmot.....	14
3.2	Lavastus	17
3.3	Valo- ja äänimaailma	18
4	TUTKIMINEN.....	19
4.1	Taustatutkimus	20
4.2	Käsitteellinen tutkimus	24
4.3	Ensimmäiset ideat	28
5	HAUDONTA	31
5.1	Toiset ideat	31
6	VALINTA.....	32
6.1	Kolmannet ideat.....	33
7	TYÖSTÄMINEN.....	34
7.1	Minä.....	36
7.2	Ystävä.....	37
7.3	Poikaystävä	39
7.4	Suuri kummitus.....	40
7.5	Tatuoinnit.....	41
8	ARVIOINTI.....	42
8.1	Oma pohdinta	44
	LÄHTEET.....	46
	LIITTEET	

Liite 1: Aikataulu

Liite 2: Ohjaussuunnitelma

Liite 3: Kohtausluettelo

1 JOHDANTO

Opinnäytetyönäni toteutan pukusuunnittelun Teatterikorkeakoulun kanditeatterin näytelmään nimeltä Ystäväni. Työtehtävän sain ottaessani yhteyttä Teatterikorkeakoulun puvustoon etsiessäni opinnäytetyölleni aiheita. Työni luonne on produktiivinen, ja tavoitteenani on luoda näytelmään mielenkiintoinen ja näytelmään sopiva puvustus. Puvustuksen suunnittelun tukena ja tarkastajana toimii työryhmän lisäksi puvuston päällikkö Kati Mantere. Puvustuksen tekemiseen on minulla käytössäni puvuston pukuvarasto, ja puvuston henkilökunta toimii myös valmistus- sekä huoltoapuna. Ystäväni-näytelmän työryhmään kuuluu lisäksi ohjaaja Tuire Tuomisto, käsikirjoittaja Iira Halttunen, valosuunnittelija Timo Torvinen, äänisuunnittelija Pauli Riikonen sekä kolme näyttelijää.

Kirjallinen opinnäytetyöni käsittelee suunnittelun vaiheet avaten sen mitä ajatuksia pukusuunnittelijan roolissa tätä produktiota tehdessä olen käsitellyt ja mitä työvaiheita suunnitteluprosessi pitää sisällään. Käytän apunani Michael Gilletten teatteripukusuunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia joka on tullut tutuksi jo opintojen aikana.

Tavoitteenani tässä työssä ei ole vain onnistua, saada näyttelijät puettua, vaan ymmärtää itseäni pukusuunnittelijana. Mitä todella ajattelen suunnitellesani – mikä on se todellinen määrä ajatustyötä ja käsiteltävää sekä muistettava informaatiota tehdessäni valintoja hahmojen luomiseksi. Olen toiminut pukusuunnittelijana ennen opinnäytetyötäni jo kolmessa näytelmässä ja kokemuksen ja opiskelujen myötä minulle on karttunut käsitys mitä työ on, mitä osia pitää sisällään ja mitä taitoja tarvitsen. Hyvien ja onnistuneiden kokemusten jälkeenkin tuntuu, että matka on vasta aluillaan, mutta mikä on suunta?

Minun on myönnettävä jo tässä vaiheessa, että olen kamppailut paljon alanvalintani kanssa. En siksi, ettenkö edelleen tuntisi intohimoa sekä vaatteita, teatteria että luovaa työtä kohtaan, vaan koska mieleeni hiipii alati kysymys miksi? Miksi teatteria tehdään, jos toteutukseen päätyvä teatteri on tällaisessa maailmantilanteessa vain ontto viihdyke, hetken nauru, kimalletta ja hauskanpitoa. Miksi ostaa ja pyöritellä näitä ongelmajätteeksi päätyviä vaatekappaleita sen vuoksi? Teattereiden lipputulot tuntuvat koostuvan prameista mutta tyhjistä, mielen ruokkimisen sijaan tyhjentävistä esityksistä. Esimerkiksi kotikau-

punkini Lappeenrannan kaupunginteatterin lipputulot ovat romahtaneet radikaalisti viime vuosina, *monet pitävät romahduksen syynä edellisen teatterinjohtajan aivan liian taiteellista linjaa* (HS.fi, 2016). Ilmapiiri tuntuu olevan lohduton, jos rahan edessä joudutaan taipumaan niin monella taiteen alalla hyväksi havaittuun ja suoraan kohderyhmälle pureskeltuun linjaan. Uskoni taiteeseen kaikissa muodoissaan on tämän tyyppisten mielipiteiden sekä lohduttomalta vaikuttavan, ehtyvistä luonnonvaroista häpeilemättä tuotetun roskaan hukkuvan maailmantilanteen myötä valitettavasti horjunut. Tämän vuoksi arvostus alaani, sekä teatterikenttää kohtaan myös tuntuu olevan vaakalaudalla, erityisesti arvostus omaa työtäni kohtaan.

Mitä varten taidetta sitten tehdään? Filosofi Aristotelien mukaan taiteen tavoite ei ole esittää asioiden ulkoista olemusta, vaan sisäistä merkityksellisyyttä (Porter, 2015: 13). Tämä varmasti toteutuu suurimmassa osassa taidetta, myös kevyemmissä aiheissa, mutta minkä tarkoitusperän vuoksi? Mikä on merkityksellistä? Minkälaisen teatterikentän pukusuunnittelija minä toivoisin olevan?

Tämä kokemus ja nämä ajatukset saivat minut ottamaan yhteyttä Teatterikorkeakouluun. Uskoin, että se on paikka jossa pääsisin nauttimaan työstäni, paikka jossa käsitys esityksestä, teatterista on alati muuttuva ja mahdollisuudet jokaisen tekijän käsissä. Halusin valaa itseeni uskoa, että teatterilla on merkitystä ja että tällä työllä on muutakin kuin materiaalista arvoa minulle ja muille. Teatterikorkeakoulun esitykset ovat opetusteatteria, jonka uskoin antavan juuri kaipaamani mahdollisuuden teatterintekoon tekijän näkemys edellä, sekä halua löytää uusia tapoja tehdä – ja uudistaa teatteria.

2 SITOUTUMINEN

Gilletten painotusta sitoutumisen tärkeyttä kohtaan ei voi sivuuttaa. Tiedän, että vaikka mitä tulisi, hoidan hommani kunnialla loppuun – tämä tarkoittaa siis myös tässä tapauksessa sitä että sitouduin tekemään tämän työn parhaani mukaan. Sitoutumisen lisäksi kuitenkin motivaatio ja innostus ovat asioita jotka saavat motivaation kipinän roihahtamaan liekkeihin. Ajatukseni olivat värittäneet sitoutumisvaiheessa hiukan epäluulolla. Mietin, onko tämä projekti sellainen, jonka parissa viihdyn, johon uskon. Sitouduin kuitenkin projektiin, sillä tunsin että voisin ymmärtää ja löytää motivaation kun projektin pariin päässään toden teolla.

Avaan sitoutuminen-kappaleessa myös tutkimusasetelmani sekä puvustuksen budjetin ja aikataulun.

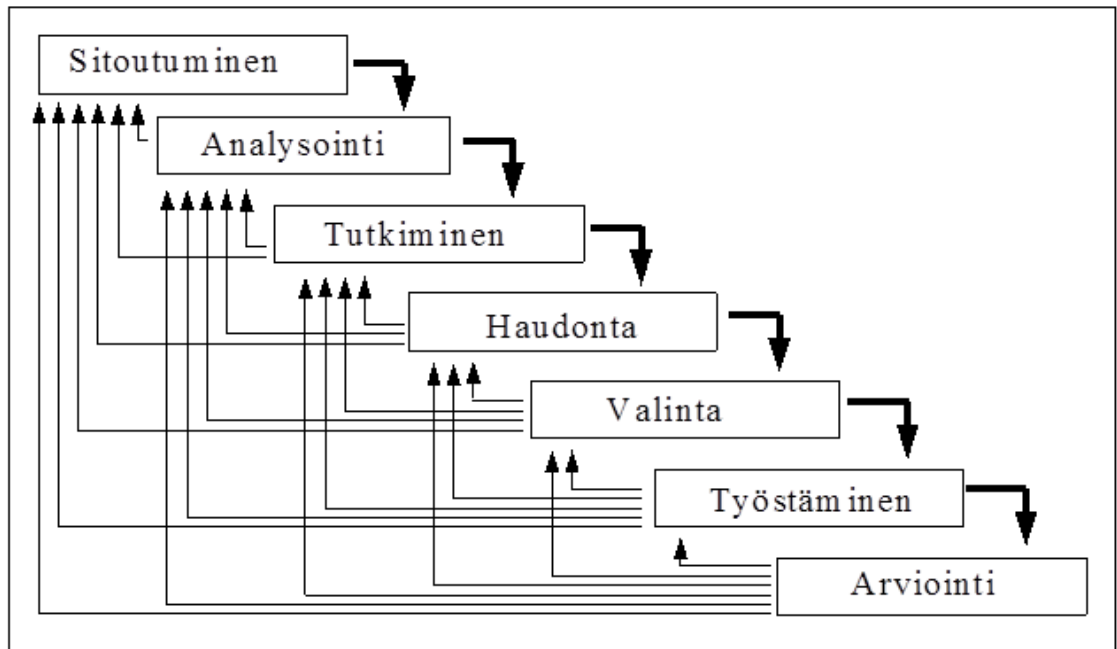
2.1 Tutkimuskysymys ja tutkimusmetodi

Tutkimuskysymyksen tarkoitus on ymmärtää työn tavoite. Tutkimuskysymys auttaa myös tuottamaan tekstiä vastaten kirjoittaessa alati kysymykseen:

Kuinka luoda visuaalisesti mielenkiintoinen ja toimiva puvustus nykyteatteriesitykseen Ystäväni?

Oman työn arviointi perustuu myös tutkimuskysymykseen, jolloin on jo löydetty vastaus kysymykseen ja työn tulosta voidaan arvioida objektiivisesti.

Tutkimuskysymykseen vastauksen löytämiseksi käytän apuna Michael Gilletten teatteripukusuunnitteluun tarkoitettua suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia. Suunnittelumallissa on seitsemän vaihetta, joiden mukaan jaan myös kirjallisen opinnäytetyöni kappaleet. Vaiheet ovat sitoutuminen, analysointi, tutkiminen, haudonta, valinta, työstäminen ja arviointi. Nämä ovat pukusuunnittelijantyössä ns. lainalaisuudet, jotka tavalla tai toisella toistuu pukusuunnittelijan työssä, mutta työkaluna käytettäessä suunnittelumalli on oivallinen apu käsitellessä pukusuunnittelun kokonaisuutta.



Kuva 1: Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli, suomennos Seija Kiuru (Gillette, 2008)

Gillette kuvailee vaiheet näin:

Sitoutuminen: Sitoutuminen on yksi tärkeimmistä vaiheista, sitoutuessa työhön täysillä otetaan haaste vastaan ja ollaan valmiita tekemään työnsä niin hyvin kuin mahdollista. Itse käsittän sitoutumisen myös vaiheena jossa selvitetään ja ymmärretään mihin on sitoutumassa – riittääkö esimerkiksi taidot, aika ja kiinnostus työhön.

Analysointi: Analysointivaiheessa kartoitetaan Gilletten ongelmanratkaisumallin mukaisesti kaikki puvustukseen vaikuttavat ulkoiset tekijät selkeyttäen ja jalostaen näytelmän ja puvustuksen päämäärän, haasteet, mahdollisuudet ja realiteetit. Tämän lisäksi koen analysointivaiheeseen kuuluvan syventymisen produktion luonteeseen sekä pureutumisen aiheeseen ja hahmoihin.

Tutkiminen: Tutkimusvaiheessa on Gilletten mukaan kaksi eri tutkimusmuotoa: taustatutkimus ja käsitteellinen tutkimus. Aiheen tutkimisen avulla löydetään tarttumapintoja työn visuaalisen ilmeen hahmotteluksi. Tällöin tavoitteena ei ole löytää suoria vastauksia siihen ”minkälainen puvustus tulee olemaan”, vaan ”mitä asioita puvustus voi pitää sisällään”.

Haudonta: Gilletten mukaan haudontavaihe yksinkertaisuudessaan tarkoittaa työn jättämistä taka-alalle, jolloin alitajunta saa aikaa käsitellä informaatiota

jonka on selvittänyt aiheeseen liittyen. Luovan mielen ideointikyky on uskoma-
ton: ideat tuntuvat syntyvän kuin itsestään kun mielelle antaa aikaa proses-
soida asiaa.

Valinta: Työn ääreen palatessa on alitajunta kehittänyt jo puvustuksen idean.
Silloin valitaan ideoista paras, ja lähdetään miettimään hahmokohtaisia pukuja
ideaa hyödyntäen. Valintavaiheessa tehdään siis päätöksiä – mikä on tuleva
puvustus.

Työstäminen: Työstämisvaiheessa luodaan lopulliset pukusuunnitelmat, vali-
taan materiaalit ja delegoidaan puvustuksen teko ja valvonta. Tässä produkti-
ossa kuitenkin hahmoja on vain 3, joten otan vastuulleni myös puvustuksen
kokoamisen ja mahdollisen valmistamisen.

Arviointi: Arviointivaiheessa tarkastellaan työn tulosta, Gillette painottaa
myös arvioimaan kommunikointia osana työryhmää. Objektiiivinen arviointi on
ainoa keino kehittyä – on hyväksyttävä omat puutteensa kehittyäkseen työs-
sään.

Näiden vaiheiden lisäksi Gillette painottaa vaiheiden olevan sellaisia, joiden
mukaan edetään mutta joissa välillä palataan taaksepäin. Esimerkiksi työstä-
misvaiheessa tuleva harkinnan paikka palauttaa mielen analysointivaiheen tu-
loksiin jotta pääsee eteenpäin työssään (Gillette, 2008.)

2.2 Teatterikorkeakoulu, kanditeatteri

Teatterikorkeakoulu on esittävien taiteiden yliopisto. Teatterikorkeakoulussa
on koulutusohjelmia kandidatasosta tohtorintutkintoon ohjaajan-, dramaturgin-,
näyttelijän- ja tanssijantyön aloilta. (Uniarts.fi, 2016.)

Kanditeatteri on esittävien taiteiden kandidaatintutkinnon näyttötyö jonka työ-
ryhmät jaetaan esitystaiteen kandidaateiksi valmistuvista ohjaajista, dramatur-
geista ja näyttelijöistä sekä tarpeen mukaan ulkopuolisista, esimerkiksi suun-
nittelijoista. Kanditeatterin käsitteen minulle avasi puvuston päällikkö Kati
Mantere.

2.3 Budjetti ja aikataulu

Puvustuksen budjetiksi sovimme 200-500€, joka tarkoittaa rahamäärää han-
kintoihin. En kokenut tarpeelliseksi tehdä budjettisuunnitelmaa sillä arvioin

budjetin kuluva tässä produktiossa lähinnä valmisvaatehankintoihin. Budjetti on mielestäni suuri, ottaen huomioon sen että Teatterikorkeakoulun puvuston pukuvaraston vaatteet sekä materiaalit ovat vapaasti käytettävissäni.

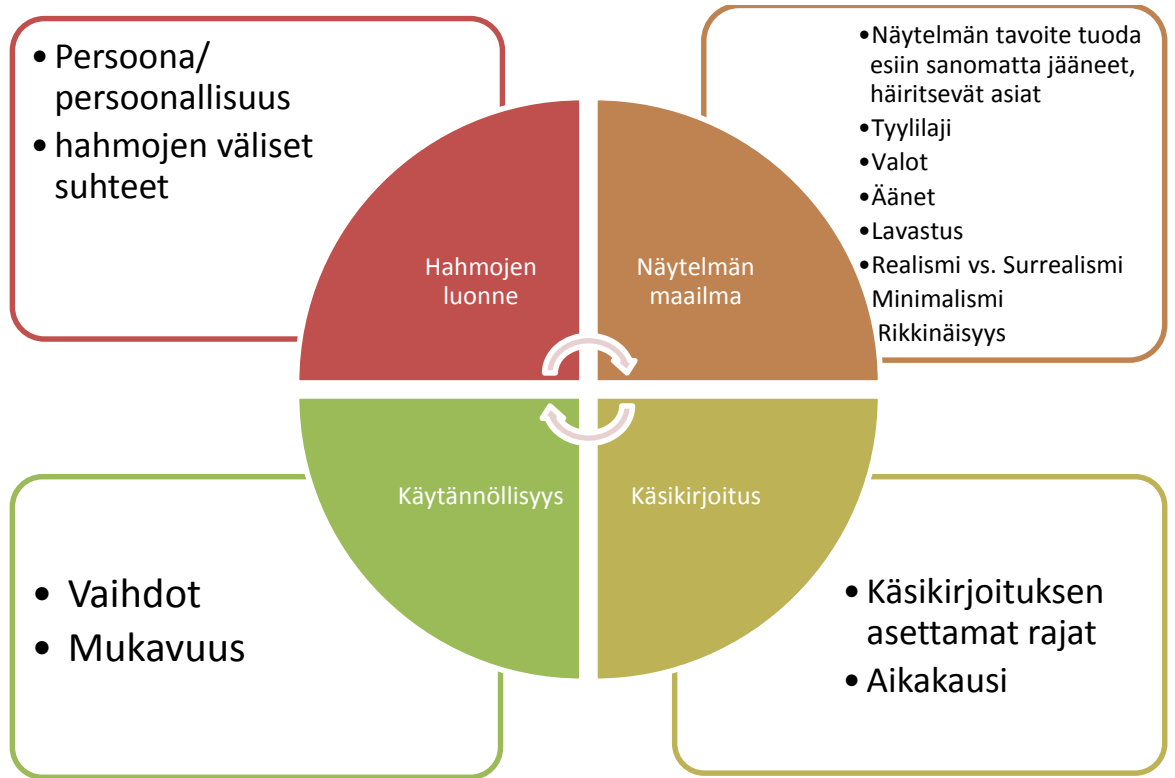
Työni produktiossa sijoittuu ajalle 1.1.2016- 1.5.2016. Esityksen ensi-ilta on 13.4.2016. Jaoin karkeasti käytettävät kuukaudet seuraavasti:

- tammikuu: analysointi, taustatutkimus
- helmikuu: taustatutkimus, suunnittelu, haudonta
- maaliskuu: valinta, työstäminen
- huhtikuu: hiominen, ensi-ilta 13.4

Laadin tarkemman aikataulun sisältäen myös ensimmäiset työhön liittyvät tapaamiset ja deadlinet, ja se löytyy työn liitteenä.

3 ANALYSOINTI

Loin analysointivaiheessa viitekehyksen ymmärtääkseni puvustuksen päämäärän, haasteet, mahdollisuudet ja realiteetit ja niiden vaikutussuhteen toisiinsa. Gilletten mukaan nämä ovat asiat jotka analysointivaiheessa kartoitetaan ja niiden ymmärtäminen selkeyttää kokonaiskuvan hallintaa. Tarkoitus tällä on siis sisäistää kokonaisuus, ymmärtää mikä on näytelmän tavoite jota lähdetään työstämään analyysin pohjalta konkreettiseksi esitykseksi. Jaottelin käsitekarttaan oman osuuteeni; puvustukseen vaikuttavat tekijät (Gillette, 2008)



Kuva 2: Käsitekartta (Ella Silvennoinen, 2016)

Käsitekartan ympyrässä neljässä värillisessä palkissa on puvustukseen vaikuttavat päätekijät: hahmojen luonne, näytelmän maailma, käsikirjoitus ja käytännöllisyys. Ympyrän ulkopuolisissa raameissa on alaotsikoitu käsitteen alle kuuluvat asiat. Analysointikappaleessa avaan nämä neljä pääkäsitettä; mitä tiedän hahmojen luonteesta, näytelmän maailmasta, käsikirjoituksesta ja käytännön rajoista tässä projektissa.

Ensimmäisissä neljän päivän luku- ja kokeiluharjoituksissa käydyissä koko työryhmän keskusteluissa pureuduimme näytelmän maailmaan; tekstiin, tapahtumiin ja hahmoihin. Keskustelut auttoivat ymmärtämään mihin suuntaan näytelmää olemme työryhmänä viemässä. Analyttinen keskustelu tuntui luontevalta koko työryhmän kesken ja antoi ensimmäiset ”työkalut” näytelmän visuaalisen maailman hahmottamista varten.

Tyyliltään ja tekstiltään yksinkertainen ja ilmaisultaan vakava näytelmä asettaa puvustukselle raamit pysytellä elementeiltään realistisissa, tavanomaisissa asuissa. Ohjaaja painotti kuitenkin, että näytelmän tyyli on pidättyväinen ja vähäeleinen – myös visuaalisesti, mutta sen vastapainoksi saa tulla jotain joka ”ei sovi kuvaan”, jotain rikkinäistä, kontrastia.

3.1 Käsikirjoitus

Käsikirjoitus on teatterikorkeakoulun dramaturgiaopiskelijan lira Halttusen syksyllä 2015 kirjoittama teksti. Teksti kertoo kahdesta nimettömästä päähenkilöstä jotka esitetään käsikirjoituksessa hahmoina Minä ja Ystävä ja kolmanesta hahmosta Poikaystävästä. Teksti on toisistaan irrallisia tapahtumia ystävydestä Minä-hahmon kertomana, keskusteluja, tapahtumia ja ajatuksia jotka luovat jännitettä Minän ja Ystävä välille, sekä osoittaa kaiken jännitteen keskellä olevan myös hetkiä jotka pitävät ystävykset yhdessä. Näytelmässä käytävä dialogi on vakava, välillä huumoriksikin kevenevä mutta tunnelmaltaan kylmä ja satuttava. Käsikirjoittajan mukaan teksti ei etene kronologisessa järjestyksessä, vaan esittää tapahtumat muistoina, pätkinä, jotka heräävät henkiin Minän kertomina.

Näytelmä käsittelee nuoruuden vakavuutta, itsenäistymistä, omien rajojen ylittämistä ja niistä kiinni pitämisestä. Voisi tulkita, että muistojen läpikäymisen myötä Minä haluaa ymmärtää, miksi hän on jälleen yksin, ja esityksen tapahtumat palaavat tai peilaavat aina tätä samaa kysymystä. Muistot eivät kuitenkaan tottele kertojan (Minän) ääntä, eikä yhtä totuutta ole mahdollista löytää, sillä suhteessa on aina kaksi osapuolta eli kaksi näkökulmaa. Tilanteet näyttäytyvät Minää painostavina kuvina, jotka hän haluaa nyt nähdä, kokea ja ymmärryksen kautta päästää irti. Miksi pitää lähellä ihmistä, joka ottaa enemmän kuin antaa?

”Ystäväni on näytelmä itsenäistymisestä, eroamisesta ja yksinäisyydestä. Näytelmä on sarja tilanteita, joissa yritetään ystävyystyä, löytää jotain yhteistä, jotain jaettavaa. Yhteinen poikaystävä, samat vaatteet tai menneisyys, joka halutaan muistaa samoin. Keitä me olemme toisillemme ystävinä? Kenen roolia paikkaamme?” Ote ohjaajan kirjallisesta ohjaussuunnitelmasta kiteyttää mielestäni hienosti näytelmän tunnelman, luulen että itseni lisäksi myös muut voivat samaistua tähän tunteeseen – kun rajat ovat vielä nuoruudessa vain käsite, mennään niiden yli, niitä haetaan ja testataan. Ohjaussuunnitelma löytyy opinnäytetyön liitteestä.

3.1.1 Tapahtumat

Näytelmä alkaa kuvitteellisesta nykyhetkestä jossa Minä on aikuinen ja hänen mieleensä tulvii muistoja henkilöstä, jota hän on pitänyt parhaana ystävänsä.

Muistot alkavat näytellä itse itseään, ja menneet tapahtumat ja ahdistusta aiheuttavat hetket heräävät henkiin. Tapahtumat kulkevat muistojen kautta noin vuodesta 1993 vuoteen 2016. Aikakäsitys tässä näytelmässä on kuitenkin jätetty seikkana taka-alalle, viitteeksi, jolla ei ole niin suurta merkitystä kuin hahmojen iällä ja itse tapahtumilla. Tapahtumat ja muistot lähtevät ajasta jolloin ystävykset tapasivat, jonka jälkeen sarja yhdessä koettuja muistoja ala-asteelta aikuisikään asti näyttäytyvät ja osoittavat ystävyuden ristiriidan tilanteina, jotka realistisuudellaan lyövät päin kasvoja. Tilanteissa yhteistä on se, että tottumuksesta toisen kanssa ollaan vaikka ystävän kanssa oleminen on epämieluisaa, ollaan kun nyt kerran kavereita ollaan. Irti toisesta halutaan, mutta irti ei päästetä, joka vaikuttaa hahmojen käyttäytymiseen toistensa seurassa; passiivisagressiivisuutta, nälvintää, oman pahan olon purkua toiseen. Tarkka kohtauserittely löytyy työn liitteenä.

3.1.2 Hahmot

Näytelmän analysoinnissa täytyy tapahtumien ja ajan lisäksi keskittyä yksittäisiin roolihahmoihin ymmärtääkseen heidän persoonallisuuttaan ja draamallista tehtävänsä. Hyvä näyttämöpuku tukee hahmon luonnetta ja saattaa paljastaa hahmosta jotain jota dialogi ei kerro. Hahmon luonnetta tarkastellessa voi löytää jotain jota hyödyntää myös visuaalisesti. (Holt 1988, 16.)

Käytän hahmojen analysoinnin apuna Hesterin kysymyslistaa syventyäkseen hahmojen persoonaan. Kysymykset on luotu teatterintekijöille tukemaan ja syventämään käsitystä roolihahmoista. Kysymykset ovat:

- Minkälainen hahmo on ja kuinka hän käyttäytyy?
- Mitä hän haluaa saavuttaa?
- Mitkä ovat hahmon vahvuudet ja heikkoudet?
- Mikä häneen vaikuttaa?
- Minkälaisessa ympäristössä hahmo elää?
- Mitä mahdollisuuksia ja rajoitteita hahmolla on?
- Mitkä fyysiset realiteetit hahmolla on jokapäiväisessä elämässään: asuminen, vaatetus, ruokavalio jne?

Kun hahmon perusolemus on selvitetty, on pureuduttava hahmojen ja tapahtumien väliseen vaikutussuhteeseen. Hahmon ja näytelmän esittämien tapahtumien välinen vaikutussuhde paljastaa roolihahmon persoonasta paljon, ja auttaa ymmärtämään sekä erottelemaan mikä on hahmon oma tahto ja mikä tilanteiden ja muiden hahmojen vaikutuksen sanelemaa. Esityksen tapahtumilla on merkitys, ja niillä on luonnollisestikin myös hahmoon vaikutus.

Ystävänä- näytelmässä esitettävä ristiriita ystävyysuhteen vaikeudesta ja sen aiheuttamasta pahasta olost, kasvukivuista on mielestäni näytelmän päätekijä. Se on jokaisen tilanteen ”tekijä”, syy jokaiselle kohtaukselle. Tämän tekijän vaikutussuhdetta hahmoin auttaa käsittämään seuraavat kysymykset:

- Kuinka tämä tekijä vaikuttaa hahmojen elinolosuhteisiin näytelmässä?
- Kuinka tämä tekijä vaikuttaa käytännön asioihin hahmojen elämässä: asumiseen, vaatteisiin, syömiseen jne.?
- Kuinka tämä tekijä vaikuttaa hahmojen käyttäytymiseen?
- Kuinka tämä tekijä vaikuttaa hahmojen päätöksentekoihin?
- Kuinka tämä tekijä vaikuttaa hahmojen persoonallisuuteen?
- Kuinka tämä tekijä vaikuttaa hahmojen mahdollisuuksiin ja rajoitteisiin?
- Kuinka tämä tekijä vaikuttaa hahmojen elämänasenteeseen?
- Kuinka tämä tekijä vaikuttaa näytelmän jännitteisiin ja konflikteihin?

(Hester, John 2006)

Vastaa näistä tarpeellisiksi kokemiini kysymyksiin seuraavissa kappaleissa, jotka on jaettu hahmokohtaisesti.

Lisäksi haen käsitystä hahmoista Lynne Porterin (2015) suosittelmalla *brainstorming* metodilla. Brainstormingin tarkoitus on listata sanoja tai tarpeen mukaan piirroksia jotka hahmosta tulee mieleen. Brainstormingia tehdessä täytyy päästää jarru polkimelta ja kirjoittaa ylös kaikki mitä mieleen tulee. Vasta valmiin *stormauksen* tuloksia tarkastellaan kriittisesti ja karsitaan huonot pois.

3.1.2.1 Minä

Minä-hahmon tulkiten henkilöksi, joka on lähtökohtaisesti yksin, myös yksinäinen. Yksinäisyys näyttäytyy minulle välillä hahmon omana tahtona, johon

”normaaliuden” puitteissa Minä lähtee hakemaan muutosta. Osittain taas yksinäisyys on hyvin selvästi häntä itseään kaihertava, jolloin pakottava tarve ajaa hänet Ystävän kanssa erilaisiin ystäväystymisyhteyksiin, etsimään samankaltaisuutta ja pakoon omaa yksinäisyyttään. Minä on hahmona herkkä, ja käsikirjoituksesta voi tulkita hänen myös olevan huono kertomaan todellisia tunteitaan yrityksistä huolimatta. Tämä ajaa Minän suuriin pinnan alla kyteviin ristiriitoihin Ystävän kanssa, ja heidän välisensä kitka aiheuttaa jatkuvia konflikteja hyvistä hetkistä huolimatta. Nuoren Minän hyväksynnänhaku esiintyy myös matkimisena, joista tekstistä voi mainita mm. kolme kertaa Ystävän sanomana *ai, sulla onkin samanlainen paita kun mulla*.

Minä-hahmon toinen, piilotettu puoli on se, joka haluaa huutaa kun pitää hymillä, kertoa kun ärsyttää ja osoittaa oman arvonsa. Tämä puoli näytetään kohtauksissa joko replikoinnissa tapahtuvana suunnan muutoksena esimerkiksi puhuttaessa ystävälle, kääntyy hän yleisöön puhumaan asioita joita hän ei halua kertoa Ystävälle, tai Minä-hahmon asettautumisena teatterileikkillisesti ohjaajan rooliin, kertomaan kuinka Ystävän kuuluisi toimia.

Hahmona Minän voi tulkita kasvavan henkisesti näytelmän ajan tästä lukkiutuneesta roolistaan ulos. Kun hän on saanut tarpeeksi tilaa hänen ja Ystävän suhteesta – osaa hän myös tarkastella kriittisesti heidän suhdettaan. Minä on kuitenkin halukas löytämään edelleen sen hyvän puolen yhteisestä ystäväydestään, jossa kuitenkin vanhat kaavat toistuvat yhä uudelleen ja vanhoilta kaunoilta todellisten asioiden näkeminen ja selvittäminen on Ystävän kanssa vaikeaa.

Minä-hahmoa kuvastaa mielestäni seuraavat sanat: *harkitsevainen, tyylikäs, epävarma, bisnesnainen, designeri*.

3.1.2.2 Ystävä

Ystävä on hahmona samankaltainen kuin Minä, ”nuorempana” Ystävä kuitenkin ottaa jonkinasteisen johtajan roolin Minän elämään, näyttää miten pitää olla ja mitä tehdä – mikä on *cool* ja mikä ei. Ystävä on siis ”ylempi-arvoinen” Minään nähden, se joka kokee pussailut ensiksi, jota Minä matkii. Näistä rooleista itsenäistytään ja kasvetaan ulos kuitenkin näytelmän edetessä, jolloin

osat vaihtuvat josta suorin viittaus on viimeisessä kohtauksessa Minän istuessa lentokoneessa Business-luokassa ja Ystävän istuessa Economy-luokassa.

Ystävä on Minään nähden avoimempi, suorasukaisempi, laskelmoivampi. Ystävä kuitenkin päätyy elämässään aika nykypäivän tavanomaiseen ammattiin ja perustaa perheen Minän taas luodessa uraa. Näen Ystävän piilotetuksi puoleksi hymyn taakse piilotetun ilkeilyn ja väärissä tilanteissa voitontahtoisuuden. Vaikka Ystävällä onkin liuta kavereita, tuntuu, etteivät he merkitse hänelle mitään. Hän käyttää myös Minän ihailua häikäilemättä hyväkseen, tietäen ettei hän asetu koskaan haastamaan Ystävää vaan purematta nielee hänen tempauksensa.

Ystävä-hahmoa kuvastaa mielestäni seuraavat sanat: *koulun suosituin tyttö, laskelmoiva, ”kiltti tyttö”, ajattelematon, tunteeton, tottunut saamaan mitä haluaa.*

3.1.2.3 Poikaystävä

Poikaystävä on hahmona koko Minä-ystäväparin rinnalla suhteellisen syvyydetön hahmo – eihän näytelmä kerro hänestä, mutta hän on siinä mukana sivuhahmona. Poikaystävä on koko näytelmän ajan sama ja saman näköinen, ”sama hahmo” ja kuvittaa näytelmän kulussa eri-ikäisten Minän ja Ystävän poikaystäviä. joka luo mielenkiintoisen ulottuvuuden sillä Poikaystävä rooli näytelmässä on myös osoittaa Minän ja Ystävän taipumusta ihastua samoihin poikiin. Näen itse Poikaystävä viitteellisenä kuvituksena näytelmän kannalta – hän on hahmo joka ilmestyy käymään harvoja mutta merkityksellisiä dialogeja Minän/Ystävän kanssa.

Poikaystävää kuvaavia sanoja: *kiistakapula, välikäsi, yksinkertainen, valju, kiltti.*

3.2 Lavastus

Lavastuksen suunnittelee ohjaaja Tuire Tuomisto ja valosuunnittelija Timo Torvinen. Lavastuksen tavoite on elementtien vähyydellä olla rakennettavissa näyttelemällä ja äänimaailmalla eri tiloiksi. Lavastuksen elementeiksi on suunniteltu odotustilamaista penkkirivistöä, sekä pyörillä liikuteltavaa teatteriovea.

Lisäksi lavaste-elementeiksi on suunniteltu erilaisia loisteputkivalaisimia, joita on mahdollista laittaa päälle ja pois, ja joista osa on rikkinäisiä ja välkkyviä.



Kuva 3: Lavastuksen värimaailma (Ella Silvennoinen, 2016)

Lavastus on väreiltään pääosin mustan, valkoisen ja harmaan sävyinen. Loin lavastuksen väripaletin jotta minun on helpompi sommitella puvustuksen värimaailmaa.

3.3 Valo- ja äänimaailma

Äänimaailma nojaa paljon draaman eri vaiheisiin. Sillä luodaan Minän muistojen maailma, jonka perustilana on yksinäisyyden ja ahdistuksen kumu painostavana äänitunnelmana. Äänellä tuetaan myös tilanteiden kärjistymistä, ja luodaan viitteellisillä äänillä eri tilat ja paikat joissa muistot tapahtuvat, joissa esimerkiksi kuuluu kumun lisäksi muistojenomaisesti raitiokiskojen kirskuntaa. Äänillä luodaan myös ”näkyvätön” lisäulottuvuus lavastukseen esimerkiksi istuessa tuolille jota ei ole, kuitenkin tuolille istumisen ääni kuuluu korostetusti.

Valot nojaavat myös draamaan, luoden kuvan muistojen kirkkaudesta ja haahtumisesta. Lähtötilan nykyhetken muutos muistojen alkamisesta luodaan valoilla, josta liu’utaan kohti nykyhetken kalseutta. Tämä antaa mahdollisuuden hyödyntää valaistuksen muutosta myös puvustuksessa.

Minä-hahmon muistojen maailman ja tilanteiden kontrollointi näytetään myös välillä hänen tekeminä muutoksina valoihin ja äänimaailmaan. Esimerkiksi hänen halutessa kontrolloida ystävän ja poikaystävän yhteiselo, vaihtaa hän äänimaailmaa ja valaistusta romanttisesta painostavaan. Myös toistuvien kohtausten samankaltaisuus esitetään paluuna samaan äänimaailmaan ja valaistukseen, esimerkiksi keskustelu eroamisesta.

4 TUTKIMINEN

Tutkimusvaiheessa pureudutaan analyysin pohjalta löytyneisiin, suunnitteluun hyödynnettäviin teemoihin sekä etsitään vastauksia heränneisiin kysymyksiin. Tutkimusvaihe voidaan jakaa Gilletten mukaan kahteen vaiheeseen: taustatutkimukseen ja käsitteelliseen tutkimukseen. Jaan itse taustatutkimusvaiheeseen kaiken konkreettisen taustainformaation jota näytelmän ymmärtämisen kannalta on selvitettävä ja käsitteellisen tutkimuksen tämän informaation hyödyntämiskeinojen pohdintaa ja mahdollista visualisointia. Käsitteellinen tutkimus sisältää myös puivustuksen erityishaasteiden kartoituksen ja ratkaisujen hahmottelun. (Gillette 2000, 22-24)

Tutkimusvaihe alkoi ensimmäisten lukuharjoitusten jälkeen kun työryhmällä oli viikko taukoa ennen ennakkosuunnittelujakson alkua. Tämän viikon tavoite oli pohtia, etsiä ja löytää itsenäisesti ennakkosuunnittelujakson alkuun ajatuksia, ideoita ja mahdollisia suuntia. Tässä vaiheessa myös ohjaajan ohjaussuunnitelma päivittyi ja uusi suunnitelma piti sisällään tarkempaa näytelmän ratkaisullisia ehdotuksia.

Yksi uusista suunnista oli näytelmään sisällytettävä Minä-hahmon johtama ”teatterileikki” jossa hänellä on kertojan ja ”muistojen omistajan” roolissa mahdollisuus muuttaa epämieluisan mieluisaksi – muistaa miten haluaa, näyttää muistot ja niissä esiintyvät henkilöt yleisölle hänen näkökulmastaan. Täyttä kontrollia hän ei kuitenkaan saa, vaan välillä asioiden oikea laita tai Ystävän näkökulma saa yllötteen. Näen tämän ajatuksen niin realismin ja mielikuvituksen, kuin Minän ja Ystävän valtapelinä. Tämä tuo näytelmään teatterillisen lisäulottuvuuden, joka antaa myös mehukkaan tarttumapinnan hahmojen luomiseen.

4.1 Taustatutkimus

Taustatutkimuksessa suunnittelijan on etsittävä tietoa aikakaudesta, näytelmän aiemmista produktioista ja aihetta käsittelevistä muista produktioista. (Gillette 2000, 22-24) Näytelmäteksti on uusi, joten näytelmästä ei aiempaa produktiota ole, ja aikakäsityksen toissijaisuus sekä vaihtuvuus näytelmän aikana tekee näiden kahden aihealueen tutkinnan vähemmän tarpeelliseksi. Sen sijaan näytelmä käsittelee naisten välistä ystävyyttä nuoresta tytöstä aikuisuuteen, joten tutustuimme suunnittelutyöryhmän kanssa aihetta käsitteleviin produktioihin.

Teatterikorkeakoululla esitettiin ennakkosuunnittelujakson alussa Henriikka Himman esitys *Coco ei oo enää täällä*, jonka kävimme työryhmän kanssa katsomassa taustatutkimusmateriaaliksi. Esitys oli luotu esittämään kolme näkökulmaa yläasteen tyttöporukan ystävyyssuhteesta. Puvustukseltaan näytelmä oli suoraa 1999-2000 luvun nuorison pukeutumista, ja pystyin kuvittelemaan ohjaajan ja työryhmän käyneen läpi itse muistonsa yläasteen muotivillityksistä ja hyödyntäneen ne suoraan puvustukseksi. Tämä sai miettimään käytäntöä itse tässä produktiossa mitään suoraa stereotypiaa. Stereotypiat on kuitenkin hyödyllinen työkalu luovan työn pohjaksi, mutta mielestäni näytelmässä ei toteutunut puvustuksen ja lavastuksen sekä ilmaisun yhtenäisyys. Lavastus ja valaistus oli näytelmässä hyvin minimalistista ja graafista johon puvustus ei mielestäni tyyliltään istunut.

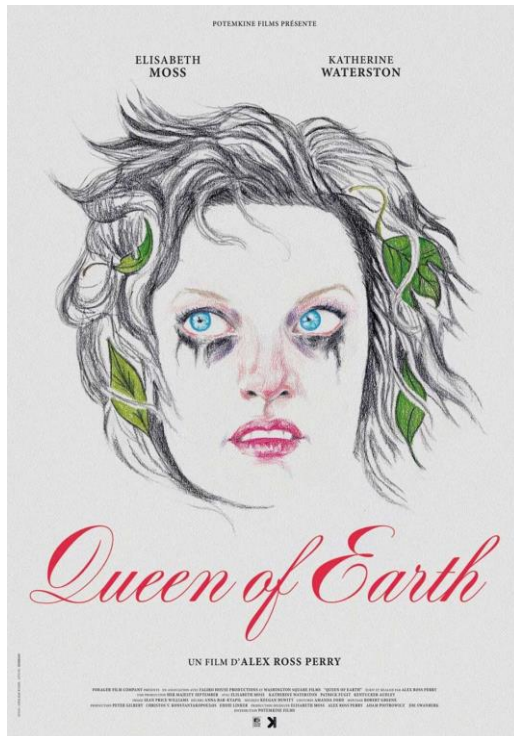
Katsoimme työryhmän kanssa ennakkosuunnittelujaksolla myös kolme referenssielokuvaa aiheen ymmärtämiseksi ja tyyli-suunnan hiomiseksi. Elokuvat olivat *Ginger & Rosa*, *Queen of Earth* ja taltiointi teatteriesityksestä *Murx Den Europäer! Murx ihn! Murx ihn! Murx Ihn! Murx ihn AB!*



Kuva 4: Ginger & Rosa 2012 (Sallypotter.com, 2016)

Ginger & Rosa on Sally Potterin elokuva ystävyksistä 60-luvun Lontoossa. Ystävät ovat olleet erottamattomat lapsuudesta asti, mutta teini-iän itsenäistymisen vaiheessa Rosa hakee yliotetta Gingeristä, toimii kylmästi ja julmasti ja lopulta hakeutuu suhteeseen Gingerin isän kanssa. Elokuva on julma kuvaus ihmisistä, jotka vapauden nimissä voivat koetella toisen sietokyvyn rajoja, astua tylästi niiden yli oman edun tavoittelun vuoksi. Elokuvan päähenkilöiden kemiaat ovat hyvin verrattavissa Ystäväni-hahmopariin, kuinka lähtökohdasta jossa ollaan samanlaisia samoissa vaatteissa, kasvetaan kylmästi erilleen herättäen kysymyksen siitä mikä on oikein ja mikä väärin.

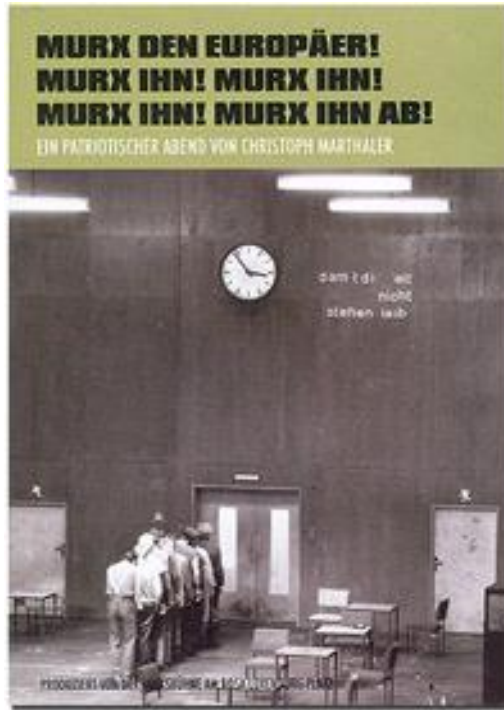
Puvustukseltaan näytelmä on elokuvamaisen suoraa realismia, jossa on löydetty 60-luvun tyyli ja ajankuva. Mielestäni puvustus oli elokuvaan sopiva luoden yhtenäisen ja uskottavan maailman. Ajatuksia herätti se, miten paljon omassa pukusuunnitelmassani nojaan realismiin, sillä näytelmän maailmassa olisi varaa viedä hahmojen ulkonäkö pidemmälle arkisuudesta näytelmän il-luusion ja oman maagisuutensa maailmaan.



Kuva 5: Queen of Earth 2015 (roxie.com, 2016)

Queen of Earth on Alex Ross Perryn 2015 julkaistu elokuva kahdesta ystävästä, jotka viettävät viikon mökillä. Päähenkilöt Catherine ja Virginia ovat aikuisia naisia. Catherinen isä on juuri kuollut ja hänen miehensä jättänyt hänet. Virginia haluaa auttaa ystäväänsä viemällä hänet mökille rentoutumaan, mutta Catherinen kovuus ei anna tilaa asioista puhumiselle vaan vaatii ystävältään kaikkea jota itsekään ei ole valmis antamaan. Elokuvasa nähdään myös tilanteita vuotta aiemmin mökkireissulta, jolloin Catherinen ja Virginian osat olivat päinvastoin Catherinen laiminlyöden täysin Virginialle ystävän osan. Tämä tuo nykyhetkeen Virginian haluttomuuden olla sen enempää kuin Catherine on hänelle. Tilanteet joita näytetään, ovat todella julmia, ystävykset eivät puhu suoraan ja rehellisesti tunteistaan vaan kovan kuoren ilmaisu on vain passiivisagressiivista, piikittelevää, loukkaavaa. Tämä on tilanne joka Ystäväni- näytelmässä on myös päällimmäisenä.

Puvustukseltaan elokuva on Ginger & Rosan tapaan realistinen, joskin 2010-luvun tyyliin tehty. Puvustus tukee hahmojen tavallisuutta, ei pistä silmään niin hyvässä kuin pahassakaan. Teatterin kentällä onneksi puvustuksella voi edetä eri suuntaan, mietinkin elokuvaa katsoessa, miten Ystäväni-parin realistisen, tavallisen ihmiskuvan lisäksi hyödyntäisin mahdollisuutta tuoda pukudramaturgialla näkymättömiä asioita esiin.



Kuva 6: Volks Buhne –teatterin Murx den Europäer! DVD kansi (k2film.de, 2010)

Murx den Europäer! on Christoph Marthalerin poliittinen satiiri DDR:n hitaan kaatumisen ajasta. Eesityksen ihmiskuva on inhorealistinen, näyttäen yksilöt niin totena lakonisesta kuvauksestaan huolimatta, joka herättää katsojassa peilikuvamaisen efektin, herättäen ajattelemaan omaa käytöstään vaikka tässä tapauksessa DDR:ääkään ei enää ole saatikka itse kokenut mitään vastaavaa. Kuitenkin – ihmiskuva ja näytelmän visuaalisen ilmeen ja ilmaisun minimalismi olivat ne asiat jonka vuoksi referenssimateriaaliksi Murx den Europäer! valikoitui. Tämä on se efekti jota näytelmällä toivotaan saavuttavan – osoittaen ihmisille ”peilikuvan” omasta elämästään – meillä kaikilla on varmasti elämässämme ihmisiä joista pidämme kiinni vaikka jo aikaa sitten olisi ollut parempi päästä irti. Puvustukseltaan näytelmä on suoraa realismia, täysin ajanmukaista arkivaatetusta.

Elokuvien lisäksi keskustelimme suunnittelutyöryhmässä minimalismista – mitä se on ja kuinka se voisi olla koko näytelmän yhtenäinen suunta. Minimalismi on kuvataiteen tyyliä jonka tavoite on pelkistää ja karsia näkyvä elementti yksinkertaisimmilleen keskittyen vain kaikkein olennaisimpaan, välttämättömiin osiinsa (Minimalismi, Jyväskylän yliopisto)

. Lisäsin pinterest-kuvatauluuni lisää kuvamateriaalia mielestäni mielenkiintoisista minimalistisista asukokonaisuuksista, sekä kuvia minimalistisesta teatte-

rista. Ohjaaja toi näytelle myös Robert Wilsonin, kuuluisan minimalistisen skenografin kuvakirjan joka toimi myös inspiraationlähteenä visuaalisen ilmeen suunnitteluun.



Kuva 7: Robert Wilson's Peer Gynt (Lesley Leslie-Spinks, 2006)

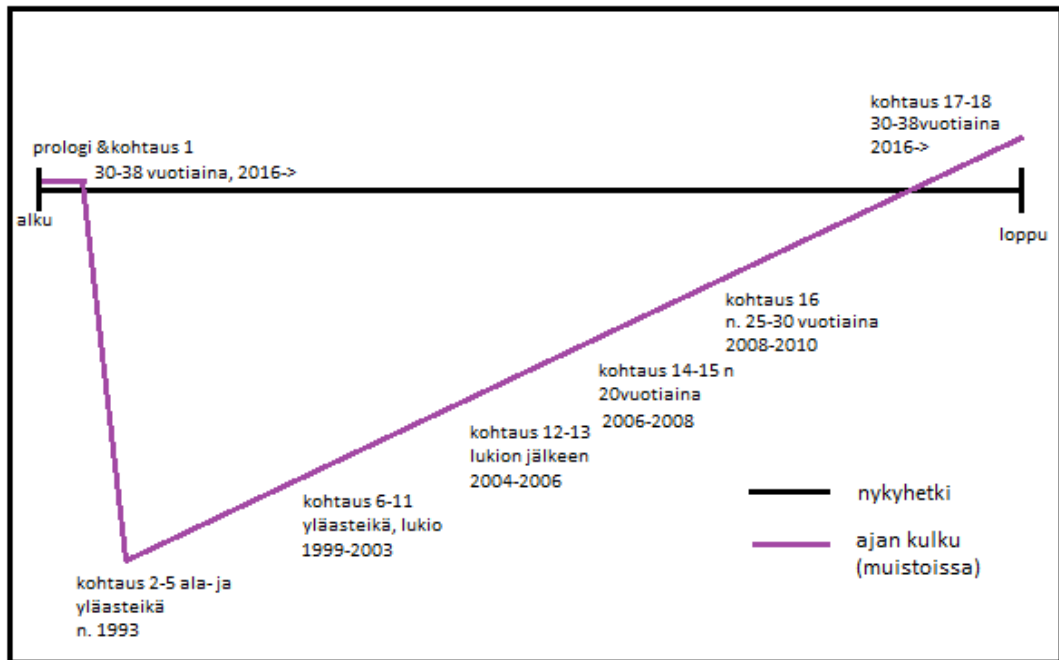
Kuva Robert Wilsonin skenografisesta tyylistä on hyvä esimerkki Wilsonin tavasta käyttää värejä ronskisti tehden hahmoista kokonaan elementeistä riippumatta väreillä toisiinsa sopivaksi. Maalauksellinen kuva on kiinnostava, ja mikäli näkisin näytelmän kuvan lisäksi ymmärtäisin väreillä luodun merkityksen hahmoista. Wilsonin tyyli saa minut miettimään mitä väreillä ja silueteilla voisin ilmaista puvuissa.

4.2 Käsitteellinen tutkimus

Käsitteellisen tutkimuksen vaiheessa Gillette (2000, 24) ohjaa pureutumaan suunnittelun haasteisiin. On löydettävä ja tiedostettava haasteet jo lähtökohdaisesti, etsiä ratkaisut hyvissä ajoin etteivät ne muutu ongelmaksi. Gillette painottaa suunnittelijan pyrkivän löytämään mahdollisimman monta ratkaisua suunnitteluhaasteisiin – onhan se ajatusten jalostamista ja ainoa tapa välttyä itsestään selvien ja helppojen ratkaisujen käytöltä.

Käsitteellisen tutkimuksen vaiheessa suurimmaksi haasteekseni koin aikata-son käsittelyn ja näkymisen puvuissa. Työryhmänä sovimme aikakäsityksen

sekä hahmojen iän olevan sivuseikka jonka vuoksi vuosiluvut sekä iät ovat summittaisia. Hahmojen ulkoisen olemuksen kuitenkin ollessa minun vastuulani on minulla oltava käsitys hahmojen mahdollisesta iästä ja tapahtumien sijoittumista eri aikakausille. Loin kaavion kuvaamaan kohtausten sijoittumista eri aikoihin ja hahmojen iät kussakin vaiheessa.



Kuva 8: Aikakäsitys (Silvennoinen, Ella 2016)

Kaavion musta viiva kuvaa nykyhetkeä, sekä esityksen aikajanaa alusta loppuun. Nykyhetki on kokoajan läsnä näytelmän käydessä muistojen kautta menneisyydessä, palaten tapahtumien kautta näytelmän nykyhetkeen. Kaavio auttaa suunnitellessa muistamaan ikä- ja aikakäsityksen valintojen oikeellisuuden varmistamiseksi. Ajat ja iän kuluminen ei tapahdu näytelmässä realistisesti, siksi vuosiluvut ja ikä ovat kaaviossa minulle suunnittelijan apuväline, summittainen viite miten katsoja kokee iän.

Toin ennakkosuunnittelujaksolle etsimääni kuvamateriaalia mahdollisista hahmojen tyyleistä. Työskentelimme kaksi viikkoa yhdessä käyden ajatuksia ja ideoitamme läpi, joista syntyneet keskustelut hioivat ideoita huippuunsa. Keskustelut myös autoivat löytämään jokaiselle osa-alueelle ja idealle tarkoituksia, mahdollisuuksia ja suuntia. Tässä vaiheessa myös ohjaussuunnitelma, näytelmän teemat, ääni- ja valosuunnitelmat tarkentuivat.

Analysointivaiheessa kartoittamat kuvaukset hahmoista ja näytelmän pääteemoista toimivat tutkimusvaiheessa pohjana näytelmän kuvan ymmärtämisessä. Puvustusta ajatellen halusin koota näytelmän keskeisimmät käsitteet ja teemat listaan, joita puntaroimalla ja sisäistämällä pääsen lähemmäksi käsitystä mikä puvustuksellinen ratkaisu tässä projektissa tuntuu oikealta, mihin suuntaan lähdän etenemään.

Näytelmän teemat:

- **Muistot:** Minän muistikuvat, kertojan/teatterileikin ohjaajan näkökulma
- **Kasvu:** Hahmojen kasvu lähdön nykyhetken ja lopun nykyhetken välillä, paluu 13-vuotiaaksi josta kasvu nykyhetkeen 37-vuotiaaksi
- **Samankaltaisuus:** Nuorena hahmot hyvin samankaltaisia, nuoria, Minä matkii Ystävää, haluaa olla samanlainen
- **Erilaisuus:** Hahmot ovat kuitenkin yksilöitä omine mieltymyksineen
- **Eriarvoisuus:** Hahmojen eriarvoistava käytös toisiaan kohtaan, asettelu Minä vs. Ystävä, myös erilaiset perhetaustat (Ystävä rikkaammasta perheestä)
- **Yksinäisyys:** Yksinäisyys – itsenäisyys. Mitä eroa, miten yksinäisyys vaikuttaa ihmiseen; väsymys, heikko itsetunto, masennus; ja kuinka taas nämä vaikuttavat ulkoiseen olemukseen?
- **Ahdistus:** ahdistava tunnelma, Minän sisältä kumpuava ja luoma ahdistava tilanne
- **Turhautuneisuus:** Jatkuva turhauttava tilanne, jännite, mikään ei muutu, vai muuttuuko?
- **Viha:** Kaikki patoutumat Minä – Ystävä-parin välillä
- **Näkymättömyys:** Lavastuksen, äänen ja valon linja näkymättömistä elementeistä, joiden poissaolo alleviivataan
- **Rikkinäisyys, rikkimeneminen:** Lavastuksen, äänen ja valon linja rikkinäisyydestä, rikkimenemisen tunnelmasta peilaten rikkinäistä ihmissuhdetta
- **Kohtausparit/toisto:** Kohtausten samankaltaisuus, ”paikallaan junnaaminen”

Nämä käsitteet asetin kysymyksiksi, joihin mielessäni vastaan niin pitkälle löytääkseni mahdollisen, käytettävän idean. Päätin, että jokaisesta teemasta on löydettävä vähintään yksi puvustuksen ratkaisun esimerkki, ja kirjasin ylös kaikki mahdolliset syntyneet ajatukset:

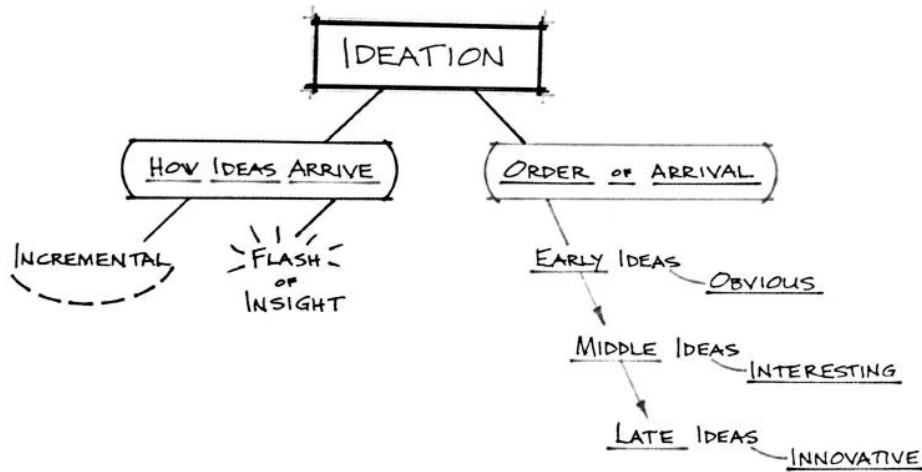
- **Muistot:** Minän muistikuvat, kertojan/teatterileikin ohjaajan näkökulma

- Minä haluaa muistaa Ystävän kateellisuudesta rumempana tai typerämmässä vaatteissa kuin se oikeasti oli; Ystävä sotkuinen teini ja Minä elegantti bisnesnainen. Tai, Ystävä ja Poikaystävä haalistuneita muistikuvia haaleissa, kuluneissa väreissä ja vaatteissa. Minä kirkkaissa väreissä.
- **Kasvu:** Hahmojen kasvu lähdön nykyhetken ja lopun nykyhetken välillä, paluu 13-vuotiaaksi josta kasvu nykyhetkeen 37-vuotiaaksi
 - vaatteiden vaihtuminen viestittämään että hahmo on kasvanut/vanhentunut, ala-asteella lapsen vaatteet, nykyhetkessä aikuisen vaatteet jne.
- **Samankaltaisuus:** Nuorena hahmot hyvin samankaltaisia, nuoria, Minä matkii Ystävää, haluaa olla samanlainen
 - samat paidat, identtiset talvitakit
- **Erilaisuus:** Hahmot ovat kuitenkin yksilöitä omine mieltymyksineen
 - Ystävän päällä paita jossa printti, Minän päällä erilainen paita, josta oikealla valaistuksella näkyy sama printti kuin Ystävän paidassa
- **Eriarvoisuus:** Hahmojen eriarvoistava käytös toisiaan kohtaan, asettelu Minä vs. Ystävä, erilaiset perhetaustat (Ystävä rikkaammasta perheestä)
 - Minällä siskon vanhat vaatteet, Ystävällä muodin mukaan tai Minällä nuorena Ystävän silmään outo tyyli, Ystävällä kuin muillakin
- **Yksinäisyys:** Yksinäisyys – itsenäisyys. Mitä eroa, miten yksinäisyys vaikuttaa ihmiseen; väsymys, heikko itsetunto, masennus; ja kuinka taas nämä vaikuttavat ulkoiseen olemukseen?
 - Minällä oma tyyli, miettii mistä itse tykkää eikä ole kaverien trendien mukana. Tai, Minällä kaikki mikä muodissa jotta saisi samankaltaisuutta ystäviä.
- **Ahdistus:** ahdistava tunnelma, Minän sisältä kumpuava ja luoma ahdistava tilanne
 - Minällä itselleen epämukavat vaatteet esim. liian avonainen toppi koska ystävälläkin on
- **Turhautuneisuus:** Jatkuva turhauttava tilanne, jännite, mikään ei muutu, vai muuttuuko?
 - Minä tai ystävä sotkee tai muokkaa omat tai toisen vaatteet merkiksi siitä että on aika muuttua, vaikka sitomalla paidan vyötäröltä kun toisella se on normaalisti
- **Viha:** Kaikki patoutumat Minä – Ystävä-parin välillä
 - Punainen on aggressiivinen väri, ratikkakohtauksen takit kirkkaan punaiset molemmilla koska ”se hemmetin identtinen talvitakkikin kaiken päälle vaikka ei pariin vuoteen nähtykään”
- **Näkymättömyys:** Lavastuksen, äänen ja valon linja näkymättömistä elementeistä, joiden poissaolo alleviivataan
 - Molemmilla oma tyyli, samat paidat vain mainitaan ja ne ”hohtaa poissaolollaan”, tai tietyssä valossa hahmojen paidat näyttävät samalta

- **Rikkinäisyys, rikkimeneminen:** Lavastuksen, äänen ja valon linja rikkinäisyydestä, rikkimenemisen tunnelmasta peilaten rikkinäistä ihmissuhdetta
 - Ystävä esimerkiksi rikkoo samanlaisuutta tavoittelevan Minän samanlaisen paidan jotta hän ei voi sitä enää käyttää
- **Kohtausparit/toisto:** Kohtausten samankaltaisuus, ”paikallaan junnaaminen”
 - lästä huolimatta hahmot aina samoissa vaatteissa, halutaan nähdä ja muistaa heidät samanlaisina

4.3 Ensimmäiset ideat

Unmasking theatre design kirjassa Lynne Porter (2015, 55-62) käsittelee luovien ideoiden syntyä. Hän visualisoi ideointiprosessin kaavioksi joka auttaa hahmottamaan ja käsittelemään suunnittelijan päänsisäistä työtä. Luovat ideat kehittyvät aina suunnitteluprosessin aikana. Luovat ideat syntyvät hänen mukaansa joko ratkaisuina tai sisäisinä välähdyksinä. Ideoinnin vaiheita on vähintään kolme: ensimmäisestä ideasta keskimmäisen/keskimmäisten ideoiden kautta lopulliseen ideaan. Kukin vaihe tarvitsee aikaa ja tilaa kriittiseen tarkasteluun, jatkotutkintaan ja ”a-haa” elämyksiä varten. Suunnittelijan on osattava haastaa ensimmäiset ideat jatkokehitykseen ja etsiä uusia ratkaisuja esimerkiksi *brainstormauksen*, vapaan kirjoittamisen ja piirtämisen kautta. Ensimmäinen idea on aina valmiiden, itsestäänselvien ratkaisuiden pohjalta kumpuava ensimmäinen ajatus. Tämä on myös pyrkimys, jonka hyvä suunnittelija tiedostaa.



Kuva 9: Ideointiprosessi (Porter, L. 2015)

Tiedostan ideoiden jalostumisen jo aikaisempien pukusuunnitteluprojektien pohjalta, mutta halusin jakaa tarkoituksellisesti ideani kolmeen vaiheeseen nähdäkseni myös Porterin väitteen paikkaansa pitävyyden. Tietenkin ideointivaiheita voi olla myös vaikka kuinka enemmän, mutta asetin tavoitteekseni kolme pääideavaihetta ensimmäisestä – itsestään selvästä ja ratkaisukeskeisestä ideasta viimeisimpään innovatiiviseen ideaan. Esittelen ideat kappaleiden 4, 5 ja 6 lopussa.

Ensimmäisten lukuharjoitusten ja analysoinnin jälkeen oli viikko taukoa, joka antoi tilaa ja aikaa käydä ajatuksia ja keskusteluja läpi, joiden pohjalta mieleen tulevia puovustukseen sekä analyysiin liittyviä ideoita kirjoitin ylös, joiden avulla ensimmäinen ”pohja-ajatus”, käsitys/hahmotelma visuaalisesta maailmasta ja viitteistä syntyivät. Loin *pinterest*-kuvapalveluun Ystäväni-projektille oman kollaasitaulun, jonka avulla etsin mielestäni sopivia kuvia moodboard-ajatuksella. Vaikka mieli halusikin rynnähtiä mahdollisimman pian lopulliseen ideaan, pistin jarrua prosessille ja annoin rauhassa mieleni toimia ensimmäisten, itsestään selvyyksien mukaan. Etsin kuvamateriaalia tämän hetken trendeistä, minimalismista, sekä vaatekappaleista jotka olen havainnoinut olevan tämän päivän suomessa yleisiä.

5 HAUDONTA

Haudontavaiheessa tarkoitus on tietoisesti viedä ajatukset pois projektista, unohtaa se hetkeksi ja antaa alitajunnan työstää aihetta, seuloa tietoa ja kehittää ratkaisuja pukusuunnitelmiin, Gillette (2000, 25). Kanditeatterin aikatauluihin on tarkoituksella jätetty ensimmäisten lattiatyöskentelyviikkojen, ennakkosuunnitteluvaiheen ja harjoituskauden väleihin viikot taukoa. Tämä antoi aikaa jonka tavoitteena oli tiedon ja analyysin pohjalta syntyneiden ensimmäisten ideoiden eteenpäinvieminen. Käytin ensimmäisen taukoviikon ajan hyödyksi tehden kaikkea muuta kuin suunnittelutyötä, mutta huomasinkin miltei päivittäin ajatusten palaavan projektin äärelle herättäen aina uusia ideoita. Kirjasin niitä ylös ja tarpeen mukaan etsin kuvamateriaalia etsiessäni puvustuksen suuntaa.

Kuuntelin haudontavaiheessa myös paljon musiikkia joka tuntui inspiroivan minua. Tuntui, että esimerkiksi *Portisheadin* musiikki oli tunnelmaltaan sitä, mitä näytelmässä on, ja sainkin monia ideoita ja ahaa-elämyksiä sen tahdittamana. Portishead on melankolista, synkkää mutta kaunista trip hopia tekevä yhtye Isosta-Britanniasta (Wikipedia: Portishead, 2016).

5.1 Toiset ideat

Haudonnan jälkeen palasin työn pariin ja otin ensimmäisen luonnoksen esiin. Mietin, miten lähtisin viemään tätä ensimmäistä, stereotypioihin ja itsestäänselvyyksiin nojaavaa kuvaa eteenpäin. Tällöin meillä alkoi ennakkosuunnittelu-jakso, jonka aikana työryhmämme tavoite oli viedä pohjaideaa eteenpäin, katsoa kriittisesti syntyneitä ideoita, viedä niitä eteenpäin, karsia, kasvattaa, leikkiä ajatuksilla. Idean jatkokehittelyssä lähdin tutkimaan kuinka voisin hyödyntää minimalismia pukusuunnitelmissa. Tämä sai miettimään mitä karsisin ensimmäisestä luonnoksesta pois, ja mitä linjoja selkeyttäisin.

Halusin kokeilla kuinka Robert Wilsonin maalauksellinen, minimalistinen visuaalinen teatteri voisi yhdistyä tämän näytelmän realismin kanssa. Robert Wilsonin tyyli on käyttää vahvoja värejä maalaten siluetit ihmisistä kuin taulun. Minkälaisen kuvan vaatteilla ja vaatteiden väreillä halusin maalata Ystävänäytelmässä? Mielestäni Wilsonin tyyli luoda teatterin visuaalinen maailma yhtenäiseksi, graafiseksi ja pelkistetyksi on mielenkiintoista. Mietin, olisiko Wilsonin tyylissä jotain jota hyödyntää. Kiinnostuin ajatuksesta graafisen yhtenäisen

värimassa/kontrastin luomisesta Ystäväni-produktioon. Mietin, josko näytelmän teema realismiin ja mielikuvituksen kohtauspaikkana olisi vaatteissa myös johtava linja. Ajatuksia pyöritellessäni mietin mahdollisuutta realististen, tavallisten, arkisten vaatteiden kohtaavan mielikuvat ja muistot väri”koodauksen” kautta. Värien suhteilla ja voimakkuuksilla kun on miljoona mahdollista tapaa leikkiä – lopputuloksenaan aina erilainen vaikutelma.



Kuva 11: Toiset luonnokset (Ella Silvennoinen, 2016)

Toisen luonnoksen ajatus onkin juuri värimaailmassa. Halusin ”tavallisen” tyylin minimalismiin lisätä selkeän värimaailman. Halusin ajatella, että hahmot voisivat olla värimaailmaltaan samanlaisia – kuin samasta muotista, joko koko asu yhden värinen tai saman valööriasteen sävyissä. Mielessäni kävi myös kokoharmaa puvustus, joka mielestäni kuvaisi hahmojen arkisuutta, tavallisuutta ja sitä kuinka joka ikinen meistä voisi olla heidän tilallaan. Tässä vaiheessa tiesin kuitenkin, että tämä idea on välitappi josta ajatustyöllä löytyy vielä uusia tasoja.

6 VALINTA

Valintavaiheessa tarkoitus on löytää käsitelystä informaatiosta suunta, ja lähteä työstämään ideoista vahvinta.

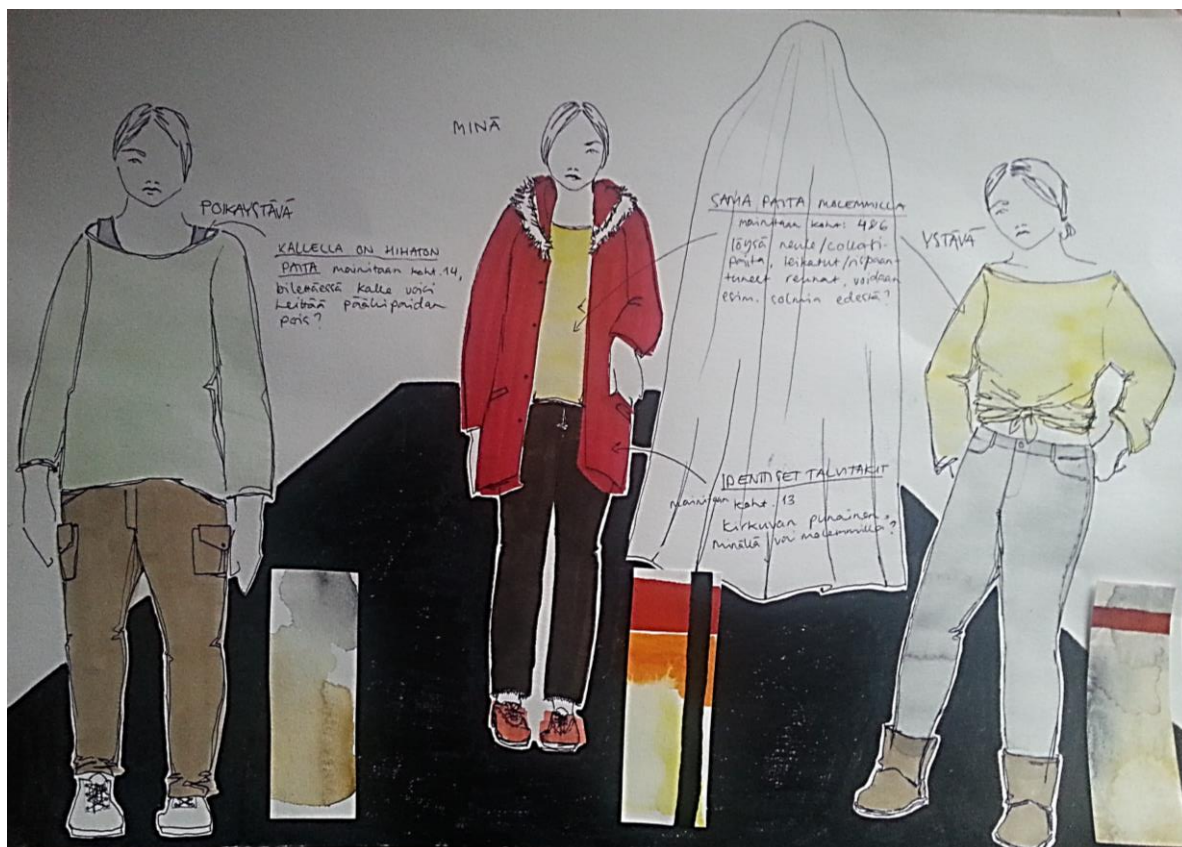
Tutkintavaiheessa käsittelemistäni näytelmän teemoista vahvimaksi pukusuunnitelmien kannalta valikoitui muistot. Näytelmän pääteema: muistot epäonnistuneesta ystävyysuhteesta – yksinäisyydestä – epävarmuudesta, heräävät muistikuvina todellisuuteen. Halusin puvustuksella osoittaa kuitenkin sen että toden totta kyseessä on muistot jotka silmiemme edessä näytellään, muistikuvat henkilöistä, jotka elämän nykytilanteessa eivät ole enää läsnä muuta kuin muistoissa. Haluaisin myös korostaa puvustuksella ”muistojen heräämistä henkiin”, sitä, että tapahtumat jotka näytetään ovat oikeasti vain muistikuvia Minän näkökulmasta. Minän preesensia – nykyhetkeä häiritsevät muistikuvat Ystävästä ja menneistä Poikaystäväistä ovat kuin menneisyyden haamuja, luurankoja kaapissa, jolla tavalla myös heidät halutaan esittää. Nostan tämän teeman pukusuunnitelmassani johtavaksi ajatukseksi.

Tämän ajatuksen teeman näkymiseen puvuissa päädyin kahteen vaihtoehtoon; aikuisikäisen Minän esittämiseen normaalina, nykypäivän 37-vuotiaana naisena ja Ystävä ja Poikaystävä esittämiseen sellaisina, kuin Minä heidät muistaa. Eron esiintuominen voisi olla käytännössä esimerkiksi Minä pukeutuneena trenssitakkiin, suoriin housuihin bisnesnaistyyliin, ja Ystävä ja poikaystävä esittäytyvän 1990-2000 luvun nuorison muotivaatteissa.

Toinen vaihtoehto oli jättää vaatekappaleiden (bisnesnainen vs. 2000-luvun nuori) tuoma viesti ja vastakkainasettelu pois tuoden esiin Y ja PY hahmojen eroavaisuuden ”menneisyyden haamuina” kuin haalistunut valokuva. Ajatus Minä-hahmon näkökulman kautta haalistuneiden muistikuvien esiintuominen konkretisoitui ajatukseksi esittää Ystävä ja Poikaystävä oikeasti väreiltään haalistuneina. Tätä ajatusta tuki mielestäni myös näkemys siitä, että Ystävä ja Poikaystävä ulkonäöllä ei ole väliä, vaan Minä muistaa jokaisen satuttavan teon ja keskustelun.

6.1 Kolmannet ideat

Keskustelu näiden kahden idean väliltä tuki jälkimmäistä, haalistuneiden muistikuvien ajatusta, kuitenkin jättäen mahdollisuuden puvustuksen elementtien pitävän sisällään saman ikää ja statusta koskevan viestin, joskin ei suoran stereotypian kautta vaan viitteinä. Säilytin ensimmäisen ideavaiheen ajatuksen realistisista vaatekappaleista, toisen vaiheen ajatuksen värimaailmasta ja tein kolmannen, virallisen esityskuvan lopullisesta ajatuksesta.



Kuva 12: Kolmannet luonnokset (Ella Silvennoinen, 2016)

Hahmottelin kolmanteen luonnokseen värikontrastit. Ainoina poikkeuksina Minän, Ystävän ja Poikaystävän värikontrasteemassa on käsikirjoituksessa mainitut samanlaiset paidat ja identtiset talvitakit. Koen, että ne voivat poiketa eroavaisuudesta sillä kerta ne mainitaan ääneen – ne kyllä myös muistetaan. Tätä korostamaan halusin mukaan punaisen värin ratikkapysäkkikohtauksen identtisiin talvitakkeihin. Kirkuvan punainen takki kertoo vaatekappaleena alleviivattavan viestin; he eivät ole nähneet vuoteen, silti he ovat päätyneet ostamaan täysin samanlaiset talvitakit.

Kuvan haalistuneisuudesta pystyy mielestäni toteuttamaan kahdella eri tavalla: joko valkoiseen taitetuilla, valööriarvoltaan korkeilla värisävyillä, tai kirkkaasta väristä vaalentamalla. Etsin esimerkkikuvia värisävyistä luonnoksen tueksi, sillä kangasnäytteiden tekeminen olisi vienyt liikaa aikaa.

7 TYÖSTÄMINEN

Työstämisvaiheessa Gilleten mukaan tehdään lopulliset pukuluonnokset ja valitaan materiaalit työstöä varten. Esittelin pukuluonnokseni jo kappaleessa 6.1,

sillä jaan työstämiskappaleen pukujen valmistuksen kuvaukseen. Toimin myös pukusuunnittelijan roolin lisäksi puvustajana, joka tarkoittaa vaatekappaleiden etsinnän ja pukusuunnitelman toteutuksen. Vastuuta puvustuksen valmistuksesta on myös mahdollista jakaa Teatterikorkeakoulun puvuston kanssa heidän määrittelemissään aikarajoissa, mutta keskustellessamme puvuston päällikön Katin kanssa arvioin tarvitsevan puvuston henkilökuntaa vain mahdollisen vaatteiden värjäyksen apuna ja vaatehuollossa. Toimin näin myös siksi, että koen jättäneeni viimeisen pukuluonnoksen toteutuksen auki mahdollisille sopiville löydöille ja idean eteenpäinviemiselle.

Aloitin puvustuksen työstämisen harjoitusvaiheen alussa. Työryhmältä ei tullut tarkkaa päivämäärää jolloin asujen haluttaisiin olevan mukana harjoituksissa, mutta päätin, että lopullinen puvustus on oltava harjoituksissa viimeistään kaksi viikkoa ennen ensi-iltaa, jolloin saan aikaa tarkastella ja arvioida työni sekä tehdä tarvittavat muutokset jos niitä ilmenee.

Valmistan puvustuksen pääosin valmisvaatteista tarpeen mukaan värjäten ja muokaten. Mikäli en löydä tarvittavia vaatekappaleita pukuvarastosta, kauppoista tai nettikaupoista, valmistetaan se puvustossa.

Helmi-maaliskuun taitteessa kahden samanlaisen, budjettiin sopivan talvitakin etsiminen kauppoista osoittautui mahdottomaksi, kyselyäni yleisimpien vaatekauppojen talvelta jääneitä talvitakkimalleja. Siirryin selaamaan kaikki mahdolliset nettikaupat läpi oikeanlaisten takkien löytämiseksi. Löysin yhteensä 7 erilaista takkimahdollisuutta, joista ohjaajan kanssa keskusteltuani valitsimme tilattavaksi Amazon-nettikaupasta parkamallisen takin. Tilatessani takkia ongelmaksi kuitenkin koitui toimitus Suomeen tullauksen vuoksi. Onneksi vaihtoehtoja oli kuitenkin useampia, joista päädyimme Saksan Amazonista löytyneeseen KRISP-Clothingin villakangastakkiin. Tilausongelma osoittautuikin onneksi onnettomuudessa, sillä takit olivat edullisemmat kuin ensimmäinen vaihtoehto ja takeissa on valmiiksi hupussa karvareunus jota parkamallisessa takissa ei ollut.

Aloin keräämään pukuvarastosta valikoituja vaatteita rekkiin, joissa mielestäni oli jotain tämän näytelmän teemaan istuvaa joko näytettäväksi tai sovitettavaksi ja kenties jopa lopullisiksi vaatekappaleiksi. Käytin pukuvarastoa ensisijaisena lähteenä puvustuksiin, ja kun varasto on koluttu läpi ja jotain puuttui, siirryin kirpputoreille ja kauppoihin.

Löysin kaksi samanlaista pitkähihaista, löysää ja vajaamittaista trikoopaitaa Minälle ja Ystävälle. Otin paidat mukaan harjoituksiin jo harjoituskauden alussa, ja paidat tuntuivat sopivan hyvin näyttelijöille sekä hahmoille. Ohjaajan mielestä paidat olivat materiaaliltaan liian ohuita, mutta mielestäni malliltaan täydelliset paidat pääsisivät näkymään edukseen vasta kun hahmoilla on muu asu päällensä. Kun muu puvustus alkoi hahmottua, jäivät paidat lopulliseen kokonaisuuteen myös ohjaajan ymmärtäessä kuinka hyvin paidat sattuivat hahmoille. Pidin kuitenkin mahdollisuutena paitojen värjäämistä tarpeen mukaan – jos hahmojen välinen värikontrasti ei ole tarpeeksi suuri tai jos harmaa väri tuntuu väärältä.

7.1 Minä



Kuva 13: Minä (Tuomas Sarparanta, 2016)

Minä-hahmon asuksi valikoitui puvustosta löytyneet pastellin mintunvihreät caprihousut, harmaa pitkähihainen trikoopaita, jonka alla kirpputorilta löytynyt musta sifonkinen pidempi paita sivuhalkioilla sekä trendikkäät sirot maiharikengät.

Mintunvihreät caprit sopivat linkiksi Minän ja Poikaystävän välille, sillä Kallen hihatton paita on haalean mintunvihreä. Housut olivat alun perin osa Ystävälle keräämiäni vaatekappaleita mutta käydessämme ohjaajan kanssa vaatteita läpi, ehdotti hän housuja Minälle. Ajatus tuntui alkuun epäilyttävän sillä housut

olivat haalean väriset jota Minän väripaletissa ei kuuluisi olla. Puvustuksen idea haalistumisesta täytyi saada korostetummin esille, joten päädyin värjäämään housut väritään kirkkaammaksi, pigmenttipitoisemmaksi mintunvihreäksi.

Halusin tehdä eron Minän ja Ystävän samojen paitojen välille alla olevien paitojen avulla – musta sifonkinen paita Minällä assosioituu tämän hetken trendeihin, sekä myös peittävyydellään ja yksinkertaisella leikkauksella aikuiselle sopivaksi. Minän ja Ystävän harmaiden paitojen samanlaisuus tuntui häivyttävän ajatusta haalistuneisuudesta, joten päädyin värjäämään Minän paidan tummemmaksi. Materiaalin ollessa sekoite 70% polyesteria ja 30% puuvillaa, päädyin käyttämään värjäykseen mustaa, joka tarttuisi vain paidan puuvillakuituihin luoden tummemman ilmeen.

7.2 Ystävä



Kuva 14: Ystävä ja Minä (Tuomas Sarparanta, 2016)

Ystävän asuksi valikoitui samanlaisen trikoopaidan lisäksi puvustosta haalistuneen marjapuuron sävyiset, kivipesty tiukat farkut, tiukka hopeanhohtoinen toppi ja UGG-malliset kengät.

Ero Minään on mielestäni jo vaatteiden istuvuudessa – Ystävä on itsevarmempi ja helposti massatrendien mukana kulkeva tyyppi. Farkut ja toppi ovat

vaatekappaleina mielestäni sellaisia joita Minä ei laittaisi päälle, liian tiukkoja ja imartelemattomia. Lisäksi topin kimaltavuus oli asia jonka voisin kuvitella Minä-hahmolle olevan arvostelun kohde.

UGG-kengät olivat yhtenä varmana vaatekappaleena Ystävähahmolle jo projektin alussa käydessämme läpi mielikuvia hahmoista. UGG-kengät ovat olleet Suomessa trendi nuorten keskuudessa jo minun ollessani 16-vuotias vuonna 2009. Kenkämalli on saanut paljon pilkkaa osakseen massahysterian myötä, sillä varsinkin halvat kopioversiot ovat monilla menettäneet muotonsa niin että kengän pohjan lisäksi kävellessä maahan osuu jo varsi. Tämä mielikuva yhdistyi työryhmällämme Ystävähahmoon joten valinta tuntui selkeältä. Aikakäsitykseen ja Minän muistikuvaan nähden UGG-kengät kävivät myös siltä osin, että koen Ystävähahmon asun olevan muistikuvia kaikkialta heidän yhteisen taipaleen varrelta. Jos halutaan ajatella aikaa, jolloin Ystävähahmo olisi ostanut kengät, sijoittuisi se mielestäni muistikuviiin kohtauksesta 14, kun Ystävähahmo on kutsunut Minän tupaantuliaisiin. Hahmot ovat silloin noin 20-25 vuotiaita.

Harjoituskaudella samanväriset paidat alkoivat häiritsemään, ne eivät tuntuneet istuvan ajatukseen Ystävähahmon haalistuneisuudesta. Päätinkin vaalentaa Ystävähahmon harmaan paidan kloriitilla, ja huomasin paidan olevan sekoitemateriaalia suhteessa 70% polyesteria ja 30% puuvillaa. Tämä saattoi olla joko onni tai onnettomuus, sillä kloriitti vaalentaa vain luonnonkuitua. Onni se olisi silloin, jos paidan väri haalistuisi juuri sen verran, että eron huomaa. Onnettomuus se olisi silloin, jos kloriittikäsittely ei saa aikaan tarpeeksi suurta eroa. Kloriittikäsittely vaalensi paitaa vain vähän, joten päädyin värjäämään Minän paidan tummemmaksi.

7.3 Poikaystävä



Kuva 15: Ystävä ja Poikaystävä (Tuomas Sarparanta, 2016)

Poikaystävän asu löytyi myös pukuvarastosta. Vaihtoehtoista Poikaystävän asuksi valikoitui valmiiksi haalistetut reisitaskuhousut, mintunvihreä löysä hihatton paita, päälle pitkähihainen haalistuneen beige paita napituksella sekä vaaleanharmaat 2000-luvun alun henkiset nauhalliset kangaskengät.

Poikaystävän reisitaskuhousut olivat vaatekappaleena ehdotus ohjaajalta. Ajatus tuntui mielestäni hyvältä, reisitaskuhousut mielletään yleensä käytännölliseksi vaatekappaleeksi lisätaskujen myötä, ja hahmona Poikaystävän ollessa käytännöllinen ”jokapaikanhöylä” tuntui housut järkevältä valinnalta. Housun lahkeet olivat leveät ja näyttivät mielestäni kokonaisuudessa liian 2000-lukulaiselta, joten kavensin housut tarkoitukseni saada näyttämään ne enemmän ajattomilta.

Käsikirjoituksessa mainitaan kohtauksessa 14 *Kallella olevan hihatton paita*. Etsin pukuvarastosta hahmolle sopivia, jo haaleita tai muokkausta vailla olevia hihattomia paitoja. Mintunvihreä paita sopi väritään parhaiten asukokonaisuuteen, mutta paidan miehustan printti oli musta ja se ei sopinut kuvaan. Ompeilin saumanvarat edestakaissaumalla eli pussisaumalla nurjalta puolelta oikealle, jolloin paitaa pystyi käyttämään väärinpäin paidan printistä näkyen vain

nurjan puolen painojälki. Se ei haitannut, vaan sopi haalistuneeseen kuvaan. Hihattoman paidan päällä oleva pitkähihainen haalistettu paita löytyi valmiina pukuvarastosta. Paita sopi hyvin linkiksi Ystävään samankaltaisella värisävyllä kuin Ystävän UGG-kengät.

7.4 Suuri kummitus

Näytelmän viimeisessä kohtauksessa esiintyvän suuren kummituksen rakenne oli osittain jo valmiina ohjaajan edellisestä projektista. Siinä oli kiinnitetty rinkan tukikehikkoon päähän nojaava vaahtomuovinen hartialinja. Rakenne vaati kuitenkin hiomista, uuden pään ja runsaamman kankaan.

Lisäsin hartialinjaan styrox-pään jota suurensin kerroksella superlonlevyä jolla muotoilin suuremmaksi myös pään nenän ja kulmaluut. Päälystin pään ja hartialinjan vanulevyllä jotta tummat materiaalit eivät hohtaisi valkoisen lakanakankaan läpi.



Kuva 16: Kummituksen rakenne (Silvennoinen, Ella 2016)

Päälle tulevan kankaan tein yhdistämällä kaksi lakanakangasta saumurilla yhteen sauman tullessa keskietu- ja keskitakasaumoiksi. Sivusaumat ompelin

saumurilla vinoon kappaleiden leveten ylhäältä alas. Kankaan pituuden laskin näyttelijän pituuteen lisäten kummituksen rakenteen korkeuden, kertoen pituuden kahdella saman kankaan taittuen etukappaleesta takakappaleeksi.

7.5 Tatuoinnit

Käsikirjoituksessa mainitaan kohtauksessa 14 Kallen oikeassa käsivarressa olevan tekstitatuointi *Quia natura mutari non potest verae amicitiae sempiternae sunt* (Kun luontoa ei voi muuttaa, todelliset ystävydet ovat ikuisia). Myös kohtauksessa 15 mainitaan Ystävän alaselässä olevan tuoreeltaan tatuoitu teksti *Ystävyys on elämän paras lääke*. Ohjaaja pyysi minua suunnittelemaan ja piirtämään tatuoinnit esityksiin.

Tatuoinnit on näytelmässä otettu hahmojen ollessa n. 20-25 vuotiaita vuonna 2006-2008. Tatuointien täytyi siis sopia aikaan ja hahmojen ikään. Tekstitatuoinnit ovat yleistyneet tatuointikulttuurin kasvaessa 2000-luvulta lähtien (HS, 2014.) Omasta kokemuksestani suomalaisilla naisilla tekstitatuoinnit ovat olleet yleisesti kaunokirjoitusta, joten tein Ystävän tatuointihahmotelman kaunokirjoituksella. Miehillä kaunokirjoitustekstit eivät ole myöskään tavaton näky, mutta tekstityyleistä huomaa ”maskuliinisuuden”. Kallen tatuoinnin teksti on pitkä, mikä sai miettimään tatuoinnin muotoa ja sommitelmaa. Tein tatuoinnista tekstin joka on kirjoitettu kahteen riviin käsivarren sisäsiivuun.



Kuva 17: Tatuoinnit (Ella Silvennoinen, 2016)

Tatuoinnit toteutetaan Stadin ammattiopiston maskeerausopiskelijoiden avustuksella. Tatuoinneista tehdään lyijykynällä voipaperille peilikuvana siirtokuva, joka voipaperia kostuttamalla siirtyy iholle. Tämän jälkeen jälki vahvistetaan iholle sopivalla vedenkestävällä nestemäisellä meikkikynällä, ja ihoon hierotaan tatuoinnin kohdalle punaista vahamaista meikkiä vastatatuoidun ilmeen aikaansaamiseksi.

8 ARVIOINTI

Seuratessani viimeisimmissä harjoituksissa tekemääni puvustusta lavalla, mietin Lynne Porterin kirjasta löytynyttä sitaattia Antoine de Saint-Exupéryltä: *Suunnittelija tietää saavuttaneensa täydellisyyden – ei silloin kun ei ole mitään lisättävää vaan silloin kun ei ole mitään poistettavaa* (Porter, 2015).

Kävin hahmokohtaisesti kaikki vaatekappaleet läpi, mietin kokonaisuutta ja tajusin, että juuri näin näen työni jäljen. Koen, että jokainen vaatekappale, joka lavalla oli, oli osa kokonaisuutta, perusteltua, harkittua. Kun sisäinen kriitikon ääneni heräsi – mietin, miksi olen valinnan tehnyt. Onhan prosessin aikana nähty vaikka minkälaisia vaatekappaleita hahmojen päällä ja kaikkien vaihtojen kautta juuri nämä vaatekappaleet ovat sekä minusta että koko työryhmästä tuntuneet siltä että nyt osui ja upposi, *nämä jäävät*. Mitään en ottaisi pois. Lisättävää voisi tietenkin aina olla, mutta vain tarpeen kautta, ja tarvetta ei minulle eikä ohjaajalle ole herännyt.

Keskustelin myös ensimmäisen yleisöläpimenon jälkeen puvuston päällikön Kati Mantereen kanssa ja hän kertoi puvustuksen näyttävän hyvältä ja puvustuksen elementtien olevan onnistuneita juuri niiden ajattomuuden vuoksi. Palautteen ohjaajalta saan vasta projektin päätyttyä ja pölyn laskeuduttua.

Koen päässeeni kuitenkin tässä projektissa aika helpolla itse pukujen suhteen. Toivoin, että tyyli-lajin mukaisesti puvustuskin olisi voinut olla jotain kokeellisempaa. Olen kuitenkin tyytyväinen lopputulokseen – onhan roolini pukusuunnittelijana olla osa työryhmää, löytää juuri projektin ja sen työryhmän näköinen ratkaisu. Tässä koen onnistuneeni.

Gilletten mukaan puvustuksen objektiivisen arvioinnin lisäksi on tärkeää arvioida oma osuutensa osana työryhmää. Tärkeänä hän pitää oman kommunikointi- ja yhteistyökyvyn kriittistä tarkastelua (Gillette, 2008.)

Kommunikoinnista ja yhteistyöstä osana työryhmää voin sanoa kokeneeni hyvinkin vaihtelevia tunteita. En voi kieltää, ettenkö olisi työryhmässä toisinaan kokenut että minulla olisi sanottavaa jota en saa sanottua. Tuntuu, kuin olisin tasapainotellut tarkkailijan ja osallistujan roolin välillä. Tarkkailijan rooli tuntuu usein minulle luontaisemmalta, ja välillä roolista irti pyristeleminen ja suun avaaminen, ajatustensa julki tuominen tuntuu kaukaiselta. Tähän tietenkin vaikuttaa moni asia – jos kokee että ei ole löytänyt paikkaansa, on välillä pitkä

matka osallistumaan keskusteluun. Toisinaan sitten taas kokee yleisen ilma-
piirin olevan jännittynyt, ja nähnyt esimerkiksi toisen työryhmän jäsenen hyvän
mielipiteen tai kysymyksen sivuutettavan, jolloin sitä jättää sitten omat mietin-
nät toiseen, parempaan hetkeen.

Myöskin suuri vaikuttava tekijä tämän tunteen syntyyn on se, että keskustelut
eivät koske suoraan minuun ja minun osa-alueeseeni. Silloin kun kyse on
niistä, olen tuntenut itseni luonnolliseksi ja varmaksi ilmaistessani mielipiteeni
ja mikäli näkemystäni tai mielipidettäni kyseenalaistetaan, olen halunnut ym-
märtää toista osapuolta ja näkemystä ja tilanteen mukaan joko ottaa vastaan
toisen näkemyksen tai esittää lisää perusteluja oman kantani tueksi. Tunnen
kasvaneeni ammatissani siihen pisteeseen että luotan omaan mielipiteeseeni
enkä missään nimessä pelkää muiden eriäviä mielipiteitä. En koe niitä uh-
kana, enkä käyttäydy sen mukaisesti, vaan haluan ymmärtää ja miettiä uu-
siksi, kumpi olisi oikeasti järkevä ja hyvä ratkaisu. Tässä vaarana on toisinaan
tuntunut olevan kuitenkin se – että vaikka huonon päivän osuessa sitä ei aina
jaksaisi lähteä hanakasti puolustuslinjalle ja sitä helposti antaisi periksi jo läh-
tökohtaisesti. Tässä siis selvästi on itselläni vielä kasvettavaa, sillä tämän kal-
taiset tilanteet ovat välillä vieneet paljon energiaa. Näissä tilanteissa on tuntu-
nut siltä, että en halua toisen silmin katsottuna ”heittäytyä hankalaksi”, vaikka
todellisuudessa vain minä näen oman kantani perustelun ”hankalaksi heittäy-
tymisenä”. Tämä kaikki – niin kuin koko elämä, on kuitenkin aina kiinni itses-
tään, ja ymmärtäminen on osa muutosta.

Teatterikorkeakoulu muuten työympäristönä tuntuu ylittäneen odotukseni mo-
nella tapaa. Teatterikorkeakoulun puvusto, sekä muu henkilökunta tuntui otta-
van minut hyvin vastaan, ja minulla oli erittäin luonteva ja hyvä fiilis olla osana
tätä porukkaa. Alussa tietenkin on varovainen, kun ei ole vielä sisäistänyt esi-
merkiksi puvuston toimintatapoja, mutta prosessin myötä ymmärsin, että avun
pyytäminen ja tehtävien delegointi ei ole vaivaksi vaan normaali tapa toimia.
Tämä oli kuitenkin ymmärrettävää, sillä olen toiminut aiemmin vain itsenäi-
sissä teatteriproduktioissa ja olen vastannut puvustuksesta täysin yksin. Olikin
ihanaa huomata, kuinka ympäristö joustaa ja haluaa auttaa.

Havahtuessani jo harjoituskaudella hämmästyksensekaisen naurun keskeltä
ymmärsin esityksen voimakkuuden. Nauroin siksi, että tajusin kuinka vaikutta-

valta tuntuu nähdä lavalla jotain niin herättävää ja osuvaa. Kuin lavan tapahtumat olisivat peili kaikesta siitä mitä minä ja varmasti monet muut ovat. Käyttäytymistä, tapahtumia jotka arkisuudellaan pääsevät kuin varkain tapahtumaan mutta jonka vaikutukset voivat olla jopa traumaattiset. Vaikka näytelmässä ei ole minkäänäköistä poliittista sanomaa tai pyrkimystä vaikuttamaan isommassa mittakaavassa ihmisten elämään, on näytelmä osoittanut minulle sen, mikä vaikutus sillä voi olla yksilöön. Tämä itsessään jo tuntuu minulle tämän projektin tavoitteen täyttymiseltä, enkä mahda sille mitään että koen puuvustuksen onnistumisen sivuseikaksi tämän tunteen rinnalla.

8.1 Oma pohdinta

Koen koko prosessin olleen minulle täydellinen hetki monien asioiden punta-roimiseen. Tuntuu, että vaikka pukusuunnittelijana itseluottamuksessani on vielä kasvunvaraa, olen kuitenkin oppinut itsestäni paljon. Koulutukseni on antanut minulle taidot, ja tuntuu että tämän prosessin myötä olen löytänyt ainakin suunnan, mihin taitojani käyttää.

Olen miettinyt paljon sitä, mikä minua oikeasti motivoi tekemään parhaani työssäni, ja koen päässeeni tämän prosessin myötä askeleen lähemmäs vastausta. Johdannossa esittämäni pohdinta, vahva kyseenalaistaminen ajoi miettimään motiivejani toden teolla. Mietin tulevaisuuden työnkuvani merkityksellisyyttä. Kasvoin vahvan luottamuspuolan ohi projektin edetessä, ja tuntui, kuin painiskeluuni kaiken vaivannäön merkityksettömyydestä olisi pudoteltu vastauksia. Vastauksia ovat olleet hyvät hetket näytelmän harjoituksissa, keskustelut työryhmässä, samoja ajatuksia jakavien ihmisten kohtaaminen Helsingin vilinässä. Taide sekä minä osana taiteellista työtä tuntuu voittaneen jälleen arvostukseni puolelleen. Onhan taide osaltaan suuri vaikuttaja ja filosofiaan pohjautuva näkemys estetiikasta on auttaa ihmistä käsittelemään ja ymmärtämään tunteita, inhimillisyyttä, kokemustamme itsestämme ihmisinä. Kun ymmärrämme itseämme, on meidän aina vain helpompi ymmärtää myös toisiamme (Turun Sanomat, 2016).

On helpottavaa löytää vastakaikua, ympäristö, jossa joku kokee taiteen samoin. Maailman menossa aika tunteille ja kokemuksille rahan perässä juoksemiselta jää usein toisarvoiseksi. Teatterikorkeakoulun yleisestä ilmapiiristä aistitiin paljon tätä hyvää, vapaata, kiireetöntä tilaa ja aikaa prosessille ja kasvulle.

Kun päämääränä ei ole tehokas rahan tahkoaminen, on taiteelle tilaa kasvaa tekijöidensä näköiseksi.

Tämä kevät on minulle kuitenkin näyttänyt sen, että valinnan teen minä, mihin aikani ja energiani käytän. Käytän sen asioihin joista nautin, joihin uskon.

Usko tulevaan projektiin, usko itseeni, ja usko siihen, että omien taitojeni hyödyntämisen lisäksi myös projektilla itsellään on minulle annettavaa. Se, mitä sillä on minulle annettavaa on aina projektikohtaista, se voi olla hauskaa aikaa hyvän työryhmän kanssa tai sitten projekti jonka sanoma ja tavoite kohtaavat arvomaailmani kanssa tai ympäristö joka ruokkii luovuuttani kenties täysin uusille tasoille. Ihanteellisessa tilanteessa tämä kaikki toteutuu, ja tässä projektissa tunnen ottaneeni taas askeleen eteenpäin. Nyt tiedän tavoitteeni, suunnitani eteenpäin.

LÄHTEET

Bogart, Anne 2004. Ohjaaja valmistautuu. Seitsemän kirjoitusta taiteesta ja teatterista. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Gillette, Michael 2008. Theatrical Design and Production: An introduction to scenic design and construction, lightning, sound, costume, and makeup, seventh edition.

Hester, John 2006. Understanding and researching scripts. The Crowood Press Ltd.

Holt, Michael 1998. Costume and make-up. Oxford: Phaidon Press Limited.

Porter, Lynne 2015. Unmasking theatre design: A designer's guide to finding inspiration and cultivating creativity. Focal Press.

MUU KIRJALLISUUS

Lönnqvist, Bo, 2008. Vaatteiden valtapeli – näkymättömän kulttuurianatomia. Suomentanut Kaisa Haatanen. Helsinki: Schildts.

Leskelä, Jori 2002. Taitava ajattelu. Kokonaisvaltainen luovan ajattelun prosessi. Hämeenlinna: Hämeen ammattikorkeakoulu.

INTERNETLÄHTEET

Lappeenrannan teatterin taiteellinen linja, Hs.fi, 2016. Saatavissa: <http://www.hs.fi/kulttuuri/a1454045189818> [viitattu 1.4.2016]

Minimalismi. Saatavissa: <https://koppa.jyu.fi/avoimet/taiku/taidehistorian-aikajana/nykytaide/minimalismi> [viitattu 20.3.2016]

Teatterikorkeakoulu, kuvaus. Saatavissa: <http://www.uniarts.fi/teak> [viitattu 25.3.2016]

Tatuoinnit, Helsingin Sanomat, 2014. Saatavissa: <http://www.hs.fi/elama/a1406779031081> [viitattu 1.4.2016]

Portishead, Wikipedia. Saatavissa: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Portishead> [viitattu 6.4.2016]

Voiko taide muuttaa maailmaa? Turun Sanomat, 2016. Saatavissa: <http://www.ts.fi/mieli-piteet/lukijoilta/858303/Voiko+taide+muuttaa+maailmaa> [viitattu 7.4.2016]

KUVALUETTELO

Kuva 1: Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli, suomennos Seija Kiuru. Gillette, Michael 2008. Theatrical Design and Production

Kuva 2: Käsitekartta. Ella Silvennoinen, 2016

Kuva 3: Lavastuksen värimaailma. Ella Silvennoinen, 2016

Kuva 4: Ginger & Rosa 2012, Sallypotter.com, saatavissa: <http://sallypotter.com/assets/shared/phpThumb/phpThumb.php?src=/uploads/websites/125/55a7da4647371.jpg>

Kuva 5: Queen of Earth 2015, roxie.com, saatavissa: <http://www.roxie.com/wp-content/uploads/2015/12/queen-of-earth.jpg>

Kuva 6: Volks Buhne –teatterin Murx den Europäer! DVD kansi, k2film.de, saatavissa: <http://www.k2film.de/sites/default/files/pictures/Murx.jpg>

Kuva 7: Robert Wilson's Peer Gynt, Lesley Leslie-Spinks, 2006, saatavissa: <http://twiny.com/twiny.04.12.06.html>

Kuva 8: Aikakäsitys: Ella Silvennoinen 2016

Kuva 9: Ideointiprosessi, Porter, 2015: Porter, Lynne 2015. Unmasking theatre design: A designer's guide to finding inspiration and cultivating creativity. Focal Press.

Kuva 10: Ensimmäiset luonnokset: Ella Silvennoinen, 2016

Kuva 11: Toiset luonnokset: Ella Silvennoinen, 2016

Kuva 12: Kolmannet luonnokset: Ella Silvennoinen, 2016

Kuva 13: Minä: Tuomas Sarparanta, 2016

Kuva 14: Ystävä ja Minä: Tuomas Sarparanta, 2016

Kuva 15: Ystävä ja Poikaystävä: Tuomas Sarparanta, 2016

Kuva 16: Kummituksen rakenne: Ella Silvennoinen, 2016

Kuva 17: Tatuoinnit: Ella Silvennoinen, 2016

LIITTEET

Liite 1: Aikataulu

	työtehtävät	tapaamiset	tarkastukset	harjoitukset & esitykset	muuta
marras-kuu	käsikirjoituksen ensimmäinen luku	26.11 tapaaminen ohjaajan kanssa, keskustelua tulevasta			työtehtävän varmistuminen Ystäväni-näytelmän puvustajaksi
joulukuu	kirjallisen opinnäytetyön suunnittelu				2.12 opinnäytetyön kirjoittamisen ohjeistus
tammikuu	käsikirjoituksen analysointi, puvustuksen alustava suunnittelu, opinnäytetyön materiaalin hankinta ja kirjoitus		12.1 opinnäytetyön suunnitelman esittely ohjaaville opettajille ja ryhmälle	14.1 -15.1 & 18.1 -19.1 lukuharjoitukset näyttelijöiden kanssa, ekat kokeilut valo/ääni/tila/visuaalinen /kohtausharjoituksia	
helmikuu	näytelmän ja puvustuksen suunnittelu-jakso, opinnäytetyön kirjoitus	8-11.2, 15-19.2 näytelmän toteutuksen suunnittelua 25.2 9.30-11 Tapaaminen Tuire	16.2 opinnäytetyön väliseminaari	harjoitukset: MA 8 klo 10-15 TI 9 klo 10-15 KE 10 kokeiluja TO 11 10- 12	1.2-5.2 kokonaisuuksien luonnostelua, vähintään 3 eri vaihtoehtoa
maaliskuu	valmistus, opinnäytetyön kirjoitus		välitarkastukset: 7.3 ohjaava opettaja Seija Kiuru 10.3 äidinkielen opettaja Leena Mäkelä-Marttinen + s-postilla englanninkielinen	harjoitukset: vko 9 ke-pe vko 10 ti-pe vko 11 ti-pe vko 12 ti-ke vko 13 ti-to	

			abstrakti opettajalle Minna-Mari Ollikainen		
huhtikuu	1.4 puvustus harjoituksissa, muutosten toteuttaminen, puvustuksen huolto		6.4 kirjallisen opinnäytetyön luovutus klo 16.00 21-22.4 opinnäytetyöseminaarit ja kypsyysnäyte	vko 14 ti-pe vko 15 ma-pe vko 16 ma-pe vko 17 ma-pe Ensi-ilta 22.4 esityksiä 5-8 kpl	
toukokuu	puvustuksen huolto		6.5 tutkintotodistuksen anominen	viimeinen esitys 2.5	

Liite 2: Ohjaussuunnitelma, Tuire Tuomisto 2016

YSTÄVÄNI OHJAUSSUUNNITELMA

12.2.2016

Tuire Tuomisto
Ma/O opiskelija

Näytelmän tulkitsemisesta ja ohjaussuunnitelman laatimisesta

Näytelmän tulkitseminen ja ohjaussuunnitelman laatiminen perustuu tekstissä oleviin faktoihin, tekstin rakenteeseen, sen aiheisiin ja ennenkaikkea siihen, mitä se minussa lukijana herättää, mihin se osuu; mitä asioita se minussa liikuttaa tai mihin voin samastua. Näistä palasista syntyy suunnitelma, jossa väistämättä priorisoin tekstin esille tuomaa aihemaailmaa rajaamalla sitä ja sitomalla sitä omiin kokemuksiini; silloin se ei välttämättä käsittele kaikkia näytelmän aiheita tai aihioita tasapuolisesti. Ajattelen siis, ettei tekstistä ole olemassa yhtä oikeaa tulkintaa, vaan teksti on lukijansa kokoinen. Ei ole olemassa yleistä tulkintaa, yleistä yleisöä tai yleistä kirjoittajaa. Tai yleistä ohjaajaa, joka tulkitsee näytelmän neutraalisti ja asettaa sen näyttämölle oikein tai toivotusti. Ohjaajan ja työryhmän tehtävä on löytää tekstille sen ruumis ja olomuoto. Ohjaajan rooli suhteessa tulkintaan voi olla lisäävä, kyselevä, assosioiva ja erimielinenkin. Sen ei tarvitse edetä näytelmän pintaa pitkin. Näytelmä pitää ottaa omaksi.

Tulkinta, esitys

Tekstin ympäristö, esityksen maailma

Esityksen maailma, se missä, miten ja mitä tapahtuu on keino, jolla ilmaisen, mikä on tulkintani näytelmästä. Ajattelen, että tämän maailman logiikka on pohja, jolle yksittäisten kohtausten ratkaisut perustuvat. Esityksen maailman, tekstin ympäristön, olennaisin sisältö tulee tekstistä käsin, tekstin sisältä. Se on minun näkökulmastani syy, millä perustelen esityksen olemassaolon, sillä voisin vastata kysymykseen: miksi tämä esitys tehdään?

Näkymätön

Tulkinnassani näkymätön, se mitä ei sanota tai muisteta (tai haluta tai kyetä muistamaan tai muistetaan väärin) on esityksen keskellä, näkyvissä. Keveän tekstin alla on paino, se mitä ei sanota, se mikä vaivaa.

Asetan tämän näkymättömän näkyville ja häiritsemään. Näkymättömyys on yhtä kuin menneisyys, joka piinaa. Menneisyys ystävän kanssa, joka jäi selvittämättä ja hyökyy päälle paranoiamaisina muiston tulvina ja pätkinä tilanteista, jotka ovat kuin otteita nyrjähtäneestä sitcomista.

Näkymätön on myös: olla kummituksena toiselle, tulla nähdyksi väärin, tai ei tulla nähdyksi ollenkaan.

Näkymätön konkretisoituu kummituksiin, ”menneisyyden haamuihin”, jotka paljastuvat ja paljastavat itsensä näkyviin lakanoiden alta. Lakanassa pyöritään, siihen piiloudutaan. Lakanoissa ovat ne kaikki rakkaat. Kaikki ne rakkaat ja maailman tärkeimmät ihmiset, joiden nimi ja naama on kuitenkin päässyt unohtumaan.

Näyttämöllä nähdään esineitä, jotka tuntuvat liikkuvat itsestään, matkalaukut rullaaavat itsekseen sinne tänne. Ne tulevat keskelle kohtauksia tai näyttelevät muiston yhdessä Minän ja Ystävän kanssa. Ne voivat asettua eturiviin katsojan eteen ikään kuin ehdottamaan, että olisi ehkä parempi lähteä, kuin jäädä. Matkalaukku on lähtemisen esine. Sinne laitetaan kaikki tärkeä, olennainen, kun lähdetään. Muu saa jäädä. Assosiaatio tekstiin on lähes jokaisessa kohtauksessa; tulkitsemisen, että ystävyksent vuorotellen toimivat niin, että olisi jo syytä lähteä, lopettaa ystävyys.

Näyttämöllä on myös ovi. Sillä voi rajata, sulkea ja avata tilaa. Ovi assosioituu ystävyYTEEN, joka ei

johda mihinkään. Yleisön ja esityksen sopimukseen. Fiktioon, konkretiaan, lähtemiseen.

Kohtaukset siis sijoittuvat tähän näyttämölliseen maailmaan, jonka logiikassa menneisyyden muistot häiritsevät preesenssiä. Kummit maailma häirtiseet tarinaa, joka muutoin kulkisi sujuvasti ja häiriöttä. Kummitukset tarjoutuvat Minän Teatterin/n apumiehiksi, ja todistavat että vain kaaos on pysyvää.

Visualisoinnin ja äänen suhteesta

Lavastus toistaa tilassa olevaa katsomoa variaationa, jossa katsomon penkkirivit ovat odotustila, lentokoneen kiitorata tai lentokentän halli. Lavastus peilaa, mutta peilaa väärin, väärissä mittasuhteissa. Lavastus konkretisoi muiston ja muistamisen olemusta; ajan päästä muisto jää yhdenlaiseksi vajaaksi versioksi itsestään. Tekstin rakenteessa oleva toisto ilmenee myös äänisuunnittelussa. Minän perustilanteeseen palataan äänellisesti, ja tilanne saattaa muiden henkilöiden osalta edetä samanaikaisesti jo seuraavaan kohtaukseen. Tai palata edelliseen. Äänen rooli on toisaalta Minän psyyken sisusta, toisaalta assosiativisen, pelkistetyn paikkojen ja aikojen nimeäjä.

Puvustuksen elementtejä ovat kirkkaus ja haalistuneisuus. Preesens on kirkkaampi väri, muisto haalistunut. Ero Minän ja Ystävän välillä suurenee loppua kohti.

Ystävyys

Ystävyys näyttäytyy samanlaisuuden ja erilaisuuden sietokyvyssä; Minä haluaa olla samanlainen, kuin ihailemansa Ystävä. Minän on vaikea sietää, että toinen, Ystävä, on erilainen kuin hän, vaikka juuri erilaisuus tekee hänestä Minälle kiinnostavan. Ystävykset kokeilevat rajoja luottamuksessa; valehdellaan äidille ja juodaan kännit salaa. Petetään parasta ystävää tämän poikaystävän kanssa. Nolataan kaveri koulussa. Leikitään eroleikkiä. Kilpaillaan siitä, kenellä on enemmän ystäviä. Samanlaisuuden halu on vuotta vanhemmalle Ystävälle rasite, mutta Minälle ehkä toive siitä, ettei hän jää yksin.

Ystävä kertoo olevansa ystävä vain velvollisuudentunnosta. Tunnistan tämän tunteen. Tunnistan myös halun lopettaa ystävyys, pistää se hyllylle, jäähyllä, pois mielestä. Halun olla joku muu, kuin se, minkälaisena ystävälle näyttäytyy. Siitä roolista ei pääse pois, ennenkuin tapaa uuden ystävän, jonka kanssa voi olla olemassa toisella, uudella tavalla.

Näytelmä on sarja tilanteita tai episodeja, joissa yritetään ystävyystyä, löytää jotain yhteistä, jotain jaettavaa. Yhteinen poikaystävä, samat vaatteet tai menneisyys, joka halutaan muistaa lopulta samoin. Keitä me olemme toisillemme ystävinä? Kenen roolia paikkaamme?

Yksinäisyyden tai ulkopuolisuuden kokemus ajoittuvat tekstissä päähenkilön kannalta nykyhetkeen ja nuoruuteen. Sellaiseen aikaan ja tilaan, jossa valintojen ja egon tahdon seurauksia on vaikea hahmottaa. Sellaisessa ajassa ja tilassa, jossa omat rajat eivät ole näkyvillä, ja jolloin toinen ihminen muuttuu nopeasti ihailun kohteesta pettymykseksi. Tilanteet joissa jatkuva pakottaminen, painostaminen ja toisen (ja omien) rajojen ylittäminen kertovat ihmiskuvasta, joka on julma.

Esityksen perustilanne

Esityksen perustilanteessa Minä on yksin lentokentän terminaalia muistuttavassa esitystilassa.

Lähdön tilanteessa. Voisi tulkita, että Minä haluaa ymmärtää, miksi hän on jälleen yksin, ja esityksen tapahtumat palaavat tai peilaavat aina tätä samaa kysymystä. Muistot eivät kuitenkaan tottele kertojan (Minän) ääntä, eikä yhtä totuutta ole mahdollista löytää.

Esitys on ”minän teatteri”, jossa päähenkilö muistaa, muistelee ja tulee muistutetuksi siitä, miksi hän on jälleen yksin. Näytelmän aikajanalla ystävykset tapaavat viimeisen kerran lentokoneessa, matkustaessa, välitilassa ja tunnistavat toisensa. Näytelmän viimeisessä repliikissä Minä haaveilee ystävydestä sellaisena, kuin hän haluaisi sen muistaa: ”Minun oma rakas ystäväni.”

Jaksot

Olen jakanut näytelmän osiin. Osat erottelevat karkeasti ystävyys-/itsenäistymisen vaiheita. Etäisyyttä/läheisyyttä, samanlaisuutta/erilaisuutta, jäähyväisiä ja lopuksi myös sitä, mitä ystävyysdynamiikasta ja ystävien välillä tapahtuneesta halutaan tiivistää.

Toisto

Toisto, saman kohtauksen toistaminen on näytelmän ranka. Samat repliikit ja saman dynamiikan kohtaukset toistuvat läpi tekstin. Se kertoo minulle aiheen tasolla siitä, ettei ihminen ehkä muutu, vaan toistaa itseään, kunnes on pakko olla toistamatta.

INTRO yksinäisyyden perustilanne

PROLOGI 1 Ystävyys lähtökohta

YSTÄVYYDEN EKSPPOSITIO 2-5 samuus, halu olla samanlainen

3 PARIN VARIAATIO 6-11 erilainen, samanlainen

VÄLITILINPÄÄTÖS 12-13 erilaiset

ALUN LOPPU 14-15 kylmä jälkilämpö erilaiset

JÄÄHYVÄISET 16-17 erilaiset

EPILOGI 18 samanlainen suru

Välikkeet

Jokaisen jakson jälkeen on väliosia, jossa joko palataan yksinäisyyden tilanteeseen tai/ja puretaan kohtauksen alla oleva tunnelataus ts. kummitellaan. Tai tehdään tunnelatauksen purkamisesta toiminnallinen. Esim. Ystävä huutaa suoraa huutoa samalla kun Minä tuijottaa ahdistuneena eteensä. Tai: pyöritään lakanoissa jne. Välikkeiden ei ole tarkoitus olla irrallisia paloja, vaan ne linkittyvät kohtauksiin ainakin tunnetasolla. Niiden elementit voivat jäädä elämään seuraavaan jaksoon. Esim. liikkuva matkalaukku joka jää näyttelemään.

Kohtausten luonteesta

Kohtaukset haastavat miettimään, mikä dialogissa kehittyy, ja miksi. Niiden dynamiikka perustuu alkutilanteeseen josta siirrytään ,yllätykseen, pettymykseen tai riitan. Koko kaari kulkee pettymyksien kautta kohti tilannetta jossa Ystävä poistuu Amerikkaan ja Minä sulkeutuu. Etäännyksen jälkeen on vielä uusi kohtaaminen, jossa itsenäistyminen ja ero on tapahtunut. Viimeisessä kohtauksessa tapahtuu tunnistaminen ja kaipaus. Kaipaus siihen unelmaan joka jäi elämättä. Siihen, että olisi ystävä, joka olisi oma, rakas ja jonka kanssa olisi jotain jaettavaa.

Rooleista

Näyttelijäntyöllisiä lähtökohtia ovat ainakin nuoruuden näyttelemiinen (vakavuus), julma hellyys, peilaus, asia kerrallaan/kulmikkaus. Räjähdyksen vs. pidäkkeisyys.

Ahdistus versus kontrollin menettäminen.

POIKAYSTÄVÄT

Eri poikaystävät ovat eleellisesti tunnistettavia, yhdellä viivalla tehtyjä hahmoja. Tunnistettava ele voi olla tapa istua, kaivaa nenää jne. Poikaystävät ovat samantyyppisiä, ja idea on kertoa, että M ja Y valitsevat aina samantyyppisiä poikaystäviä.

Poikaystävä on ulkopuolinen, ystävyys ottaa tilan suhteilta, tilanteilta. Poikaystävä alatavastaajana ottamassa tilaa.

Eri poikaystävien eleiden sarjasta voisi löytää yhden piirteen, jota kasvattaa.

Kalle erottuu muista tärkeimmäksi henkilöksi, Kallessa voisi olla huomionhakuisuutta, ja suhde yleisöön suurempi.

Uusi poikaystävä paljastetaan lakanan alta.

YSTÄVÄ

Iv vanhempi minää. Paremmasta perheestä. Lähihoitaja. Saa oman perheen.
Vaikka Ystävä on ”taulu johon muistot kirjoitetaan”, on hn myös olemassa silloin, kun kohtaus sammuu. Ystävän perustilanne on myös yksinäisyys, mutta eri luonteinen, levottomampi, kärsimättömämpi kun Minän. Ystävä on enemmän suhteessa suoraan Minään, kuin yleisöön. Ystävässä samoja piirteitä kuin Minässä, mutta tilanteissa pärjääjän asemassa. Suosikkityttö, suorasuu. Räjähdysaltis. Kiltteys. Ajattelee toimimalla. Kosta (petos) Päästää välillä irti. Kännää, bailaa. Benjihyppy. Samanlaisuus ärsyttää. Vapautuu ystävydestä lähtemällä Amerikkaan.

MINÄ

Yliopistokoulutus. Ei omaa perhettä.

Lemmikkejä ystävinä. Yksinäinen. Passiivinen, vetäytyvämpi.

Määrittävin piirre halu kontrolloida. Vakavuus. Pitbull, ei päästä irti.

yksin, miettii miksi

Asiat kasautuneet, alkaneet vaivata, alkaneet ahdistaa. Miksi halusi lopettaa ystävyuden? Miksi halusi lähteä? Rikkoa, kosta? On liikkeellepaneva voima. Ystävähä oli rakas.

Rakenne

Kohtaukset (suurin osa) lähtee liikkeelle tilanteesta joka ”on jo päällä”. Ikäänkuin pötkön keskeltä, jossa on jo valmis lataus tai tunnelma. Vrt. tilanne, jota kehitellään pitkästi. Kohtauksissa on usein kärki, jonka tulkitsen olevan saman ristiriidan (ystävyyden, mitä se on, jotain puuttuu) eri ilmentymä.

Liite 3: Kohtausluettelo

INTRO M 37v Y/kummitus PY kummitus lentokenttä preesens	TILANNE yksinäisyys, muistot vyöryy ahdistus kummitus Y tuo oven astuu siitä sisälle, yleisö PY kummitus ei näy vielä, on penkillä	NÄYTTÄMÖ lentokentän äänet+ahistus äämi 1 laukku liikkuu
--	--	--

PROLOGI 1 M 37 Y KUMMITUS PY KUMMITUS	TILANNE M minän teatteri alkaa, esittely miten se toimii, valot, ääni? luettelo	NÄYTTÄMÖ
--	--	----------

KOHTAUS HLÖ IKÄ AIKA PAIKKA	TILANNE	NÄYTTÄMÖ
MENNEISYYS 2 M Y 13 jv	M paljastaa Y lakanan alta ihailu-nainen M liidaa eleiden samuus listat	
TOMMY TABERMANN 3 M Y 13-14 v ylä-asteen käytävä	Y ystävyiden idea -kortti Y haluaa kertoa tunteistaan, vilpitön M kertoja hämmennys ja kohtelias häpeä PY Kumm jalat	
LEIKKI 4 koulu M Y 13-14	Eroleikki, totuusleikki,hiukset halu miellyttää vihree sininen ”halusin samanlaisen”	
YSTÄVÄLISTA 5 M Y 16-17v koulu	Kilpailu, listat M häviää, ahdistus alkaa Y	Ahdistus ääni kun häviää+ biitti?

VÄLIKE 1 M jää ahdistukseen, Y ? KALLE alkaa tanssia/varjo? jo 3 erilaista olemista

KOHTAUS HLÖ IKÄ PAIKKA	TILANNE	NÄYTTÄMÖ
JOS TOI KALLE ALKAIS 6 M 16 Y 17	K tanssii yhteinen vaihe -halu olla sama ihastuminen	Laukut tanssii

K 16 kotona bileissä	sama tanssi bileet: Y vie K M otanko pois =erotaanko	
JAKSANU KATELLA SELLASTA 7 M 16 Y 17 PY 2 16 sohva /koti	K mustasukkainen Y suunta Mään syytös k syyllisyys y M katsoo, torpedoiko tilannetta valojen äänten muutoksilla	M ohjaa valoja/ääntä
TYTTÖJEN VÄLIESTÄ YSTÄVYYDESTÄ 8 M 17/35 Y 18 PY 3 18 baari /koti	M tekee kertojana eroa itseensä, tilanteessa samikset Y päästää irti, eri koti m paiskoo ovea?mökötys py hyvittelee	Lakanassa pyörintä Y oven paukuttaminen
KÄNNISSÄ PUSSAILTIIN 9 M17 9		
Y 18 PY3 18 kotona	Y sählännyt py kanssa, tunnustuksen vaatiminen totta vitussa ollaan pakkohalaus py py ei halua olla osallisena, ulkopuolelta M:lle?puhelin m paskana, y selviää	Py ukopuolella, sanoo puhelimeen?
TOINEN RIITA 10 M 17 Y 18 PY 3 18 koti	M teatteriele, y paskana m selviää tilanteesta	Oven paukutus, laukut lähtövalmiina ystävien lähellä
ÄLÄ HÄIRITSE 11 M 18 Y 19 PY3 19 koti	M haluaa välitilinpäätöksen ei saa sanottua M yrittää soittaa Y Y mustasukkainen, omistuksenhalu M Y näkevät toisensa 53 syyllistäminen 58: M hyökkää Y loukkaa, py ja y lakanoihin pyörimään- M yrittää ohjata kohtausta loppumaan, pyöriminen jatkuu ja jatkuu	Puhelimenjohdot risteilee tilassa py lakana/i? M ohjaus ei toimi?

VÄLIKE 2 M palaa alkuaseman tuoliin, lentokenttää, lentokenttä muuttuu uimahalliksi

KOHTAUS HLÖ IKÄ PAIKKA	TILANNE	NÄYTTÄMÖ
YRJÖNKADULLA 12 M 24 Y 25 uimahalli	M yrittää hyvittää, ei päästä irti, pyytää vielä ystäväksi (kahvi) Y:n vetäytyy, torjuu Y sytyttää kohtauksen	Uimahallin korkat äänet Y sytyttää kohtauksen
EI OLLA NÄHTY VUOTEEN 13 M 27 Y 28 puhuu Kallesta ratikkapysäkki	M jo sulkeutunut kiusaantunut hiljaisuus ei mitään sanottavaa yrittävät samoja peilieleitä, ei luonnistu	Uimahalli ratikan kiskojen kirsunnaksi

VÄLIKE 3 M Y y huutaa? M päässä vinkuu

KOHTAUS HLÖ IKÄ PAIKKA	TILANNE	NÄYTTÄMÖ
TEOLOGIEN KOTIBILEET 14 Y 28 M 27 K 28 koti	Bileet, K tanssii, M ja K jälleennäkeminen Y seurustelee K kanssa K hengellinen ystävyys -puhe K riehuu, kiusallisuus	M Ovi oven takana alussa
YSTÄVYYS ON ELÄMÄN PARAS LÄÄKE 15 Y 28 M 27 K 28 samat bileet röökillä partsilla	K riehuu M vrt 13 sanoo ääneen välitilinpäätös 78 vilpitön yritys ymmärtää toista M 80 eroilmoitus Y riehuu M äiti	

VÄLIKE 4 laukkuja +++jotain minän teatteriin suhteessa oleva muutos?kontrolli vs?

KOHTAUS HLÖ IKÄ PAIKKA	TILANNE	NÄYTTÄMÖ
YSTÄVÄNI LÄHTEE AMERIikkaAN 16 M 33 Y 34 PY4 33 lentokenttä	Jäähyväisten antiklimaksi 83 M villpitön yritys 84 torjunnan ja loukkaantumisen ketju 85 Y pakenee kiusallista tilannetta PY M tilanne puhelimessa	Välikkeiden ääniä tähän laukut puhelimet
YSTÄVÄNI 17 M 35 Y 36 (Aleksi) Amerikka koti	Tilinpäätös koko ystävyiden dynamiikka asemat läpi suostuminen/vanha nauha 88/47/52 53/55/57	Kaos vai hiljaisuus puhelimet, paikat

	juhlat 59 95 96 koht 15/78 97 koht 1 98 uusi keskustelu 99 2 3 101 M älä puhu mulle noin/ itsenäistynyt 103 koht 8 kuolemansairaana elvyttäminen 107 sänky, ei olla päästy yli	
EPILOGI 18 M 37 Y 38 ISO kummitus lentokone	Ystävyyden haave, suru alun tilanne vrt	Lentokentän äänet