

Teija Kiiski

Puvustus Pullon henki- karaokemusikaaliin

Opinnäytetyö

Esiintymisasusuunnittelu, muotoilu

Huhtikuu 2016



KYAMK
University of Applied Sciences

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Teija Kiiski	Esiintymisasusuunnittelu, muotoilu	Huhtikuu 2016
Opinnäytetyön nimi Puvustus Pullon henki-karaokemusikaaliin		53 sivua 4 liitesivua
Toimeksiantaja Ylioppilasteatteri ry		
Ohjaaja Lehtori Seija Kiuru, ohjaaja Miina Penttinen		
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyön aihe oli puvustuksen suunnittelu Ylioppilasteatterin Pullon henki-karaokemusikaaliin. Näytelmä käsittelee alkoholin käyttöä yhteiskunnassamme, sen syitä ja seurauksia. Näytelmän alkuperäisidea oli ohjaaja Miina Penttisen ja näyttelijä Suvi Rantasen, jotka olivat aiemmin toteuttaneet samaa aihetta käsittelevän näytelmän. Ylioppilasteatterille Penttinen loi uuden tarinan saman aiheen ympärille ja toteutti käsikirjoituksen yhdessä työryhmän kanssa.</p> <p>Tutkimusmenetelmänä toimi Michael J. Gilletten (2008) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli. Mallissa on seitsemän kohtaa: sitoutuminen, analysointi, tutkiminen, haudonta, valinta, työstäminen ja arviointi, joiden avulla edetään kohti lopputulosta. Tutkimis- ja analysointivaiheessa tutkin puvun merkitystä näyttelijälle ja yleisölle. Tavoitteena oli suunnitella mahdollisimman kiinnostava ja näytelmää tukeva puvustus.</p> <p>Näytelmän visuaalisuuden oli tarkoitus tukea näytelmän teemaa ja ilmapiirin muuttamista. Pullon henki-karaokemusikaalissa käydään ”suomalaisen humaltumisen kaavaa” hahmojen kasvun kautta: kuolema ja syntymä (prologi), etkot (lapsuus), känni (nuoruus), liian pitkään venyvät jatkot (aikuisuus) ja krooninen krapula (vanhuus ja kuolema). Puvustuksen merkitys oli kuvastaa hahmojen kasvua lapsista nuoriksi alkoholi-soituneeseen aikuisuuteen.</p> <p>Rajasin työni suunnitteluun, mutta lisään liitteisiin kuvia puvustuksen ollessa valmis. Pyrin kokeilemaan uusia materiaaleja ja työstämään pukuja mahdollisimman paljon, mutta suuren pukumäärän vuoksi kaikkien pukujen kohdalla se ei ollut mahdollista. Lopputulos oli toimiva ja mielenkiintoinen. Projektin aikataulu oli erittäin tiukka, joten puvustukseen käytettävä aika oli suureen pukumäärään nähden vähäinen.</p> <p>Tutkimus puvustuksen suunnittelua varten oli erittäin hyödyllinen, siitä sai uusia näkökulmia ja laajemman käsityksen pukujen merkityksestä. Koen, että tutkimuksen ansiosta pääsin suunnittelussa entistä syvemmälle tasolle.</p>		
<p>Asiasanat Puvustus, teatteri, musikaali, suunnitteluprosessi</p>		

Author (authors)	Degree	Time
Teija Kiiski	Bachelor of Culture and Arts	April 2016
Thesis Title		
Costume design for Spirit of Bottle- karaoke musical		53 pages 4 pages of appendices
Commissioned by		
Ylioppilasteatteri ry		
Supervisor		
Seija Kiuru, Senior Lecturer, Miina Penttinen, director		
Abstract		
<p>The thesis project was to design costumes for the karaoke musical Spirit of Bottle. Play is about alcohol consuming in our society, its reasons and consequences. Original idea of the play was director Miina Penttinen's and actor Suvi Rantanen's, who had previously executed a play about the same theme. For Spirit of bottle Penttinen created new story for the same theme and wrote script together with actors.</p>		
<p>The research method was Michael J. Gillette's design process model for the theatrical design production. There are seven steps in the model, commitment, analysis, research, incubation, selection, implementation and evaluation, which help to reach the final result. In research and analysis phase I explored about facts that influence to the costume design, like costumes meaning to actors and audience. Goal was to design visually interesting and acting supportin costumes.</p>		
<p>Plays visuality was ment so support plays theme and change of athmosphire. Spirit of bottle- karaoke musical shows pattern of "finnish way to getting drunk" through characters growing up: death and birth (prolog), pre-party (childhood), drunk (youth), too long lasting after party (adulthood) and chronic hangover (old age and death). Costumes meaning was to reflect charactes growing up from child to teens and to alcoholic adulthood.</p>		
<p>I also executed costumes by myself. Feedback I got through process from director and actors. I aimed to try new materials and work with all the costumes as much as possible, but because of large number of costumes that was not possible. Final result was interesting and worked well in the play. Project's schedule was very tight, so there was not much time for each costume, but everything worked well after all.</p>		
<p>Research for costume design was very useful, it gave new point of views and I got wider understanding about costumes meaning.</p>		
Keywords		
Costume design, theatre, musical, design process		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	SUUNNITTELUPROSESSI	7
2.1	Viitekehys	8
2.2	Tutkimuskysymys	9
3	SITOUTUMINEN	9
3.1	Aikataulu	10
3.2	Budjetti.....	10
4	ANALYYSI	10
4.1	Draaman kaari	12
4.2	Juoni	13
4.3	Hahmot	17
5	TUTKIMUS	20
5.1	Pukusuunnittelusta yleisesti.....	21
5.2	Teatteripuvun konteksti.....	22
5.3	Teatteripuvun merkitys	23
5.4	Teatteripuvun merkitys näyttelijälle.....	26
5.5	Teatteripuvun merkitys yleisölle.....	27
5.6	Värit	28
5.7	Harmonia ja kontrasti.....	30
6	HAUDONTA	31
7	VALINTA.....	32
8	TYÖSTÄMINEN.....	32
8.1	Kuvakollaasit.....	33
8.2	Luonnostelu	36
8.3	Kankaat ja materiaalit	41
8.4	Valmis kokonaisuus	46
9	ARVIOINTI.....	48
	LÄHTEET.....	50
	KUVALUETTELO	52

LIITTEET

Liite 1. Kuvia valmiista puvustuksesta

Liite 2. Oma pohdinta valmiista puvustuksesta

Liite 3. Ohjaajan palaute

Liite 4. Työryhmän palaute

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni on puvustuksen suunnittelu ja valmistaminen Ylioppilasteatterille näytelmään Pullon henki- karaokemusikaali. Näytelmä käsittelee päihteiden ja alkoholin käyttöä yhteiskunnassamme. Se pyrkii kyseenalaistamaan ja pohtimaan päihteiden käyttöä, olematta kuitenkaan tuomitseva.

Ylioppilasteatteri on ammattijohtoinen harrastajateatteri. Se perustettiin vuonna 1926 ylläpitämään opiskelevan nuorison kokeellista teatteria. (Harju 1996, 13–15.) Myös Pullon henki- karaokemusikaalia luodessa pyrimme kokeilemaan erilaisia lähestymistapoja aiheeseen. Työryhmä koostui alan harrastajista ja opiskelijoista.

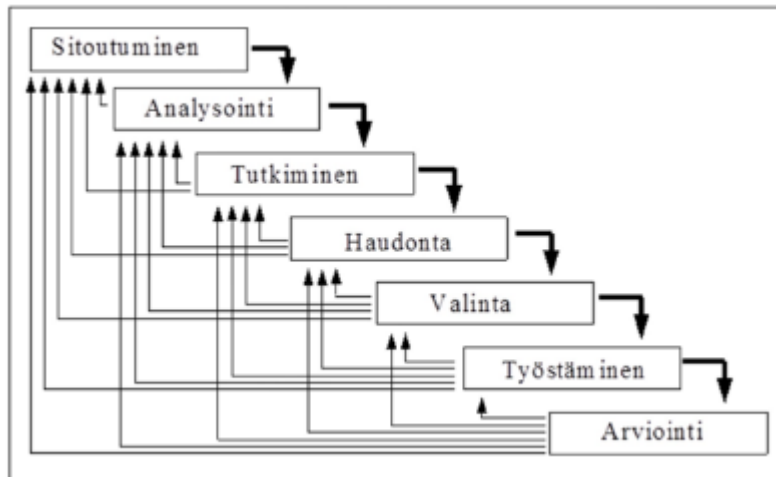
Valitsin työhöni Gilletten (2008) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin. Se sisältää seitsemän vaihetta: sitoutuminen, analysointi, tutkimus, haudonta, valinta, työstäminen ja arviointi, sekä mahdollistaa paluukierrokset vaiheiden välillä. Koin, että mallista saan lisätukea omaan työskentelyyni ja pystyn näin työskentelemään johdonmukaisemmin.

Opinnäytetyöni olen jakanut näiden seitsemän vaiheen alle. Sitoutuminen-kappaleessa kerron prosessin aloittamisesta, aikataulusta ja budjetista. Analysointi vaiheessa kerron näytelmän aiheesta, juonesta ja hahmoista draaman kaaren avulla. Tutkimus-kappaleessa käsittelen opinnäytetyöni tutkimusosaa. Tutkin, kuinka puvustuksella voi kuvata kohtauksien tunnelmaa ja viedä näytelmää eteenpäin. Haudonta- ja valinta-kappaleissa kerron mitä niihin luovassa prosessissa kuuluu ja siitä, kuinka suoritin nämä vaiheet omassa suunnitteluprosessissani. Työstäminen-kappaleessa käsittelen lopullisten pukusuunnitelmien syntymistä materiaalien, kuvakollaasien ja luonnosten avulla. Lopuksi arvioin työni onnistumista, kuinka hyvin onnistuin suunnittelulla kuvastamaan kohtauksien tunnelmaa ja viemään näytelmää eteenpäin visuaalisuuden avulla.

Luovuttaessa opinnäytetyön puvustuksen suunnittelu oli valmis, mutta puvustuksen toteutus oli vielä kesken. Tämän vuoksi työ on rajattu puvustuksen suunnitteluun. Koska kokonaisuus rakentuu lopullisesti vielä käytännön työn kautta, lisään jälkeenpäin kuvia valmiista puvustuksesta ja lopullisen pohdinnan liitteisiin.

2 SUUNNITTELUPROSESSI

Valitsin opinnäytetyöhöni Gilletten suunnitteluprosessimallin, sillä se kuvastaa mielestäni hyvin suunnittelun etenemistä ja se myös mahdollistaa takaisin päin siirtymisen eri vaiheiden välillä. Gilletten malli suunnitteluun sisältää seitsemän vaihetta: sitoutuminen, analysointi, tutkimus, haudonta, valinta, työstiminen ja arviointi.



täminen ja arviointi.

Kuva 1. Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli (Gillette 2008)

Koska suunnittelu ei ole kuitenkaan lineaarinen prosessi, täytyy koko ajan palata taaksepäin ja tarkistaa suunta, johon ollaan menossa. Gilletten mukaan suunnitteluprosessi on metodi löytää vastauksia prosessin aikana heräämiin kysymyksiin. Tunteet liittyvät oleellisesti suunnitteluprosessiin, tunnereaktio käsikirjoitukseen ohjaa intuitiivisesti suunnittelijaa eteenpäin, myös yleisö vastaa esitykseen tunnereaktioilla. Gillette ohjeistaa sisällyttämään omat tunnereaktiot ja henkilökohtaiset kokemukset prosessiin. Tämä auttaa kehittämään omaa taiteellista näkökulmaa ja antaa uusia ideoita. (Gillette 2008, 21.)

Nissisen sanoo, että suunnitteluvaiheessa on selvítettävä satoja kysymyksiä: Mikä on tarina, jota haluamme kertoa? Millä keinoin? Missä? Milloin? Miksi? Työryhmän on löydettävä esitykselle sen oma muoto ja kieli, löydettävä oma tapansa tehdä työtä ja yhdistettävä taitonsa ja tietonsa, luotava yhdessä. Tässä korostuu analysoinnin, tutkimuksen ja yhteistyön tärkeys. Nissisen mukaan yksi tapa lähteä liikkeelle on perehtyä ensin kokonaisuuteen, väreihin ja kohtausten tunnelmiin ja siirtyä niistä yksityiskohtaisempiin ratkaisuihin, yrittäen mahdollisimman paljon koota kokonaisuuksia, jotta suunnittelu ei juuttuisi yksityiskohtiin. (Nissinen 1986, 7–31.)

Pullon henki-näytelmässä käsikirjoittajan ja työryhmän ideat, ajatukset ja kokemukset muokkasivat alusta asti näytelmää ja olivat osa prosessia. Koko työryhmän voimin kokoonnuimme useampaan kertaan puhumaan aiheesta ja kertomaan omia kokemuksiamme, joista ohjaaja-käsikirjoittaja ammensi aineksia näytelmään. Käsittelimme aihetta melko syvällisesti ja henkilökohtaisella tasolla. Kävimme myös läpi sitä, kuinka henkilökohtaisia aiheita näyttelijät ovat lavalla valmiit esittämään. Nämä keskustelut auttoivat työryhmää pääsemään aiheen juurille yhdessä ja muovasivat näytelmän yhteistä päämäärää. Prosessin aikana puhuimme aiheesta tasaisin väliajoin ja pysähdyimme miettimään näytelmän suuntaa.

2.1 Viitekehys

Viitekehys auttaa hahmottamaan kokonaisuuden. Mitä kaikkea siihen liittyy ja kuinka asiat linkittyvät ja vaikuttavat toisiinsa. Valitsin viitekehukseen ympyrämallin, sillä se mielestäni kuvaa parhaiten puvustuksen suunnittelua. Ympyrämallissa on kolme tekijää, jotka vaikuttavat lopputulokseen. Yhdessä nämä tekijät muodostavat uusia lopputulokseen vieviä kokonaisuuksia. Viitekehysten keskustassa on valmis puvustus, joka on opinnäytetyöni lopputulos. Mielestäni valmiiseen puvustukseen kolme eniten vaikuttavaa tekijää ovat omat visioni, käsikirjoitus ja muu työryhmä.



Kuva 2. Viitekehys (Kiiski 2016)

Käsikirjoitus määrittelee tarinan ja puvustettavat hahmot. Näyttelijät ja ohjaaja taas rakentavat tarinan ja tuovat siihen omat näkemyksensä. Näiden pohjalta ideoin, suunnittelen ja valmistan puvustuksen. Ideoitani tuon esille kuvakollaasien, luonnoksien ja esityskuvien avulla. Yhteistyö muun työryhmän kanssa ja oma itsenäinen työskentelyni kulkevat rinnakkain koko prosessin ajan ja synnyttävät yhdessä valmiin puvustuksen.

Myös Nissisen mukaan suunnittelijalle lähtökohta on käsikirjoitus, ohjaajan näkemys ja henkilökohtaisesti hankittu tieto. Suunnitteluvaiheessa saadaan tietoa tarinasta ja siihen liittyvästä todellisuudesta, minkä pohjalta ratkaisut muodostuvat. Suunnittelutyö on kokonaisvaltainen tapahtuma, jossa dramaturginen ajattelu liittyy visuaaliseen suunnitteluun. Hyvän puvustuksen lähtökohtana on tietoinen työskentely visuaalisten ja dramaturgisten elementtien kanssa. (Nissinen 1986, 9.)

2.2 Tutkimuskysymys

Tutkimuskysymyksekseni muodostui, kuinka puvustuksella voi kuvata kohtauksien tunnelmaa ja viedä näytelmää eteenpäin. Tutkin suunnitteluun vaikuttavia eri tekijöitä suunnittelutyöni tueksi. Näytelmässä ei aluksi ollut mukana lavastajaa tai muuta visuaalista työryhmää, joten visuaalisuuden suunnittelu oli lähes koko prosessin ajan vastuullani.

3 SITOUTUMINEN

Gilletten mukaan sitoutuminen on prosessin tärkein kohta. Kun on täysin sitoutunut projektiin, tekee parasta mahdollista työtä. Sitoutuessa tulisi käyttää sanaa ongelma mahdollisimman vähän sen negatiivisuuden vuoksi. Ongelma tulisi korvata sanalla haaste, joka pitää yllä mielenkiintoa. (Gillette 2008, 22.)

Sitouduin projektiin syksyllä 2015. Tammikuussa tapasin ohjaaja-käsikirjoittajan ensimmäisen kerran. Tämä tapaaminen valotti näytelmän teemaa ja sain ensimmäisen käsityksen aiheesta. Koska käsikirjoitus oli vielä kesken, keskityin lukemaan lähdekirjallisuutta ja kirjoittamaan opinnäytetyöni tutkimusosaa.

Gilletten neuvon mukaan pyrin tekemään projektista haasteen itselleni. Keskustelut työryhmän kanssa olivat mielessä koko ajan ja pohdin aihetta myös henkilökohtaisella tasolla. Ohjaaja painotti projektin alussa, että puvustuksen

kannalta on tärkeää tunnelman esiintuominen. Alusta asti pohdinkin, kuinka voin puvuilla tuoda esiin tunnelman muuttumisen näytelmän aikana. Näytelmässä on paljon kohtauksia, joissa on suuri määrä hahmoja, joten kokonaisuuden hallinta on tärkeää.

3.1 Aikataulu

Tapasin ohjaaja-käsikirjoittajan ensimmäisen kerran tammikuun 2016 alussa. Silloin ensimmäisen kerran kuulin näytelmän teemasta. Käsikirjoitusta ei tässä vaiheessa vielä ollut, eikä selkeää tarinaakaan. Tammikuun lopussa työryhmä oli melkein kokonaan jo koottu ja kokoonnuimme puhumaan aiheesta ja siitä minkälaisen näytelmän oikein haluamme tehdä. Maaliskuun alusta aloimme koko työryhmän voimin kokoontua useamman kerran viikossa. Tässä vaiheessa osa hahmoista oli jo selvillä, samoin osa tarinan kulusta. Käsikirjoitus oli kuitenkin vielä enimmäkseen kesken.

Tammi- ja helmikuun luin lähdekirjallisuutta ja kirjoitin opinnäytetyöni tutkivaa osaa. Tämä loi hyvää pohjaa suunnittelutyölle, vaikka olisinkin toivonut voivani aloittaa varsinaisen suunnittelun jo aikaisemmin. Maaliskuussa ohjaaja työsti käsikirjoitusta yhdessä näyttelijöiden kanssa, jolloin hahmoja, tarinan kulkua ja dramaturgiaa vielä muutettiin useaan otteeseen. Tämä lykkäsi suunnittelutyön aloittamista. Pukujen suunnittelulle ja toteutukselle jäi vain vajaa kuukausi aikaa, joka oli todella tiukka aikataulu.

3.2 Budjetti

Ylioppilasteatteri antoi budjetiksi 400 euroa. Lähtökohtaisesti hyödynsin pukuvarastoa mahdollisimman paljon. Etsin myös mahdollisimman paljon vaatteita kirpputoreilta ja muokkasin niitä kokonaisuuteen sopiviksi. Alunperin arvioin näytelmään tulevan noin 20–30 eri asukokonaisuutta, mutta lopulta niitä tulikin 60–70. Tämä oli suuri määrä budjettiin ja aikatauluun nähden.

4 ANALYYSI

Gilletten mukaan analyysivaiheella on kaksi tavoitetta: (1) kerätä informaatiota, joka auttaa selventämään ja hiomaan haastetta ja (2) tunnistaa aiheet jotka kaipaavat tutkimusta. Analysointi teatteriproduktiossa on pääasiallisesti tiedon etsintää ja löydetyn tiedon arviointia. Tiedon lähteenä toimivat käsikirjoitus ja muu työryhmä, kuten ohjaaja, näyttelijät ja muut suunnittelijat. Yhteisissä

keskusteluissa tulee selvittää projektin tyyli, konsepti, budjetti ja aikataulu, sekä kaikki muu, mikä on oleellista suunnittelutyölle. Kun on analysoinut käsikirjoituksen, on tärkeää keskustella ja jakaa ajatuksensa työryhmän kanssa. Gillette neuvoa lukemaan käsikirjoituksen kolme kertaa tietyt tavoitteet mielessään. Kuitenkin tietoa voi kerätä ja ajatuksia voi herätä missä vaiheessa vain. (Gillette 2008, 23.)

Gillette (2008, 440) luettelee neljä ominaisuutta, jotka toimivan teatteripuvun tulisi täyttää: kuvastaa yhdessä päätettyä produktion konseptia, pukujen tulisi olla yhtenäistä tyyliä, kuvastaa hahmon luonnetta ja persoonallisuutta, sekä antaa visuaalista tietoa kyseisestä ajasta, vuorokaudenajasta, paikasta, kulttuurista sekä näytelmän sosioekonomisesta, uskonnollisesta sekä poliittisesta ympäristöstä. Nämä asiat purkamalla osiin, pohtimalla ja ratkaisemalla ne, suunnittelussa päästään eteenpäin. Nämä asiat täytyy luonnollisesti ratkaista analyysivaiheessa, jonka jälkeen voi päättää, kuinka sisällyttää ne pukuun.

Nissisen (1986,13) mukaan mahdollisimman paljon tiedon kerääminen ja hankinta roolihahmon ympäriltä auttaa mielikuvitusta ja ideointia. ”Pukusuunnittelija on tulkki, jonka sanasto koostuu visuaalisen maailman elementeistä: väreistä, valosta, pinnoista, tilasta ja muodoista.” (Nissinen 1986, 21.) Mielestäni pukusuunnittelijan on ajateltava myös visuaalisen maailman ulkopuolelta; esimerkiksi miltä hahmo tuoksuu ja millainen olo hänellä on vaatteissaan, ja tuotava nämä asiat esiin visuaalisin keinoin.

Tässä projektissa analysointia ja tutkimusta tehtiin jo ennen kuin käsikirjoitus oli valmis. Tapasimme työryhmän kanssa useamman kerran ennen valmiin tekstin saamista. Näissä tapaamisissa analysoimme aihetta, miksi me teemme tämän näytelmän ja mitä sillä haluamme sanoa. Ohjaaja-käsikirjoittaja kertoi hahmoista ja kuinka he tulevat muuttumaan näytelmän aikana. Tässä vaiheessa pystyin jo pohtimaan, kuinka voin puvustuksella kertoa muutoksista, joita hahmot kokevat näytelmän aikana. Alkuvaiheessa ohjaaja myös painotti kohtauksien tunnelmien tärkeyttä. Lähdinkin pohtimaan juuri tunnelmien luomista etenkin värien kautta.

Gilletten ohjeistuksen mukaan teksti luetaan ensimmäisellä lukukerralla läpi yhdellä kertaa. Tällöin selviää näytelmän juoni, hahmojen luonteet ja heidän suhteensa toisiinsa, sekä omat tunnereaktiot näytelmään. Toisella lukukerralla kiinnitetään huomiota tiettyihin hetkiin ja tapahtumiin, jotka herättävät mielen-

kiinnon ja antavat vahvan visuaalisen tunteen. Nämä ideat ja ajatukset voivat olla sattumanvaraisia ja erillään toisistaan. Nämä ajatukset tulisi kirjoittaa tai piirtää ylös muistiin. Tässä vaiheessa kaikki ajatukset ja informaatio kannattaa kirjata ylös ja antaa hautua. Kolmannella lukukerralla kiinnitetään huomiota teknisiin vaatimuksiin, esimerkiksi kohtauksien määrään, kuinka monta kertaa näyttelijä vaihtaa vaatteita, ynnä muuta sellaista. Gillette kuitenkin painottaa, että luonnostelua voi toki tapahtua missä vaiheessa tahansa ja käsikirjoitukseen palataan pitkin projektia koko ajan. (Gillette 2008, 23–24)

Pullon henki-näytelmää tehdessä käsikirjoitus valmistui kohtaus kerrallaan, ja viimeiset kohtaukset kirjoitettiin noin kaksi viikkoa ennen ensi-iltaa. Analysointia tehtiin pitkin prosessia ja näiden pohdintojen tuloksena syntyi käsikirjoitus. Tekstin ollessa täysin valmis oli analysointia jo tehty runsaasti ja puvustaminen aloitettu. Koen, että yhteinen analysointi oli erittäin antoisaa ja syvällistä. Kiinnitin huomiota Gilletten mainitsemiin käytännön asioihin jo kun käsikirjoitusta vielä tehtiin. Esimerkiksi kohtauksien vaihtoja mietittiin niin, että näyttelijät ehtivät vaihtaa vaatteet.

4.1 Draaman kaari

Käytän juonen ja henkilöhahmojen analysoinnissa apuna Freytagin draaman kaarta.

Ikosen mukaan kertomuksen päätapahtumat muodostavat kokonaisuuden, juonen. Freytagin draaman kaari esittää tragedian juonta. Sen mukaan joh-



danto ja siinä esitellyn ongelman kehittäminen muodostavat nousun toiminnan. Huippukohdan, peripeteian kautta, toiminta kääntyy laskevaksi. (Ikonen 2001, 194.)

Kuva 3. Draaman kaari (elokuvantaju.uiah.fi)

Asettamalla näytelmän draaman kaareen, on helpompi ymmärtää nousevaa ja laskevaa toimintaa, sekä nähdä näytelmän kohtaukset toisiinsa liittyvänä lineaarisena tapahtumana. Näytelmässä on paljon hahmoja ja siinä tapahtuu paljon asioita. Tämän vuoksi koen, että sijoittamalla päähenkilöt draaman kaareen, ymmärrän heidän kehitystään ja muuttumistaan paremmin ja pystyn näin tuomaan sen puvustuksella esiin.

4.2 Juoni

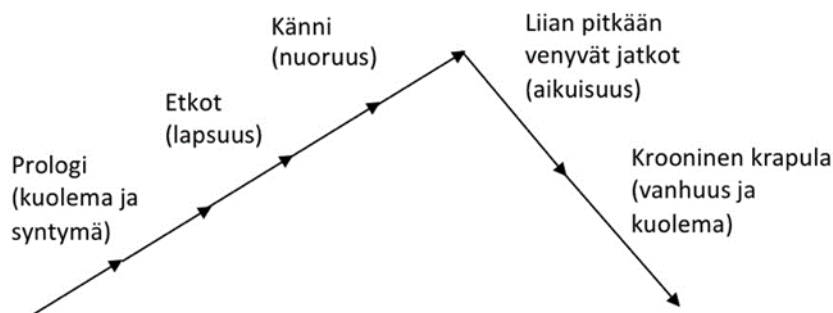
Juoni viittaa siihen, miten toiminta etenee draamassa ja minkälaisen kokonaisuuden tapahtumat muodostavat. Juonessa muutos sitoo alun, keskikohdan ja lopun merkitykselliseksi kokonaisuudeksi. (Ikonen 2001, 194.)

Näytelmä käsittelee päihteiden käyttöä ja siihen liittyvää kulttuuria. Tarkoituksena on tutkia ja pohtia alkoholin käyttöä, miksi sitä käytetään ja miksi se etenkin suomalaisessa kulttuurissa menee usein liiallisuuksiin.

Näytelmä on karaokemusikaali, joten musiikki on olennainen osa tarinaa. Kaikki kappaleet ovat suomalaisia, suurin osa alkoholia ja juomista käsitteleviä lauluja. Musiikki on olennainen osa alkoholin käyttöä ja siihen liittyviä rituaale-

ja, kuten juhlimesta. Kaikissa valituissa kappaleissa näytelmän sanoma kiteytyy tehokkaasti ja niillä saa tehokkaasti luotua haluttua tunnelmaa.

Näytelmä noudattaa ”suomalaisen humaltumisen kaavaa”: prologi (kuolema ja syntymä), etkot (lapsuus), känni (nuoruus), liian pitkään venyvät jatkot (aikuisuus) ja krooninen krapula (vanhuus ja kuolema). Sijoittamalla nämä draaman kaareen, on helpompi nähdä nousevan ja laskevan toiminnan suhde.



Kuva 4. Pullon henki-karaokemusikaalin draaman kaari (Kiiski 2016)

Näytelmä alkaa Irwinin muistotilaisuudesta, jossa läheiset ja omaiset muistelevat vainajaa. Tunnelma kohtauksessa on vaivaantunut ja hahmojen kesken syntyy konflikteja. Vainajan omaisilla kytee pinnan alla patoumia ja katkeruutta, mutta niitä ei sanota ääneen. Tilaisuuden lopulla Irwinin tytär Runo ilmoittaa olevansa raskaana. Uutinen ilahduttaa kaikkia ja kohtaus loppuu Irwinin Vain elämää-kappaleeseen ja iloiseen tunnelmaan.

Muistotilaisuuden jälkeen ajassa siirrytään noin 5–6 vuotta eteenpäin. Runon nyt noin 5–6 vuotias poika Junnu leikkii ulkona ystävänsä Lumin kanssa. Spurgu tulee puhumaan lapsille ja pyytää heiltä rahaa. Haiseva alkoholisoitunut koditon mies ja viattomat lapset luovat mielenkiintoisen vastakkainasettelun. Runo saapuu paikalle ja suhtautuu vihamielisesti ja inhoten Spurguun. Tämä korostaa näytelmän aihetta: missä vaiheessa juomisesta tulee paheksuttavaa ja milloin ihmisarvo alkaa vähentyä muiden silmissä. Runo ja Junnu poistuvat näyttämöltä ja Lumi jää yksin lavalle. Vanhempien juominen ja riitely valtaavat Lumin mielen ja tämä alkaa laulamaan Roope Salmisen Madafakin-darra-kappaletta peittääkseen ikävät ajatukset. Junnu tulee takaisin ja yhtyy

lauluun. Alkaa näyttävä musikaalikohtaus. Muut näyttelijät tulevat eläinpuvuis-
sa ja muissa hahmoissa mukaan lauluun. Visuaalisesti kohtaus on värikäs ja
kuvastaa lasten maailmaa. Junnu ja Lumi uppoutuvat omaan maailmaansa
peittääkseen ahdistavat kotiolot. Ystävykset vannovat, etteivät he aio koskaan
juoda alkoholia.

Lumi ja Junnu menevät hakemaan ystäväänsä Patea juhliin. Paten äiti on nä-
ennäisen ystävällinen Lumille ja Junnulle, mutta huutaa Patelle. Kohtauksessa
korostetaan sitä, että perheen ulospäin antama kuva on vain ulkokuori. Paten
äiti symboloi niin sanotusti parempi luokkaista alkoholista. Hän on siististi pu-
keutunut ja pitää ulkopuolisille yllä illuusiota onnellisesta perheestä, mutta to-
dellisuudessa perheessä juodaan ja tapellaan.

Seuraavassa kohtauksessa ajassa on menty muutama vuosi eteenpäin. Jun-
nu on käymässä nukkumaan, kun hänen äitinsä Runo saapuu ystävänsä
kanssa baarista kotiin kännissä. Runo ja ystävätär jatkavat juhlintaa äänek-
käästi ja Junnu pyytää heitä olemaan hiljempaa. Ystävätär alkaa laulamaan
Runolle Kaija Koon kappaletta Kaunis, rietas, onnellinen ja Runo yhtyy mu-
kaan. Lopulta myös Junnu alkaa tanssimaan mukana. Runon ystävätär sym-
boloi pullon henkeä, joka pitää yllä juhlatunnelmaa. Kohtaus pohtii humalaisen
vanhemman ja pienen lapsen kohtaamista ja suhdetta. Kuinka lapsi kokee ti-
lanteen kun, äiti on humalassa.

Tämän jälkeen on ajassa taas menty muutama vuosi eteenpäin. Junnu ja Lu-
mi ovat varhaisteini-ikäisiä ja juominen on alkanut kiinnostaa. Kohtaus heijas-
tetaan kokonaan näyttämön takaseinälle snapchat-videoina. Snapchat on tei-
nien ja nuorien suosima sovellus, jossa lähetetään kuvia ja videoita muille
käyttäjille. Kohtaus näyttää Lumin ja Junnun suhteen alkoholiin muuttuneen
heidän kasvaessaan.

Teini-ikäiset Junnu ja Lumi haluavat alkoholia, mutta kun henkilö jolta he voi-
vat pyytää hakemaan sitä astuu näyttämölle, ei heillä riitä rohkeutta kysyä asi-
aa. Kyseinen hahmo symbolisoi pullon henkeä, alkoholia. Junnu ja Pate pyy-
tävät lopulta Patea hakemaan heille juomista.

Seuraavassa kohtauksessa on ajassa menty muutama vuosi eteenpäin ja
Junnu ja Lumi ovat noin 16-17 vuotiaita lukiolaisia. Lumi pohtii, onko hänen
juomisensa mennyt liiallisuuksiin ja hän päättää soittaa avustavaan puheli-

meen. Puhelimeen vastannut henkilö symboloi jälleen pullon henkeä, joka väheksyy ja ihmettelee miksi noin nuori on huolestunut juomisestaan. Puhelun jälkeen Lumi pohtii, mitä hänen perheensä sanoisi ja lavalle ilmestyy kolme perheenjäsentä, jotka myös väheksyvät ja ilkkuvat Lumin pohdintaa. Kohtaus näyttää, kuinka nuorilla ylimenevä alkoholinkäyttö pistetään nuoruuden piikkiin, eikä sitä pidetä vakavana.

Tämän jälkeen Junnu ja Lumi ovat 18-vuotiaita ja lähtevät kaveriporukalla baariin. Baarissa bileet yltyvät ja alkaa toinen suuri musikaalilaulu. Kohtaukseen on koottu potpuri juomisesta kertovista ”bile-biiseistä”, myös Runo tulee mukaan ja juhlinta yltyy entisestään. Potpurin aikana Lumi tulee raskaaksi ja synnyttää. Tämä kuvastaa sitä, mitä nuoruuden ja alkoholin huumassa voi tapahtua. Nuoruus huipentuu potpuriin, jonka jälkeen tulee väliaika.

Toisella puoliajalla tunnelma muuttuu nuoruuden iloisuudesta aikuisuuden velvollisuuksiin. Nuoruuden känniä seuraa siis laskuhumala ja krapula, laskeva toiminta alkaa. Juhlat ovat vaihtuneet ankeaan karaokebaariin. Vanhentuneet Lumi, Runo ja Kimmeli ovat humalassa. Lumi alkaa tehdä lähtöä, sillä hänen lapsensa on yksin kotona, mutta Runo suostuttelemaan hänet vielä jäämään. Tässä esiintyy jälleen humalaisen vanhemman ja lapsen vastakkainasettelu. Kohtauksessa pohditaan myös alkoholinkäyttöä Suomessa ja verrataan sitä etelä-Euroopan maihin. Runo ja Kimmeli esittävät Irwinin Kieltolaki-kappaleen, joka kiteyttää aiheen hyvin. Junnu saapuu baariin ja laulaa Lumille kappaleen Enkeleitä toisillemme, Lumi yhtyy lauluun ja laulaa sitä pullon hengelle. Tässä vaiheessa viina on Lumille tärkein asia.

Seuraavassa kohtauksessa Lumi tulee kotiin ja löytää lapsensa Epun katso-massa DJ Paten videoita netistä. Lumi suuttuu, mutta hämmentyy, kun tajuaa että DJ Pate on hänen lapsuudenystävänsä Pate. DJ Pate on olemassa myös oikeassa elämässä, hän kuvaa videoita itsestään juomassa viinaa ja julkaisee videot YouTubessa. Kyseessä on netti-ilmiö, jossa suomalaiset miehet la-taavat nettiin viinanjuonti-videoita. Näytelmässä esittelemme tämän ilmiön näyttämällä DJ Paten videoita.

Lumi saa potkut työpaikastaan juomisensa takia. Potkut on Lumille viimeinen pisara ja hän alkaa turvautua entistä enemmän pulloon. Lumin kouluikäiset lapset pyytävät uusia lasketteluvälineitä ja Lumi romahtaa surusta, kun ei voi antaa lapsilleen mitä he tarvitsevat.

Junnu löytää Lumin pullojen seasta sammuneena ja suostuttelee hänet lähemmään terapiaan, jossa hänen äitinsä Runo myös käy. Runo on suostutellut myös Kimmelin terapiaan. Terapeuttina toimii hahmo Markku Timonen, joka kertoo tarinaansa alkoholisoitumisesta ja sen taltuttamisesta. Markku Timosen haastattelua kuunnellaan nauhalta hänen itsensä kertomana, vuorotellen lavalla olevan näyttelijän kanssa.

Terapiaa seuraa viimeinen kohtaus, jossa rituaalin omaisesti sidotaan pullon henki. Näytelmän hahmot ovat päässet irti viinan pirusta. Esitys loppuu Eppu Normaalien Murheellisten laulujen maa-kappaleeseen.

4.3 Hahmot

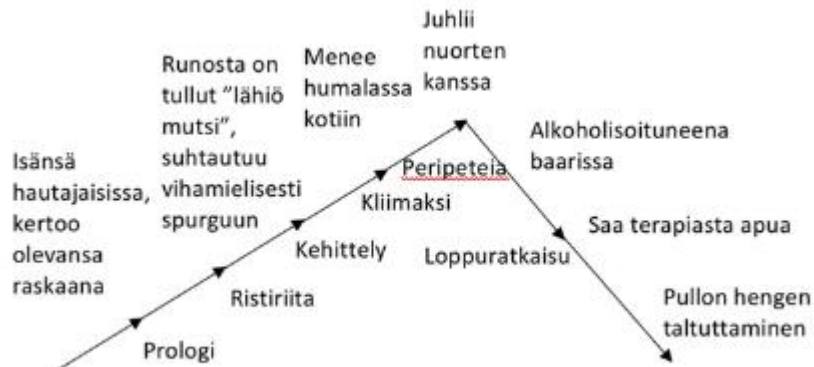
Nissisen mukaan roolianalyysi on koko ihminen kaikkine ulottuvuuksineen. Jokaiseen rooliin liittyy joko katsojalle suoraan välittyvää tietoa tai roolin hahmosta välittyvää tietoa elämäntavoista ja tottumuksista. Roolianalyysissä selvitetään mitä kyseisestä roolihahmosta halutaan kertoa. Pukusuunnittelijan tehtävä on kertoa se puvuilla. (Nissinen 1986, 15–21)

Näytelmässä on paljon hahmoja, joten analysoin heistä vain tärkeimmät.

Runo

Runon tarina alkaa näytelmän prologissa, hän on isänsä muistotilaisuudessa. Runo on muistotilaisuuden ajan erittäin liikuttunut ja ilmoittaa lopuksi olevansa raskaana. Hän myös kertoo, ettei hänen miehensä päässyt paikalle työnsä takia, mutta todellisuudessa mies oli liian humalassa tullakseen paikalle. Runo saa pojan, Junnun. Myöhemmässä kohtauksessa noin 5-vuotias Junnu ilmoittaa ystävälleen, ettei hänen isänsä voinut viedä häntä uimaan, koska isä oli liian humalassa. Runon mies on siis alkoholisti, joka myöhemmässä vaiheessa poistuu Runon ja Junnun elämästä ja Runosta tulee yksinhuoltaja. Runossa on koko näytelmän ajan selkeästi aistittavaa katkeruutta ja elämään pettymistä. Runo saa työpaikan ja lähtee juhlimaan sitä ystävättärensä kanssa. He tulevat humalassa kotiin ja häiritsevät kouluikäisen Junnun nukkumaan menoa. Se, että Runo päättää juhlistaa työpaikkaa juuri alkoholilla, kertoo hänestä, mutta myös kulttuuristamme, jossa tämä on normaalia käytöstä. Junnun ollessa 18-vuotias hän lähtee kavereidensa kanssa baariin juhlimaan, bileet keskeytyvät Runon saapuessa paikalle. Nuoret pelästyvät Junnun äidin tulleen laittaneen juhlat päätökseen, mutta Runo yhtyykin juhlintaan ja juhlat yl-

tyvät entisestään. Myöhemmin Runo on alkoholisoituneena baarissa, mutta löytää terapiasta ratkaisun ongelmiinsa. Näytelmän lopussa Runo on löytänyt rauhan itsensä kanssa ja taltuttanut alkoholismin.



Kuva 5. Runo draaman kaaressa (Kiiski 2016)

Lumi

Lumi on näytelmän alussa noin 5-vuotias lapsi. Hän on riitaisasta ja alkoholisoituneesta perheestä ja vannoo ystävänsä Junnun kanssa, että he eivät ikinä aio juoda. Varhaisteini-iässä juominen alkaa kuitenkin kiinnostaa. Lukioikäisenä, noin 16-17-vuotiaana Lumi on huolissaan omasta juomisestaan. Hän yrittää saada apua soittamalla auttavaan puhelimeen, mutta siellä häntä vähätellään. Juominen laitetaan nuoruuden piikkiin. 18-vuotiaana Lumin nuoruus huijautuu, kun hän juhlinnan huumassa tulee raskaaksi. Lumi saa kaksoset Epun ja Nupun. Yksinhuoltajuudesta huolimatta Lumi on käynyt koulut loppuun ja saanut hyvän työn assistenttina. Alkoholilla on kuitenkin yhä hallitseva osa Lumin elämässä. Toinen puoliaika alkaa kohtaauksella, jossa Lumi on humalassa karaokebaarissa yhdessä Runon ja Kimmelin kanssa. Lumi kertoo, että hänen lapsensa ovat yksin kotona, mutta jää kuitenkin baariin. Viina alkaa saamaan enemmän otettaan Lumista. Lumi saa juomisensa vuoksi potkut töistä, joka musertaa hänet. Hän turvautuu entistä enemmän alkoholiin ja se saa hänestä yliotteen, Lumin juomien lähtee lopullisesti käsistä. Junnu saa

houkuteltua Lumia terapiaan ja hän pääsee irti juomisesta.



Kuva 6. Lumi draaman kaareissa (Kiiski 2016)

Junnu

Junnu on Runon poika, hänen isänsä on alkoholisti ja äitikin hyvin viinaan menevä. Junnulla on sama suhtautuminen alkoholiin lapsena kuin Lumillakin, he vannovat etteivät koskaan aio juoda. Yhdessä nuorina Junnu ja Lumi kuitenkin kiinnostuvat alkoholista ja alkavat käyttämään sitä. Junnu ei kuitenkaan menetä kontrollia juomisestaan, toisin kuin Runo ja Lumi. Kun Lumi ajautuu rappiolle, saa Junnu suostuteltua hänet terapiaan.

Pate

Pate pohjautuu osittain oikeaan ihmiseen, Pasi Jaakkolaan. Jaakkola kuvaa YouTubeen videoita itsestään juomassa alkoholia, hän käyttää netissä nimeä DJ Pate. Kyseessä on laaja netti-ilmiö, jossa suomalaiset miehet kuvaavat itsestään alkoholiaiheisia videoita nettiin. Näytelmässä Pate lapsena on fiktiivinen hahmo, josta kasvaa DJ Pate. Pate on muutaman vuoden vanhempi kuin hänen ystävänsä Lumi ja Junnu. Lapsina Lumi ja Junnu ihailevat Patea, mutta myöhemmin pitävät tätä hieman outona. Aikuisena Pate nähdään näytelmässä vain Jaakkolan videoiden muodossa.

Kimmeli

Kimmeli on Irwin vainajan vanha ystävä, hän on muistotilaisuudessa humalassa. Prologin jälkeen Kimmeli nähdään seuraavan kerran nuorten juhlintakohtauksessa. Nuoret menevät baariin, jossa Kimmeli laulaa Mikko Alatalon

kappaleen Tytöt tahtoo pitää hauskaa. Kimmeli on erittäin alkoholisoitunut pu-biruusu. Toisella puoliajalla Kimmeli on noin 60-vuotias ja hän on baarissa yhdessä Runon ja Lumin kanssa. Kimmeli lähtee kuitenkin Runon suostuttelemana terapiaan josta hän saa apua.

Spurgu ja terapeutti Markko Timonen

Alun Spurgu on toisella puoliajalla raitistuneena terapeutti Markku Timonen, hahmo pohjautuu Paten tavoin osittain oikeaan ihmiseen. Oikeassa elämässä Timonen on käynyt läpi pahan alkoholismin ja tekee vapaaehtoistyötä kristillisessä päihdejärjestössä. Terapiakohtauksessa näyttelijä kertoo Timosen tarinaa ja välillä kuunnellaan Timosen haastattelua.

Pullon henki

Pullon henki näyttäytyy näytelmässä eri hahmojen kautta. Esimerkiksi tarjoilijana ja juomisen ylläpitäjänä. Hän on alkoholin ruumiillistuma. Lopussa Pullon henki kuitenkin taltutetaan eikä hänellä ole enää valtaa.

Muita hahmoja on muun muassa Paten äiti, Lumin pomo, Lumin lapset Eppu ja Nuppu, nuorien Junnun ja Lumin kaverit sekä muita sivuhenkilöitä ja musiikkikohtauksissa esiintyviä hahmoja.

5 TUTKIMUS

Tutkimusvaiheessa tehdään sekä taustatutkimusta että konseptin tutkimusta. Produktion kaksi päälähdettä ovat käsikirjoitus ja produktion konsepti. Käsikirjoitus kertoo yleisen tiedon näytelmästä, historiallisen ajan, hahmojen aseman yhteiskunnassa ja ammatit, vuodenajan ja ilmaston. Yksityiskohtaiset tiedot hahmoista, kuten persoonalliset piirteet selviävät käsikirjoituksesta; mitä hahmot sanovat itsestään ja mitä muut sanovat heistä. Tämä tieto voi olla, ja usein onkin, muokattu produktion konseptiin sopivaksi. Produktion konsepti, usein ensin tuottajan tai ohjaajan sanelema, kehittyy työryhmän keskustelujen kautta ennen kuin siitä tulee yhtenäinen. (Gillette 2008, 25–442.)

Nissisen mukaan on tärkeää selvittää historia ja muut konseptiin liittyvät taustat, sillä niiden selvittäminen laajentaa ajattelua ja antaa virikkeitä. Myös haluttuun tyyliin oltaessa voimakkaasti tyyllitelty, on taustojen selvittäminen tärkeää. Nissinen painottaa, että elokuvassa jokainen yksityiskohta on kuvalle tärkeä, mutta tämä pätee luonnollisesti myös teatteriin. (Nissisen 1986, 7.)

Teatteri tutkii muun muassa ihmisiä eri olomuodoissaan, elämää, tunteita, yhteiskuntaa, historiaa (Mehto 2008, 6). Opinnäytetyössäni tutkin suunnittelua ja suunnitteluun vaikuttavia eri tekijöitä varsinaisen suunnittelutyöni tueksi. Lisäksi pyrin tutustumaan näytelmän konseptiin, alkoholismiin. Tutkimuksella pyrin selvittämään kuinka voin kuvata eri kohtauksien tunnelmaa puvustuksella ja visuaalisesti viedä näytelmää eteenpäin.

5.1 Pukusuunnittelusta yleisesti

Tässä kappaleessa käsittelen pukusuunnittelua yleisellä tasolla ja alustan sillä omaa työtäni. Kun olen kunnolla pohjustanut itselleni, mitä pukusuunnittelu syvemmin on, pääsen myös syvemmälle tasolle omassa työskentelyssäni.

Gilletten mukaan suunnittelu sisältää produktion konseptin tyylin luomisen ja luonnosten, kaavojen ynnä muun tarpeellisen tekemisen. Esityskuvia luotaessa täytyy ottaa huomioon linjat, muodot, mittasuhteet, värit ja tekstuurit. (Gillette 2008, 77.) Pyrinkin ottamaan nämä asiat huomioon suunnitteluvaiheessa ja kerron niistä tulevissa kappaleissa.

Hirvikosken mukaan ohjaajien visiot ovat usein filosofisia eivätkä niinkään konkreettisia ja käytännöllisiä. Visuaalisten suunnittelijoiden tehtävä on siis tarjota niihin visuaalinen ratkaisu. (Hirvikoski 2009, 57.) Pukusuunnittelijan tehtävä on siis visualisoida ohjaajan visiot. Tämä konkretisoituu hyvin kyseisessä projektissa, sillä ohjaajan visio on nimenomaan filosofinen ja minun tehtäväni on siis visualisoida se.

Valinen korostaa, että pukuun pitää löytää aina jokin näyttämön taso, vaikka se olisi nykyvaate ja arkitodellisuutta. Tyylyttely ei tule pelkästään näyttelijän mukana, vaan puvussa pitää olla jotain, joka nostaa sen irti arkirealismista ja muuttaa sen näyttämövaatteeksi. Tässäkin korostuu toimivuus visuaalisuuden ja näyttelijäntyön välillä, kokonaistaideteos on kaikki se, mitä näyttämöllä näkyy ja kuuluu. (Valinen 2006 Levon 2009, 39 mukaan.)

Helavuori kirjoittaa, että realistinen teatteripuku työstää ja mallintaa ulkoista todellisuutta ja saa merkityksensä todellisesta maailmasta. Todellisuutta voi käyttää vain väljästi ja karkeasti puvun materiaalina. Puvussa pitää ottaa huomioon, kuinka se suhtautuu ruumiseen, mitä se korostaa, liioittelee ja häivyttää? (Helavuori 2009, 65.) Juuri karun realismin käyttäminen puvustuksen inspiraationa ja sen tuominen ehkä jopa liioiteltuna kiinnostaa minua Pullon

henki-näytelmässä. Näytelmän teema ponnistaa todellisista ongelmista yhteiskunnassamme, joten niiden tuominen puvustukseen on oleellista.

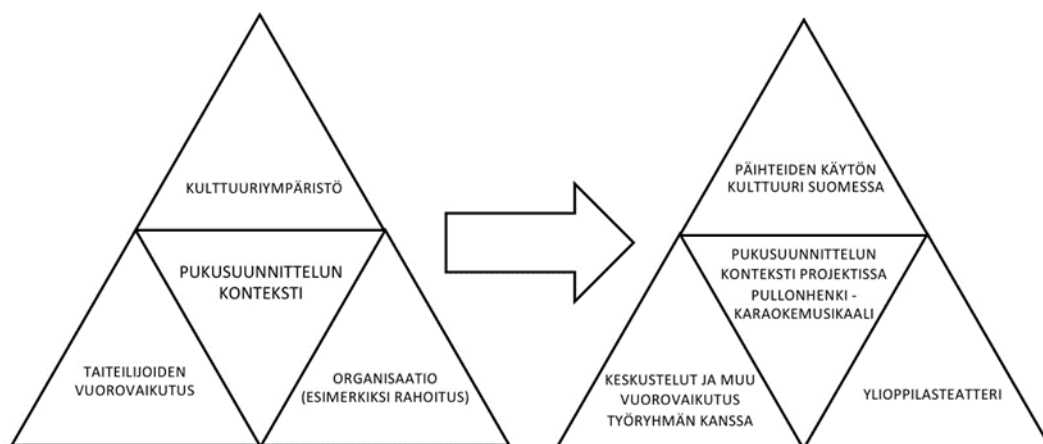
Gillette rohkaisee hylkäämään normaalin ja tavanomaisen, mikäli se tukee konseptia (Gillette 2008, 99). Vaikka näytelmä sijoittuu todellisuuteen, pyrin omassa suunnittelussakin arkirealismiin ylittävään teatterillisuuteen. Näytelmä sisältää visuaalisesti näyttäviä kohtauksia, joiden tarkoitus on korostaa aihetta ja sen mielettömyyttä ja hulluutta. Sen vuoksi mielestäni tässä kyseisessä projektissa on perusteltua pyrkiä luomaan pukuihin jokin arkirealismista irrottava tekijä. Helavuori (2009, 64) luettelee, että ajanhenki, visuaaliset taiteet, teknologia, pukusuunnittelun ”muodit” sekä yleinen ihmiskuva ovat teatteripuvuissa näyttäytyviä tekijöitä. Näistä etenkin ajanhenki ja yleinen ihmiskuva ovat näytelmän keskeisiä teemoja, joten pyrin sisällyttämään ne myös puvustukseen. Helavuori myös korostaa aiheen henkilökohtaisuuden tärkeyttä pukusuunnittelijalle. Kun pukusuunnittelija kokee olevansa tasavertaisessa, läheisessä ja luottamuksellisessa suhteessa työryhmään, pääsee aiheessa todella henkilökohtaiselle tasolle. Yhteiset luottamukselliset keskustelut työryhmän kanssa avasivat aihetta minulle ja sain niistä paljon ajateltavaa.

5.2 Teatteripuvun konteksti

Oksanen-Lyytikäinen määrittelee, että pukusuunnittelun konteksti muodostuu (historiallisesta) kulttuuriympäristöstä, tuotantoon liittyvistä organisaatioiden muodostamisista (myös rahoituksesta) ja pukusuunnittelijan ja muiden taiteilijoiden vuorovaikutteisesta toimimisesta näissä ympäristöissä. Kun konteksti on määritelty tarkasti, pystyy tapausta käsittelemään ymmärrettävämmiin ja erityispiirteet tulevat paremmin esiin. (Oksanen-Lyytikäinen 2015, 18.)

Kulttuuriympäristö, taiteilijoiden vuorovaikutus ja organisaatio ovat siis yläotsikoita joiden alle voidaan määrittää produktiokohtaiset määritelmät. Pullon henki-karaokemusikaalia luodessa kulttuuriympäristönä on päihteet ja niiden merkitys ja käsittely yhteiskunnassamme. Taiteilijoiden vuorovaikutus on olennainen osa prosessia. Käsikirjoittajalla oli alussa teema, mutta lopullinen käsikirjoitus muovautui työryhmän yhteisten keskustelun kautta. Keskusteluissa tuli esiin paljon ajatuksia ja produktio eteni eteenpäin. Vuorovaikutus on siis tärkeä osa pukusuunnittelun kontekstia. Organisaationa toimi Ylioppilasteatteri, tämä määritteli rahoituksen ja tilat. Organisaatio siis asettaa kontekstiin niin sanotusti fyysiset rajat. Alla olevan kuvion laadin Oksanen-Lyytikäisen aset-

tamien pukusuunnittelun kontekstin osatekijöiden mukaan ja laadin sen pohjalta pukusuunnittelun kontekstin projektiin Pullonhenki-karaokemusikaali.



Kuva 7. Pukusuunnittelun konteksti (Kiiski 2016)

Päihteiden käytön kulttuuri Suomessa on laaja käsite ja aihe, josta voisi kirjoittaa todella laajasti. Näytelmää varten ohjaaja-käsikirjoittaja haastatteli entistä alkoholista Markku Timosta, ja toimme paljon hänen kokemuksiaan ja näkökulmia näytelmään. Käsittelimme aihetta myös omista sekä yhteiskunnan näkökulmista. A-klinikkasäätiön johtava ylilääkäri Kaarlo Simojoki nostaa Helsingin sanomien haastattelussa esiin lapsien ja perheiden näkökulman: ”Eivät ne olleen mitään sillanalusmiehiä, jotka täyttivät sairaaloiden päivystykset. Ne olivat töissä käyviä isiä ja äitejä, jotka toikkaroivat humalapäissään, loukkasivat itseään, tappelivat ja saivat aikaan avioriiotoja. Ne meidän päivystyksemme täyttävät”. Tämä oli yksi näkökulma jonka pyrimme tuomaan näytelmässä esiin.

Keskustelut aiheesta työryhmän kanssa toivat lisää näkökulmia näytelmään ja lähensivät meitä ryhmänä. Näytelmään sisällytettiin työryhmäläisten omia kokemuksia aiheesta.

5.3 Teatteripuvun merkitys

Tässä kappaleessa pohdin teatteripuvun merkitystä yleisellä tasolla, mikä on teatteripuvun merkitys esitykselle? Miksi puvut ovat sellaista kuin ovat? Seuraavissa kappaleissa perehdyn tarkemmin siihen, mitä puku merkitsee näyttelijälle ja mitä yleisölle.

”Näyttämöpuvun tehtävänä on luoda ja vahvistaa näytelmän maailmaa, ja samalla se toimii ohjauksellisena ratkaisuna sekä tarinan kerronnan välineenä (Levo 2009, 38).” Tämä kiteyttää mielestäni juuri sen, mikä puvustuksen tehtävä on.

Puku on osa teoksen kokonaisuutta, se on osa esiintyjää ja hänen hahmoaan. Näyttämöpuku voi itsessään olla taideteos, mutta sen ei ole tarkoitus viedä huomiota esitykseltä. Puku on ohjaajan ja esiintyjien työväline, se on visuaalisen ilmaisun keino. Pukujen ja niihin liittyvän muun rekvisiitan merkitys teoksen kokonaisuudessa näyttäytyy katsojille mahdollisesti heidän omien tulkintojensa kautta, mutta on myös mahdollista, että pukusuunnittelijan tiedostetusti tuotettu viesti tavoittaa katsojan ohjaajan ja esiintyjien työn välityksellä. (Oksanen-Lyytikäinen 2015, 23.) Myös ohjaajan ja esiintyjien viesti voi välittyä katsojalle pukusuunnittelijan työn välityksellä. Jokainen katsoja kuitenkin tulkitsee esitystä omalla tavallaan, jotkut kiinnittävät enemmän huomioita visuaalisuuteen kuin toiset. Oksanen-Lyytikäinen (2015, 27) kirjoittaa, että näyttämöpukua voidaan käsitellä purkamalla käsite esitykseen ja pukuun, lähestymällä teatteria taiteenlajina ja pukua sen omista materiaalisista ja esteettisistä ominaisuuksista käsin.

Oksanen-Lyytikäisen mukaan puvun merkitystä tutkiessa eri osa-alueiden näkökulmista, tulee esiin puvun suhde sen eri käyttäjiin. Puku siirtyy kontekstista toiseen sujuvasti, kun se nähdään suhteessa pukusuunnittelijaan, tuotantoon, ohjaajaan, esiintyjiin ja katsojiin. Kullakin osatekijällä on oma suhteensa pukuun ja sen merkitykseen. Puvun merkitystä voidaan tarkastella myös tuotannollisesta tai taiteellisesta kulmasta. Tuotannollisesti puvut ovat yksi menoerä, mutta taiteellisesti puvut voidaan nähdä merkityksen välittäjinä katsojille tai roolin rakennuksen tukena esiintyjille sen lisäksi, että puvut ovat osa teoksen visuaalista kokonaisuutta. Pukua pitäisikin tarkastella kokonaisuutena, jossa tietyt ainekset luovat erilaisia vaikutuksia ja merkityksiä riippuen siitä, mistä näkökulmasta sitä tarkastellaan. (Oksanen-Lyytikäinen 2015, 27–28.) Mielestäni suunnittelijan täytyy ymmärtää näiden osatekijöiden merkitys, jotta osaa suunnitella toimivan puvun joka täydentää kokonaisuutta. Tämän vuoksi koin tarpeelliseksi tutkia näitä eri tekijöitä työni tutkimusvaiheessa.

Joskus puvun merkitys on olla vain puku, vain vaate näyttelijän yllä ilman syvempää merkitystä. Harju (1991, 26) kirjoittaa, että voidaan kysyä onko näyt-

tämöpuvun tradegia ja paradoksi siinä, että se on parhaimmillaan silloin, kun sitä ei huomaa. Hän esittää asian kysymällä, onko puvustus alistettu esityksen kokonaisuudelle niin, että sen merkitys on välillinen tai jopa itsestään selvä tai onko esityksessä jotain ongelmia, jos siitä jää katsojan mieleen vain tapa, jolla ihmiset on puvustettu. Mielestäni puvun pitää olla osa kokonaisuutta, aivan kuten lavastuksen ja näyttelijän työnkin. Niiden tulisi täydentää toisiaan eikä puvustuksen tulisi nousta liikaa esiin, muttei myöskään jäädä merkityksettömäksi. Jos puvun merkitys on olla vain vaatteena näyttelijän päällä, on sillä silti merkitys, joka sen tulee täyttää. Voiko vaate olla näyttelijän päällä vain vaate, eikä teatteripuku? Mielestäni ei, vaatteesta tulee teatteripuku, kun se on näyttelijän päällä teatterin lavalla, mutta teatteripuvulla voi olla eri merkityksiä, esityksestä riippuen.

Nissisen mukaan jokaisen vaateen osan on oltava tarkasti harkittu. Kun hahmojen halutaan herättävän jokin tietynlainen reaktio tai assosiaatio, puvuissa voidaan käyttää tietoa ihmisten todellisesta elämästä, heidän iloistaan ja suruistaan, toiveistaan ja peloistaan. (Nissinen 1986, 12.) Vaatteet voivat viitata käyttäjänsä mielentilaan. Introvertti luultavasti pukeutuu vaatteisiin, jotka saavat hänet sulautumaan joukkoon, kun taas ekstrovertti pukeutuu vaatteisiin, jotka saavat hänet erottumaan muista. Samoin alakuloinen ihminen saattaa pukeutua johonkin tummaan ja visuaalisesti vahvistaa tätä mielentilaa, kun taas iloinen ihminen saattaa pukeutua iloisein ja kirkkaisiin väreihin. (Gillette 2008, 442.) Psykologian vaikutusta pukeutumiseen voi käyttää hyväksi suunnittelussa. Se, millainen ihminen on sisältäpäin näkyy usein jossain määrin pukeutumisessa.

Oksanen-Lyytikäinen kirjoittaa, että puvun tai puvustuksen laatu voidaan ehkä määritellä sen mukaan, miten se toimii siinä kontekstissa, mihin se on valmistettu. Puvun laatua voidaan ajatella määriteltävän esimerkiksi sitä kautta, miten puku vastaa käyttäjien vaatimuksiin ja miten se toimii siinä käyttötilanteessa, johon se on valmistettu. (Oksanen-Lyytikäinen 2015, 28–32) Hirvikoski (2009, 51) puolestaan toteaa, että oikeanlaista pukua voidaan kutsua näkymättömäksi, se ei siis erotu vaatetaiteena omaksi lajikseen, vaan kuuluu näyttelijän päälle.” Tämä jälleen korostaa, kuinka tärkeää on, että puku on oikealla tavalla osana kokonaisuutta. Valisen (2009, 9) mukaan paras teatteripuku on pelkkää bluffia. Tällä viitataan illuusion, joka näytelmän on tarkoitus luoda. Tiuran (1991, 25) mielestä onnistunut teatteripuku lisää jännitteitä esitykseen.

Olen kaikkien edellä mainittujen kanssa samaa mieltä onnistuneen teatteripuvun tehtävistä, sen on oltava toimiva, jännitteitä lisäävä osa näytelmässä.

5.4 Teatteripuvun merkitys näyttelijälle

Puku vaikuttaa olennaisesti näyttelijän työhön ja on suuri osa hänen visuaalista ilmettään. Tämän vuoksi on tärkeää, että suunnittelija ymmärtää, mitä puku merkitsee näyttelijälle. Gilletten (2008, 238) mukaan pukusuunnittelijan työhön sisältyy kyky manipuloida jokaisen hahmon pukuun jotain tietoa hahmosta, ja mahdollisesti vaikuttaa näyttelijän fyysiseen olemukseen estämällä tai rajoittamalla, karakterisoinnista riippuen, liikkumista, puhumista, seisomista tai istumista lavalla. ”Puvun erityinen asema ja merkitys näyttämöllä on siinä, että teatterin osatekijöistä juuri se on suorassa kontaktissa esiintyjään. Pukusuunnittelu on näyttämöllä osa kokonaisuutta ja näyttelijää palvelevaa työtä.”(Oksanen-Lyytikäinen 2015, 31) Tämä korostaa puvun merkitystä näyttelijälle.

Tandefeltin (1991, 36) mukaan hyvä puku yllättää, kehittyy ja luo vastusta näyttelijän työlle; siihen ei riitä, että puku on kauneudellaan tai erikoisuudellaan ensi silmäyksellä hurmaava. Esimerkiksi historiallinen puku voi helposti rajoittaa näyttelijän liikkumista, mutta sen täytyy silti toimia roolin vaatimalla tavalla, sopia käyttäjälleen, sallia esimerkiksi liikkeet ja äänenkäyttö. ”Puvulla on siis myös funktionaalinen arvo, ja toinen elementti ei voi olla kokonaisuuden kannalta tärkeämpi kuin toinen. Roolihenkilön ulkoinen hahmo on näyttelijän työväline. Sen avulla hän kertoo, mitä roolihenkilö haluaa muille näytelmän henkilöille viestittää ja mitä salata. Pukusuunnittelijan tuottama taiteellinen visio tai pukusuunnitelma on turha, mikäli puvut eivät istu, salli laulajien hengittää tai liikkua vapaasti.” (Oksanen-Lyytikäinen 2015, 32.) Tässä korostuu, kuinka tärkeää puvun on olla hyvin tehty. Jos puku on valmistettu huonosti tai epämiellyttäväksi ilman tarkoitusta, se katoaa ensisijaisesti näyttelijälle.

Puku olisi hyvä saada näyttelijän päälle harjoituksiin mahdollisimman varhaisessa vaiheessa, sillä puvun käyttö voi vaatia harjoitusta. Näin myös näyttelijä ehtii kasvaa pukuun ja puku näyttelijään. Näyttelijälle roolipukuun pukeutuminen ja maskeeraus on rituaali, jonka avulla näyttelijä muuntautuu roolihahmoksi. Pukusuunnittelijan ja näyttelijän välinen yhteistyö on hyvin intensiivistä ja herkkäviritteistä, suunnittelijan on myös ymmärrettävä, missä vaiheessa näyttelijä on oman roolinsa rakentamisessa (Levo 2009, 35–39). Puku-

suunnittelijan on siis myös tarpeellista seurata harjoituksia ja hahmon kehittymistä. Valinen (2009, 8) korostaa sitä, miltä puku tuntuu näyttelijän päällä. Merkittävää on, millaisia tunteita puku herättää näyttelijässä ja mitä impulsseja se herättää näyttelijän kehollisessa ilmaisussa. Pukusuunnittelijan työ on vuoropuhelua näyttelijän kanssa ja suunnittelijan yksi tehtävä on löytää näyttelijälle uusi olemus. Parhaimmillaan näyttelijä herättää puvun henkiin ja antaa sille sielun.

Renvall (2009, 42) kirjoittaa puvun merkityksestä näyttelijälle ohjaajan näkökulmasta. Hänen mukaansa näyttelijällä on kolme mahdollisuutta puvun suhteen: tulla suunnittelijan puvusta läpi, samaistua pukuun tai jäädä puvun vangiksi. Renvall korostaa puvun omaksumisen tärkeyttä näyttelijän työn kannalta: ”Näyttelijä, joka ei osaa eikä tahdo käyttää harjoituspuvun antamia mahdollisuuksia oman roolityönsä luonnosteluun, on heikoimmillaan lavalla kuin paperinukke, joka tekee vain sen mitä tekstissä kirjoitetaan ja tai mistä minimissään on ohjaajan kanssa sovittu”.

5.5 Teatteripuvun merkitys yleisölle

Gilletten (2008, 438) mukaan näyttelijän käyttämä puku vaikuttaa syvästi yleisön mielikuvaan hahmosta. Puku voi kertoa missä ajassa ja paikassa näytelmä tapahtuu. Puvut voivat myös kertoa näytelmän aikana tapahtuvat muutokset, esimerkiksi hahmon tai tapahtuma-ajan muuttumisen. Puvulla on siis tärkeä informatiivinen merkitys, joka suunnittelijan täytyy ottaa huomioon.

”Puku voi myös luoda kokonaisen näyttämötunnelman. Jotta katsoja voi tunnistaa tai tulkita näyttämöllä olevan hahmon, sen luonteen ja tarkoituksen, puvussa täytyy olla tarpeeksi merkkejä, joiden avulla katsoja voi merkityksen muodostaa.” (Oksanen-Lyytikäinen 2015, 30.) Taidokkaasti suunniteltu ja toteutettu puvustus vaikuttaa katsojan alitajuntaan tunnelmaa luoden ja saattaa huomaamattomuudessaan jättää sen vaikutelman, ettei se olisi tärkeä. Katsoja siis suodattaa teoksen olemuksen, roolihahmojen eleisiin, puvustukseen tai lavastukseen sisällytyt merkit omien kokemustensa, tietojensa ja havainnointikykynsä mukaisesti. (Oksanen-Lyytikäinen 2015, 30–31) Jokainen katsoja kiinnittää visuaalisuuten eri määrän huomiota, jotkut eivät yhtään, mutta puvustus voi silti vaikuttaa heihin alitajuntaisesti.

Sauterin mukaan esiintyjä ja katsoja luovat yhdessä kuvitteellisen hahmon, hahmo on olemassa ainoastaan katsojan mielessä esiintyjän tarjoamien mielikuvien avulla. Sauterin mukaan on selvää, että kaikki katsojat eivät koe samaa teatteriesitystä samalla tavalla. Katsoja siis reagoi esitykseen tunneperäisesti, esimerkiksi samaistumalla kuvitteellisen hahmoon, ja älyllisesti, tulkitessaan näyttämöllä esitettyä toimintaa. (Sauter 2010, 20–28.) Tässä korostuu näytelmän henkilökohtaisuus. Pullon henki-näytelmää luodessa yksi ajatus oli, että jokainen katsoja kokee esityksestä eri asiat voimakkaimmin. Nuoret ehkä samaistuvat nuoruuden känniseen juhlintakohtaukseen, ja menetyksen kokevat alun hautajaisiin. ”Teatterissa sanomaa ei pakata siististi ja jaeta nimetömällä kuluttajalle, vaan esityksen merkitys syntyy esittäjien ja katsojien yhteisymmärryksen myötä.” (Sauter 2010, 19.)

5.6 Värit

Tässä kappaleessa käsittelen värejä ja niiden merkityksiä. Kun olen pohjustanut asian, pystyn paremmin tekemään päätökset ja perustelemaan ratkaisuni. Nissinen (1986, 23) korostaa, että väriyksen suunnittelu on tehtävä kokonaisuutta silmälläpitäen ja puvun toimivuus on huomioitava jokaisessa kohtauksessa.

Gilletten mukaan värien merkitys muuttuu jatkuvasti, siihen vaikuttaa muun muassa kulttuuri. Väri on kaikista helpoiten huomattavissa ja luultavasti hallitsevin elementti suunnittelussa. (Gillette 2008, 88–99.) Oksanen-Lyytikäinen kirjoittaa, että muinaisessa Kreikassa tunikat koristeltiin värillisillä nauhoilla, jotka kertoivat hahmoista. Esimerkiksi onnellisilla hahmoilla oli kirkkaita värejä, traagisilla harmaata, sinistä ja vihreää. Roomalaisessa teatterissa nuoret miehet pukeutuivat purppuranpunaiseen, vanhat valkoiseen ja kurtisaanit keltaiseen asuun. Myöhemmin musta on mielletty roistojen väriksi, sankarittaret on puettu valkoiseen tai vaaleisiin väreihin ja köyhät ja kansanihmiset maanläheisiin väreihin. (Oksanen-Lyytikäinen 2015, 30.) Esimerkiksi keskiajalla sininen miellettiin naisten väriksi sen rauhallisuuden ja hyveellisyyden vuoksi ja punainen miesten väriksi sotien ja verenvuodatuksen vuoksi. Nykyään asia on toisinpäin, punainen mielletään tyttöjen väriksi ja sininen poikien. Suunnittelussa näitä stereotypioita voi hyödyntää tai tietoisesti rikkoa.

Oksanen-Lyytikäisen mukaan suunnittelijan valitessa väriskaalan ja sen kummankin ääripään ollessa kohdallaan, kaikki muut sävyt sopivat näiden ääripäi-

den väliin. Väreillä voi myös tasapainottaa tilaa samoin kuin muodoillakin. Huolellisesti ja oikein sijoitettuna ne voivat ohjata katsojan katseen merkityksellisiin kohtiin näyttämöllä. Väreillä on myös erittäin suuri vaikutus tunteisiin vaikuttamisessa, niiden tarkoitus lavalla ei ole kuitenkaan tuottaa ajatuksia vaan esiintyä sanoissa, musiikissa ja lavastuksessa osana teosta itseään. (Oksanen-Lyytikäinen 2015, 30–31)

Nissisen mukaan puvun eri osien sävyerot tukevat puvun muotoa ja piirtävät yksityiskohdat esiin. Hänen mukaansa puvun hahmottaminen harmaaskaalaisena antaa hyvän kuvan puvun kelpoisuudesta. Värin voimakkuuteen vaikuttaa myös valon määrä, ja on tilanteita, joissa pukujen värit eivät tule esiin. (Nissisen 1986, 24.)

Suunnittelijan on myös muistettava värien sävyerot valmisvaatteita käyttäessä. Jos lavalla on joukkokohtaus, jossa kaikilla tulee olla mustat paidat, on niiden kaikkien oltava täsmälleen samanvärisiä. Helposti etenkin mustissa vaatteissa näkyy huomattavia sävyeroja kirkkaissa valoissa. Tätä voidaan käyttää hyväksi, mutta esimerkiksi kuoroja puvustaessa sävyerot on otettava huomioon.

Pullon henki-karaokemusikaalia puvustattaessa pyrin väreillä tuomaan esiin kohtauksien tunnelmaa ja tapahtumien kulkua. Väreillä pyrin kuvastamaan hahmojen tunnetiloja ja heidän muuttumistaan näytelmän aikana. Näytelmä menee ääripäästä toiseen ja ensimmäisen ja toisen puoliajan välillä on selkeä ero tunnelmassa. Väreillä pyrin tuomaan esiin tuon eron. Kuvassa 8 on väri-

kartat ensimmäiselle ja toiselle puoliajalle.



Kuva 8. Värikartta (Kiiski 2016)

Ensimmäisellä puoliajalla tunnelma nousee ja eletään lapsuutta ja nuoruutta. Sen vuoksi valitsin kirkkaita ja selkeitä värejä ja lapsekkaita muotoja. Toisella puoliajalla tunnelma on laskeva ja hahmoilla menee huonosti. Värit on maanläheisiä ja murrettuja.

5.7 Harmonia ja kontrasti

Gilletten (2008, 80) mukaan harmonia saavutetaan, kun suunnitteluelementit yhdistyvät luonnollisesti ja sulautuvat yhteen, välttäen ristiriitaisia tai yhteensopimattomia kontrasteja. Harmonia ei vaadi, että kaikki linjat, muodot ja värit ovat samaa tyyliä, vaan että ne täydentävät toisiaan. Harmonia liiassa määrin voi muuttua yksitoikkoiseksi. Nissisen (1986, 24) mukaan taustan, eli lavasteiden, ja pukujen harmoninen sävytys vähentää puvun volyymin merkitystä.

Kontrastin saamiseksi voidaan rinnastaa erilaiset elementit. Ollakseen tehokas kontrastin täytyy toimia hallitsevaa visuaalista ilmettä vastaan. Kuitenkin liian paljon kontrastia voi tuhota visuaalisen ilmeen ja taas liian vähän kontrastia (liian paljon harmoniaa) voi olla liian yksitoikkoista. Pukusuunnittelussa hahmon luonne on määräävä tekijä kontrastin suuruudessa yksittäisessä

asussa. Yksitoikkoisten elementtien vaihtelu voi olla visuaalisesti kiinnostavaa. (Gillette 2008, 80–81.)

Korhosen mukaan, mitä yksinkertaisempaa ja selkeämpää jälkeä, sitä osuvampaa teatteri on (Korhonen 2004, 68). Omasta mielestäni tämä on erittäin esityskohtaista, jos esityksen luonteeseen kuuluu olla visuaalisesti rikas ja näyttävä monien yksityiskohtineen, yksinkertaistaminen veisi merkittävän ja oleellisen osan esityksestä pois.

Pullon henki-karaokemusikaalissa kontrastilla on suuri merkitys näytelmän sisällön kannalta ja täten se on myös oleellista tuoda esiin visuaalisuudessa. Hahmojen asettelu tuo esiin kontrastia, esimerkiksi Spurgu ja lapset. Olen ottanut nämä huomioon hahmojen ja kohtauksien värityksiä suunniteltaessa, tästä kerroin kappaleessa värit. Suurin kontrastiero on ensimmäisen ja toisen puoliajan välillä. Värien lisäksi pyrin tuomaan kontrastia esiin rikkomalla harmoniaa värien lisäksi materiaaleilla.

6 HAUDONTA

Gilletten mukaan prosessin haudontavaiheessa annetaan mielelle aikaa työstää ideoita ja kehittää niitä. Tässä vaiheessa projekti tulisi lähes unohtaa ja antaa alitajunnan tehdä työtä. Tähän riittää aika muutamasta tunnista päiviin. (Gillette 2008, 27.) Parikka kertoo tekevänsä suunnittelutyön ohella myös muita töitä, jolloin alitajunta ratkaisee pattitilanteen kuin itsestään. Hänen mukaansa tärkeintä on kuitenkin pysyä liikkeessä, jotta mielellä on jatkuvasti jotain prosessoitavaa. Ideoita ei saa jäädä hautomaan, sillä liika pohdiskelu voi sekoittaa ajatukset ja alkuperäisen idean voi unohtaa. Parikka neuvoo luottamaan intuitioon. (Parikka 2016.)

Älä jää hautomaan ideoita. Liika pohdiskelu vain sekoittaa ajatukset, ja kohta et enää tiedä, mikä oli alkuperäinen ajatuksesi. Luota ensimmäiseen intuitiiviseen viestiin, joka kertoo, mikä on hyvä idea ja mikä kannattaa hylätä.”

Koen, että tein haudontaa samalla kun työstimme työryhmän kanssa näytelmän teemaa ja tein tutkimusta suunnittelua varten. Siinä vaiheessa aikataulu antoi minun välillä unohtaa projektin, jonka jälkeen aina palasin sen ääreen. Kun pääsin aloittamaan varsinaisen suunnittelun, oli ensi-iltaan enää vajaa kuukausi aikaa, eikä siinä vaiheessa ollut aikaa haudontaan. Näytelmää ja

teemaa oltiin kuitenkin pohjustettu jo erittäin syvällisesti ja perusteellisesti, joten en kokenut tarvitsevani enää erillistä haudonta-aikaa.

7 VALINTA

Gilletten ohjeen mukaan valinta vaiheessa käydään läpi kaikki kerätty tieto ja päätetään projektin konsepti. Pukusuunnittelijalla tulisi tässä vaiheessa olla alustavat suunnitelmat puvuista. Kun ohjaaja hyväksyy suunnitelmat, voidaan siirtyä seuraavaan vaiheeseen. (Gillette 2008, 29–32.)

Nissisen mukaan suunnittelijan on omalla vaistollaan pystyttävä valitsemaan ne asiat, joissa sanoma välittyy parhaiten. Pukusuunnittelijan on oltava lähellä toisia ihmisiä ja elävää maailmaa, jolloin tuntemukset ja vaisto toimivat automaattisesti, jos viestiä on valmis kuuntelemaan. Kun tietoa ja syventämistä työhön on riittävästi, intuitioon voi ja pitää uskoa, jotta ratkaisun läpivieminen on mahdollista. Jokaisen luovan ratkaisun takana on tietoa, taitoa ja työtä. Taitoa vaativaa on valita juuri ne elementit pukuihin, jotka parhaiten kuvastavat analyysissä esille tulleita asioita ja liittävät ne kokonaisuuteen. (Nissinen 1986, 9.)

Valintaa tein pitkän prosessin. Tein valintaa miettiessäni värejä, materiaaleja ja tehdessäni luonnoksia. Valintaa tapahtui myös vaatteita etsiessäni pukuvaras-tosta ja kirpputoreilta, sekä vielä sen jälkeen harjoituksissa näyttelijän sovitta-essa vaatteita. Lopullinen valinta tapahtuu mielestäni juuri ennen ensi-iltaa, kun päättää puvustuksen olevan valmis. Valinta täytyy pohjata päätettyyn konseptiin ja pohjatyöhön, intuitiolla täytyy myös antaa tilaa ja luottaa omaan vaistoonsa.

8 TYÖSTÄMINEN

Gilletten ohjeistuksen mukaan työstämisvaiheessa suunnittelija valmistaa lopulliset esityskuvat, joiden tulisi sisältää sanalliset kuvaelmat vaatteista, asusteista ja tyylistä sekä kangasnäytteet. (Gillette 2008, 33.)

Nissinen kirjoittaa, että luonnosvaiheessa kaikki kerätty ja saatu tieto on yhdistettävä käsikirjoitukseen ja tarina on eletävä uudelleen, jotta mielikuvitus ja assosiaatiot auttaisivat ideointia. Suunnitteluvaiheen aikana kaikkien työryh-män jäsenten mielikuvat on sulautettu yhteen, mikä pakottaa jokaisen uuteen omakohtaisen syventymiseen. (Nissinen 1986, 30.)

Pukuja ei ollut tarkoitus valmistaa tarkkojen pukuluonnosten pohjalta, vaan käyttää mahdollisimman paljon kierrätysmateriaalia, joten en aluksi aikonut tehdä esityskuvia. Kuitenkin prosessin edetessä koin hahmojen piirtämisen tarpeelliseksi itselleni. Kirpputoreja kiertäessä koin haasteelliseksi muistaa kaikkea mitä olen ajatellut ja mitä olen etsimässä. Koska asuja tuli niin suuri määrä, myös listaaminen tuntui turhautavalta. Päädyinkin piirtämään hahmoista suuntaa-antavat kuvat, joiden avulla kokonaisuuden hallinta yksityiskohdat huomioonottaen tuntui helpommalta.

8.1 Kuvakollaasit

Korhonen kirjoittaa, että työskennellessään pukusuunnittelija Sari Salmelan kanssa, he eivät tee pukuluonnoksia. Korhosen mukaan puvun piirtäminen on osoittautunut monta kertaa ajanhukaksi ja itsepetokseksi. Sen sijaan he korvaavat pukuluonnokset keskusteluilla vaatteiden kuosista ja luonteella. (Korhonen 2004, 68.) Mielestäni tämä toimii hyvin, mikäli ohjaaja on tarpeeksi kiinnostunut puvuista ja ymmärtää niitä. Muutoin selkeät pukuluonnokset ovat paras tapa saada ajatuksensa ymmärretyiksi ja välttää väärinymmärryksiä.

Levo korostaa yhteistyön tärkeyttä. Visuaalista yhteistyötä tehdään sekä yhdessä että yksin. Mielikuvat, kuvat, erilaiset kuvakollaasit ja luonnokset ovat yhteisen ideoinnin sekä suunnittelun keskeisiä välineitä, joiden avulla esityksen visuaalista suuntaa etsitään ja konkretisoidaan. Suunnittelijan keräämien kuvakollaasien avulla voidaan yhteisesti tutkia roolihahmoja ja myös näyttelijät voivat ammentaa tästä omaan työhönsä. (Levo 2009, 35.)

Kun käsikirjoitus alkoi hahmottua kokosin kuvakollaasit näytelmän kolmelle eri tyylille kuvastamaan tunnelmaa ja värimaailmaa. Näillä pyrin myös luomaan mielikuvan näytelmän tunnelman muuttumisesta. Kuvakollaasien pohjalta perehdyin hahmojen kehitykseen ja siihen kuinka he muuttuvat näytelmän aikana.

Näytelmän alussa kaksi päähahmoa on pieniä lapsia ja ensimmäinen iso mu-



sikaalikohtaus on lapsien ”satumaailma”. Musiikkinumerossa muut näyttelijät tulevat lavalle eläin- ja hahmopuvuissa. Ensimmäinen kuvakollaasi kuvastaa näytelmän alun visualisointia.

Kuva 9. Etkot-kuvakollaasi (Kiiski 2016)

Pyrin tuomaan kohtaukseen selkeitä muotoja ja kirkkaita värejä. Tästä alkaa näytelmän tunnelman nostatus. Ensimmäisellä puoliajalla lapset kasvavat nuoriksi ja visualisoinnin on muututtava sen mukana. Toinen kuvakollaasi (kuva 10) kuvastaa nuoruutta. Tähän ensimmäinen puoliaika huipentuu. Kuvakollaasia käytettiin myös inspiraationa promokuvauksissa.



Kuva 10. Känni-kuvakollaasi (Kiiski 2016)

Nuoruuden visualisointiin otin inspiraatiota musiikkivideoilta, niissä visuaalisuus on yleensä liioiteltua ja näyttävää, samaa ilmettä haimme nuoruuskohtaukseen. Nuoruuden jälkeen seuraa aikuisuus eli krooninen krapula. Toinen puoliaika on ilmeeltään vastakkainen ensimmäiseen puoliaikaan verrattuna. Tässä alkaa laskeva toiminta.



Kuva 11. Krooninen krapula-kuvakollaasi

Toisella puoliajalla vallitsee ”kämäsyiden” estetiikka. Tätä toin esiin maanläheisillä väreillä, ronskeilla struktuureilla ja pehmeillä materiaaleilla kuten neuleilla. Toisella puoliajalla hahmot ovat rappiolla ja alkoholisoituneet, joten pukuja sai voimakkaasti patinoida.

8.2 Luonnostelu

Renvall korostaa luonnoksen tärkeyttä: ”Luonnos on kaikissa taiteissa varjelmisen arvoinen asia, taiteilijan alkuperäinen oivallus, työryhmää yhdistävä mielikuva, ehkä hauras ja ristiriitainen, mutta ehdottoman tärkeä”. (Renvall 2009, 43). Hirvikoski puolestaan kirjoittaa, että luonnos voi olla joko pelkkä ajatus, intuitiivinen hahmotelma-aloitus keskusteluun tai se voi olla hyvin pitkälle analysoitu ja sellaisenaan toteuttamiskelpoinen. Esitysten valmistamis-

prosessit ovat erilaisia ja työskentelytavat voivat vaihdella. (Hirvikoski 2009, 51.)

Aluksi en meinannut tehdä pukuluonnoksia ollenkaan, sillä suurimman osan vaatteista hankin kirpputoreilta. Koin kuitenkin, että hahmojen piirtäminen auttaa tuomaan niiden tyylin esiin ja näin ajatusten esittäminen on helpompaa työryhmälle. Hahmojen piirtäminen myös selkeytti omia ajatuksia, kirpputoreilla oli haastavaa yrittää muistaa jokainen vaatekappale ja jokaisen hahmon tyyli kerralla, mutta piirtämisen jälkeen ne olivat partemmin mielessä. Piirtäessä yritin tuoda kohtauksien tunnelmaa ja niiden välistä kontrastia esiin. Luonnokset ovat siis alustavia pohdintoja hahmoihin.

Lapsuus-kohtaus

Alun kohtauksessa Lumi ja Junnu ovat lapsia ja hallitseva tyyli on ”lasten maailma”. Kohtauksessa on myös Spurgu ja Junnun äiti Runo.



Kuva 12. Lapsuus-kohtauksen pukuluonnos (Kiiski 2016)

Runolle hain ”lähiö mutsi”-tyyliä, valitsin hänelle kirkkaan punaisen paidan sopimaan kohtauksen visuaalisuuteen. Runolle ja Junnulle suunnittelin isokoiset paidat häivyttämään näyttelijöiden muotoja ja tuomaan heihin lapsenomaista muotoa.



Kuva 13. Spurgu pukuluonnos (Kiiski 2016)

Kohtauksessa Spurgu tuo kontrastia lapsiin. Spurgulle hain maanläheisiä värejä ja virttynyttä ilmettä.

Kaija Koo-kohtaus

Kaija Koo-kohtauksessa Junnu on kouluikäinen ja on käymässä nukkumaan. Runo tulee baarista kotiin humalassa ystävättärensä kanssa. Ystävätär kuvastaa tässä Pullon henkeä. He jatkavat juhlamista ja laulavat Kaija Koon kappaletta Kaunis, rietas, onnellinen.



Kuva 14. Kaija Koo-kohtauksen pukuluonnos (Kiiski 2016)

Runolle ja Pullon hengelle hain tyyliä, joka kuvastaa keski-ikäistä juhlivaa humaltunutta ihmistä, joka haluaa edelleen olla nuori. Toin pukuihin leopardi-kuosia ja läpinäkyviä materiaaleja. Junnu on käymässä nukkumaan, joten hänelle tulee luonnollisesti olla yöpaita.

Viinan haku-kohtaus

Viinan haku-kohtauksessa Junnu ja Lumi on noin 14–15 vuotiaita. He haluavat pyytää Pullon henkeä hakemaan heille juotavaa kaupasta, mutta eivät uskalla. Lopulta he pyytävät Patea, heidän vanhempaa kaveriaan, joka edelleen pyörii samalla kylällä.



Kuva 15. Viinan haku-kohtauksen pukuluonnos (Kiiski 2016)

Teini-ikäisille Junnulle ja Lumille halusin iloisia värejä, tunnelma on vielä koko ajan nousevaa ja puvustuksen väreillä pyrin tuomaan sitä esiin. Pate on jo hieman ulkona piireistä ja on niin sanotusti ”outo tyyppi”. Hänelle pyrin tuomaan amis-ilmettä hieman likaisilla ja löysillä vaatteilla. Pullon henki on tässä kohtauksessa todella siisti tyyppi, niin siisti, ettei Junnu uskalla puhua tälle. Pullon hengelle haen tässä samaa ilmettä, mitä nuoruuden huipentuma-kohtaukseen ja promokuvaan.

Karaokebaari-kohtaus

Toinen puoliaika alkaa tällä kohtauksella. Ajassa on siirrytty eteenpäin ja Lumilla on kaksi lasta. Lumi, Runo ja Kimmeli ovat humalassa baarissa.



Kuva 16. Karaokebaari-kohtauksen pukuluonnos (Kiiski 2016)

Lumilla on päällä hänen työvaatteensa, se kertoo Lumien tulleen suoraan töistä baariin. Siistin mekon päällä on kulunut ja likainen neulepaita, joka kertoo ettei kaikki ole nyt kunnossa. Runolla halusin säilyttää saman takin koko näytelmän ajan tunnistettavuuden vuoksi. Tässä kohtauksessa Runo on jo alkoholisoitunut ja hänellä on päällään likainen ja räsyinen metsän vihreä pitkä neulepaita. Kimmeli on jo noin 60-vuotias, hän on jotain puburuusun ja Spurgun väliltä. Kimmelille halusinkin spurgumaista pubiruusu ilmettä. Hänellä on pitkä muovipusseista virkattu verkkomainen takki päällään, tästä kerron enemmän kappaleessa kankaat ja materiaalit.

Lumi romahtaa

Tässä kohtauksessa Lumi on juuri saanut potkut ja hänen lapsensa pyytävät uusia lasketteluvälineitä. Tämä kohtaus toimii viimeisenä sysäyksenä Lumien alkoholisoitumiseen.



Kuva 17. Lumi romahtaa-kohtauksen pukuluonnos (Kiiski 2016)

Lumi on juuri tullut töistä kotiin, joten hänellä on päällään edelleen työvaatteensa. Lapsille Epulle ja Nupulle halusin jotain, lapsekasta, mutta kuitenkin kohtauksen surrealistiseen tunnelmaan sopivaa. Violetti ja vihreät on tarpeeksi murretut värit, mutta kuitenkin lapsekkaat tähän kohtaukseen.

8.3 Kankaat ja materiaalit

Lähtiessäni suunnittelemaan lopullisia pukuja, lähdin joidenkin hahmojen kohdalla liikkeelle materiaaleista. Erillaiset materiaalikokeilut kuuluivatkin olennaisesti työstämisprosessiini.

Gilletten (2008, 79) mukaan puvuissa visuaalinen pääelementti on kangas, kankaan tekstuuri on tärkeässä roolissa siinä, kuinka yleisö vastaanottaa ja ymmärtää pukua kantavaa hahmoa. Esimerkiksi satiini, tafti ja metalliset kankaat heijastavat valoa, kun taas pehmeät kankaat, kuten villa, flanelli ja velouri imevät valoa. Kangasvalinnoilla pystytään esimerkiksi esittämään, onko hahmo rikas vai köyhä; hienot ja kiiltävät kankaat mielletään yläluokan kankaiksi, kuin taas karkeapintaiset kankaat köyhien.

Valisen mukaan näyttämön todellisuus vaatii selkeyttämistä, jonka vuoksi arkiset kankaat harvoin ovat tarpeeksi ilmaisevia. Materiaalilähtöisessä suunnittelussa materiaali ei ole itsetarkoitus, vaan yritys löytää sisällöllisesti olennainen ja päästää irti naturalismin sekä realismin kahleista, merkitys on siinä, mi-

tä materiaaleilla pyritään ilmaisemaan. (Valinen 2009, 8.) Tandefeltin (1986, 42) mukaan juuri materiaalit luovat pukusuunnittelijalle voimakkaimman impulssin lähteä luomaan muotoja ja ruokkivat ideointia. Tämä ajatus inspiroi minua suuresti ja haluan pyrkiä tuomaan juuri erilaisilla materiaaleilla syvemmän tason suunnitteluun. Kun ymmärtää näytelmän teeman ja sanoman, voi löytää vaihtoehtoisia tapoja visualisoida se, ja näin tuoda sanoma tehokkaasti esiin.

Myös Levo painottaa materiaalin merkitystä ilmaisun kannalta; materiaaleilla puku voidaan irrottaa arkirealismista. Sopivien materiaalien löytäminen kangaskaupoista voi olla haastavaa, jolloin materiaalit on voidaan tehdä itse. Materiaalien työstäminen voi tuottaa uusia ideoita ja puvustus voi lähteä toiseen suuntaan, mikä oli alunperin suunnitelma. ”Materiaaleilla on myös näytelmän filosofiaa kantava viesti, jolle jokainen tarina, näyttämötilanne sekä rooli asettavat omat vaatimuksensa”. Työstetyillä materiaaleilla voidaan irtaannuttaa näytelmää tietoisesti irti naturalistisesta ilmaisusta. (Levo 2009, 35–37.)

Korhonen kirjoittaa, että materiaalin on oltava elävä, suurpiirteinen ja haluttava. Sen on vastattava valoon ja liikkeeseen. Arkiset, suoraan todellisuudesta tuodut materiaalit ovat usein liian kuolleita ja steriilejä lavalla. Materiaalien on liioiteltava, imitoitava ja tehtävä pilaa todellisuudesta, niiden täytyy herättää sisältöön liittyviä assosiaatiota. (Korhonen 2004, 67.) Myös Nissisen mukaan struktuurin korostaminen ja eri materiaalien pintojen yhdistely tuo hahmoon elävyyttä. Roolihahmon antamaan tunnelmaan vaikuttaa paljon pukumateriaalin ominaisuudet. (Nissinen 1986, 25.)

Teatterissa pukujen materiaaleja muokataan usein esimerkiksi värjäämällä, painamalla tai patinoimalla. Materiaaleista esimerkiksi liikkeessä lähtevä ääni on myös osa esiintyjän ulosantia, ja sitä voidaan tietoisesti käyttää hyväksi.

Minua kiinnostaa pukusuunnittelussa materiaalien muokkaus ja se, kuinka yllettävistä materiaaleista voi luoda kankaanomaisia materiaaleja. Muilla materiaaleilla kuin kankailla voi myös tehdä mielenkiintoisia pintoja. Pyrinkin ainakin osiin asuihin löytämään materiaalien avulla jotain, joka irrottaa puvut arkirealismista.

Spurgu

Ensimmäisenä tein kokeiluja Spurgun asuun. Hahmoista Spurgu toi minulle heti eniten visuaalisia mielikuvia. Ohjaajamme oli antanut työryhmälle luettavaksi artikkelin Markku Timosesta, tavallisesta perheenisästä, joka alkoholi-soitui ja menetti asuntonsa ja omaisuutensa. Artikkelissa Timonen kertoo, kuinka nukkui lehtikasassa ja aamulla kömpi sieltä pois. ”Sinne minä kömmin kuin siili lehtien sekaan.” (Timonen 2015 Orispään mukaan.) Mielikuva kodittomasta miehestä kömpimästä pois lehtikasasta ja lehtien aiheuttamasta kahinasta jäi vahvasti mieleeni. Spurgu on hahmo, josta ei voi tietää missä hän on viettänyt yönsä. Tämä herätti mielenkiintoni paperin käytöstä puvussa. Paperi synnyttäisi liikkeessään samanlaisen kahinan kuin lehdet ja siitä saisi käsittelemällä todella virttyneen näköisen. Käsikirjoituksessa myös mainitaan Spurgulla oleva Alepan-muovikassi, materiaalikokeiluissa pohdin myös muovikassin käyttöä osana vaatteita. Lähdin tekemään kokeiluja leivinpaperilla. Rypistin ja silitin sitä kiinni tukikankaaseen. Pinta näytti mielestäni sopivan



epämääräiseltä, joka sopi hahmoon hyvin.

Kuva 18. Kokeilu Spurgun takkiin (Kiiski 2016)

Kuvassa 18 on yksi iso leivinpaperipala rypistettynä ja kiinnitettynä tukikankaaseen. Tämä materiaali näytti mielestäni sopivasti roskiksesta löytyneeltä ja päätin valmistaa kyseisellä tekniikalla Spurgulle takin. Näytin kokeiluja ohjaajalle, joka piti niistä kovasti. Takkiin leikkasin kappaleet tukikankaasta, ompelin

miehustakappaleet yhteen ja kiinnitin rypistetyt leivinpaperipalat silittämällä ja ompelemalla. Tämän jälkeen kiinnitin hihat ja kaulukset miehustaan.

Spurgulle tein myös paidan yhdistämällä jätesäkkiä ja neulottua pitsistä verkkokangasta. Kangas on sopivan värinen ja yhdistettynä jätesäkkiin ne luovat



yhdessä hyvällä tavalla kamalan yhdistelmän.

Kuva 19. Kokeilu Spurgun paitaan (Kiiski 2016)

Ompelin kankaan jätesäkkiin kiinni ja poltin sekä jätesäkin että kankaat reunat. Spurgu ottaa näytelmässä kontaktia yleisöön, joten sain idea tuoda asuun uuden elementin, hajun. Alkoholisoituneet, kaduilla asuvat ihmiset haisevat todella pahalta, joten liotin Spurgun paidan oluessa. Pyrkimykseni oli, että Spurgu ei ole vain visuaalisesti toteutettu hahmo teatterin lavalla, vaan myös hajuaistilla koettava ilmestys.

Spurgu tarvitsi ehdottomasti asuunsa huivin ja muiden materiaalikokeilujen jälkeen sain ajatuksen käyttää siihen muovipussia.



Kuva 20. Kokeilu Spurgun huiviin (Kiiski 2016)

Neuloin paksuilla puikoilla eri muovipusseista rouhea neulosta.

Kimmeli

Kimmeli on noin 60 vuotias spurgumainen pubiruusu. Halusin Kimmelille pitkän neuletakin ja virttyneet vaatteet. Virkkasin muovipusseista Kimmelille pit-



kän verkkomaisen takin.

Kuva 21. Kokeilu Kimmelin asuun (Kiiski 2016)

Virkatusta muovipussista tulee itselleni mieleen vessan matto 1970-luvulta, tämä assosiaatio kuvastaa oudon sopivalla tavalla Kimmelin hahmoa.

Pullon henki

Pullon henki on alkoholin ruumiillistuma. Se esiintyy näytelmässä eri hahmojen muodossa. Pohdin kuinka voin esittää tämän puvustuksella olematta kuitenkaan liian alleviivaava. Sain ajatuksen olutpullojen etikettien käyttämisestä. Etiketeistä voisi tehdä erilaisia asusteita, jokaiselle hahmolle sopivan, tai eti-



kettejä voisi upottaa asuun.

Kuva 22. Kokeilu Pullon hengen asuun (Kiiski 2016)

Pullojen etiketit irtoavat helposti yhtenä kappaleena ja silittämällä ne tukikan-kaisiin, voi niitä ommella kiinni pukuihin.

8.4 Valmis kokonaisuus

Promokuvaukset tehtiin aikaisessa vaiheessa prosessia. Tässä vaiheessa puvustuksen toteuttamista ei ollut vielä aloitettu ja suurin osa käsikirjoituksestakin puuttui. Ideoimme kuvauksia työryhmän kanssa ja päätimme, että kuvat olisivat tyyliltään baarissa otettujen bilekuvien kaltaisia. Kokosin kuvakollaasin antamaan suuntaa kuvauksien visuaalisuudesta. Samaa tyyliä toimme näytelmän nuoruuden huipentumis-kohtaukseen, jossa hahmot ovat baarissa juhlimassa. Toteutimme kuvaukset pääasiassa työryhmän omilla vaatteilla, lisäksi

ostin jonkin verran rekvisiittaa.



Kuva 23. Juliste (Ojanen 2016)



Kuva 24. Promokuva (Ojanen 2016)

Kuvat onnistuivat mielestäni hyvin ja kuvastavat haluttua tunnelmaa. Julisteen graafista ilmettä muutettiin monta kertaa, sillä graafikko ei ensin tuntunut ymmärtävän millaista ilmettä haimme. Tässä korostui jälleen kommunikaation ja

fyysisen paikalla olon tärkeys. On tärkeää, että aivan kaikki ovat paikalla, kun asioista keskustellaan ja sovitaan.

Palautteassani opinnäytetyön oli ensi-iltaan noin kaksi viikkoa. Tässä vaiheessa suunnittelu oli valmis, mutta asujen hankinta, tekeminen ja muokkaaminen kesken. Tämän vuoksi kerron opinnäytetyöni painottuu suunnitteluprosessiin ja arvioin kokonaisuutta suunnittelun kannalta. Lisään kuvia valmiista puvustuksesta liitteisiin.

9 ARVIOINTI

Arviointia suoritetaan suunnitteluprosessin jokaisessa vaiheessa, mutta myös etenkin sen päätyttyä. Suunnittelijan tulisi arvioida tekemänsä päätökset ja oma kykynsä kommunikoida projektin aikana, näin omaa suunnitteluprosessiin pystyy parantamaan jokaisen projektin myötä. (Gillette 2008, 35.)

Suunnitteluprosessini oli kolme kuukautta erittäin tiivistä ja mielestäni johdonmukaista työskentelyä. Tutkimus- ja analyysivaihe kestivät pitkään, mutta niiden aikana aihe pohjustettiin niin syvällisesti, että lopullisten suunnitelmien tekeminen sujui jouhevasti. En aiemmin ole tutkinut ja pohjustanut mitään aihetta näin perusteellisesti, prosessi onkin ollut todella antoisa.

Aluksi tutkimuskysymyksen ja viitekehyksen luominen olivat minulle haasteellisia ja työskentelin niiden kanssa pitkään. Ohjaajan avulla lopulta todella ymmärsin niiden merkitykset ja näin aihe avautui minulle. Kirjallisuutta löysin aiheesta todella hyvin. Lähdekirjallisuutta lukiessa teoksen tuoreus oli otettava huomioon, jotta pystyi suhtautumaan lähteisiin kriittisesti. Vanhempia teoksia lukiessani huomasin, kuinka pukusuunnittelijan ammatti on muuttunut vuosikymmenten aikana, joka oli minusta erittäin mielenkiintoista. Tuoretta materiaalia pukusuunnittelusta löytyi reilusti ja teokset olivat mielenkiintoisia. Pukusuunnittelun lisäksi etsin tietoa dramaturgiasta sekä näytelmän aiheesta. Etenkin dramaturgia alkoi kiinnostaa minua enemmän ja aion lukea aiheesta vielä paljon lisää kehittyäkseni pukusuunnittelijana.

Gilletten suunnitteluprosessimalli sopi opinnäyttyöhöni mielestäni erinomaisesti. Sain siitä tukea prosessini eri vaiheille. Onnistuin mielestäni kuvaamaan näytelmän tunnelmaa puvustuksella erinomaisesti. Värien miettiminen ja kuvakollaasit loivat vahvan pohjan suunnittelulle. Pukuluonnoksiin pyrin tuomaan hahmojen luonteen sekä kohtausten tunnelman, koen onnistuneeni tässä.

Esittäessäni luonnokset työryhmälle sain näyttelijöiltä palautetta, että piirtämänä hahmot auttoivat heitä omassa roolin rakennuksessaan paljon.

Materiaaleilla toin esityksen visuaalisuuteen mielenkiintoisuutta, ja valinnat olivat mielestäni perusteltuja. Puvustus ei ole liian huomiota vievä, mutta se tukee esitystä tehokkaasti.

Opinnäytetyötäni kirjoittaessani koin välillä harhautuvani aiheesta enkä ollut varma onko tutkimukseni tarpeeksi rajattu. Keskustelut ja palaute ohjaajien kanssa auttoivat jäsentelemään tekstiäni ja pääsin työssäni eteenpäin. Koen, että kaikesta kirjoittamastani on ollut hyötyä minulle ja täten se on työn kannalta loogista.

Työskentelyäni voisin parantaa kommunikaation osalta. Seuraan mielelläni paljon näytelmän harjoituksia, sillä näyttelijän roolin rakennus avaa hahmoa myös minulla. Suunnitelmia voisin esittää jo paljon aikaisemmassa vaiheessa, jolloin ne toimisivat suunnan antajana ja keskustelun avaajana. Pullon henkikaraokemusikaalin pukusuunnitelmiin olen tyytyväinen enkä muuttaisi mitään. Suunnittelussa kuitenkin kehittyi joka projektin aikana ja aina voi olla parempi. Tällä hetkellä koen todella antaneena kaikkeni ja kehittyneenä valtavasti. Tämän projektin jälkeen olen taas hieman kokeneempi ja kehittyneempi pukusuunnittelija. Projekti myös avasi mielenkiinnon kohteita laajemmalle alalle, kuten dramaturgiaan.

LÄHTEET

- Gillette, J, M. 2008. *Theatrical design and production*. Boston : McGraw-Hill.
- Harju, H. 1996. *Ylioppilasteatteri 1976–96. Liikkeen lipunkantajasta yksilölliseen hurmukseen*. Helsinki: Gaudeamus Kirja.
- Harju, H. 1991. *Nykyajan teatteripuku eli sämpläyksen taito*. Teoksessa *Teoksessa Fondi. Teatterimuseon vuosikirja 4. Teatteripuku*. Toim. Nikula K. Helsinki: Teatterimuseo. 26–34.
- Helavuori, H. 2009. *Pukusuunnittelija, teatteripuku ja aika*. Teoksessa *Puvut, Pirjo Valinen, toim. Hirvikoski, R.* Helsinki: Teatterimuseo. 60–67.
- Hirvikoski, R. 2009. *Rooli + Vaate = Hahmo*. Teoksessa *Puvut, Pirjo Valinen, toim. Hirvikoski, R.* Helsinki: Teatterimuseo. 46–59.
- Ikonen, T. 2001. *Tarina ja juoni*. Teoksessa *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*. Toim. Alanko, O & Käkelä-Puumala, T. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 184–206.
- Korhonen, Kaisa. 2004. *Luovaa magmaa, Teoksessa Näyttämöpukuja*. Toim. Salmela, S. & Vanhatalo, T. Helsinki: LIKE. 65–70.
- Levo, M. 2009. *Kuvista näyttämöpuvuiksi*. Teoksessa *Puvut, Pirjo Valinen, toim. Hirvikoski, R.* Helsinki: Teatterimuseo. 34–39.

Minna Parikka: ”Näin sinustakin tulee luova”. 2016. Elle.fi 28.5.2015. Saatavissa: <http://www.elle.fi/muoti-kauneus/uutiset/minna-parikka-nain-sinustakin-tulee-luova/> (Viitattu: 1.4.2016).

Mehto, K. 2008. Draamamenetelmät ja tieto. Teatterin ja teknologian kohtaamisia. Helsinki: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.

Nissinen, M. 1986. Elokuvan puvut, viesti ja visio. Lopputyö TTK vaatetussuunnittelun osasto. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Oksanen-Lyytikäinen, J. 2015. Puku taiteena ja työvälineenä. Näyttämöpuvun merkitys kolmessa oopperaproduktiossa. Helsinki: Helsingin Yliopisto.

Orispää, O. 2015. ”Asuin vuosia sillan alla ja rappukäytävissä” – perheenisän syöksykierrettä ja selviytyminen. Yle.fi 8.11.2015. Saatavissa: http://yle.fi/uutiset/asuin_vuosia_sillan_alla_ja_rappukaytavissa__perheenisän_syöksykierrettä_ja_selviytyminen/8437126 (Viitattu: 22.2.2016). laita hakasulkeet!

Renvall, Y. J. 2009. Kohtaamisia pukusuunnittelijan kanssa. Teoksessa Puvut, Pirjo Valinen, toim. Hirvikoski, R. Helsinki: Teatterimuseo. 40–45.

Saikkonen, M. 2016. Päihdelääkäriin mukaan emme opi eurooppalaisia juomatapoja – ”Kenen oikeasti tarvitsee saada alkoholia yhtään helpommalla?” Hs.fi. 31.3.2016. Päivitetty 1.4.2016. Saatavissa: <http://www.hs.fi/elama/a1459308395901> (Viitattu 1.4.2016).

Sauter, W. 2010. Teatteritapahtuma. Uusia alkuja. Teoksessa Teatteriesityksen tutkiminen. Toim. Koski, P. Helsinki: LIKE. 18–33.

Tandefelt, L. 1991. Hyvä teatteripuku on pelkkää bluffia. Teoksessa Fondi. Teatterimuseon vuosikirja 4. Teatteripuku. Toim. Nikula K. Helsinki: Teatterimuseo. 36–39.

Tandefelt, L. 1986. Teatteripukusuunnittelu, Teoksessa Suomalaista skenografiaa. Lähtökohtia tallennukseen, tutkimukseen ja historiaan. Toim. Reitala, H. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu. 41–47.

Tiura, P. 1991. Jännitteitä esitykseen. Teoksessa Fondi. Teatterimuseon vuosikirja 4. Teatteripuku. Toim. Nikula, K. Helsinki: Teatterimuseo. 25.

Valinen, P. 2009. Salaperäistä kahinaa. Teoksessa Puvut, Pirjo Valinen, toim. Hirvikoski, R. Helsinki: Teatterimuseo. 8–9.

KUVALUETTELO

Kuva 1. Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli. Gillette J. M. 2008.

Kuva 2. Viitekehys. Kiiski, T. 19.1.2016.

Kuva 3. Draaman kaari. Kuvakaappaus elokuvantaju.uiah.fi nettisivuilta. 2016.
Saatavissa: <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/puolivali.jsp>
(Viitattu 11.3.2016).

Kuva 4. Draaman kaari 2. Kiiski, T. 13.3.2016.

Kuva 5. Runo draaman kaarella. Kiiski, T. 13.3.2016.

Kuva 6. Lumi draaman kaarella. Kiiski, T. 13.3.2016.

Kuva 7. Pukusuunnittelun konteksti. Kiiski, T. 3.3.2016.

Kuva 8. Värikartta. Kiiski, T. 2016.

Kuva 9. Etkot-kuvakollaasi. Kiiski, T. 2016.

Kuva 10. Känni-kuvakollaasi. Kiiski, T. 2016.

Kuva 11. Krooninen krapula-kuvakollaasi. Kiiski, T. 2016.

Kuva 12. Lapsuus-kohtauksen pukuluonnos. Kiiski, T. 2016.

Kuva 13. Spurgu pukuluonnos. Kiiski, T. 2016.

Kuva 14. Kaija Koo-kohtauksen pukuluonnos. Kiiski, T. 2016.

Kuva 15. Viinan haku-kohtauksen pukuluonnos. Kiiski, T. 2016.

Kuva 16. Karaokebaari-kohtauksen pukuluonnos. Kiiski, T. 2016.

Kuva 17. Lumi romahtaa-kohtauksen pukuluonnos. Kiiski, T. 2016.

Kuva 18. Kokeilu Spurgun takkiin. Kiiski, T. 2016.

Kuva 19. Kokeilu Spurgun paitaan. Kiiski, T. 2016.

Kuva 20. Kokeilu Spurgun huiviin. Kiiski, T. 2016.

Kuva 21. Kokeilu Kimmelin asuun. Kiiski, T. 2016.

Kuva 22. Kokeilu Pullon hengen asuun. Kiiski, T. 2016.

Kuva 23. Juliste. Ojanen, A. 15.3.2016.

Kuva 24. Promokuva 1. Ojanen, A. 15.3.2016.