

Zombeja! -musikaalin pukusuunnittelu

Zombimaisuuden luominen pukuihin materiaalien muokkauksen ja
kankaanpainannan keinoin

TEKIJÄ: Sara Weck

Koulutusala	
Kulttuuriala	
Koulutusohjelma/Tutkinto-ohjelma	
Muotoilun koulutusohjelma	
Työn tekijä	
Sara Weck	
Työn nimi	
Zombeja! -musikaalin pukusuunnittelu	
Päiväys 21.5.2018	Sivumäärä/Liitteet 46/3
Ohjaaja(t)	
Sirpa Ryyänen	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t)	
Tampereen ylioppilasteatteri ry	
Tiivistelmä	
<p>Prosessin aikana suunniteltiin ja toteutettiin puvustus Tampereen Ylioppilasteatteri ry:n Zombeja! -musikaaliin. Puvustuksen yleisilme toteutettiin hyödyntäen materiaalien muokkauksen ja kankaanpainannan tekniikoita neljän zombiaiheisen tanssiasun visuaalisen ilmeen luomisessa. Pukusuunnittelun tavoitteena oli ilmentää tanssijoiden yksilöllisiä zombihahmoja ja samalla luoda teokselle näyttävä kokonaisilme.</p> <p>Opinnäytetyössä seurataan puvustuksen muotoutumista ja avataan päätöksiin vaikuttaneita tekijöitä prosessin alusta ensi-iltaan asti.</p> <p>Opinnäytetyön tuloksena syntyi raportti. Työn aikana sovellettiin L. Järvilehdon luovan prosessin työvaiheita ja P. Anttilan tekemällä tutkimisen menetelmiä.</p>	
Avainsanat:	
Pukusuunnittelu, puvustus, luova prosessi, Tampereen ylioppilasteatteri, musikaali, zombi, materiaalien muokkaaminen, kankaanpainanta	

Field of Study			
Culture			
Degree Programme			
Degree Programme in Design			
Author			
Sara Weck			
Title of Thesis			
Costume Design Process for the Zombeja! -Musical			
Date	21.5.2018	Pages/Appendices	46/3
Supervisor			
Sirpa Ryyänen			
Client Organisation /Partners			
Tampereen ylioppilasteatteri theatre			
Abstract			
<p>The purpose of the project was to create costumes for the Zombeja! -musical by Tampereen ylioppilasteatteri theatre. The visual overall look was achieved as the result by using material modification and fabric painting techniques for four zombie costumes for dancers. The goal of the costume design was to express the individual characteristics of the zombie dancers while creating an impressive overall look.</p> <p>The thesis follows the development of the costume design and explains the factors influencing the designing decisions from the beginning of the project to the premiere.</p> <p>The project is explained in this report. The project utilizes the Stages of Creative Process developed by L. Järvillehto and the Methods of Studying by Practice developed by P. Anttila.</p>			
Keywords: Costume design, creative process, Tampereen ylioppilasteatteri, musical, zombi, material modification, fabric painting			

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 ZOMBEJA! -MUSIKAALIN PUVUSTUKSEN TAUSTAT	8
2.1 Puvustuksen tavoitteet.....	9
2.2 Pukusuunnittelu.....	10
2.3 Zombien piirteet.....	12
2.4 Visuaalisuuden luominen eri tekniikoilla.....	13
3 PUVUSTUSPROSESSIN KUVAUS LUOVAN TYÖN PROSESSIN MUKAAN	19
4 KEHITYSKAARI IDEOISTA VALMIIKSI ASUIKSI	29
4.1 Lenkkeilijäzombi.....	29
4.2 80`s -opiskelijazombi.....	31
4.3 7-vuotias lapsizombi.....	33
4.4 Bisnesasuzombi.....	35
5 PALAUTTEET	37
6 POHDINTA	40
LÄHTEET	44
KUVIO JA KUVALÄHTEET	45
LIITE 1: ZOMBEJA! -MUSIKAALIN JULISTE	47
LIITE 2: MUSIKAALIN MUITA ZOMBEJA	48
LIITE 3: PALAUTEKYSYMYKSET TYÖRYHMÄLÄISILLE	51

1 JOHDANTO

Olen aina ollut erittäin visuaalinen ihminen ja minua ovat kiehtoneet vahvat ja näyttävät teatraaliset maailmat niin valokuvissa, musiikissa kuin vaatetusmuotoilun tekniikoinkin toteutettuna. Lisäksi zombit fantasiahahmoina, zombigenre yhtenä kauhugenrenä sekä näyttävät musikaalit kiinnostavat minua. Olen ollut pitkään kiinnostunut myös erilaisista materiaalien muokkauskeinoista ja kankaanpainannan menetelmistä ja halunnut olla mukana toteuttamassa niitä osana teatteripuvustusta. Zombeja! -musikaalin puvustuksessa sain mahdollisuuden yhdistää näitä useita minua kiinnostavia elementtejä, joten en olisi voinut löytää opinnäytetyölleni osuvampaa projektia.

Kuulin syksyllä 2017 tulevana keväänä Tampereen ylioppilasteatterin ohjelmistoon suunnitteilla olevasta zombiaiheisesta musikaalista, otin ohjaajaan yhteyttä ja ilmaisin kiinnostukseni toteuttaa puvustuksen ja pukusuunnitteluun liittyvän opinnäytetyöni tähän produktion. Ohjaaja on nähnyt aiemmin samaisella teatterilla toteuttamani kauhunäytelmän puvustuksen, joten hän oli vakuuttunut sopivuudestani työryhmään.

Raportissani tulee näkymään osa suunnitteluprosessia, toteutusta ja lopulliset asut valokuvattuina. Pohdin oman työskentelyni eri vaiheita alusta ensi-iltaan asti. Pohdin ja kuvaan prosessin työvaiheita Lauri Järvilehdon kehittämän Luovan työn oppaan luovan prosessin työvaiheiden ja tekniikoiden avulla. Lisäksi puvustuksen toteutuksessa alusta loppuun voi nähdä tekemisperusteisen tutkimuksen eli tekemällä tutkimisen menetelmiä.

Hyödynnän prosessissa aikasempaa tietoa ja taitoani, lähdekirjallisuutta ja kuvamateriaalia. Tärkeimmiksi asioiksi prosessin aikana koen työvaiheet ja tavoitteet onnistua toteuttamaan teatterin ja vaatetusmuotoilun keinoin pukuihin zombimaista ilmettä, joka toimii tanssijoiden asuissa, tuo kauhugenren viitteitä esille tekijän näköisesti, miellyttää visuaalisesti sekä minua itseäni, esiintyjä, ohjaajaa että katsojia.

Vaikka kyse on tanssipuvuista, joiden tulee ensisijaisesti mahdollistaa liikkuminen, painotan opinnäytetyössäni nimenomaan pukujen visuaalisen ilmeen luomisprosessia. Palautetta kerään kyselylomakkeen muodossa zombitanssijoilta, puvustusassistentilta ja ohjaajalta. Otan huomioon myös mahdolliset katsojapalautteet.

2 ZOMBEJA! -MUSIKAALIN PUVUSTUKSEN TAUSTAT

Tampereen Ylioppilasteatteri on vuonna 1960 perustettu harrastajateatteri, jonka monipuoliseen ohjelmistoon kuuluvat perinteisen teatterin ja klassikkotekstien tulkintojen lisäksi myös nykyteatteri ja uudet teatterin muodot. Pääohjelmiston lisäksi teatterissa järjestetään myös muun muassa pienoisesityksiä, improa, stand-uppia ja musiikkitapahtumia. Jäsenistö myös keikkailee erilaisissa tapahtumissa teatterin ulkopuolella. (Tampereen Ylioppilasteatteri 2018.)

Zombeja! -musikaali on ensimmäinen teatterin pääohjelmistoon kuuluva esitys vuonna 2018, ja sai ensi-iltansa 7.4.2018. Musikaali on myös valittu TaYT:n edustajaksi SiunSYTY -teatterifestivaalille, joka järjestetään tänä vuonna Joensuussa 20-22.4.2018. Esityksen on käsikirjoittanut Kirsti Riekkola ja Aino Putaala, joka toimii myös näytelmän ohjaajana. Työryhmään kuuluvat heidän lisäksi tuottaja, apulaisohjaaja, koreografi, pukusuunnittelija ja puvustusassistentti, maskeeraaja, lavastaja ja lavastusassistentti, äänisuunnittelija, valosuunnittelija, graafikko sekä 6 muusikkoa.

Musikaalielokuva tai -näytelmä on teos, jossa tanssi- ja laulukohtaukset ovat erottamaton osa kokonaisuutta kuljettaen sekä syventäen tarinaa perinteisten kerronnankeinojen rinnalla (Putala 2014, 9). Zombeja! -musikaali on riehakas kauhukomedia, jossa zombie-genre ja musikaalikerronta kietoutuvat yhteen herkullisen veriseksi sopaksi. Tapahtumat sijoittuvat päivittäistavarakauppa Lidliin. Zombiapocalypsi pakottaa erilaiset ihmiset kohtaamaan toisensa ja pahimmat pelkonsa silmästä silmään.

Zombeja! -musikaalin näyttelijöiden ja tanssijoiden (19 henkilöä) puvustuksen pukusuunnittelu tulisi olemaan isoin projekti, josta olen itse ikinä vastannut ja puvustusbudjetti pienin, joten haasteita tulisi olemaan vastassa. Minun tulisi opinnäytetyöhöni myös rajata aihetta ja päättää mihin keskittyisin. Lisäksi kauhugenren sanotaan olevan teatterissa hankala ja harvinainen laji. Päätin keskittyä opinnäytetyössäni

zombien asujen visuaalisen ilmeen luomiseen. Halusin pyrkiä toteuttamaan zombimaisen puvustuksen mahdollisimman näyttävänä ja visuaalisesti vahvana niiden resurssien puitteissa, joita olisi käytettävissä. Koska pidän haasteista ja uskon, että ne on tarkoitettu vastattaviksi, innostuin projektista kovasti. Haasteiden kautta pystyn kehittymään vaatetusmuotoilijana ja teatterin tekijänä nyt ja tulevaisuudessa. Toivon myös, että joku muukin innostuisi opinnäytetyössä käyttämäni materiaalien muokkaustekniikoista ja kankaanpainannan menetelmistä hyödyntäen niitä tulevaisuuden teatteriproduktioissaan.

2.1 Puvustuksen tavoitteet

Tavoitteena olisi toteuttaa Zombeja! -musikaaliin visuaalisesti näyttävä puvustus, tuoda esille pukusuunnittelijan näkemystä, keinoja ja tapoja toteuttaa puvustukseen zombimaista ilmettä materiaalien muokkauksen ja kankaanpainannan keinoin. Tanssijoita musikaalissa on 9 ja zombihahmoja yhteensä 14, mutta keskityn opinnäytetyössäni kuvaamaan 4 zombitanssijan puvusprojektin suunnittelun ja toteutuksen alusta ensi-iltaan asti.

Tärkeimmiksi asioiksi prosessin aikana koen eri tekemisen vaiheet ja tavoitteet onnistua toteuttamaan teatterin ja vaatetusmuotoilun keinoin pukuihin zombimaista ilmettä, joka toimii tanssijoiden asuissa, tuo kauhugenren viitteitä esille tekijän näköisesti, miellyttää visuaalisesti sekä minua pukusuunnittelijana, tanssijoita, ohjaajaa että katsojia.

2.2 Pukusuunnittelu

Zombeja! -musikaalin pukusuunnittelutyö tapahtuu itsereflektion ja tuotantopalavereissa sekä ohjaajan että näyttelijöiden kanssa heidän omaa hahmoa varten käytyjen ideakeskustelujen sekä kuvaesitysten pohjalta. Koreografia ja tanssijoiden liikeradat ja liike lavalla, sekä esityksen valot ja lavasteet luovat omat lisänsä esityksen kokonaiskuvaan puvustuksen ohella. Eri osa-alueiden tulisi toimia kokonaisuutena ja toteuttaa käsikirjoitettua tarinaa.

Kun tuotantopalaverissa esiin tulleet kaikkien osa-alueiden toiveet on kuultu, alkaa oma ideointini ja suunnittelutyö. Toimintamallina minulla on ensin suunnitella asiat hyvin, jonka jälkeen tehdä hankinnat, sovituksat ja muutokset ja sitten lopulliset viimeistelyt. Eri vaiheisiin voidaan palata myös jos jokin ei toimikaan halutusti.

Alkuvaiheessa kuvakollaasit toimivat minulla visuaalisena ihmisenä hyvin, joten pyysinkin ohjaajaa keräämään minulle idekuvia, jotka toimivat pohjana jolle lähemme rakentamaan puvustusta ja hahmottamaan pukujen visuaalista ilmettä. En lisää kuitenkaan oppinäytetyöhöni ohjaajan ideakuvia, sillä en tiedä niiden lähdetietoja.

Tässä produktiossa päätin olla piirtämättä pukuluonnoksia, sillä ideat kehittyvät mielessäni ja koska vastaisin itse asujen hankinnasta, valmistamisesta, sovitusmuutoksista ja zombimaista ilmettä tuovista materiaalien muokkaus -ja kankaanpainantamenetelmien valinnasta ja toteutuksesta, en kokenut piirroksille olevan tarvetta. Läheisin työkaverini eli puvustusassistentti Mirva Seppänen, on minulle tuttu henkilö useammasta puvustukseen liittyvästä projektista, joten luotin yhteistyöhömmö toimivuuteen täysin ilman piirroksiakin. Sari Salmela ja Tapio Vanhatalo kuvaavat Näyttämöpukuja-teoksessaan ajatuksia pukuluonnosten tarpeettomuudesta osuvasti: puvun piirtäminen on osoittautunut niin monta kertaa ajanhukaksi ja itsepetokseksi että, toimin tietoisesti Sari Salmelan kanssa toisin. Keskustelemme vaatteiden kuosista ja luonteesta. Sitten etsimme kullekin roolihenkilölle harjoitusvaatteen tai kaksi. Roolihahmo alkaa kehittyä näyttelijän ja roolin

päällekkäisyydestä. Jo ensimmäisissä harjoituksissa nähdään, onko puvustuksen suunta oikea vai väärä. Jos se on väärä, kokeillaan toista vaihtoehtoa. Kun löytyy se harjoitusvaate, jota sietää katsoa näyttelijän päällä pitempään harjoitustilanteessa, on syntynyt pukuluonnos. Sari Salmena seuraa aktiivisesti harjoitustyötä ja kehittää ajatuksiaan eteenpäin niiden kautta. Hän on tarkka, tilanneherkkä havainnoitsija ja hyvä ihmistuntija. Parin viikon jälkeen olemme yleensä valmiit tekemään päätökset. (Salmela ja Vanhatalo 2004, 68.)

Vanhatalo kuvaa Salmelaa samalla lailla kuinka koen itsenikin vaatesuunnittelija eli herkkänä aistimaan ja havainnoimaan asioita ja tilanteita jotka toimivat pukusuunnittelun ja toteutuksen perustana. Vanhatalo kuvaa myös pukuluonnosten prosessia tavalla, jolla omatkin suunnitelmat alkavat konkretisoitua harjoitusvaatteiden ja ohjaajan kanssa käytyjen keskusteluiden pohjalta. Puvustusassistentin kanssa käydyt keskustelut ovat myös tärkeitä ja hyvin olennainen osa työtä hankintoja tehdessä, kun mietimme millaiset vaatteet, materiaalit tai kuosit olisivat varteenotettavia vaihtoehtoja.

2.3 Zombien piirteet

Zombien piirteiden erilaisia variaatioita tavataan niin kansanperinteissä, mytologioissa ja kansanuskomuksissa kuin erilaisissa kulttuuri-tuotannoissakin. Nykypäivän modernin zombin määritelmän voi kiteyttää seuraavasti:

”The modern zombie is relentlessly aggressive, reanimated human corpse driven by a biological infection.”

Suomeksi siis: Moderni zombi on säälimättömän aggressiivinen, reanimoitu ihmisruumis jota riivaa biologisesta syystä johtuva infektio. (Kemi 2013, 5).

Kemi mainitsee tekstissään yhteisiä ulkoisia piirteitä, joita pidetään zombeille ominaisina. Näitä piirteitä ovat mätänevät, kalmankatkuiset, veren tahrinat kehot, jotka vaeltavat päämäärättömästi ympäriinsä. Heillä on ammottavia haavoja ja katkenneita raajoja. Kuivunutta verta ja esiin revenneitä sisuskaluja. Likaiset ja repaleiset vaatteiden jäänteet. Tuijottavat, kylmät, verestävät ja mitään sanomattomat silmät. Ne laahustavat laumoissa ympäriinsä hitaasti, toisistaan piittaamatta. Yhtäkkiä, jonkin äänen kuullessaan ne havahtuvat horroksenomaisesta vaelluksestaan, ja tulevat kohti. Hoiperrellen, mutta päättäväisesti. Eivätkä ne pysähdy. (Kemi 2013, 3.)

Näistä piirteistä tullaan Zombeja!-musikaalin puvustuksessa näkemään useita.

2.4 Visuaalisuuden luominen eri tekniikoilla

Koska oma mielenkiintoni liittyy tekstiilipintojen kuviointimenetelmissä erityisesti materiaalien muokkausmenetelmiin ja kankaanpainannan tekniikoihin, suunnittelutyö perustui olemassa olevaan osaamiseeni ja kokeiluihin. Reflektoin aikaisempia kokemuksiani, kävin mielessä ja konkreettisesti läpi vanhempia töitäni ja arvioin mahdollisuuksia toteuttaa ideoitani käytännössä.

Pirkko Anttilan mukaan luovan prosessin tulee perustua tekijän olemassa olevaan osaamiseen, joka realisoidaan tulossa oleviin työprojekteihin. Kannattaa siis aloittaa refleктоimalla aikaisemmin saatuja kokemuksia. Nämä havainnot voivat antaa mahdollisuuksia sekä tavoitteita arvioida hanketta laajemmin. (Anttila 2006, 425.) Minulla on jo useiden teatteriprojektien tuomaa kokemusta pukusuunnittelusta ja olemassa olevaa tietotaitoa materiaalien muokkauksesta ja kankaan painannan eri tekniikoiden hyödyntämisestä tekstiilipintojen kuviointimenetelmänä, joten minulla on siis kokemuspohjaa johon työskentelyä nojata. Mielestäni tämä kokemuspohja tuo luovuutta ja mahdollisuuksia toteuttaa puvustusta muun muassa soveltaen eri ideoita ja tekniikoita tarkoituksen mukaan. Erilaiset kokeilut ennen lopullista työskentelyä vahvistivat tässä puvustusprosessissa pukuihin valitsemani tekniikat.

Rajoitteita tekniikoille asettivat muun muassa teatterin pukuvarastosta tai lahjoituksena saatavat vaatteet ja niiden materiaalit, käytössä oleva raha sekä työskentelytilat. Välineet löytyivät omasta takaa, materiaalit ostettiin tai saatiin lahjoituksena. Alunperin tarkoitukseni oli käyttää suorista värimenetelmistä painantaa kuviokaaviolla ja muovisabloonalla, reservimenetelmiä ja lämpöliimapastalla kiinnitettäviä pinnanefektejä sekä värjäystä reaktiiviväreillä lopullisten valisemiäni tekniikoiden lisäksi, mutta taloudellisuus ja ajankäyttö vaativat priorisointia ja vain muutaman menetelmän ja tekniikan valintaa käytettäväksi.

Painotekniikka tarkoittaa teknistä välinettä, joka kuljettaa värin tekstiiliin joko kokonaan materiaaliin, tai osalle sitä halutun kuvion mukaisesti. Värimenetelmällä tarkoitetaan sitä tapaa, miten väri, reservoiva tai etsaava aine kulkeutuessaan tekstiiliin jonkin painotekniikan

avulla muodostaa kuvion: suoraan, suojauksen avulla reservoituen tai käänteisesti etsaantuen, jolloin tekstiilistä poistetaan väriä. (Pellonpää-Forss 2016, 13.)

Lauri Järvilehdon Luovan työn oppaan mukaisten työvaiheiden valikointivaiheessa päätin pääasiassa lopulliset tekniikat, joita käytin zombien puvuissa. Näitä käyttämiäni painotekniikoita olivat leimasinpainanta, estopainanta, ruiskumaalaus ja suolatekniikka sekä kankaan maalaaminen. Muita työskentelytekniikoita, joita hyödynsin materiaalien muokkauksessa olivat ompeleminen, tekstiilien rikkominen saksilla leikaten, repiminen, kuluttaminen ja polttaminen.

Tekniikoiden lisäksi minun piti miettiä, millaisia ominaisuuksia valmiilta asuilta vaaditaan, mitä välineitä tarvitaan ja millaisista materiaaleista vaatteet on valmistettu eli millaiset värit kiinnittyisivät kankaiden kuituihin. Värin ja kuidun välisestä sitoutumisesta tulee syntyä riittävät ja käyttötarkoituksen mukaiset värinkesto-ominaisuudet. Näitä ominaisuuksia ovat muun muassa hankauksen kesto, hien kesto, pesun kesto ja silityksen kesto. (Pellonpää-Forss 2016, 76.) Suosin puvustuksessa mahdollisimman paljon vaatteita, jotka ovat valmistettu luonnonkuiduista kuten puuvillasta, sillä se on monipuolinen, pesunkestävä, kosteuden imukykyinen ja iholla miellyttävä materiaali.

Työskentelytilana minulla on työhuone, jossa on teollisuusompelukone ja teollisuussaumuri, kotiompelukone, painopöytä, vesipiste ja pesukone sekä lämpöprässi, silitysrauta ja kuumailmapistooli painovärien kuumakiinnitystä varten.

Välineitä joita käytin luodessani zombien asujen visuaalista ilmettä olivat muun muassa superlon-töpöttimet, maalitela, siveltimet, autonrenkas, suihkepulloja, lusikoita, rasioita, sekoitusaluistoja, raastin ja saksit ja kaasusytytin.

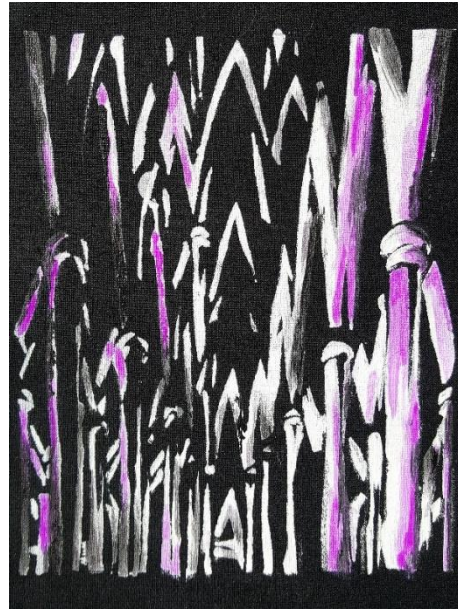
Työskentelyssä käyttämäni kankaanpainovärit -ja pigmentit suorissa värimenetelmissä ovat:

Javana-opac -kangasmaali/peittopainopasta, Emo-Tuotanto Oy:n Emo-Ruiskuemulsio sekä kankaanpainoväripigmentit, kohopasta, kuul-
topainopasta/Emo-painoemulsio sekä peittoväri. Suolatekniikassa käytin lisäksi hienoa ruokasuolaa ja karkeaa merisuolaa.
Lämpösiirtotekniikassa käytin A. Wennström Oy/Serivärin MeltingBase -liimapastaa sekä hopea ja kulta alumiinifoliota.

Kankaanpainantakokeiluja:



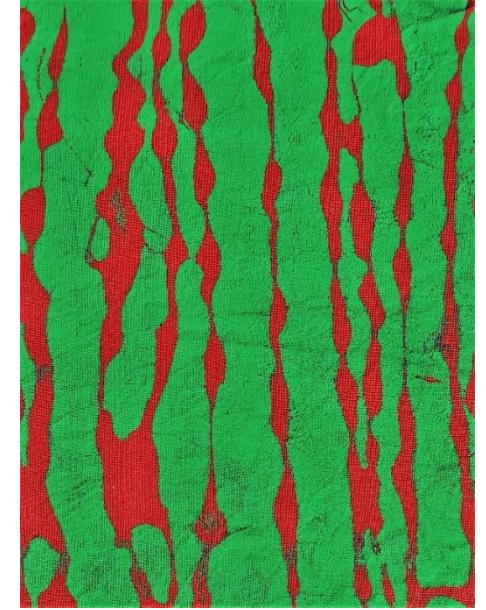
KUVA 1. Lämpöliimapasta ja alumiinifolio, keinoainehka (Weck 2018).



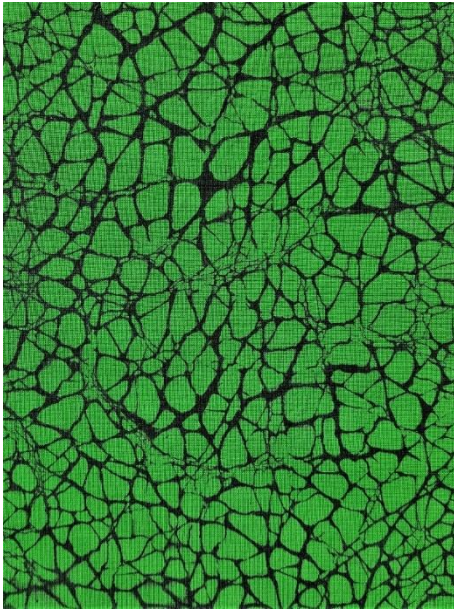
KUVA 2. Muovisabloona ja maalaus, valkoinen peittoväri, musta ja violetti kuultopainopasta, 100 % puuvillakangas (Weck 2018).



KUVA 3. Leimasinpainanta (tiili), kohopasta ja kankaanpainanta väripigmentti 100 % puuvillakangas (Weck 2018).



KUVA 4. Reservi -eli estopainanta, mäntysuopa ja peittopasta 100 % puuvillakangas (Weck 2018).



KUVA 5. Reservi -eli estopainanta, vehnä jauho-vesiseos 1:2, musta kuultopainopasta, 100 % puuvillakangas (Weck 2018).



KUVA 6. Reservi -eli estopainanta, ruis jauho-vesiseos 1:2, pinkki peittoväri, 100 % puuvillakangas (Weck 2018).



KUVA 7. Ruiskumaalaus ja suolatekniikka, ruiskuemulsio ja kankaanpainantaväripigmentit, hieno ruokasuola, 100 % puuvillakangas (Weck 2018).



KUVA 8. Ruiskumaalaus ja suolatekniikka, ruiskuemulsio ja kankaanpainantaväripigmentit, karkea merisuola, 100 % puuvillakangas (Weck 2018).

Materiaalien muokkauskokeiluja ja kuvia erilaisista pinnoista ideoinnin tueksi:



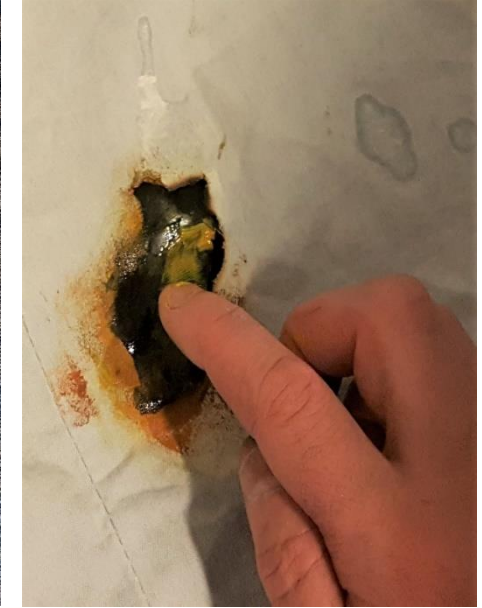
KUVA 9. Materiaalin muokkaamista ompelemalla. Villasekoite, kumilanka, tylli ja sekalaiset kierrätyskangaspalat (Weck 2018).



KUVA 10. Erilaisten kangasmateriaalien yhdistämistä neulahuovutuksen avulla villakankaalle (Weck 2018).



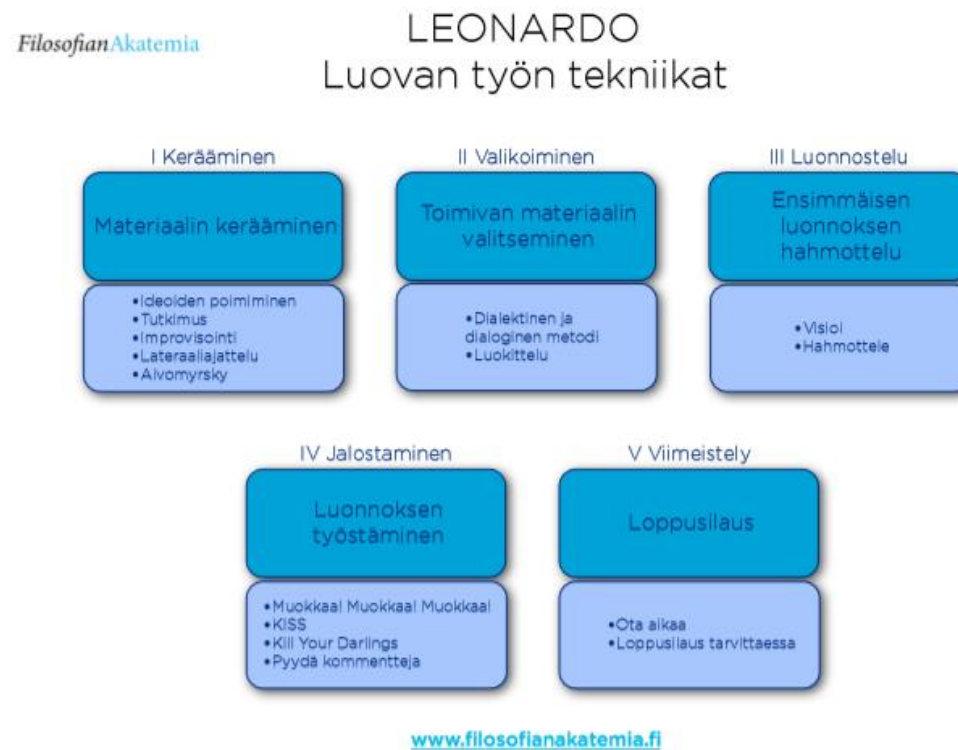
KUVA 11. Kuvassa vanhat farkut, joiden pintaa on rikottu ja käsitelty kuluneen näköiseksi (Weck 2018).



KUVA 12. Palojälkikokeiluja. Palanutta ilmettä hain muokkamalla puuvillakangasta, käyttämällä kuultopainopastaa ja pigmenttejä sekä mustaa peittopastaa (Weck 2018).

3 PUVUSTUSPROSESSIN KUVAUS LUOVAN TYÖN PROSESSIN MUKAAN

Järvilehdon mukaan luova prosessi koostuu erilaisista työvaiheista ja luovaa työtä voidaan tarkastella viisiportaisena prosessina. Luovan prosessin vaiheet ovat kerääminen, valikoiminen, luonnostelu, jalostaminen ja viimeistely. (Järvilehto 2009, 5.)



KUVIO 1. Luovan prosessin vaiheet (Järvilehto 2009, 30).

Ensimmäinen prosessin vaihe, keräämisvaihe synnyttää Järvilehdon mukaan luovan työn perusmateriaalin. Valikoimisvaiheessa eritellään käyttökelpoinen ja pois heitettävä materiaali. Luonnosteluvaiheessa syntyy ensimmäinen kappale työstettävästä aiheesta. Jalostamisvaiheessa kappaletta työstetään lisää. Viimeistelyvaiheessa luovan työn tekijä päättää milloin työ on valmis. (Järvilehto 2009, 5.) Järvilehdon (2009, 6) mukaan luova prosessi ei kuitenkaan välttämättä etene lineaarisesti keräämisvaiheesta viimeistelyyn. Luova prosesissa voi siirtyä intuitiivisesti työvaiheesta toiseen ja aikaisempiin työvaiheisiin voi palata tarpeen niin vaatiessa. Kutakin työvaihetta voi lisäksi edistää erilaisin luovan työn tekniikoin.

Valitsin Järvilehdon luovan työn prosessin opinnäytetyöhöni, sillä työvaiheet sopivat hyvin omien pukusuunnitteluvaiheiden kuvaamiseen. Seuraavaksi pyrin avaamaan työskentelyäni soveltaen Järvilehdon luovan työn vaiheita.

3.1 Kerääminen

Keräämisvaiheen ideana on luoda ja kerätä mahdollisimman paljon materiaalia, josta luovan työn tulos voidaan kehittää myöhempien työvaiheiden avulla. Kerääminen tarkoittaa joko konkreettista keräilyä eli ideoiden poimimista talteen, tutkimustyötä, tai kokonaan uuden materiaalin luomista esimerkiksi joko lateraalisen ajattelun tai improvisoinnin keinoin. (Järvilehto 2009, 6.)

Ideoiden poimiminen talteen on tärkeä työskentelyvaihe pukusuunnittelua aloiteltaessa. Itse kerään ideoita talteen muistivihkooni usein kirjoittelen tai piirrellen ja keräten valmiita kuvia, joiden pohjalta voi lähteä ideoimaan puvustuksen visuaalista ilmettä. Poimimalla ja lajittelemalla kerään Järvilehdon (2009, 7) mukaan itselleni koko ajan kehittyvää idea-arkistoa, johon voi turvautua aloittaessa uusia projekteja.

Keräämisvaiheeseen kuuluu olennaisesti tutkimustyö. Tutkimustyön tarkoitus on muodostaa mahdollisimman laaja käsitys tutkittavasta aiheesta. Tätä voi toteuttaa esimerkiksi tutustumalla aikaisemmin aiheesta tehtyihin tutkimuksiin, tai erilaisia testejä ja kokeiluita tekemällä. Tutkimustyön tuloksena saadaan käytettäväksi usein sekä raakamateriaalia että tutkimustuloksia – uusia oivalluksia aiheesta. Omassa puvustusprosessissa muistiinpanojen ja kuvakollaasien lisäksi keräämisvaiheeseen kuuluu tutkimustyöhön liittyvät kokeilut erilaisista kankaanpainannan tekniikoista.

Tässä työskentelyvaiheessa olimme tavanneet työryhmän ja ohjaajan kanssa tuotantopalaverissa ja olin saanut ideoita puvustuksen visuaalisesta ilmeestä.

Keräämisvaihe ja zombihahmojen suunnittelu lähti kunkin näyttelijän itselleen valitsemansa hahmon perusteella. Zombien vaatteissa tulisi näkymään erilaisia tapaturmien viitteitä. Zombihahmoiksi valikoitui näyttelijöiden toiveiden mukaan punk-balleriina, yöasuun pukeutunut nainen, 7 -vuotias lapsi, apteekkari, sairaanhoitaja, tulipalon viitteitä omaava 80`s -opiskelija, bisnesasuun pukeutunut nainen, nuori mies Zombeja! -musikaalin julisteen mukaisesti puvustettuna, lenkkeilijä, zombimorsian sekä 4 sähköasentajazombia, joilla tulisi olemaan samanlaiset vaatteet. Opinnäytetyössäni tarkastelen lähemmin lenkkeilijän ja tulipalon viitteitä omaavan 80`s -opiskelijazombin, 7 -vuotiaan lapsen sekä bisnesasuun pukeutuneen naisen puvustuksen kehityskaarta.

Halusin jokaisen hahmon puvustuksen toimivan omana roolihahmonaan, mutta myös osana kokonaisuutta. Ohjaaja halusi että zombien puvut eivät tulisi olemaan verisiä vaan tapaturmien aiheuttamat viitteet ja zombiutumisen näkyisi puvustuksessa myös muilla tavoin. Hän toivoi asujen toteutuvan myös joko maanläheisissä väreissä tai siten, että puvustus noudattelee perusvaatetuksen sävyjä, joita voi katukuvasta havainnoida. Hän toivoi myös osan zombeista olevan vasta zombiutuneita kun taas toisten kauemmin zombina olleita, ja se voisi näkyä asuissa päättämilläni tavoilla.

Seuraavaksi minun tuli pohtia tutkia, millainen puvustus kullakin zombihahmolla voisi olla ja mikä tekee hahmosta nimenomaan kyseisen zombin. Onko se likaisuutta, verisyyttä, repaleisuutta? Millaisia värivalintoja? Millaisia zombimaista puvustusta yleensä kuvataan? Halusin tehdä omannäköisen puvustuksen, en kopioida toisten ideoita mutta halusin kartoittaa jo olemassa olevaa tietoa, joten etsin kuvia Internetistä.

Keräsin jokaisesta hahmosta kuvia, jotka mielestäni edustivat mielikuvaani puvustuksen mahdollisesta visuaalisesta ilmeestä ja näytin kuvia sekä tanssijoille että ohjaajalle. Mielestäni on tärkeää, että roolihahmojen rakentaminen tapahtuu pukusuunnittelijan, ohjaajan ja näyttelijän kanssa yhteistyössä heti alusta alkaen.

3.2. Valikointi

Materiaalin keräämisen jälkeen ensimmäiseksi valikoidaan usein käyttökelpoiset materiaalit. Raakamateriaalia käydään läpi kriittisesti analysoiden. Valikointivaiheessa arvioidaan, onko jokin tietty materiaali hyödynnettävissä oleva. Valikointivaiheessa poimitaan kerätyistä materiaalista alkuun parhaimman tuntuiset luonnostelua varten. Kerätyn materiaalin pariin voidaan palata myöhemmin luonnostelu- ja jalostusvaiheessa. (Järvilehto 2009, 13.)

Järvilehdon mukaan valikointia voi lähestyä joko dialektisesti tai dialogisesti. Dialektiikka tarkoittaa perinteistä kriittistä metodia, jossa tarkoituksena on saada arvioitua toimivat ideat toimimattomista. Dialektiikka tuottaa tuloksena joko vahvistuksen siitä, mikä idea on toisia parempi, tai kompromissin useista ideoista. Dialektista valikointimetodia käytetään erityisesti ongelmanratkaisussa. Usein ongelmanratkaisutilanteessa tarkoituksena on löytää toimivin mahdollinen ratkaisu ongelmaan, jolloin dialektinen metodi toimii usein hyvin. Dialektinen metodi tarkoittaaakin ideoiden kriittistä analysointia käytännössä. (Järvilehto 2009, 13.)

Pirkko Anttilan mukaan käytettäessä tekemisperusteisen tutkimuksen eli tekemällä tutkimisen menetelmiä, metodologisen luovuuden perustan, taiteellisen ja suunnitteluosaamisen on oltava luja ja kriittisyyttä tulee harjoittaa ankarasti, jotta näin voi tehdä ja saavuttaa luotettavia ja päteviä tuloksia. (Anttila 2006, 426.) Näin omassa työskentelyssä sekä Järvilehdon dialektista valikointimetodia että Anttilan tekemällä tutkimisen menetelmiä esimerkiksi tekemieni kankaanpainannan kokeiluissa ja niiden soveltuvuuden arvioinnissa zombipuvustuksessa sillä halusin olla varma, että valintani ovat parhimpia mahdollisia niin käytännön kuin visuaalisuudenkin kannalta. Pukuhuolto on olennainen osa esiintymisasujen toimivuutta, säilytystä, puhtaanapitoa ja asujen visuaalisuutta, joten se tulisi myös ottaa huomioon hankintoja tehdessä ja pukuja työstettäessä. Tämä on mielestäni Järvilehdon mainitsemaa valikointivaiheen materiaalien kriittistä läpikäyntiä eli tässä tapauksessa arviointia materiaalin käyttökelpoisuudesta. Myös useat harjoitusvaatteiden ja hankintojen sovituskerrat ja vaatteiden muokkaaminen uudeksi erinäköiseksi näyttelijäntyöntarpeisiin ja zombihahmolle soveltuvaksi, ovat esimerkki omasta kriittisyydestäni pukusuunnittelijana.

Käytännössä valikointi tarkoitti myös sitä, että minun piti päättää, minkä tyyllisiä vaatteita lähdetään kullekin zombille etsimään ja mihin asukokonaisuuksiin lopulta päädytään. Yhdessä tanssijoiden kanssa myös pohdittiin, minkälaiset vaatteet toimisivat tanssijoiden asuina ottaen huomioon kunkin zombihahmon visuaalisten piirteiden lisäksi koreografian ja liikeratojen vaatimat väljyydet ja joustavuudet puvuissa. Mietimme myös, kuinka repaleisia tai ulokkeellisia vaatteita tanssijoilla voi olla, jotta ne eivät ne haittaisi liikkua.

Koska puvustusbudjettimme oli tiukka, teimme myös päätöksen, että etsimme pukuvarastosta löytyviä vaatteita harjoituksia ja luonnostelua varten. Osa vaatteista jäisi todennäköisesti vain harjoitusvaatteiksi, toiset kenties päätyisivät lopulliseen asukokonaisuuteen. Lisäksi meidän piti tiedustella, löytyisikö tanssijoilta omia kenkiä joita käyttää.

Puvustusassistenttini kanssa lähdimme kiertämään kirpputoreja ja kierrätyskeskuksia mahdollisia hankintoja silmällä pitäen.

Järvilehdon mukaan dialektista arviointia voi harjoittaa itsekseen työskennellen tai keskustelemalla muiden kanssa. Tällöin käydään läpi ajatuksia ja ideoita ja pohditaan, miksi tietyt ideat ovat olennaisempia työn kannalta ja toiset eivät. Tarkoituksena on saada aikaan parhaimmat ideat, tai tunnistaa yksi paras vaihtoehto. (Järvilehto 2009, 13.) Hankintareissut olivatkin tässä vaiheessa paljon keskustelua ja mietintää, millaisia ostoja tekisimme ja mitkä olisivat toimivimmat ideat saada hahmoihin haluttua zombimaista ilmettä. Teimme myös alustavia hankintoja.

Luovan työn oppaassa valikointivaiheen luokittelumetodilla tarkoitetaan tarkasti rajattujen luokittelujen tekemistä meneillään olevan tehtävän ehdoilla. Ideoita voi luokitella lukemattomin eri tavoin. Luokittelu voi myös rajoittaa liikaa tekijän ajattelua. Luova työ edellyttää kuitenkin Järvilehdon mukaan selkeät rajat, jotta päästäisiin hedelmällisiin lopputuloksiin. (Järvilehto 2009, 14.) Myös meidän projektissa selkeät rajat eli tiukka budjetti toi puvustushankinnoille raamit. Lisäksi koska budjetti ja aika oli rajallinen, päädyin siihen, ettei minulla olisi aikaa valmistaa asuja alusta alkaen vaan tulisimme toteuttamaan puvustuksen valmisvaatteita hyödyntäen. Muokkasimme vaatteet näyttelijöiden mitoille ja zombihamoon sopiviksi. Zombimaisuuden toteuttaisin asuihin erilaisin pinnanmuokkauksen ja kankaanpainannan keinoin siten, että valitsemani tekniikat toimivat käytännössä joko yksin tai erikseen tai yhteensovittaen. Toimimattomat ideat hylkäisin. Puvustuksen värimaailma tulisi olemaan värikäs, ei pelkästään maanläheisiä sävyjä mukaileva.

3.3 Luonnostelu

Luonnosteluvaiheessa luovan työn tulos konkretisoituu ensimmäisen kerran. Luonnosvaiheessa teoksella on useimmiten jo alustava muoto. Tässä vaiheessa suuret linjat alkavat olla selvillä ja tiedetään mitä ollaan tekemässä. (Järvilehto 2009, 15.) Olimme tehneet tässä vaiheessa jo hankintoja ja ideat pukusuunnitteluun olivat jo melko pitkällä.

Koska päätin Zombeja! -musikaalissa olla piirtämättä pukuluonnoksia, tulisi luonnostelu tapahtumaan hankintojen ja harjoitusvaatteiden pohjalta. Pyrin suunnittelussa siihen, että jokainen zombihahmo olisi selkeästi oma roolinsa, mutta täydentäisi ja olisi osa kokonaisuutta. Salmelan ja Vanhatalon (2004, 68) mukaan roolihahmo alkaa kehittyä näyttelijän ja roolin päällekkäisyydestä. Harjoitusten ja vaatteiden avulla luodaan pukuluonnokset, niin myös meidän projektissa. Tanssijat olivat ottaneet harjoitusvaatteita käyttöönsä ja seurasin harjoituksia muistiinpanoja tehden. Keskustelimme myös vaatteiden hyvistä ja huonoista puolista.

Luonnosteluvaiheen visiointi tarkoittaa Järvilehdon oppaassa sitä että ensiksi tulisi hyödyntää mielikuvitusta ja pyrkitä muodostamaan mahdollisimman rikas mielikuva lopullisesta työn tuloksesta. Tämän jälkeen hyödynnetään kuvitellessa eri aisteja kuten tunto-, kuulo- ja näköaistia. Pyritään mahdollisimman rikkaaseen ja monipuoliseen mielikuvaan. Luova työ ei välttämättä vaadi tarkkaan rajattuja ideoita, mutta mitä monipuolisemmin visioidaan, sitä helpompaa ja mukavampaa työ on tehdä loppuun. (Järvilehto 2009, 16).

Visioidessani mieleeni kehittyi jo melko selkeä kuva, miltä kokonaisuus ja kukin zombihahmo tulisi näyttämään. Päätin millaisia pinnanmuokkaus ja kankaanpainannan tekniikoita tulisin hyödyntämään jos ne toimisivat käytännössä. Koska olen hyvin visuaalinen ihminen, näin mielessäni jo paljon yksityiskohtia joita voisin toteuttaa, mutta pidin vielä tässä vaiheessa toteutusmahdollisuudet auki, sillä kankaanpainantaan tarkoitettut materiaalit olivat vielä hankkimatta.

3.4 Jalostaminen

Laadukkaan lopputuloksen kannalta myös pois heitetyt materiaalit ovat yhtä olennaisia kuin se, mitä lopulta kuullaan ja nähdään. Luova työ harvoin valmistuu ensimmäisten pensselinvetojen aikana. Luova työ on vivahteikas prosessi, jossa tuotetaan, muotoillaan ja hiotaan materiaalia jotain lopputulosta kohti. Tärkeää on tunnistaa työn olennaiset osat ja poistaa siitä loput. Jalostamisvaiheessa työtä arvioidaan kriittisesti kokonaisuutena, ja poistetaan kokonaisuutta tukemattomat osa-alueet. Samaten tarvittaessa voidaan lisätä ainesta tukemaan hahmotelmaa. Jalostamisvaiheelle ominaista on vuorotella kokonaiskuvan ja pikkutarkkojen yksityiskohtiin keskittymisen välillä. Tärkeää on luoda kokonaisuus, jossa kaikki yksittäiset elementit ovat keskenään hyvässä tasapainossa. (Järvilehto 2009, 18.)

Zombeja! -musikaalin pukusuunnittelussa tämä tarkoitti käytännössä pukusovituksissa ja harjoituksissa ei hyväksihavaittujen vaatekappaleiden lopullista hylkäämistä ja uusien hankkimista tilalle. Esimerkkinä tästä mainittakoon lapsizombin paidan, housujen ja päähineen vaihtuminen toiseen, lenkkeilijäzombin yksityiskohtien kuten hikipannan ja housujen koristeraitojen lisäämistä ja bisnesazombin kenkien vaihtuminen useaan kertaan lopulta päätyen tanssijan omiin tossuihin. Lisäksi halusin, että osalla zombeista tulisi olemaan enemmän, toisilla vähemmän viitteitä erilaisiin tapaturmiin. Tämä tarkoitti käytännössä sitä, että osa zombien vaatteista tulisi olemaan puhtaampia ja ehjempää kuin toiset eli vähemmän muokattuja ja painettuja ja värimaailmaan eri sävyisiä jotta kokonaisuudesta tulisi mielenkiintoinen.

Tässä vaiheessa olin tehnyt erilaisia kankaanpainanan kokeiluja hakien mielessäni puvustuksen kokonaisilmettä ja mahdollisia yksityiskohtia. Olin myös alkanut muokkaamaan vaatteita ompelemalla, kuluttamalla, repimällä ja polttamalla tuodakseni asuihin zombimaista ilmettä. Kankaanpainannan tekniikoiksi valikoitui ruiskumaalaus ja suolatekniikka, leimasinpainanta ja maalaaminen eri värisiä pigmenttejä, pastoja ja emulsioita hyödyntäen, sillä ne olisivat nopeita ja edullisia tekniikoita toteuttaa näyttävää visuaalista ilmettä.

Olen hyvin tarkka yksityiskohdista ja kokonaisuuksista, ja kaiken täytyy toimia lavalla yksin ja yhdessä. Olen tarkka myös kädenjäljestäni ja halusin kaiken toimivan myös pukuhuollossa. Pesin osaa vaatteista useamman kerran kankaanpainantatekniikoiden välissä. Kaikki materiaalit eivät olleet luonnonkuitua, joten värien pysyvyydestä en voinut olla varma. Virheisiin kesken esityskauden ei olisi varaa, ne olisi poistettava tässä vaiheessa. Esimerkiksi lenkkeilijäzombin pyöräilypaita ja verkkahousut olivat synteettisiä materiaaleja joista en ollut varma, tulisivatko pastat ja pigmentit pysymään niissä. Jokaisella muokkaus- ja pesukerralla tulin kuitenkin varmemmaksi sekä oman työni jäljestä että käyttämästäni materiaaleista ja tiesin suunnan olevan se, jota tavoittelinkin. Jokainen vaihe vei työtä valmiimmaksi.

Jalostamisvaiheessa myös keskustellaan ja pyydetään kommentteja. Dialogikeskustelussa tarkoituksena on pyrkiä ymmärtämään kaikkien osallisten näkökulmia ilman kriittisyyttä. Keskustelussa keskitytään kehittämisenarvoisiin elementteihin negatiivisten sijaan. (Järvillehto 2009, 21.)

Pyysin puvustusassistenttini, näyttelijöiden ja ohjaajan kommentoivan siihen mennessä työstämiäni asuja ja niiden toimivuutta. Toivoin rehellistä ja suoraa palautetta koska minulla olisi vielä mahdollisuus lisätä, muuttaa tai poistaa toimimattomia elementtejä puvustuksessa. Sain kuitenkin hyvää palautetta kaikilta, joten isompia muutoksia ei tarvitsisi visuaalisen ilmeen puolesta tehdä. Puvut toimivat näyttelijän työssä ja lavalla yhdessä lavasteiden ja valojen kanssa.

3.5 Viimeistely

Luova työ tulisi osata lopettaa ajoissa. Kun työtä on jalostettu riittävästi, viimeistellään se eli päätetään lopettaa sen työstäminen. Viimeistely on keskeinen työvaihe, sillä silloin katkeaa luovalle työlle tyypillinen loputtoman hiomisen kierre. Luovaa teosta voisi yleensä muokata loputtomiin, mutta jossakin vaiheessa on vain tehtävä päätös, että työ on valmis. (Järvilehto 2009, 23.)

Omalta kohdaltani viimeistelyvaihe oli zombipuvustuksen suhteen melko helppo. Olin alkujaan hieman skeptinen kuinka osaisin ja ehtisin toteuttamaan ideani, mutta tein tehokkaasti töitä ja visioni visuaalisesta ilmeestä toteutui paremmin kuin ajattelin. Toki joidenkin zombien asuissa on yksityiskohtia, joita voisi edelleenkin viimeistellä ja parannella, mutta päätin, että puvustus on valmis. Etäisyyden ottaminen on selkeyttänyt ajatuksiani siitä, ettei kaiken tarvitse olla täydellistä, vähempikin riittää.

Järvilehdon mukaan luovuus on taito, jonka kuka tahansa voi opetella. Olennaista on utelias mieli ja halu oppia uutta. Hänen mukaan jotkut ovat luovempia kuin toiset, mutta jokainen voi oppia luovaksi oikeita metodeita käyttämällä. (Järvilehto 2009, 25.) Pukusuunnittelua Zombeja! -musikaaliin on ollut yksi teatterityöni merkittävimmistä projekteista. Järvilehdon oppaaseen tutustuessani olen todennut työskennelleeni vuodet hyvin pitkälti hänen oppien mukaan vaikka en ole ajatellut työtavoilleni olevan tutkittua tietoa. Ehkä käyttämällä toimivia inspiroivia ja luovuutta lisääviä tekniikoita, minäkin kehityn pikku hiljaa luovaksi mestariksi.

4 KEHITYSKAARI IDEOISTA VALMIIKSI ASUIKSI

4.1 Lenkkeilijäzombi

Näyttelijä toivoi itselleen zombihahmoa, joka olisi pukeutunut lenkkeilijän asuun.

Ohjaaja toivoi osan zombeista olevan tuoreempia eli vasta zombiutuneita, ja osan vanhempia eli jo kauemmin zombeina olleita. Zombeilla saisi olla myös jokin viite tapaturmaan, likaisuutta tai räjäisyyttä. Lisäksi zombeihin haluttiin vaihtelevuutta puhtauden, materiaalien muokkauksen ja kankaanpainannan erilaisten variaatioiden väliltä.

Järvilehdon luovan työn prosessin mukaisessa keräilyvaiheessa sain idean lähteä hakemaan lenkkeilijäzombille pitempään zombina ollutta, maatunutta, rosoista, kuraista ja jopa kivimateriaalia muistuttavaa visuaalista ilmettä ja yksityiskohtia (kuva 13., s. 30). Ensimmäisessä kuvassa näkyy keräilyvaiheen ideakuva, joka on lainattu Internetistä. Valikointivaiheen dialektisen motodin käyttäminen ja luonnosteluvaiheen visiointia näkyy 14., s. 30. kuvan tanssijan asukokonaisuudessa sekä kriittisessä arvioinnissa siitä,

mitkä pinnanmuokkauksen ja kankaanpainannan tekniikat toisivat asuun halutun visuaalisen ilmeen. Näin mielessäni selkeänä visiona millaisen yleisilmeen ja yksityiskohtia asuun tulisin hakemaan. Päädyin lopulta toteuttamaan lenkkeilijäzombin asukokonaisuuden pinnanmuokkaukset repien ja kuumailmapistoolin avulla reikiä polttaen, painannat ruiskumaalauksen ja suolatekniikan keinoin sekä käyttämällä kuultopastaa, peittopastaa, kohopastaa sekä kankaanpainoväripigmenttejä. Kuvassa 15. näkyy jalostamisvaiheen työvaiheita kun painoin, lisäsin, pesin ja taas lisäsin pastoja ja pigmenttejä lopulta päätyen haluttuun viimeistelyvaiheen lopputulokseen joka näkyy isoimmassa kuvassa 16.

Lenkkeilijäzombi

KUVA 13. Keräily

KUVA 14. Valikointi

KUVA 15. Jalostaminen

KUVA 16. Viimeistelyvaihe. Lopullinen asukokonaisuus (Kairento 2018).



4.2 80`s -opiskelijazombi

Tanssija sai ajatuksen olla yliopistoa käyvä kasariasuun pukeutunut opiskelija, joka olisi muuttunut zombiksi.

Koska halusin käyttää zombien asujen visuaaliseen ilmeeseen erilaisia materiaalien muokkaus- tekniikoita, heräsi mielenkiinto siihen, mitä kangasta polttamalla saisi aikaan. Sain idean, että tanssija olisi zombiutumisen jälkeen joutunut tapaturmaan, jossa hänet vaatteensa olisivat osittain palaneet.

Kuvassa 17. näkyikin yksi Järvilehdon luovan työn prosessin keräilyvaiheen aikaisista ideakuvista, jonka löysin Internetistä. Viehätyin ideasta tehdä vaatteeseen pienempiä palojälkiä, sillä tanssijoiden vaatteet eivät saisi olla liian repaleisia, jotta ne eivät vaikeuttaisi liikkumista.



80`s opiskelijazombi

KUVA 17. Keräily, KUVA 18. Valikointi, KUVA 19. Valikointi ja luonnostelu, KUVA 20. Jalostaminen ja viimeistely. Lopullinen asukokonaisuus (Kairento 2018).

Valikoimisvaiheen pukusovituksia näkyy kuvassa 18., s. 31. Alimmasta kuvasta 19., s. 31 näkyy hyvin Järvilehdon valikoimis -ja luonnosteluvaihetta, sekä Anttilan tekemällä tutkimisen menetelmiä kun lähdin tekemään suoraan saksilla ja kaasusytyttimen liekillä reikiä. Luotin siihen, että lopputuloksesta tulisi toimiva. Pesin myös asuja polttamisen jälkeen tuoksujen minimoimiseksi ja tuhkien poistamiseksi. Päätin maalata kankaanpainovärejä, ruiskuemulsiota ja kankaanpainopigmenttejä hyödyntäen tekemieni reikien reunoihin tuhkan ja palojäljet. Jalostusvaiheessa pyysin harjoitusten aikaisia kommentteja näyttelijältä ja puvustusassistentiltani. Palaute olin erinomaista, sillä näyttelijä tykkäsi ja assistenttini luuli, että palaneiden reikien reunaväriytykset olivat palaneeseen kankaaseen jäänyttä väriä, ei kankaanpainoväreillä maalaamaani, joten ne näyttivät hyvin aidoilta. Kuvasta 20., s. 31 näkyy työskentelyn jalostus -ja viimeistelyvaihetta ja lopullinen asukonaisuus.

4.3 7 -vuotias lapsizombi

Tanssija halusi zombilleen lapsiroomiin. Mietinnän aiheeksi muodostui, mitä voisivat olla tapaturman viitteet, joita lapsen asussa näkyisi. Koska lapset ovat usein leikkisiä ja tykkäävät peuhata lammikoissa, virisi idea mutaisesta ja sotkuisesta lapsesta, jonka asun värimaailma mukailisi ruskean ja vihreän sävyjä. Kuva 21., s. 34 on ideakuva Internetistä, Blackwood Susannan (2012) Muddy boys eli suomennettuna mutaiset pojat.

Valikoiminen, luonnosteluvaihe sekä jalostamisvaihe korostuivat lapsizombin asukokonaisuuden kehityskaassa.

Järvilehdon mukaan luova työ edellyttää selkeitä rajoja (Järvilehto 2009, 14). Meillä puvustusbudjettimme asetti ne rajat, joten meidän tulisi ensin etsiä pukuvarastosta sopivia harjoitusvaatteita tanssijalle. Mietimme myös, millaisia vaatteita 7-vuotiaat lapset käyttävät. Tanssijalle valikoitui lopulta kolmet housut, kaksi paitaa ja kahdet kengät sekä pipo ja lippis harjoitusvaatteiksi. Jalostamisvaiheessa ohjaaja ei pitänyt kuvassa 22., s. 34 olevasta valkoisesta paidasta, joten lopulta päädyimme vihreä raidalliseen puuvillapaitaan, vaaleisiin farkkuin, tennareihin ja lippikseen. Nämä tulisivat toimimaan lapsizombin pukuluonnoksena, jota lähdetäisiin työstämään eteenpäin.

Luonnosteluvaiheen visioinnissa mielessäni olikin jo selkeä kuva, millaisia pinnanmuokkauksia ja kankaanpainannon tekniikoita tulisin käyttämään, sillä pääosin puuvillaiset vaatteet oli helppo värjätä tai maalata kankaanpainoväreillä. Ne olisi helppoa myös huoltaa ja pestä 40 asteen vesipesussa. Pukuhuollon helppoutta tuli miettiä, sillä näyttelijät tulisivat itse huoltamaan pääosin tanssiasunsa. Koska lapsizombi oli mielikuvani mukaan pyörinyt mudassa ja ruohikossa tai sammaleessa, päädyin repimään ja leikkelemään vaatteita risaisemman näköiseksi ja käsittelemään asukokonaisuuden ruiskumaalausta, kankaanpainannon väripigmenttejä sekä suolatekniikkaa yhdistäen halu-

tun visuaalisen ilmeen saamiseksi. Käsittelin vaatteet useaan kertaan välillä vesipesten ne, jotta saisin lopputuloksesta tarpeeksi moniulotteisen ja vivahteikkaan näköisen. Kuvassa 23. on kokeilu ruiskumaalauksen ja suolatekniikan yhdistelmästä. Kuvassa 24. on lopullinen lapsizombin viimeistelyvaiheen asukokonaisuus näyttelijän yllä.



7 -vuotias lapsizombi

KUVA 21. Blackwood Susanna 2012. Muddy boys.

KUVA 22. Jalostaminen

KUVA 23. Luonnostelu

KUVA 24. Viimeistely. Lopullinen asukokonaisuus

4.4 Bisnesasuzombi

Näyttelijä toivoi saavansa itselleen bisnesmäisen fiksun asun, johon voisi kuulua yläosaksi esimerkiksi jakku. Hän kertoi minulle myös ideasta, että hänen asussaan olisi renkaanjalkiä eli hän olisi joutunut auton yliajamaksi. Kuvassa 25., s. 36 on Internetistä löytämäni ideakuva traktorinrenkaasta.

Järvilehdon luovan työn prosessin mukaisessa luonnostelu- ja jalostamisvaiheessa vaiheessa sovittelimme näyttelijän kanssa erilaisia pukuvarastolta löytyviä yläosia, muun muassa erilaisia jakkuja. Mikään yläosa ei toiminut harjoitusvaatteena, sillä yläosien materiaalit eivät joustaneet tanssiessa tarpeeksi, joten mietimme materiaalivaihtoehtoja, jotka mukailisivat tanssijan liikkeitä. Päädyimme lopulta kierrätyskeskukselta löytämään ruskeaan neuleeseen, tanssijan omiin treenitrikoihin ja balettitossuihin. Kuvassa 26., s. 36 näyttelijä on pukusovituksissa.

Pirkko Anttilan mukaan luovan prosessin tulee perustua tekijän olemassa olevaan osaamiseen ja kannattaa aloittaa refleктоimalla aikaisemmin saatuja kokemuksia kuten minun tapauksessa aikaisempaa kokemusta erilaisten materiaalien muokkauksen ja kankaan painantojen tekemisestä. Tekemisperustaisen luovan prosessin tutkimuksessa on oikeus lainata, muokata ja soveltaa muiden taiteen alojen menetelmiä. (Anttila 2006, 425–426.) Visuaalisuuteni ansiosta näinkin mielessäni jo selkeän kuvan, miltä lopullinen asukokonaisuus tulisi näyttämään joten ryhdyin suoraan työhön. Päätin soveltaa erilaisia tekniikoita ja menetelmiä: muun muassa ompelemista ja maalaamista kankaanpainoväreillä erilaisia kankaanpainannan pastoja ja pigmenttejä hyödyntäen. Koska pidän näyttävistä yksityiskohtista, halusin asukokonaisuudessa näkyvän sekä näyttelijän toivomia viitteitä auton yliajamaksi tulemisesta, että viitteitä ihmisvartalon sisälmyksiin ja luihin. Löysin teatterilta vanhan luurankopuvun, josta päätin käyttää yksityiskohtia luodessani visuaalista ilmettä neuleeseen ja hankin vanhan autonrenkaan leimasinpainantaa varten.

Kuvassa 27. näkyy neuleen vasemmassa hiassa olevasta yksityiskohta. Olen käyttänyt siinä materiaalin muokkauksessa ompelua ja kankaanpainannan tekniikoista maalausta peitto- ja kohopastaa hyödyntäen.

Yhdistellen erilaisia kankaanpainannan tekniikoita ja materiaaleja lisäten ja poistaen, pääsin lopputulokseen johon voin olla tyytyväinen. Jalostamisvaiheessa tarkastellaankin työtä kriittisesti kokonaisuutena, ja poistetaan sellaiset osat, jotka eivät tue kokonaisuutta. Samaten tarpeen vaatiessa lisätään elementtejä tukemaan hahmotelmaa.

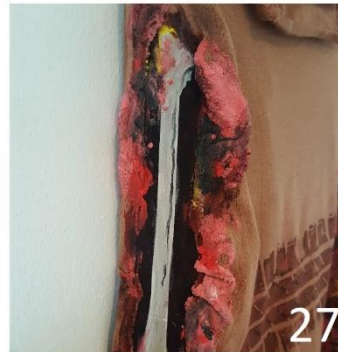
Jalostamisvaiheelle ominaista on vuorotella kokonaiskuvan ja pikkutarkkoihin yksityiskohtiin keskittymisen välillä. Tärkeää on luoda kokonaisuus, jossa kaikki yksittäiset elementit ovat keskenään hyvässä tasapainossa. (Järvilehto 2009, 18.) Mielestäni bisnesasuisella zombilla ne ovat (kuva 28).



25



26



27



28

5 PALAUTTEET

Pyysin kaikilta 9 tanssijazombilta, puvustusassistentiltani ja ohjaajalta palautetta pukusuunnitteluprosessiini liittyen. Lisäksi olen kuullut ja nähnyt sekä suullisia että kirjallisia kommentteja katsojilta ja kerännyt niitä talteen.

Opinnäytetyössä tarkastelin 4 eri zombihahmon kehityskaarta, mutta liitteeseen 2., s. 42, laitoin valokuvia myös muista musikaalin zombitanssijoista, jotka antoivat minulle palautetta ja joita myös muiden antamat palautteet koskevat.

Poimintoja palautteista:

Huomasi kyllä, että nyt on oikea ammattilainen työssään, koska koko prosessi tuntui menevän täysin kivuttomasti. Suuri kiitos, että puvustajana otit huomioon myös näyttelijän toiveet ja kysyit ja keskustelit, etkä vain määrännyt asua. (tanssija)

Tuntui että esiintyjän ehdotuksia ja ideoita otettiin vastaan sekä niitä kuunneltiin. On tärkeää ettei visio tule esteeksi vaan on osa sitä. Lisäksi koin että kun osalla meistä kuitenkin on muitakin vaatteita / asusteita, ne suunniteltiin juurikin niin että ne sai päälle ja pois tarvittaessa nopeasti. (tanssija)

Kankaat soveltuvat hyvin fyysiseen hahmoon ja ulkonäkö kertoo mielestäni kyseisen zombien tarinan. Erityisesti pidän kurasta/ravasta jota ilmeisesti pintamuokkauksella on tehty. (tanssija)

Asussani kaikki tanssiliikkeet onnistuivat vaivatta.(tanssija)

Hurjasti on keuhuttu yleisön ja tuttujen taholta. Asut ovat olleet iso osa zombi maailman luonnissa ja kauhuaspektin luojana. (näyttelijä)

Ensireaktio asusta oli ”Oho, wau!”. Olin erittäin tyytyväinen, sillä asu oli todella hieno. (tanssija)

Olen kuullut, että oma hahmoni erottuu joukosta ja "on hienoin ja pelottavin". Tykkään kovasti, tulee aina asennemeininki, kun pistää vaatteet päälle! (tanssija)

Oli mukavaa, että asun peseminen oli niin helppoa ja pesemiseen sai hyvät ohjeet. (tanssija)

Oli ihan eri esiintyä kun sain asun ylleni. (tanssija)

Veri näytti superaidolta ja olin siitä tosi iloinen! Asusta tuli sellainen olo, että olisin ihan oikeasti oikea zombi. (tanssija)

Kanssänäyttelijöiden kanssa ollaan ihasteltu, miten hyviä ja taidokkaita yksityiskohtia olet asuihin tehnyt. Ei mitään ideaa, kuinka olet saanut näyttämään esimerkiksi erään toisen zombien verisen aamutakin tai oman hahmoni paloreiät niin aidolta.(tanssija)

Zombien ulkonäköä on kehattu paljon, niin maskeja kuin puvustustakin. On ollut hienoa kuulla, miten jotkut yksityiskohdat meidän vaatteissa (kuten veri, renkaan jäljet, kura/rapa yms.) herättää niin hilpeyttä kuin sitten lempeä mielistä pelkoakin. (tanssija)

Saran kanssa on ihana työskennellä ja hän osaa aina yllättää. (tanssija)

Mä koko mädästä zombiesydämeistäni suosittelen tätä musikaalia kaikille.(katsoja)

Mä olen ylpeä että TaYT:lla on yleensäkin intohimoista, tasokasta, kokeilevaa, tutkivaa ja aitoa meininkiä. (katsoja)

Yhteistyömme sujui mielestäni jälleen kerran hyvin. (puvustusassistentti)

Asuissa on zombimaisuutta, minkä ansiosta zombit erottuvat näytelmän ihmishahmoista visuaaliselta ilmeeltään eivätkä pelkästään eleiden ja esiintymisensä ansiosta.(puvustusassistentti)

Itse pääsin myös toteuttamaan muutamia mielenkiintoisia asuja (esim. morsianzombin häämekko ja sähköasentajazombien logot) enkä joutunut pelkästään tekemään lahkeen lyhennyksiä ja housun kavennuksia. Pääsin myös jonkin verran vaikuttamaan asukokonaisuuksiin vaatteiden hankintavaiheessa. Vaikka en päässytäkään sivusta seuraamaan esim. juuri kohopastan käyttöä, opin kuitenkin, miten monin tavoin kangasta voi eri tekniikoilla muokata. (puvustusassistentti)

Lenkkeilijäzombi särähti aluksi korvaani, mutta lopputulos on yksi lemppareistani! En ymmärrä miten vaatteen pinnasta on saatu niin omituisen rosoisen hieno. (ohjaaja)

7-vuotiaan pikkupojan kohdalla minulla jäi erityisesti mieleen se, kuinka tarkasti Sara kuunteli ajatuksiani puvustukseen liittyen. Kun treenien jälkeen pkkuisen haikailin aiemmin nähdyn paidan perään, niin johan kyseinen paita oli seuraavissa treeneissä tehnyt paluun – ja nextille levelille vietyä tietysti! (ohjaaja)

80`s -opiskelijazombilla on mahtava kasarityyli! Poltetun näköiset yksityiskohdat ovat upeita! (ohjaaja)

Kun näyttelijä esitti ajatuksensa auton alle jääneestä zombiasta ja autonrenkaan jäljistä vaatteessa, mietiskelin itsekseen, mahtaakohan tuollaisen toteuttaminen olla mahdollista. Sara osoitti, että tottahan toki on! Ja vielä kylkiluut kaupanpäälle – vau! En ylläty enää mistään. (ohjaaja)

Huomionarvoista on se, että zombien vaatteet kertovat erilaisia tarinoita. Tärkeää mielestäni on myös se, että jokaisessa hahmossa ei le nähtävillä niin isoa ”juttua”, vaan joukossa on vaatteiden puolesta myös taviksia. (ohjaaja)

Sara on mielestäni ollut hyvin tarkkaavainen sen suhteen, mitkä asut toimivat liikkeessä ja mitkä eivät, ja muutoksia on tehty empimättä sen mukaan. Osa ideoista ovat olleet lähtökohtaisesti aika villejä, mutta Sara on jatkokehitellyt asuja ja saanut ne toimimaan lennokkaimpienkin tanssien pyörteissä! Kaiken kaikkiaan hirmuisen tyytyväinen olen puvustukseen!! (Ohjaaja)

6 POHDINTA

Tässä luvussa pohdin musikaalin suunnittelu -ja toteutusprosessin onnistumista alusta loppuun asti. Työni on sisältänyt matkan varrella paljon itsereflektiota, joka on toiminut hyvänä työkalunani arvioida kriittisesti valintojani, ja siten kehittyä suunnittelijana. Käyn läpi asettamiani tavoitteita ja sitä, miten onnistuin niihin pääsemisessä.

Halusin opinnäytetyön aiheekseni sellaisen esittävän taiteen pukusuunnittelutyön, jossa voisin vastata koko pukusuunnitteluprosessista alusta ensi-iltaan asti ja sain sellaisen. Zombeja! -musikaali on ollut yksi isoimmista teatteriproduktioista, joista olen itsenäisesti ikinä vastannut. Samalla se oli budjetin pienuudesta johtuen iso haaste jonka otin ilolla vastaan. Ajattelin haasteiden kautta pystyväni kehittymään vaatetusmuotoilijana, pukusuunnittelijana ja teatterin tekijänä nyt ja tulevaisuudessa. Lisäksi teatterityö ja musikaalin aihe, zombit, kuvaa hyvin mielenkiinnon kohteitani ja intohimoani esittävän taiteen pukusuunnittelua kohtaan.

Työni tavoitteena on ollut toteuttaa Aino Putaalan ohjaamaan Zombeja! -musikaaliin visuaalisesti näyttävä puvustus, tuoda esille näkemystäni, keinoja ja tapoja toteuttaa puvustukseen zombimaista ilmettä materiaalien muokkauksen ja kankaanpainannan keinoin. Zombimaisuuden tuli toimia tanssijoiden asuissa, tuoda kauhugenren viitteitä esille tekijän näköisesti, miellyttää visuaalisesti sekä minua itseäni, tanssijoita, ohjaajaa että katsojia. Vaikka kyse on tanssipuvuista, joiden tulee ensisijaisesti mahdollistaa liikkuminen, painotin opinnäytetyössäni nimenomaan pukujen visuaalisen ilmeen luomisprosessia, ja rajasin aiheen 4 zombihahmon tarkasteluun. Materiaalien muokkaukseen valitsin ompelemisen, tekstiilien rikkomisen saksilla leikaten, repien, kuluttaen ja polttaen. Kankaanpainantaan valitsin leimasinpainannan, ruiskumaalauksen ja suolatekniikan sekä maalaamisen eri pastoilla ja pigmenteillä, jotka olivatkin mielestäni onnistuneita valintoja osaksi vahvan visuaalisen ilmeen luomistyötä. Puvut toimivat yhdessä myös valojen ja lavasteiden kanssa täydentäen käsi-

kirjoitettua tarinaa. Koska visuaalisen ilmeen luominen pukuihin oli tässä työssä se juttu, lisäsin raporttiin myös paljon tanssijoilta, puvustusassistentilta, ohjaajalta ja katsojilta saatuja palautteita, jotka kertovat mielestäni sitä, että onnistuin tavoitteissani kaiken kaikkiaan hyvin.

Valitsin opinnäytetyöhöni Lauri Järvilehdon Luovan työn prosessin kuvaamaan puvustusprosessin eri vaiheita. Luova prosessi koostuu erilaisista työvaiheista, jotka sopivat erittäin hyvin tähän pukusuunnittelutyöhön. Luovan prosessin työvaiheiden ja tekniikoiden avulla sain selkeytettyä itselleni puvustusprosessin eri vaiheita, ja ne tukivat ja täydensivät jo aiemmin hankkimaani kokemusta ja taitoja pukusuunnitteluun liittyen. Tekemällä tutkimisen menetelmät toimivat myös työssäni luontevasti, sillä materiaalien muokkaukset ja kankaanpainannan tekniikoiden käyttäminen erilaisine pastoineen ja pigmentteineen olivat itsessään tutkimusmatka, jonka lopullista tulosta oli oikeastaan mahdoton täysin ennakoida. Prosessin työvaiheet ja valitsemani tutkimisen menetelmät olivat mielestäni perusteltuja ja auttoivat pääsemään tavoitteeseeni. Aion todennäköisesti hyödyntää saamiani oppeja tulevaisuuden teatteriproduktioissa. Toivon lisäksi, että tästä työstä, esitellyistä työvaiheista ja tekniikoista innostuvat ja hyötyvät myös esimerkiksi alan ja esittävän taiteen pukusuunnittelusta kiinnostuneet opiskelijat ja alalla työskentelevät henkilöt.

Koko pukusuunnitteluprosessi sujui mielestäni suhteellisen helposti. Yhteistyö toimi koko työryhmän kesken, kaikki tuntuivat olevan hyvin motivoituneita ja kaikilla oli selkeä yhteinen päämäärä toteuttaa laadukas ja visuaalisesti näyttävä musikaali. Erityisesti olen iloinen näyttelijöiden ja tanssijoiden kanssa tehdystä yhteistyöstä, sillä ilman heidän ideoitaan, avoimuutta ja heittäytymistaitojaan puvustusprosessi olisi voinut olla paljon työläämpi. Nyt haasteita lähinnä asettivat aika ja pieni 200€ puvustusbudjetti, joka rajoitti visuaalisen ilmeen luomista jonkin verran kun kaikki asukokonaisuudet piti löytää joko ilmaiseksi, tai hyvin edullisesti jotta jäisi varaa myös itse zombimaisuuden luomiselle pinnanmuokkausten ja kankaanpainannan keinoin. Pukuhankintojen osalta onnistuin kuitenkin pysymään bud-

jetissa, kankaanpainantaan hyödynsin myös omia materiaaleja ja välineitä. Ammatilliseen kehittymiseeni liittyi kiinteästi itsenäisen työskentelyn lisäksi myös tiivis yhteistyö puvustusassistentin kanssa. Vaikka vastasin pukusuunnittelusta, annoin mielestäni assistentilleni vastuuta ja tarpeeksi haastavia tehtäviä. Yhteistyömme sujui oikein hyvin.

Harjoitusvaatteet ja lopulliset puvut valmistuivat ajoissa vaikka lopussa tulikin kiire. 19 roolihahmon puvustaminen, joista 14 oli zombihahmoja sekä pinnanmuokkauksen ja kankaanpainan tekniikoiden käyttäminen visuaalisuuden luomisessa noin 2 kuukauden aikana oli tiivis rupeama. Esityskauden aikaisia pieniä korjauksia olen joutunut myös jälkikäteen tekemään, mutta se on mielestäni osa omaa työryhmäläisen rooliani ja ammattilaisuutta, joka kuuluu tähän prosessiin.

Sain Zombeja! -musikaalin pukusuunnittelussa mahdollisuuden yhdistää useita minua kiinnostavia elementtejä kuten visuaalisuutta, näyttävyyttä, musikaalin tekemistä, materialien muokkauksen ja kankaanpainanan menetelmiä ja tekniikoita osana teatteripuvustusta. Sain tehdä itsenäisiä päätöksiä, mikä ruokkii luovuutta samalla tuoden vastuuta valinnoista. Olen tyytyväinen puvustuksen kokonaisuuteen ja erityisesti zombihahmojen asujen toimivuuteen ja visuaaliseen ilmeeseen. Sain työskennellä työryhmässä jossa työskenteli erittäin taitavia ja toisiaan kannustavia ihmisiä. En olisi voinut löytää opinnäytetyölleni osuvampaa projektia. Tästä kuuluu iso kiitos Zombeja! -musikaalin ohjaajalle Aino Putaalalle ja Tampereen ylioppilasteatterille, jotka ovat mahdollistanut osallisuuteni näin näyttävään ja onnistuneeseen musikaaliin. Erinomaiset palautteet puvustusassistentilta, tanssijoilta, ohjaajalta ja katsojilta osoittavat minulle sen, että olen löytänyt omaa ammatillista vahvuuttani ja tapoja toteuttaa sitä. Tämä puvustusprosessi oli erityisesti itselleni työnäyte ja yksi merkittävä saavutus. Tämän kokemuksen myötä olen tietoisempi omista taidoistani ja varmempi hyödyntämään niitä myös tulevaisuuden esittävän taiteen produktioissa, sillä niiden parissa tulen työskentelemään.

Ernest Hemingway on kerran todennut näin: “Jos kirjailija tuntee aiheensa riittävän hyvin, hän voi jättää paljon sanomatta. Jäävuoren liikkeen uljaus syntyy siitä, että yhdeksän osaa kymmenestä on kätöksessä veden alla.” Laadukkaan lopputuloksen kannalta se, mikä on

jätetty pois, on yhtä olennaista kuin se mitä nähdään tai kuullaan. (Järvilehto 2009, 18.) Hemingway kiteyttää mielestäni ajatukseni kokopuvustusprosessista ja tanssiasujen visuaalisuudesta. Jäävuoren liikkeen uljaus syntyy siitä, että esityksen katsojat näkevät vain jäävuoren huipun, jonka pyrin luomaan hienoksi visuaaliseksi kokonaisuudeksi siinä onnistuen.

LÄHTEET

ANTTILA, Pirkko 2006. Tutkiva toiminta ja ilmaisuus, teos ja tekeminen. Hamina: Akatiimi Oy.

JÄRVILEHTO, Lauri 2009. Luovan työn opas 1.0 [verkkajulkaisu.] [Viitattu 2018-05-11.] Saatavissa: <http://docplayer.fi/314295-Luovan-tyon-opas-1-0-www-filosofianakatemia-fi-informaatio-filosofianakatemia-fi.html>

KEMI, Sanna 2013. Zombie ilmiönä [verkkajulkaisu.] Metropolia ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. [Viitattu 2018-05-14.] Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/62168/zombie_ilmiona.pdf?sequence=1&isAllowed=y

PUTAALA, Aino 2014. Laululyriikat elokuvamusikaalissa [verkkajulkaisu.] Tampereen ammattikorkeakoulu. Elokuvan ja television koulutusohjelma. Opinnäytetyö. [Viitattu 2018-05-14.] Saatavissa: http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/85033/Putaala_Aino.pdf?sequence=1&isAllowed=y

PELLONPÄÄ-FORSS, Maija 2009. Kankaanpaina. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

SALMELA, S. ja VANHATALO, T 2004. Näyttämöpukuja. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

TAMPEREEN YLIOPIILASTEATTERI 2018. Tampereen ylioppilasteatteri [verkkajulkaisu]. [Viitattu 2018-05-14.] Saatavissa: <https://www.tayt.fi/teatteri/esittely/>

KUVIO JA KUVALÄHTEET

KUVIO 1. JÄRVILEHTO, Lauri 2009. Luovan prosessin vaiheet [digikuva]. Luovan työn opas 1.0 [verkkojulkaisu]. Saatavissa: <http://docplayer.fi/314295-Luovan-tyon-opas-1-0-www-filosofianakatemia-fi-informaatio-filosofianakatemia-fi.html>

KUVAT 1-8. WECK, Sara 2018. Kankaanpainantakokeiluja [digikuva]. Dropbox [verkkojulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVAT 9-12. WECK, Sara 2018. Materiaalien muokkauskokeiluja ja kuvia erilaisista pinnoista ideoinnin tueksi [digikuva]. Dropbox [verkkojulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVA 13. ASLUND, Cristian 2018. Participants celebrating international Zombie Day, by walking through central Stockholm [digikuva]. Getty images [verkkojulkaisu]. [Viitattu 2018-11-05.] Saatavissa: <https://www.gettyimages.fi/detail/photo/participants-celebrating-international-high-res-stock-photography/148674980>

KUVA 14-15. WECK, Sara 2018. Luovan prosessin vaiheita [digikuva]. Dropbox [verkkojulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVA 16. KAIRENTO, Tero 2018. Viimeistelyvaihe. Lopullinen asukokonaisuus [digikuva]. Dropbox [verkkojulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVA 17. STEGEMOELLE, Kristen 2012. Fabric manipulation [digikuva]. Kristen Stegemoelle [verkkojulkaisu]. [Viitattu 2018-05-14.] Saatavissa: <http://steg.tumblr.com/post/18632739245/halogenic-fabric-manipulation-at-giles-fall>

KUVAT 18-19. WECK, Sara 2018. Luovan prosessin vaiheita [digikuva]. Dropbox [verkkojulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVA 20. KAIRENTO, Tero 2018. Jalostaminen ja viimeistely. Lopullinen asukokonaisuus [digikuva]. Dropbox [verkkojulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVA 21. BLACKWOOD, Susanna 2012. Muddy boys [digikuva]. Bol bruh painting competition [verkkojulkaisu]. [Viitattu 2018-05-08.] Saatavissa: <http://faso.com/boldbrush/painting/32243>

KUVA 22-23. WECK, Sara 2018. Luovan prosessin vaiheita [digikuva]. Dropbox [verkkojulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVA 24. Kairento, Tero 2018. Viimeistely. Lopullinen asukokonaisuus [digikuva]. Dropbox [verkkoyulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVA 25. Geneje.si 2018. Ideakuva traktorinrenkaasta [digikuva]. Bkt traktorska orske gume 420/70R24 130A8 RT765 Bkt [verkkoyulkaisu]. [Viitattu 2018-05-13.] Saatavissa: <https://www.ceneje.si/Izdelek/5215039/nerazvrsceno/ostalo/ostalo-nerazvrsceno/bkt-traktorska-orske-gume-42070r24-130a8-rt765-bkt>

KUVA 26-27. WECK, Sara 2018. Luovan prosessin vaiheita [digikuva]. Dropbox [verkkoyulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVA 28. KAIRENTO, Tero 2018. Luovan prosessin vaiheita. Lopullinen asukokonaisuus [digikuva]. Dropbox [verkkoyulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokelmat.

KUVA 29. KAIRENTO, Tero 2018. Sairaanhoidtaja [digikuva]. Dropbox [verkkoyulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVA 30. KAIRENTO, Tero 2018. Yöasuun pukeutunut nainen [digikuva]. Dropbox [verkkoyulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVA 31. KAIRENTO, Tero 2018. Julisteen mukaisesti puvustettu nuori mies [digikuva]. Dropbox [verkkoyulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVA 32. KAIRENTO, Tero 2018. Punk-balleriina [digikuva]. Dropbox [verkkoyulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVA 33. KAIRENTO, Tero 2018. Zombimorsian [digikuva]. Dropbox [verkkoyulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

KUVA 34. KAIRENTO, Tero 2018. Yksi sähköasentajazombeista [digikuva]. Dropbox [verkkoyulkaisu]. Sijainti: Tampere: Tekijän sähköiset kokoelmat.

LIITE 1. Zombeja! -musikaalin juliste

NE VAANIVAT! NE PUREVAT! NE... TANSSIVAT?

ZOMBEJA!

-MUSIKAALI

OHJAUS
AINO PUTAALA

KÄSIKIRJOITUS
KIRSTI RIEKKOLA
AINO PUTAALA

LA 7.4.	TI 10.4.	KE 11.4.
19:00	19:00	19:00
SU 15.4.	TI 24.4.	KE 25.4.
19:00	19:00	19:00
SU 29.4.	TI 8.5.	KE 9.5.
19:00	19:00	19:00
TO 10.5.	PE 18.5.	
19:00	19:00	
LA 19.5.		
15:00 & 19:00		
TO 24.5.		
19:00		
LA 26.5.		
15:00 & 19:00		

LIPUT
15/8€

VARAUKSET@TAYT.FI

TAMPEREEN
YLIOPIPIILAS
TEATTERI

WWW.TAYT.FI

LIITE 2.

Musikaalin muita zombeja



KUVA 29.
Sairaanhoitaja (Kairento 2018).

KUVA 30. Yöasuun pukeutunut
nainen (Kairento 2018).





KUVA 31.
Julisteen hahmon mukaisesti puvustettu nuori mies (Kairento 2018).

KUVA 32. Punk-balleriina (Kairento 2018).





KUVA 33.
Zombimorsian
(Kairento 2018).

KUVA 34. Yksi sähkö-
asentajazombeista
(Kairento 2018).



LIITE 3.

Palautekysymykset työryhmäläisille

Kysymykset ohjaajalle:

1. Miten yhteistyö ohjaajan ja pukusuunnittelijan ja välillä mielestäni sujui?
2. Sopiiko puvustus käsikirjoittamasi ja ohjaamasi esityksen tunnelmaan ja millä tavoin?
3. Kommenttisi jokaisesta zombihahmon asukokonaisuudesta (4 zombia)?
4. Miten asut toimivat tanssiessa?
5. Toimivatko asut sekä itsenäisinä asuina että osana visuaalista kokonaisuutta?
6. Millaisia kehitysehdotuksia sinulla on, olisiko jotain kannattanut tehdä toisin?
7. Haluaisitko sanoa vapaamuotoista palautetta?
8. Kuulemiasi kommentteja esimerkiksi roolihahmoilta, tanssijoilta ja yleisöltä?

Kysymykset puvustusassistentille:

1. Miten yhteistyö pukusuunnittelijan ja puvustusassistentin välillä mielestäsi sujui?
2. Sopiiko puvustus esityksen tunnelmaan ja millä tavoin?
3. Kommenttisi jokaisesta zombihahmon asukokonaisuudesta (4 zombia)?
4. Toimivatko asut sekä itsenäisinä asuina että osana visuaalista kokonaisuutta?
5. Millaisia kehitysehdotuksia sinulla on, olisiko jotain kannattanut tehdä toisin joko asuissa tai yhteistyössämme?
6. Haluaisitko sanoa vapaamuotoista palautetta?
7. Kuulemiasi kommentteja esimerkiksi roolihahmoilta, tanssijoilta ja yleisöltä?

Kysymykset zombitanssijoille:

1. Mikä oli ensireaktio asustasi?
2. Sopiiko zombiasusi visuaalinen ilme hahmollesi? Pinnanmuokkaus/kankaanpainanta/värit
3. Tukeeko asusi visuaalinen ilme zombihahmoon eläytymistäsi? Helpotti/hankaloitti?
4. Toimivatko asut mielestäsi sekä itsenäisinä asuina että osana visuaalista kokonaisuutta?
5. Oliko asussasi helppo tanssia?
6. Millaisia kehitysehdotuksia sinulla on, olisiko jotain kannattanut tehdä toisin?
7. Miten yhteistyömme mielestäni sujui?
8. Haluaisitko antaa vapaamuotoista palautetta?
9. Kuulemiasi kommentteja esimerkiksi roolihahmoilta, tanssijoilta ja yleisöltä?