

Emmi Kortelainen

**KISSA VIEKÖÖN!**  
Pukusuunnittelu näytelmään  
Pekka Töpöhäntä

Opinnäytetyö  
Muotoilija (AMK)

2019



**Kaakkois-Suomen  
ammattikorkeakoulu**

<b>Tekijä/Tekijät</b>	<b>Tutkinto</b>	<b>Aika</b>
Emmi Kortelainen	Muotoilija (AMK)	Marraskuu 2019
<b>Opinnäytetyön nimi</b>		
Kissa vieköön! Pukusuunnittelu näytelmään Pekka Töpöhäntä		58 sivua 7 liitesivua
<b>Toimeksiantaja</b>		
IRTI-Teatteri		
<b>Ohjaaja</b>		
Seija Kiuru-Lavaste		
<b>Tiivistelmä</b>		
<p>Tässä opinnäytteessä suunniteltiin Imatran IRTI-teatterin kesän 2019 näytelmän Pekka Töpöhäntä puvustus. Näytelmän tekstin oli Gösta Knutssonin alkuperäisestä tarinasta dramatisoinut Helena Anttonen ja näytelmän ohjaajana toimi Jorma Piispanen.</p> <p>Näytelmän tarina kertoo maalta kaupunkiin muuttavasta Pekka-kissasta, joka muuttaa asumaan Harjukujalle, jossa asuu joukko muitakin kissoja. Pekka on vähän erilainen kuin muut kissat, koska hänellä ei ole pitkää häntää vain pieni töpö. Harjukujalla asuu Monni, joka ei pidä Pekasta ja alkaakin kutsua pilkallaan tätä Pekka Töpöhännäksi. Näytelmä kestää noin puolitoista tuntia väliajan kanssa ja sen aikana Pekasta tulee sankari, hän käy koulussa sekä teatterissa ja juhlii syntymäpäiviään, Monnin aina yrittäen pilata muiden hauskanpidon. Näytelmän lopussa Pekka ja muut kissat auttavat Monnia pitämään kotinsa korjaimalla sen talkoovoimin, jolloin Monnistakin löytyy ystävällinen puoli.</p> <p>Pukusuunnitteluprosessi on esitelty käyttäen apuna J. Michael Gilletten seitsemän kohdan suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia, joka on kehitetty teatterityöhön. Lisäksi työssä on käytetty havainnointia ja käsikirjoituksen sekä hahmojen analysointia suunniteltaessa puvustusta. Tavoitteena pukusuunnittelussa oli suunnitella kissahahmot niin, että ne olivat tunnistettavissa kissoiksi, vaikka niitä näytteli selvästi ihminen kahdella jalalla seisoen.</p> <p>Näytelmän puvustus ammensi inspiraationsa 1950-luvun muodista sekä oikeista kissoista suunniteltaessa kissahahmojen värejä, korvia ja häntiä. Puvustus ei ollut suoraan ja tarkkaan otettu 50-luvun muodista, vaan se heijasteli tuon ajan tyyliä. Puvustuksen valmistuksessa käytettiin mahdollisimman paljon jo valmiiksi IRTI-teatterin pukuvarastosta löytyneitä vaatteita, joita muokattiin sekä värjättiin näytelmään sopivaksi. Muutama puku valmistettiin kuitenkin alusta alkaen itse.</p> <p>Opinnäytteen lopputuotoksena syntyi näytelmän Pekka Töpöhäntä pukusuunnitelma ja siitä valmistettu, näyttämöllä nähty puvustus. Puvustus heijasteli 1950-luvun muodin pääpiirteitä, mutta oli pukusuunnittelijan omanäkemyks. Näyttelijät olivat lavalla tunnistettavissa kissoiksi, vaikka he liikkuvatkin kahdella jalalla korvien, häntien ja maskien avulla.</p>		
<b>Asiasanat</b>		
pukusuunnittelu, Pekka Töpöhäntä, kissahahmo		

Author (authors)	Degree	Time
Emmi Kortelainen	Bachelor of Culture and Arts	November 2019
<b>Thesis title</b> Kissa vieköön! Costume design for the play Pekka Töpöhäntä		58 pages 7 pages of appendices
<b>Commissioned by</b> IRTI-Theater		
<b>Supervisor</b> Seija Kiuru-Lavaste		
<b>Abstract</b> <p>The objective of the thesis was to design costumes for the Pekka Töpöhäntä play of IRTI-Theater in the summer of 2019. The text of the play was dramatized by Helena Anttonen from Gösta Knutsson's original story and was directed by Jorma Piispanen.</p> <p>The story of the play is about a cat named Pekka who moves from the countryside to the city, Harjukuja, where several other cats live too. Pekka is a bit different from the other cats because he does not have a long tail, just a little stub. There is a cat named Monni in Harjukuja who does not like Pekka and starts calling him Pekka Töpöhäntä ("stud tail"). During the play Pekka becomes a hero, he goes to school and theater and celebrates his birthday when Monni is trying to ruin other's fun. At the end of the play, Pekka and the other cats help Monni to keep his home by repairing it, and after that they see that Monni also has a friendly side.</p> <p>The costume design process is presented using J. Michael Gillette's theatre design and problem-solving model, developed for theater work. In addition, observation and analysis of the script and characters was used in the design of the costumes. The goal in the costume design was to design the characters so that they were recognizable as cats, even though they were clearly played by a person standing on two feet.</p> <p>The costumes of the play took their inspiration from the 1950s fashion and real cats when designing the colours, ears and tails. The costumes were not directly or accurately taken from the 50's fashion, but reflect the style of the time. The costumes were as far as possible -made using the clothes already found in the wardrobe of IRTI-Theater, which were customized and dyed to fit the play. However, a few suits were made from the beginning.</p> <p>The final product of the thesis was a costume design for the play Pekka Töpöhäntä and costumes made based on it, which were seen on stage. The costumes reflected the main features of the 1950s fashion, at the same time being the costume designer's own vision. The actors were identifiable as cats on the stage with their ears, tails and masks, even though they walked two feet.</p>		
<b>Keywords</b> costume design, Pekka Töpöhäntä, cat character		

# SISÄLLYS

## KÄSITELUOTTELO

1	JOHDANTO .....	6
2	PUKUSUUNNITTELUPROSESSIN ETENEMINEN .....	7
3	TUTKIMUSASETELMA .....	9
4	PUKUSUUNNITTELUPROSESSI NÄYTELMÄSSÄ PEKKA TÖPÖHÄNTÄ.....	13
4.1	Projekti alkaa - Sitoutuminen .....	14
4.2	Mitä pitää ottaa huomioon - Analysointi .....	15
4.2.1	Käsi kirjoituksen analysointi .....	16
4.2.2	Hahmojen analysointi.....	22
4.3	Ideat syntyvät - Tutkimus .....	24
4.3.1	Kissahahmon luominen.....	25
4.3.2	Inspiraationa 1950-luvun muoti.....	28
4.4	Irtaudutaan hetkeksi - Haudonta.....	31
4.5	Lopullinen suunta - Valinta .....	32
4.6	Valmiit suunnitelmat ja niiden toteuttaminen - Toteutus.....	35
4.6.1	Lopulliset luonnokset .....	35
4.6.2	Puvustuksen valmistus .....	40
4.7	Onnistuiko produktio - Arviointi .....	43
5	JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO.....	49
6	LUOTETTAVUUDEN ARVIOINTI .....	52
7	POHDINTA.....	53
	LÄHTEET.....	55

## KUVALUOTTELO

## LIITTEET

Liite 1. Lopulliset luonnokset

Liite 2. Kissahahmojen ja Mauri Mäyräkoiran lopulliset asukokonaisuudet

## **Keskeiset käsitteet**

### **Kohtaus - Scene**

Näytelmän yksittäinen tilanne, joka on rajattu niin ajallisesti kuin paikallisestikin. Peräkkäiset kohtaukset luovat tarinan juonen, joista jokainen sisältää oman tapahtumansa tarinassa. (Junkkaala & Rasila s.a.)

### **Näytelmä - Play**

Kirjallinen teos, mikä herätetään henkiin visuaalisen ilmaisun ja puheen keinoin (Näytelmä s.a.).

### **Näyttelijä - Actor**

Teatterissa, tv-tuotannoissa ja elokuvissa näkyvimmin esillä olevat taiteilijat, jotka herättävät roolihahmon eloon yleisön edessä (Näyttelijä s.a.).

### **Ohjaaja - Director**

Näytelmän työryhmän johtaja, joka antaa esitykselle taiteellisen suunnan. Ohjaaja pitää esityksen harjoitukset ja valvoo, että se valmistuu ajallaan (Ohjaaja s.a.).

### **Pukusuunnittelija - Costume designer**

Henkilö, joka vastaa esityksen puvustuksellisen kokonaisuuden suunnittelusta ja valvoo puvustuksen valmistuksen (Pukusuunnittelija s.a.).

### **Puvustus - Costume/Costuming**

Kattaa kokonaisuudessaan kaikki nähtävät vaatteet elokuvassa tai näyttämöesityksessä ja tukee näyttelijän työtä (Puvustus s.a.; Sinivuori & Sinivuori 2000, 195).

### **Puvusto - Wardrobe**

Puvustossa huolletaan ja valmistetaan esityksessä nähtävät puvut (Puvusto s.a.).

## 1 JOHDANTO

Opinnäytteen aiheeni on pukusuunnittelu Imatran IRTI-teatterin kesäteatterin näytelmään Pekka Töpöhäntä. Näytelmä sai ensi-iltansa 11.7.2019 ja esitettiin Imatralla Asemapaikan kesäteatterissa, jossa on ulkoilmanäyttämö, johon mahtuu kerralla noin 300 katsojaa. Näyttelijöitä oli 12, joista yhdellä oli tupla-roolitus. Näytelmässä oli laulua sekä tanssia, kuten usein IRTI-teatterin kesän näytelmissä. Teksti puolestaan oli Gösta Knutssonin klassikko, jonka on dramatisoinut Helena Anttonen ja ohjaajana toimi Jorma Piispanen.

Aihe valikoitui kiinnostuksesta teatteriin ja halusta kasvattaa omaa osaamista. Tämän vuoden näytelmäksi valikoitunut näytelmä vaikutti sopivalta haasteelta, jossa opintojen aikana opittu laitettaisiin sopivasti testiin. IRTI-teatterille päädyin vuoden 2018 kesällä, jolloin suunnittelin sekä valmistin puvustuksen Pochontas-näytelmään osana harjoitteluani. Aikaisempi pukusuunnittelija ja puvustuksien valmistaja oli jäänyt eläkkeelle, jolloin Piispaselle sopi hyvin harjoitteluni. Yhteistyö toimi ja lopputulos selkeästi miellytti, koska Piispanen kysyi keväällä 2019 kiinnostaisiko minua jatkaa tulevan kesän produktiossa. Tämä sopi erittäin hyvin itselleni, koska se mahdollisti kokemuksen karttumisen lisäksi aiheen opinnäytteeseen. Pekka Töpöhäntä näytelmässä suunnittelin ja valmistin puvustuksen.

Yhteistyökumppaneitani tässä produktiossa oli suunnittelutiimi, johon kuului: ohjaaja Jorma Piispanen, musiikkista vastaava Heidi Harju, koreografi Sami Kettunen ja maskeerauksen suunnittelija Emmi Korhonen. Lisäksi näytelmää oli toteuttamassa tekniikkavastaava Markus Häkkinen sekä ohjaajan assistentti Janna Sahlman. Tein luonnollisesti yhteistyötä näyttelijöidenkin kanssa, jotka herättivät näytelmän hahmot eloon puvustuksen avulla. Näyttelijät olivat tänä vuonna poikkeuksellisen nuoria ja heidän ikäjakaumansa olikin vain 10–18 vuotta, usein ikäjakauma on ollut kesä produktioissa suurempi. Vuonna 2013 näytelmässä Ronja Ryövärintytär ikäjakauma näyttelijöiden välillä oli suuri vanhimman ja nuorimman välillä, kun jakauma oli 6–49 vuotta. (Piispanen 2019). Produktio syntyi kiinteässä yhteistyössä koko edellä mainitun työryhmän kanssa.

Työn tavoitteena oli suunnitella visuaalisesti yhtenäisen näköinen ja toimiva puvustus näytelmään Pekka Töpöhäntä. Puvustuksen tuli olla sellainen, että se tukee näyttelijän roolisuoritusta, eikä rajoita sitä esimerkiksi tanssikohtauksissa. Tavoitteena oli myöskin suunnitella hahmot niin, että ne ovat tunnistettavissa eläimiksi. Oman haasteen suunnitteluun loi ulkoilmanäyttämö, joka on täysin kattamaton. Näin ollen näyttelijät sekä vaatteet ovat täysin säänarmoilla harjoitus- ja esityskaudella, mikä suunnittelussa piti ottaa omalta osaltaan huomioon.

## **2 PUKUSUUNNITTELUPROSESSIN ETENEMINEN**

Pukusuunnitteluun ei ole yhtä oikeaa tapaa, vaan sen prosessi on jokaisessa produktiossa erilainen. Se vaihtelee työryhmän ja esityksen mukaan, mutta niistä jokaisesta löytyy samoja piirteitä. Pukusuunnittelu lähtee liikkeelle usein muiden työryhmään kuuluvien suunnittelijoiden kanssa ennakkosuunnittelujaksolla. Pukusuunnittelijan lisäksi produktiossa muita suunnittelijoita ovat yleensä ohjaaja, lavastaja, ääni- ja valosuunnittelija sekä koreografi. Kokoonpanoon vaikuttaa kuitenkin se, minkälainen näytelmä on kyseessä. (Levo 2009, 35.) Suunnittelijat luovat lavalla nähtävän ja koettavan visuaalisen maailman. Vaikka suunnittelijat tekevät usein luovaa työtä, kuuluu siihen useammalla myös käytännön tehtäviä, suunnitelmia toteutettaessa. (Bicât 2001, 25.)

Suunnittelevan työryhmän työskentely alkaa usein kuukausia aikaisemmin ennen harjoituskautta ja näyttelijöiden mukaan tuloa. Ennakkosuunnittelujaksolla työryhmä tapaa tietyin väliajoin, välissä itsenäisesti työskennellen ohjaajan antamien ajatusten sekä visioiden parissa. Jokainen ottaa kuitenkin näytelmään oman lähestymiskulmansa, joista keskustellaan tapaamisissa. (Levo 2009, 35; Seimola 1987, 34.)

Pukusuunnittelija kerää usein suunnitteluprosessin alkuvaiheessa itselleen erilaisia kuvakollaaseja inspiraatioksi ja visuaalisen ilmeen selventämiseksi. Nämä auttavat selventämään muille ja usein itsellekin omat ideat sekä rooli-hahmoista välittyneet tunnelmat ja näytelmän värimaailman. Pukusuunnittelijan työtä usein myöskin helpottaa kohtauslakanan teko, josta käy ilmi näytelmän kohtaukset ja niissä esiintyvät rooli-hahmot sekä pukuvaihdot. On tärkeää

perehtyä aikakauteen, johon näytelmä ja siinä olevat puvut on sijoitettu. Pukusuunnittelija kuitenkin luo aikakauden pohjalta täysin omanlaisensa näkemyksen, eikä seuraa kyseisen aikakauden tyyliä kirjaimellisesti, jotta vaatteet sopivat näytelmään ja sen teemaan. (Levo 2009, 35.)

Virallisen tyylin löytyessä ja lyötäessä se lukkoon alkaa varsinaisten luonnosten valmistaminen. Luonnoksista keskustellaan ensimmäisenä ohjaajan kanssa ja tämän jälkeen lavastajan. Heidän kanssaan keskustellaan siitä, onko puvustus oikeanlainen ja tuottaako jokin valinta kenties ongelmia. Näyttelijän kanssa on myöskin tärkeä keskustella tämän roolihahmosta, jotta suunnittelija osaa ilmentää sitä oikein. Luonnoksista usein ilmenee koko roolihahmo vaatteita, meikkejä sekä hiustyyliä myöten. (Levo 2009, 35.)

Luonnosten ja pukusuunnittelijan kanssa käytyjen keskustelujen pohjalta puvusto valmistaa näyttelijöiden mittojen mukaan puvut. Luonnoksissa on usein pukusuunnittelijan lisäämiä materiaalinäytteitä, joiden ohesta voi löytyä ohjeita pitääkö materiaalia muokata esimerkiksi värjäämällä tai patinoimalla. Pukusuunnittelijan valvoessa puvusto kaavoittaa ja leikkaa sekä valmistaa näyttelijälle sovitusta varten puvun. Sovituksessa pukusuunnittelija kuuntelee näyttelijää, jos jokin ei tämän mielestä toimi puvussa. Tämän jälkeen pukuun tehdään tarvittavat muutokset ennen kuin näyttelijä saa puvun harjoitukseen. (Levo 2009, 35.)

Yleensä näyttelijällä on harjoituksissa ennen varsinaista roolihahmonsa pukua jonkinlaiset harjoitusvaatteet. Pukusuunnittelija yrittää löytää mahdollisimman samatapaiset harjoitusvaatteet kuin itse roolivaate tulee olemaan, jotta näyttelijä pääsee paremmin roolihahmoonsa sisään, eikä kulje harjoituksissa omissa vaatteissaan. Harjoitusvaatteilla voi myöskin rakentaa näyttelijän kanssa roolihahmoa. (Levo 2009, 35.) Harjoitusvaatteita voidaan myös pitää omanlaisenaan luonnostelu tapana, jossa pukusuunnittelija vie harjoitukseen erilaisia vaatteita, joita tarkkailemalla hän alkaa kehittää hahmon puvustusta. Tällöin pukusuunnittelija ei siis piirrä luonnoksia vaatteista, vaan tekee luonnostelua valmiilla materiaalilla suoraan näyttelijän päälle. Pukusuunnittelija siis näkee koko ajan, toimiiko hahmossa ajateltu idea vai kokeillaanko, jotakin toista ratkaisua. (Korhonen 2004, 68.)



Harjoitusvaatteet auttavat niin näyttelijää, pukusuunnittelijaa kuin ohjaakin näkemään ennakkoon toimiiko hahmossa ajateltu idea. Parhaimmassa tapauksessa sen avulla voi oppia hahmosta jotakin aivan uutta. Harjoitusvaatteiden toimimista pukusuunnittelija seuraa harjoituskaudella, olemalla paikalla harjoituksissa. (Hirvikoski 2009, 48; Levo 2009, 38-39.) Varsinaiset puvut tulisi olla kaikilla roolihahmoilla valmiina noin kaksi viikkoa ennen ensi-iltaa. Silloin on aika viilata ja hioa kaikki eri suunnitteluosa-alueet lavalla yhdeksi isoksi kokonaisuudeksi, vaikka ne ovat toki suunniteltu toisiaan tukeviksi jo ennakkosuunnittelujaksolla. (Levo 2009, 35.)

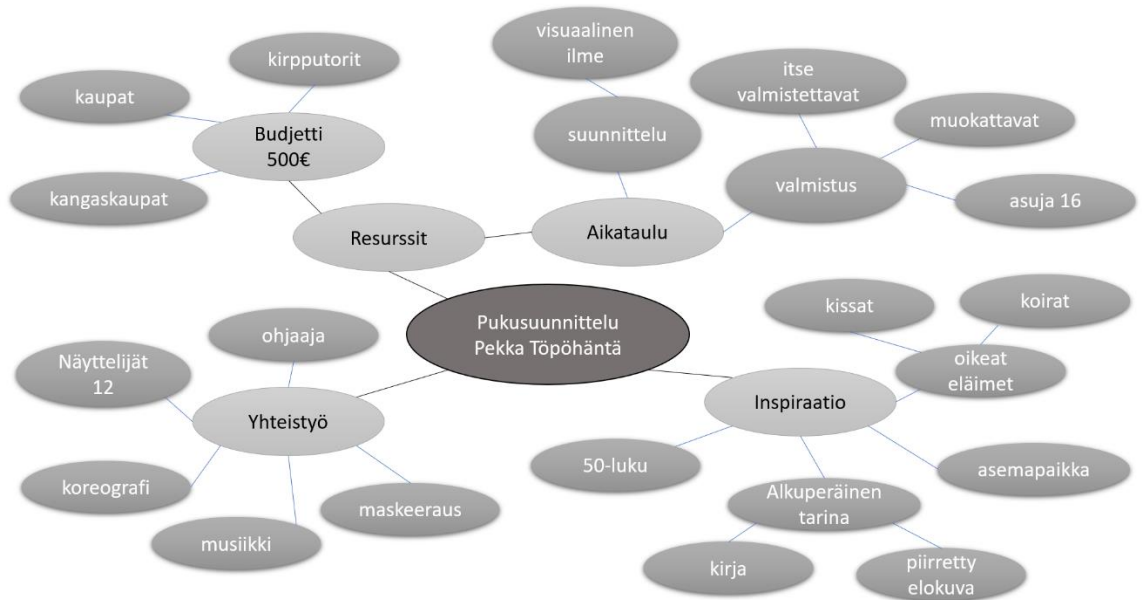
Pukusuunnittelijan on hyvä pysyä selvillä puvustusta varten tehdyistä hankinnoista, kun puvustusta aletaan valmistaa. Silloin budjetissa pysyminen on helppoa. Tähän voi vaikuttaa jo puvustusta suunniteltaessa, miettimällä mitä kaikkea olisi tarve hankkia. Tällöin voi suunnitella rahan käyttöä ennakkoon ja varata rahaa valmiiksi niihin asioihin, joihin sitä tarvitsee. Budjetissa pysymiseen tarvitaan kuitenkin jonkinlainen summa, jonka sisällä pyritään pysyä. Pukusuunnittelijan on siis hyvä vaatia, jotakin summaa, jos hänelle todetaan vain, että mahdollisimman vähällä tulisi selvitä. (Bicât 2001, 32.)

### **3 TUTKIMUSASETELMA**

Tutkimuskysymyksekseni nousi: ” Millainen on pukusuunnitteluprosessi näytelmässä Pekka Töpöhäntä?” ja alakysymyksiksi tätä tukemaan nousivat ” Miten saan luotua puvustuksen avulla ihmisestä eläinhahmon?” ja ” Miten saada puvustukseen 1950-luvun ilmettä?”. Jotta voisin näihin kysymyksiin saada vastaukset, olin pukusuunnittelijana IRTI-teatterin kesän 2019 näytelmässä Pekka Töpöhäntä, jossa kaikki hahmot olivat eläimiä ja pääasiassa juuri kissoja, näytelmässä esiintyi myöskin kaksi koiraa. Tutkimukseni viitekehystä lähdin luomaan ensin tekemällä käsitekartan.

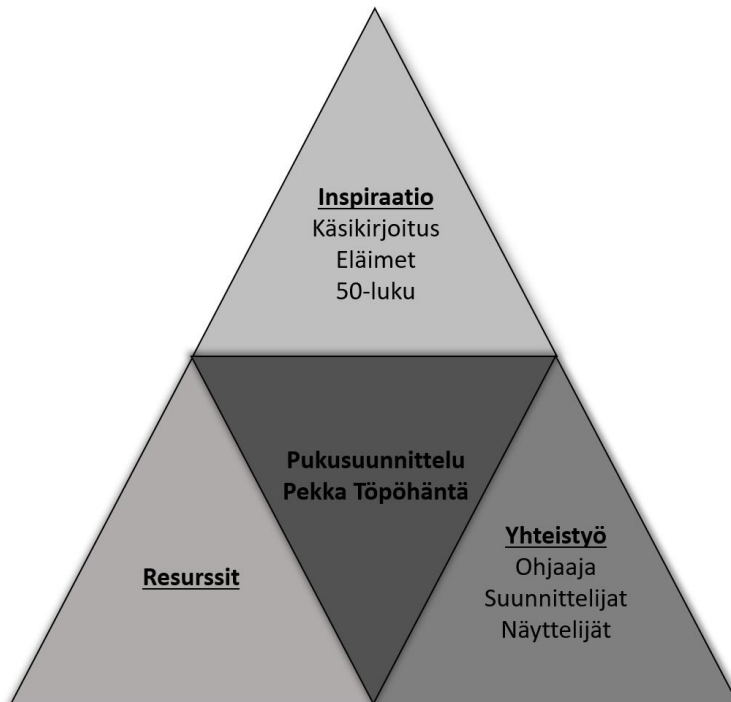
Käsitekartassani (kuva 1) kuvaan pukusuunnitteluuni ja sen tekemiseen vaikuttavia asioita. Se kuvaa esimerkiksi mitä kaikkea tulisi huomioida kustannusten sekä ajankäytön kannalta. Näihin vaikuttaa vahvasti näyttelijöiden määrä ja roolihahmojen tarvitsemat vaatteet. Tärkeää on myöskin ottaa huomioon alkuperäinen tarina suunnitelmia tehdessä sekä esityspaikka, joka

meillä oli tässä produktiossa IRTI-teatterin vahvasti historiaa huokuva Asemapaikka.



Kuva 1. Pukusuunnitteluun vaikuttavat tekijät koottuna käsitekarttaan (Kortelainen 2019)

Viitekehukseeni (kuva 2) olen valinnut käsitekartastani keskeisimmät ja vaikuttavimmat tekijät pukusuunnitteluni kannalta. Inspiraatio, resurssit ja yhteistyö muiden kanssa vaikuttavat vahvasti siihen, millainen tämän näytelmän lopullisesta puvustuksesta tulee. Nämä myöskin luovat esitykselle visuaalisen ilmeen, johon vahvasti kuuluu toimiva sekä sujuva yhteistyö kaikkien produktiossa mukana olleiden kanssa. Muiden suunnittelijoiden kanssa luodaan esityksen visuaalinen ilme, joka tukee näyttelijän roolisuoritusta. Jokainen suunnittelija kuitenkin lähestyy esitystä omasta näkökulmastaan, ottaen kuitenkin toisten ideat huomioon ja soveltaen niitä omaan suunnitteluunsa. Tässä produktiossa yhteinen lähestymisen kulma oli juuri eläinhahmot, miltä ne näyttävät, miten ne liikkuvat ja ilmaisevat itseään lavalla.

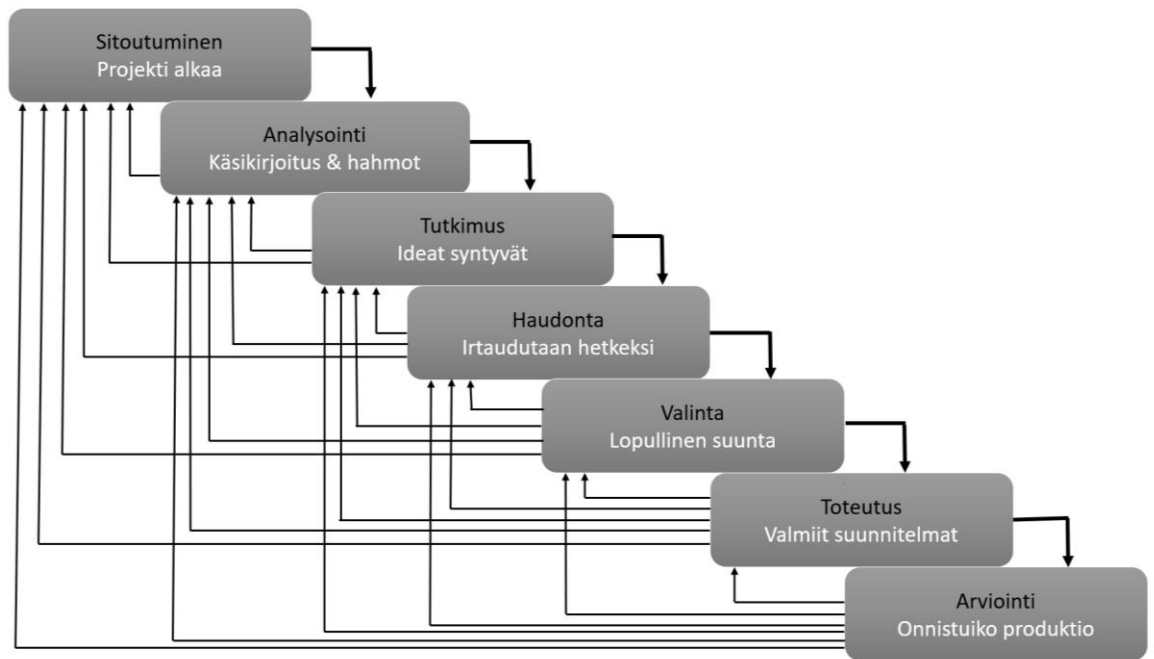


Kuva 2. Käsitekartasta koottu viitekehys (Kortelainen 2019)

Tärkeintä pukusuunnittelussa on kuitenkin suunnitella ja toteuttaa puvustus sille annettujen resurssien sisällä. Ne ovat tässä produktiossa ajan käyttö ja puvustukselle annettu budjetti. Ajan käyttö oli tärkeä miettiä heti aluksi kunolla, koska valmistin puvustuksen itse. Budjetti taas vaikuttaa vahvasti siihen, mitä hankitaan uutena ja mitä pyritään löytämään kirpputoreilta käytettynä. Teatterin oma pukuväri oli myöskin tärkeä paikka etsiä materiaalia, jota voisi muokata tai käyttää sellaisenaan näytelmässä. Resurssien, ohjaajan, sekä muiden suunnittelijoiden antamien raamien sisällä tulee suunnitella ja toteuttaa esityksessä nähtävä puvustus. Raamit määrittelevät voidaanko pukusuunnittelussa saadut mahdolliset ideat toteuttaa. Inspiraation suurimmiksi lähteiksi itselläni muotoutui oikeat eläimet eli kissat sekä 1950-luvun tyyli ja muoti. Näistä inspiraationi lähteistä kerron tarkemmin ja avaan, miten niitä olen käyttänyt pukusuunnitteluprosessissani luvussa 4.3.

Tutkimuksessani käytän apuna teatterityöhön kehitettyä J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia, jonka avulla kuvaan pukusuunnitteluprosessiani. Malliin kuuluu seitsemän erilaista vaihetta, jotka ovat: commitment, analysis, research, incubation, selection, implementation ja evaluation, jotka suomensin seuraavasti: sitoutuminen, analysointi, tutkimus, haudonta,

valinta, toteutus ja arviointi. Näiden vaiheiden avulla suunnittelija pääsee lopputulokseensa. Suunnitteluprosessi ei kuitenkaan suoraviivaisesti etene näiden seitsemän vaiheen kautta, vaan suunnittelijan on syytäkin palata eri kohdissa takaisinpäin aikaisempiin kohtiin. (kuva 3.) Tällä tavalla edetessä voi tarkastella tekemäänsä jälkeä, sekä tehdä mahdollisia oivalluksia ja korjauksia, sekä varmistaa, että ollaan menossa juuri siihen suuntaan kuin pitääkin. (Gillette 2013, 22.)



Kuva 3. Sovellettu Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli (Kortelainen 2019)

Kaavio kuvaa hyvin sitä, miten suunnittelutyö etenee teatteriproduktiossa. Vaikka kaikki vaiheet toteutuvat prosessin aikana ne eivät välttämättä kuitenkaan etene juuri siinä järjestyksessä, vaan suunnittelija voi palata aikaisempaan vaiheeseen, silloin kun se täytyy tehdä. Avaan kaikki seitsemän eri vaihetta, kunkin erikseen seuraavassa luvussa ja kerron samalla, mitä niihin tässä produktiossa sisältyi. Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin avulla voin kuvata pukusuunnittelun kulun alusta loppuun, mutta se ei kuitenkaan yksin riitä ja otin sen tueksi osallistuvan havainnoinnin menetelmän ja käsikirjoituksen sekä hahmojen analysoinnin.

**Havainnointia** käytetään havaintojen keräämiseen tutkimuksen aikana ja se on tietoista tarkkailua toiminnan aikana (Vilka 2006, 37). Osallistuvassa ha-

vainnoinnissa tutkija on mukana tutkimuskohteensa toiminnassa ennalta määrätyn ajan verran ja toimii sen ehdoilla alusta loppuun. Havainnointi tapahtuu usein ennalta mietitystä näkökulmasta, mutta voi myöskin olla suunnittelematonta. Kun tutkimuksen ongelman on saanut täsmennettyä, voi tehostaa omaa havainnointiaan kohdistetulla havainnoinnilla. Tässä ollaan edelleen mukana tutkimuskohteen toiminnassa, mutta havainnointia tehdään vain joihinkin tiettyihin ja rajattuihin kohteisiin. (Vilka 2006, 44.)

Käytin itse osallistuvaa havainnointia seurattessani näytelmän harjoituksia ja tehdessäni näyttelijöiden kanssa pukujen sovituksia. Harjoituksissa seurasin näyttelijöiden liikekieltä lavalla ja millaisiksi he ohjaajan kanssa hahmon rakensivat. Puvustuksen tullessa mukaan harjoituksiin tarkkailin kutakin näyttelijää ja heidän pukujaan. Tarkkailin erityisesti, miten puvut toimivat lavalla ja näyttikö siltä, että näyttelijällä olisi puvun kanssa ongelmia. Yhdeksi tärkeimmäksi havainnoinnin kohteeksi tulivat hännät, joiden toimimista seurasin erityisesti eri tanssikohtauksissa, jotta esimerkiksi häntien pituudet eivät aiheuttaisi ongelmia tanssien koreografioissa.

**Analysoinnissa** käytin Rosemary Inghamin ja Liz Coveyn metodologiaa, jossa suunnittelija esittää kysymyksiä näytelmään liittyen ja vastaukset hän niihin saa käsikirjoituksesta. Kysymyksiä on kaiken kaikkiaan yhteensä yhdeksän, jotka ovat: missä näytelmä tapahtuu, milloin se tapahtuu, keitä näytelmässä on, mitä on tapahtunut ennen näytelmän alkua, mitä hahmot ajattelevat maailmastaan, mikä on kunkin hahmon tarkoitus näytelmässä, millainen on hahmojen vuoropuhelu, millainen on näytelmän tempo ja mikä on näytelmän teema. (Ingham & Covey 1992, 15; Ingham 1998, 55-56.) Käytin metodologiaa analysoidessani käsikirjoitusta sekä siinä esiintyneisiin hahmoihin. Kerron kuinka käytin metodologiaa luvussa 4.2 ja miten näiden kysymysten avulla lähestyin käsikirjoitusta ja hahmoja.

#### **4 PUKUSUUNNITTELUPROSESSI NÄYTELMÄSSÄ PEKKA TÖPÖHÄNTÄ**

Teatteriesitys on monen eri tekijän yhteistyön tuloksena syntynyt lopputulos, joka on katsojalle visuaalisen suunnittelun ilmentymä, joka ei välttämättä ole tekemisissä arkitodellisuuden tai historian kanssa. Tätä katsojalle avautuvaa

visuaalista elämystä ovat suunnittelijat työstäneet yksin sekä yhdessä ideoiden, luonnosten ja erilaisten kollaasien avulla, saaden selvennettyä itselle ja toisille mitä ollaan tekemässä. (Levo 2009, 35.)

#### **4.1 Projekti alkaa - Sitoutuminen**

Sitoutuminen on Gilletten mielestä mahdollisesti tärkein asia suunnitteluprosessin aikana. Suunnittelijan sitoutuessa uuteen projektiinsa asiaankuuluvalla intohimolla, hän myöskin samalla lupaa tehdä parhaansa, jotta työssä päästään haluttuun lopputulokseen. Tähän auttaa ongelmien miettiminen haasteina, jolloin niistä tulee paljon helpommin hallittavia sekä mielenkiintoisempia. (Gillette 2013, 22–23.)

Sitoutuminen tähän produktioon oli helppoa, koska minulla oli jo kokemusta IRTI-teatterilla työskentelystä ja suurin osa näytelmän työryhmään kuuluvista henkilöistä olivat edelliseltä kesältä jo tuttuja. Näin ollen ei tarvinnut jännittää uutta työympäristöä ja tiesin, miten ohjaajan kanssa olisi helpoin toimia, eikä tapoja tarvinnut opetella. Varsinainen sitoutuminen omalta osaltani alkoi tavatun ohjaaja Jorma Piispasen kanssa ensimmäisen kerran huhtikuussa, jolloin sain käsikirjoituksen ja kuulin ohjaajan näkemyksiä ja ajatuksia näytelmästä. Piispasen kertoi katsoneensa lavastuksen inspiraatiota varten Pekka Töpöhäntä piirretyn animaatioelokuvan. Päätin itsekkin katsoa sen, jotta tietäisin minkälaisesta inspiraatio materiaalista lavastus lähtisi muotoutumaan. Tämän jälkeen otin selvää alkuperäisestä tarinasta ja siitä, kuka sen on kirjoittanut.

Gösta Knutsson alun perin Gösta Johansson, syntyi Tukholmassa vuonna 1908. Knutsson loi Pekka Töpöhännän alkuperäiseltä ruotsinkieliseltä nimeltään Pelle Svanslös. Pekan ja tämän kissaystävien seikkailuja sai seurata 13 kirjansarjassa. Pekka Töpöhännän esikuvana kirjoissa toimi oikea kissa, jonka Knutsson tapasi ollessaan 14 vuotias, ja kuten kirjoissakin, kissan hännän oli rotta purrut poikki. Ensimmäistä kertaa Pekan seikkailuista kuultiin kuitenkin radiosta Knutssonin lukemana jo vuonna 1937. Pekka Töpöhäntä ilmestyi ensimmäistä kertaa kirjan muodossa vain muuta vuosi tämän jälkeen vuonna 1939 nimellä Pelle Svanslös på äventyr ja vain neljä vuotta myöhem-

min 1943 ilmestyi ensimmäinen suomennos tästä Pekka Töpöhännän seikkailut, jonka oli suomentanut Terttu Liukko. Viimeinen Knutssonin kirjoittama Pekka Töpöhäntä-tarina, Pekka Töpöhäntä ei anna periksi (Pelle Svanslös ger sig inte) ilmestyi 1972, vain vuosi ennen hänen kuolemaansa 1973. Hänet on haudattu kirjoista tutuksi tulleeseen Upsalaan lähelle leikkipuistoa, joka on nimetty Pekka Töpöhännän mukaan. (Hedén s.a.; Päivälehdin museo 2019.)

Alkuperäistä kirjasarjaa on myöhemmin täydennetty uusilla kirjaversioilla, jotka osittain mukailevat alkuperäistä tarinaa. Kaikkein uusimmista voi löytyä myöskin aivan uusia kissahahmoja, joita alkuperäisissä tarinoissa ei ole ollut. Tekstejä on myöskin modernisoitu sekä varsinkin Monnin erinäisiä kommentteja on kokonaan jätetty pois ja ensimmäisistä käännöksistä poiketen paikkojen nimiä ei ole enää muutettu. Pekka Töpöhäntä on taipunut vuosien saatossa moneen muun muassa teatteriesityksiksi ja jopa oopperaksi. Se on myöskin siirtynyt sukupolvilta toisille ja yhä nykyään lapset tuntevat Pekka Töpöhännän seikkailut. (Päivälehdin museo 2019; Tolvanen 2019.)

#### **4.2 Mitä pitää ottaa huomioon - Analysointi**

Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallissa analysointivaiheessa kerätään tiedettävä tieto, mikä auttaa selventämään ja määrittämään haasteet sekä tunnistetaan alueet, joihin tarvitaan vielä lisätutkimusta. Analysointivaiheessa on tärkeää kerätä tietoa, joka auttaa omalta osaltaan suunnittelua ja arvioida sitä objektiivisesti. Erinomainen tietolähde on pukusuunnittelussa itse käsikirjoitus, joka on tärkeä analysoida huolella. Tietoa saa myöskin ohjaajalta ja muulta työryhmältä. Muiden suunnittelijoiden ja ohjaajan kanssa keskustellessa tulee kerätä tieto produktion tyylistä, budjetista, aikataulusta ynnä muusta sellaisesta, mikä juuri siihen produktion vaikuttaa. (Gillette 2013, 23.)

Ohjaaja Jorma Piispanen kanssa käyty aloituskeskustelu antoi paljon tietoa tulevasta näytelmästä ja siitä, millaista visuaalista ilmettä hän oli siihen miettinyt. Kävi muun muassa ilmi, että IRTI-teatteri on jo vuonna 2004 toteuttanut näytelmän Pekka Töpöhäntä ja Monnin kopla, jossa Piispanen on itsekin näytellyt, näytelmän oli silloin ohjannut Sami Sivonen. Tänä vuonna siitä tuli kuluneeksi 15 vuotta, joten Piispanen oli ajatellut, että tarina olisi aika uudestaan tuoda

lavalle. Hän kuuli vasta näytelmän päätettyään, että tänä vuonna tuli kulu-neeksi myöskin 80 vuotta ensimmäisen Pekka Töpöhäntä tarinan ilmestymisestä. Joten näytelmä sattui aivan vahingossa osumaan tarinan juhluvuodelle, mikä oli tietenkin vain hyvä asia. (Piispanen 2019.)

Piispanen näytti harjoitustilan seinältä muutamaa mustavalkoista printattua valokuvaa ja totesi, että ei halua samanlaista puvustusta tulevaan näytelmään. Kuvista käy ilmi puvustuksessa osalla hahmoista käytetyt tekoturkiskankaasta tehdyt haalarit ja sotilaspukuun sonnustautunut Piispanen näytelmän Konradina. Hän toivoi puvustuksen olevan selkeä sekä siinä käytettävän värejä, aikakaudesta hän ei oikein osannut sanoa, mutta ainakaan tähän päivään hän ei sen halunnut sijoittuvan. Tämä johtui ilmeisesti joitain vuosia sitten hänen näkemästään Pekka Töpöhäntä näytelmästä, missä esimerkiksi Pekalla oli ollut nahkatakki, joka ei Piispasesta tälle sopinut. (Piispanen 2019.)

#### **4.2.1 Käsikirjoituksen analysointi**

Rosemary Ingham ja Liz Covey listaavat käsikirjoituksen analysointiin yhdeksän erilaista kysymystä, joihin vastaamalla saa vastauksia suunnittelun kannalta tärkeisiin kysymyksiin. He kuitenkin korostavat, että kaikkiin kysymyksiin ei saa tai tarvitse saada vastauksia kaikissa näytelmissä, vaan kysymyksen voi jättää vain välistä, jos se ei tunnu olevan näytelmän kannalta oleellinen tieto. (Ingham & Covey 1992, 15; Ingham 1998, 55.) Itse valitsin kysymyksistä ne, jotka mielestäni olivat tämän näytelmän kannalta ne oleellisimmat. Nämä kysymykset olivat: missä näytelmä tapahtuu, milloin se tapahtuu, ketä näytelmässä on, mitä näytelmässä tapahtuu ja mikä on näytelmän teema.

Käsikirjoituksen Gösta Knutssonin tarinasta oli dramatisoinut Helena Anttonen. Pekka Töpöhäntä-näytelmän käsikirjoitus mukailee vahvasti alkuperäistä tarinaa, mutta siitä on muutama hahmo jätetty pois. Lapsikatsojia ajatellen näytelmän kohtaukset ovat sopivan lyhyitä. Näin lapsilla säilyy mielenkiinto seurata lavan tapahtumia ja samalla esitysaika ei veny liian pitkäksi pienille katsojille. (Piispanen 2019.)

Näytelmä alkaa kaikkien kissahahmojen yhteislaululla Harjukujalla, jonka loputtua Harjukujan asukkaat alkavat elää omaa normaalia elämäänsä. Muutos



tähän tapahtuu, kun maalta muuttava Pekka kissa asettuu asumaan tyhjiillään olleeseen Harjukujan asuntoon. Monni ei pidä uudesta naapurista ja keksiikin tälle uuden lempinimen Pekka Töpöhäntä, kun huomaa, ettei Pekalla ole kissoille tyypillistä pitkää häntää, koska ilkeä rotta on sen purrut poikki Pekan ollessa vielä pentu. Näytelmän aikana Pekka tutustuu Harjukujan mielenkiintosiin asukkaisiin ja totuttelee uuteen elämäänsä kaupungissa. Monni kuitenkin yrittää pilata Pekan elämän yhä uudestaan erilaisten ikävien suunnitelmiansa avulla.

Pekasta tulee sankari hänen pelastaessaan Rauhan vauvat tulipalolta, ja hän saa sen johdosta oikein mitalin. Monni päättää pian tämän jälkeen perustaa kissakoulun kujalle, jotta sen asukkaat eivät olisi tyhmiä ja sivistymättömiä. Hänellä on kuitenkin taka-ajatuksena opettaja Konradin avulla saada Pekka nolattua, mutta toisin kuitenkin käy. Pekka ystävystyy Mauri Mäyräkoiran kanssa, jota kiusataan koirien keskuudessa toisen korvan puuttumisen takia. Vaikka Mauri on kulkuri, Pekka saa hänet asettumaan kujalla tyhjiillään olevaan koirankoppiin.

Sissi tuo saapuessaan kujalle mukanaan kissateatterin. Kissateatterin on määrä esittää näytelmä Punahilkka, mutta se on vaarassa peruuntua päänäyttelijän katkaistua kyntensä. Sissi värvää avukseen Ullan, jotta esitys toteutuisi, mutta Monni menee pilaamaan kaikkien teatterielämyksen ja saa Sissin lähtemään kujalta. Seuraavana päivänä muut kissat yllättävät Pekan tämän syntymäpäivänä, Monni on kuitenkin taas juoninut ja meinaa pilata Pillin ja Pullan kanssa koko päivän kiusaamalla Pekkaa koko ajan. Muut kuitenkin nousevat Monnia vastaan ja päivä loppuu sittenkin mukavasti. Sitten Monnin koti meinaa purkaa ja kaikki ovat iloisia Monnin, Pillin ja Pullan lähdöstä. Yllättäen Pekka ei olekaan niin iloinen Monnin hädästä ja laittaessaan yhden laudan paikalleen tämän talossa käynnistää talkoot, jolla Monnin talo saadaan pelastettua. Monni häkeltyy toisten avusta ja ilkeän kuoren alta paljastuu sittenkin ystävällinen kissa, kun hän järjestää juhlat, joihin kaikki ovat tervetulleet. Monni myöskin lopettaa Pekan kiusaamisen ja elämä hymyilee kaikille Harjukujan asukkaille.

Alussa listattujen kysymysten vastaukset löytyivät näytelmän käsikirjoituksesta. Näytelmä tapahtuu hieman kaupungin keskustan ulkopuolella sijaitsevalla Harjukujalla. Kaupunkia ei ole nimetty, mikä ei tarinan etenemisen kannalta edes ole oleellista tietoa. Näin ollen näytelmän tekijät voivat määrittellä halutessaan mihin kaupunkiin se sijoittuu. Näytelmän kohtaukset tapahtuvat niin kesällä kuin talvellakin, mutta muuten ajallisesti tekstistä ei aivan saa selville mille vuosikymmenelle se sijoittuu. Aivan tähän päivään se ei tunnu sijoituvan, mutta se olisi varmasti kuitenkin helppo tehdä. Tässäkin siis näytelmän tekijät voivat taas itse helposti määrittää mihin aikaan sen haluavat sijoittaa.

Näytelmän hahmot ovat Harjukujalla asuvia kissoja, joista jokainen on täysin oma persoonansa. Metsäkylän Murre taas vierailee maalta ahkerasti ihmettelemässä kaupunkielämää. Aivan kaikki hahmot eivät kuitenkaan ole kissoja vaan mukaan mahtuu Mauri Mäyräkoira ja ilkeä bulldoggi sekä kujalla nopeasti pyörähtävä kana. Näytelmän tapahtumat keskittyvät kissojen elämään Harjukujalla. Suurimmat tapahtumat kuitenkin liittyvät Pekkaan ja tämän elämään. Teemallisesti näytelmä ottaa kantaa erilaisuuden hyväksymiseen ja kiusaamiseen. Vaikka näytelmä on humoristinen sillä tärkeä sanoma niin lapsille kuin aikuisillekin.

Gillette toteaa, että vaikka suunnittelija todennäköisesti lukee käsikirjoituksen monta kertaa, näistä lukukerroista kolme ensimmäistä ovat tärkeimmät. Lukukerrat voidaan kategorisoida sen mukaan, mitä informaatiota kullakin lukukerralla tekstistä haetaan. Vaikka puhutaan kolmesta ensimmäisestä lukukerrasta, lukukertoja on usein kuitenkin enemmän, jotta kaikki tieto, mitä niissä etsitään, löytyy. (Gillette 2013, 23–24.)

**Ensimmäisellä lukukerralla** hyvä selventää viimeistään, kuka on kirjoittanut tekstin ja milloin se on kirjoitettu. On hyvä käyttää aikaa ensimmäiseen lukuun, jotta se ei jää kesken. Yhdeltä istumalta tehdyssä luvussa jää paremmin mieleen näytelmästä saatu ensivaikutelma, kuin että lukemisen jättää välillä kesken (Ingham 1998, 45). Samalla saa näytelmän rytmin, tunnelman sekä omat tunne reaktiot selville. Samalla sisäistää, millainen juoni näytelmässä on ja minkä oloisia hahmoja siinä esiintyy, sekä minkälaisessa ympäristössä hahmot elävät. (Gillette 2013, 25; Kiuru-Lavaste 2018.)

Ensimmäisen kerran luin käsikirjoituksen ohjaaja Piispasen kanssa käydyn aloituskeskustelun jälkeen. Aluksi kuvittelin hyvin vahvasti hahmot samanlaisiksi kuin ne olivat lapsena nähdyssä animaatioelokuvassa, josta varmasti myös usealle muullekin tulee mielikuvat Pekka Töpöhännästä puhuttaessa. Tähän vaikutti varmasti se, että ohjaaja Piispanen ei ollut ensimmäisellä tapaamisellamme täysin varma, ketä näyttelijöitä tulisi näytelmässä olemaan.

Juoni eteni hyvin samantapaisesti kuin alkuperäisenkin tarina, vaikka huomaisikin, että erinäisiä hahmoja on jätetty pois sekä kohtauksia lyhennetty. Yksi kohtaus näytelmän puolenvälin jälkeen ihmetytti ja tuntui kovin irralliselta muihin tapahtumiin nähden, koska tapahtumat sijoituivat selkeästi muista poiketen talveen, eikä siinä ollut juurikaan juonen kannalta mitään tärkeää tapahtumaa. Asiasta kysyessäni ohjaaja Jorma Piispaselta hän totesikin, että se jätetään pois.

Juoni pyöri vahvasti Pekan saapumisen jälkeen Pekan elämässä ja tapahtumissa, Monnin keksiessä aina juonia, jotka eivät oikein aina sujuneet suunnitelmien mukaan. Hahmot olivat hauskoja ja hyväntuulisia, mutta myöskin ärsyttäviä sekä Monnin ja Konradin Pekan kiusaaminen suorastaan kiukustutti siitä lukiessa. Tapahtumat sijoituivat kaikki Harjukujan pihapiiriin, jossa melkein kaikki hahmot asuivat, kukin omassa kodissaan. Kaikkein siisteimmältä Harjukuja ei kuitenkaan vaikuttanut, kun sen varrella sijaitsevat tyhjillään olevat talo ja koirankoppi sekä Monnin ränsistynyt kellari.

**Toisella lukukerralla** otetaan huomioon sellaisia kohtia, jotka antavat vahvoja visuaalisia mielikuvia asioista ja niiden tunnelmasta. Nämä ovat mahdollisesti täysin satunnaisia mieleen ponnahtavia ajatuksia. Ne tulisi kuitenkin saada kirjattua ylös kirjoittaen tai vaikka piirtämällä, jos se on helpompaa kuin sanallista kyseinen asia, myös omien ajatusten äänittäminen voi auttaa (Ingham 1998, 49). Millainen ilmapiiri kohtauksessa on, miltä jokin hahmo tuntuu tai mitä värejä ponnahtaa mieleen? Käsikirjoituksesta selviää paljon tietoa myös itse hahmoista, kuten millaisia he ovat, missä he asuvat, miltä he näyttävät ja kuinka he puhuvat itsestään. Nämä seikat kuitenkin täydentyvät muilla lukukerroilla ja hahmottuvat paremmin, kun keskusteleekin esimerkiksi muun työryhmän jäsenten kanssa. Ei ole oikeaa tai väärää tapaa laittaa mieleen putkahtavia ideoita ja asioita ylös. Tärkein on, että myöskin kaikki sekavat asiat tulee

laitettua ylös, niistä on todennäköisesti kuitenkin hyötyä myöhemmin. (Gillette 2013, 25, 454; Kiuru-Lavaste 2018.)

Toisella kerralla pidin vihkoa ja kynää lähettyvillä mahdollisten ideoiden ja tunnetilojen tarkempaa kirjaamista varten. Pidin ensimmäisen luvun jälkeen pienen ajatustauon, jotta aivot saivat hieman sisäistettyä, minkälaista produktiota olen lähdössä tekemään. Lukiessa toista kertaa ponnahteli värejä eri hahmoista mieleen, kuten esimerkiksi Monnin tummaväritys. Hahmoista muodostui mielikuvia, miten he olivat toistensa kanssa vuorovaikutuksessa sekä miltä hahmot kokonaisuudessaan vaikuttivat, olivatko se fiksuja, höpsöjä, toisia auttavia vai kenties vain ilkeän oloisia. Osasin nyt paremmin kuvitella tapahtumat IRTI-teatterin Asemapaikalle sekä ihmisen näyttelemässä lavalla, kun sain tietää näyttelijävalinnat rooleihin.

En ole aikaisemmin niinkään kiinnittänyt huomiota siihen, miltä joku hahmo mahdollisesti tuntuu, mutta tällä kertaa esimerkiksi Konradista tuli jokin kova materiaali mieleen ja Rauhasta taas jokin melko pehmeä ja miellyttävä. Lukemisen jälkeen laitoin käsikirjoituksen syrjään ja piirtelin sekä kirjoittelin vielä mieleen nousevia asioita ylös. Joistakin hahmoista nousi jo mahdollisia turkin värityksiä mieleen sekä olisivatko ne tasaisen värisiä vaiko hieman kirjavia tai raidallisia, joista esimerkkinä voi mainita Pillin ja Pullan hieman nuhjuiset, harmahtavat ja raidalliset turkit verrattuna Ullan siistiin, vaaleaan ja pehmeään turkkiin. Myöskin hahmojen tyyliä osasi alkaa hahmottaa paremmin, mieleeni esimerkiksi nousi kuva Metsäkylän Murren nuhjuisista haalareista ja Pekasta siisteissä, mutta kuitenkin rennon tyylisissä vaatteissa.

**Kolmas lukukerta** keskittyy taas käytännön asioiden listaamiseen. Täytyy selvittää, mitkä hahmot ovat milloinkin lavalla ja mitä kohtauksessa tapahtuu juuri sillä hetkellä. Tähän kannattaa käyttää apuna esimerkiksi taulukkoon kirjaamista, josta käy ilmi kohtausta, keitä siinä on, mitä siinä tapahtuu ja milloin tapahtuu. (Gillette 2013, 25.) Tästä voi käyttää myöskin nimitystä käsikirjoituksen purku, josta syntyy kohtauslakana, josta kaikki edellä mainittu tieto löytyy (Levo 2009, 35). Lakanasta saa selville helposti sekä nopeasti, miten paljon esimerkiksi näyttelijällä on aikaa kulisseissa vaihtaa seuraavat vaatteet, tekeekö hän sen lavalla tai pitääkö hänellä olla lavalla jokin tietty asia mukanaan. Käsikirjoituksesta saa myöskin selville, minkälaista vaatetusta hahmolla

on lavalla yllään. Lyhyesti ilmaistuna lakanasta käy ilmi, mitä näytelmässä tapahtuu aina ensimmäisestä kohtauksesta viimeiseen. (Gillette 2013, 25; Kiuru-Lavaste 2018.) Kolmannen lukukerran jälkeen on hyvä esittää itselle kysymyksiä: mitä käsikirjoitus sai tuntemaan ja miten siihen itse reagoi. Tämän jälkeen usein ohjaaja ja suunnitteleva työryhmä tapaavat ja keskustelevat esiin nousseista ideoista sekä näytelmän tarkoituksesta. (Ingham 1998, 51.)

Kolmatta lukukertaa varten tein taulukkopohjan (kuva 4) kohtausten selvennyksiä varten, jossa ylhäältä alas oli omiin sarakkeisiinsa, on listattu henkilömäärät, kohtauksen paikka ja aika, mitä siinä tapahtui sekä oliko kohtauksessa jotakin huomioitavaa. Tämän sarakkeen päälle tuli kohtauksen numerointi sekä kohtauksen nimi.

<b>Kohtaus</b>	1. alkulaulu ja Pekan tulo	2. kalastus	3. Arkadian Ulla ja tuli palo
<b>Aika, Paikka</b>	Harjukuja, pihapiiri, Aamupäivä	Piha, aidan reuna	Piha piiri, Pekan ja Rauhan kodit
<b>Hahmot</b>	Kaikki kissat, jää=Rauha, Monni, Pilli, Pulla, Pekka	Pekka, Metsäkulman Murre, Monni, Pilli, Pulla, Rauha	Pekka, Ulla, Rauha, Pilli, Pulla
<b>Tilanne</b>	Harjukujan arkea, Pekka muuttaa naapurustoon, Pekan erilaisuus huomataan	Monni tekee pilaa Pekan hännästä, tämä kuitenkin kostautuu nopeasti	Rauhan silitysrauta on tulella ja lapset vaarassa, Pekka sammuttaa tulipalon=sankari
<b>Huomiot</b>	Pekalla rusetti, talossa verhot	Monnin hännässä lopussa rapu, Murre irrottaa	Ulla, Pilli ja Pulla laulavat

Kuva 4. Havainnoiva kuva täydennetyistä kohtaustaulukon osasta (Kortelainen 2019)

Kohtaus kerrallaan luin käsikirjoituksen uudestaan ja aina yhden kohtauksen jälkeen kirjasin taulukkoon kohtauksen omaan sarakkeeseensa siitä löytyvät tiedot. Tämä auttoi hahmottamaan näytelmän tapahtumat paremmin ja sen, keitä lavalla ainakin on missäkin kohtauksessa. Ohjaaja Piispasen kanssa oli ollut puhetta, että todennäköisesti kohtauksissa, kuten Pekan syntymäpäivät, kaikki kissahahmot olisivat lavalla, vaikka heillä ei olisi varsinaisesti lavalla olisi mitään vuorosanoja eikä heitä tekstissä siinä kohtauksessa mainittu. Eri-tyisesti taulukko auttoi hahmottamaan vaihdot muutamalla näyttelijällä ja sen, miten paljon niissä olisi aikaa. Vaihdossa oli toki aikaa, mutta ei ylenpalttisesti, jolloin vaatteet eivät saisi olla liian monimutkaisia riisiä ja pukea, jotta

niistä selviäisi helposti jokainen itsenäisesti. Taulukko myöskin selvensi Sissin ja Arkadian Ullan tarvitsevan jonkinlaiset puvut kissateatterin Punahilkka-koh-  
taukseseen sekä Monnin tarvitsevan kummituspuvun. Samalla kävi ilmi, kuinka  
nopeasti ne olisi saatava päälle ja pois, koska nämä vaihdot tapahtuivat la-  
valla, eikä aikaa juuri ollut.

#### 4.2.2 Hahmojen analysointi

Ingham ja Covey käyttävät roolihahmojen analysointiin kysymyksiä, joiden avulla saadaan tietää hahmojen taustat, sosiaalisen tilanteen, mitä mieltä he ovat itsestään ja toisista hahmoista sekä ympäröivästä yhteiskunnasta. Vas-  
tauksista selviää myös, miten ja missä he asuvat, millaiset ovat heidän perhe-  
siteensä sekä mikä heidän roolinsa näytelmässä oikein on. (Ingham & Covey  
1992, 18–20; Ingham 1998, 55–56.) Koska näytelmässä Pekka Töpöhäntä on  
yhteensä 13 hahmoa en esittele ja analysoi tässä tekstissä kuin näytelmän  
keskeisimmät kuusi kissahahmoa. Kaikki hahmot on kuitenkin analysoitu tark-  
kaan niitä suunniteltaessa. Nyt esiteltävät ja analysoitavat hahmot valitsin sillä  
perusteella, että ne olivat päähenkilöitä, niillä oli eniten lavalla oloaikaa ja vuo-  
rosanoja.

**Pekka Töpöhäntä** on ystävällinen, hyväsydäminen eikä tuomitse muita etukä-  
teen esimerkiksi sillä perusteella, miltä he näyttävät. Hän on maatiaiskissa,  
joka muuttaa maalta kaupunkiin Harjukujalle asumaan. Hän on herkkä ja aut-  
tavainen kissa, joka haluaa nähdä kaikissa jotakin hyvää. Pekka on myöskin  
rohkea ja kätevä käsistään, jotka tulee katsojalle selväksi näytelmän ede-  
tessä. Hän hoitaa kukkia ja korjaa Monnin kodin sekä pelastaa Rauhan  
vauvat. Pekka on itse tottunut siihen, että hänen häntänsä ei ole yhtä pitkä  
kuin muilla kissoilla. Usein kuitenkin muut kissat tekevät siitä pilkkaa, mutta  
Pekka on melko tottunut siihenkin. Kuitenkin Monnin kiusaaminen tuntuu hä-  
nestä pahalta ja Pekka onkin yllätynyt, kun Ulla ei hännän pituudesta hät-  
kähä tai tee siitä pilkkaa.

**Arkadian Ulla** on hieno ja viehättävä kissaneiti kaupungista, joka tietää näyt-  
tävänsä hyvältä. Ulla ei ehkä ole kaikkein oppinein kissa tai aina kaikkein te-  
rävä-älyisin, mutta hän puolustaa ystäviään kiusaajilta. Hänellä on vahva oma  
tahto ja hän on hyvin suvaitsevainen muita kissoja kohtaan. Hänestä välittyy

myöskin jonkinlaista kapinahenkeä, jota ei ensin välttämättä huomaa. Käsikirjoituksesta ei selvästi käy ilmi asuuko Ulla Harjukujalla niin kuin muutkin kisset, mutta ainakin hän viettää siellä paljon aikaa. Ulla uskaltaa sanoa Monnille vastaan ja lopettaa tämän ilveilyn Pekkaa kohtaan. Ulla tykästyy Pekkaan heti tämän nähdessään, eikä välitä, vaikka tällä ei ole pitkää häntää.

**Monni** pitää itseään Harjukujan johtavana kollina, joka voi päättää, miten asiat menevät. Hän on ovela, ilkeä ja juonitteleva erityisesti Pekkaa kohtaan ja on tämän menestyksestä sekä elämästä kateellinen. Hän yrittää saattaa Pekan huonoon valoon muiden silmissä, samalla kohottaen omaa asemaansa. Monni on hieman nuhjuinen katukissa, joka kuitenkin on tyylitietoinen vaikkakin hieman vanhahtava. Hän osaa ainakin omasta mielestään soittaa haitaria, josta muut voivat olla erimieltä, vaikka he eivät sitä Monnille kerrokaan. Pohjimmiltaan Monnikin osaa olla hyväsydäminen ja ystävällinen, kun häntä autetaan pitämään talonsa, jolloin kovan kuoren alta paljastuu herkkä katujen kasvatti.

**Pilli ja Pulla** ovat Monnin kätyreitä ja auttavat tätä eri juonien toteutuksessa, vaikkakin usein ovat liian tyhmiä ja onnistuvat pilaamaan nämä tavalla tai toisella. He eivät ole sieltä viisaimmasta päästä ja täydentävät toistensa lauseet toiselta lainatuin sanakääntein. Pilli ja Pulla eivät osaa olla erossa toisistaan ja ovat melko todennäköisesti kaksoset, Monni ei kuitenkaan ole heidän isänsä, vaikka kaikki kolme asuvatkin Monnin kellarissa. Pilli ja Pulla myöskin muistuttavat toisiaan paljon niin tavoiltaan kuin ulkonäöltäänkin, vaikkakin he ovat kuitenkin täysin omat persoonansa. Molemmat tuntevat olevansa turvassa maailmalta, kun he ovat yhdessä, vaikka eivät voi välttyä keskinäiseltä nahistelulta.

**Rauha (+kolme kissavauvaa)** on hieman hupsu ja unohteluvainen kolmen pienen kissavauvan äiti. Käsikirjoituksesta päättelin, että Rauha asui mitä todennäköisimmin yksin vauvojen kanssa ja huolehti näistä parhaansa mukaan. Hän on tomera ja hallitsee kodinhoidon hyvin, vaikka silitysrauta meinaa sytyttää vakavan tulipalon, jonka vuoksi myös hänen lapsensa ovat vaarassa. Ohjaaja oli päättänyt lasten olevan erilaisia pehmokissoja, jotta niitä olisi helppo työntää lavalla vaunuissa ja muutenkin kannella, eikä näyttelijän tarvitsisi konttailla lavalla. Rauha ja hänen sukunsa ovat asuttaneet Harjukujaa useamman sukupolven ajan. Hän on ystävällinen ja ottaa toiset hyvin huomioon. Hän ei tee itsestään numeroa vaan sulautuu mieluummin muiden joukkoon. Rauhan

omanlaisen hupsuuden takia hän on melko helposti Monnin ohjailtavissa, mutta hän osaa myöskin nousta Monnia vastaan.

### 4.3 Ideat syntyvät - Tutkimus

Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin tutkimusvaiheessa paneudutaan niihin asioihin, joista suunnittelijalla ei ole entuudestaan tietoa. Tietoa tulee hakea ja etsiä itse aiheeseen sekä aiheen taustatietoon. Näistä taustatiedon etsintään kuuluu historiallisen tiedon keruu eli suunnittelija tutustuu näytelmän aikakauteen ja sen ajan vaatteiden siluetteihin, linjoihin ja leikkauksiin. Suunnittelijan on myöskin perehdyttävä värien maailmaan, minkä johdosta parhaimmassa tapauksessa valitut värit auttavat näytelmän katsojaa ymmärtämään hahmojen välisiä suhteita ja näiden luonteenpiirteitä. Näihin vastauksia löytyy erilaisista kyseistä aikaa käsittelevistä kirjoista, museoista löytyvistä puvuista ja maalauksista sekä tietenkin internetin eri lähteistä. Näytelmä voi tietenkin myös sijoittua nykyhetkeen, jolloin taustatiedon keruun voi tehdä tutkimalla omaa ympärillä olevaa maailmaa. (Gillette 2013, 25–27.)

Tietolähteistä inspiroituneena voi pukusuunnittelija tehdä nopeita luonnoksia ja vaikka tutkimusta on tehty tietyn ajan kartoittamiseksi, voi suunnittelija siitä inspiroituneena tehdä soveltaen omanlaisensa tulkinnan, jotta haluttuun lopputulokseen päästään. Käsitteellisessä tutkimuksessa taas on tarkoitus ratkaista itse suunnitteluun vaikuttavia asioita. Ratkottaviin ongelmiin olisi hyvä löytää kahdesta kolmeen erilaista mahdollista ratkaisua. Tällaisia asioita voivat olla eri kohtausten ja niissä esiintyvien vaatteiden selkeälinjainen katkeamaton kokonaisuus ja näyttelijän mahdolliset pukuvaihdot. (Gillette 2013, 25–27.)

Oma taustatutkimukseni alkoi aivan ensimmäisenä luonnollisesti kissoista ja siitä, miten neljällä jalalla liikkuva eläin saadaan toteutettua niin, että kissaa näyttelevä ihminen on tunnistettavissa kissaksi, vaikka hän kävelisi kahdella jalalla. Toinen tärkeä tiedon hankinnan kohde oli puvustuksen inspiraatioksi miettimäni 1950-luku, joka sai ohjaaja Piispaselta hyväksynnän. 1950-lukuun päädyin aivan itse, kun olin pohtinut ensimmäisten käsikirjoituksen lukujen jälkeen, mihin aikakauteen tarinan voisi sijoittaa, koska ohjaajalla ei tähän ollut antaa vastausta, muuta kuin että ei tähän päivään.



Olin katsonut kirjastosta lainaamani piirretyn animaatioelokuvan Pekka Töpöhännästä ja siinä tapahtumat vaikuttivat sijoittuvan 1950-luvulle tai sen lähelle. Myöskin se, että suurin osa kirjoista ilmestyi tämän kymmenluvun aikana ja sen molemmin puolin vaikutti siihen, että halusin käyttää juuri sitä puvustuksen inspiraationa. Suurin paino kuitenkin taisi olla yksinkertaisesti siinä, että 1950-luku kiinnostaa itseäni juuri vaatteiden takia. Näin tässä tilaisuuden perehtyä aiheeseen paremmin sekä mahdollisuuden tuoda siitä oman näköiseni version lavalle ja ilahduin ohjaaja Piispasen suostumisesta tähän. Erityisesti halusin perehtyä vaatteiden tyyliin sekä muotoihin, jotka olisivat katsojan mahdollista sijoittaa kyseiselle kymmenluvulle, jos vain hänellä olisi jotain käsitystä ajan vaatteista. Tärkeää oli myöskin perehtyä itse tarinan syntymiseen ja kirjoittajaan, jotta taustatutkimus olisi mahdollisimman kattava.

#### **4.3.1 Kissahahmon luominen**

Kesykissat, joita meillä on kodeissamme polveutuvat afrikanvillikissoista ja ovatkin melko vähän muuttuneet villoista esi-isistään. Kissat ovat ketteriä ja niillä on erinomainen tasapainoasti, jotka yhdistyvät ainutlaatuisen fyysisen rakenteen kanssa. Kissan saalistusvietti on yhä olemassa toisin kuin koirilla, jotka polveutuvat sudesta. Kissat osaavat saalistaa jo kahden kuukauden ikäisinä ja kotikissat pärjäisivät edelleen melko ongelmitta ilman ihmistä. Yhteiselo ihmisen kanssa alkoi kuitenkin jo muinaisen Egyptin aikaan, kun kissat uskaltautuivat ihmisen lähelle ja auttoivat pitämään tuholaiset viljavarastoissa kurissa. Ihminen ja kissa ovat siis oppineet elämään sovussa sekä hyötymään tästä suhteesta molemmin puolin. (Bessant 2007, 10–13.)

Kissat ovat viehkeitä ja mielenkiintoisia eläimiä, joilla on poikkeuksellisen hyvä tasapaino ja tehokkaaseen metsästykseseen kehittynyt rakenne. Kissojen pitkä sekä joustava selkäranka auttaa kissaa liikkumaan sulavasti. Aisteista näkyvimmit ovat korvat eli kuulo, silmät eli näkö ja viikset eli tunto. Kissan korvat liikkuvat 180 astetta ja kissan kuulo alue onkin erittäin laaja. Sisäkorvan poimuisuuden ansiosta kissat voivatkin jopa 20 metrin etäisyydestä paikantaa äänet 40 senttimetrin tarkkuudella toisistaan. (Bessant 2007, 19–23.) Kissan silmät ovat lumoavat ja usein se miellyttävin piirre. Silmät ovat kuitenkin muuta-

kin kuin kaunistus ja ne ovatkin kehittyneet niin, että kissa pystyy helposti metsästämään myös hämärässä. (Bessant 2007, 19–23.) Viikset mielletään puolestaan tyypillisimmäksi kissan tunnusmerkiksi. Niitä kissalla on yhteensä noin 24, jotka sijoittuvat huulen yläpuolelle nenän molemmin puolin tasaisesti omiin riveihinsä. Kissan viikset ovat erittäin herkät ja niiden avulla kissa pärjää myös vaikka olisi sokea. Viiksien liikkuma tarkkuus on jopa 2000 kertaa tarkempi kuin ihmisen hiuksen paksuus, jolloin kissa aistii pienimmätkin kosketukset ja tuulenvireet. (Bessant 2007, 27.)

Eläinhahmon suunnittelun ja valmistuksen voi jakaa kahteen yksinkertaiseen osaan. Vaihtoehtoja ovat, että näyttelijä voi esittää hahmoa normaalisti kahdella jalalla seisten ja liikkuen tai sitten hän esittää sitä enemmän eläimellisesti liikkuen neljällä jalalla (Cassin-Scott 2000, 109). Pystyssä kahdella jalalla liikkuminen oli ohjaajan valinta tässä produktiossa. Tällöin näyttelijän on helpompaa esittää oma roolinsa ja hän myöskin näkyy yleisölle paremmin, kun hän liikkuu kahdella jalalla. Kuvassa 5 on keräämäni kuvakollaasi erilaisista ratkaisuista, joita löysin tutkiessani millaisia eri vaihtoehtoja kissahahmon luomiseen, on käytetty aikaisemmin.



Kuva 5. Inspiraationa käytetty kollaasi erilaisista kissahahmo-ratkaisuista (Kortelainen 2019)

Eläimen ilmentäminen onnistuu esimerkiksi maskin avulla, joka kertoo katsojalle, mikä eläin on kyseessä. Maskin onnistuessa asianmukaisesti ilmentä-

mään haluttua eläintä, muu puvustus voi olla fantasiaa. Jos eläimellä on korvat sekä häntä, niiden on erittäin tärkeä näkyä puvussa, jotta hahmo on tunnistettavissa. Päähän kiinnitetyt korvat ja puvun takaosaan kiinnitetty häntä valmistetaan samasta tekoturkiskankaasta, jotta yhtenäisyys hahmossa säilyy. Kun nämä seikat ovat puvussa kunnossa, voi hahmolle lisätä näytelmän aika-kauteen sopivat vaatteet. (Cassin-Scott 2000, 85 & 109.)

Kokoamaani kollaasia tarkastellessani hahmot ovat usein suunniteltu juuri käyttäen korvia ja häntiä ilmentämään, että hahmo on kissa. Muutamassa hahmossa on myöskin käytetty tekoturkista joissakin yksityiskohdissa tuomaan lisää eläimellisyyttä hahmoon sekä myös valmistettu koko hahmon asukokonaisuus tekoturkiksesta. Koko asun teko tekoturkiksesta kiinnosti ja olisi tuonut aivan erilaisen ilmeen näytelmään, mutta tämä idea kaatui kuitenkin heti budjettiin ja ajan riittämiseen. Puvuissa olisi myöskin pitänyt miettiä tarkkaan, miten ne olisi toteuttanut, jotta näyttelijälle ei tulisi kesän auringonpaisteessa ulkolavalla näytelmän aikana liian kuuma.

Itselleni tärkeimmäksi tekijäksi hahmon tunnistamisessa kissaksi tekivät juuri korvat ja häntä, vaikka mikään muu ei olisi viitannut hahmossa eläimeen. Myöskin näyttelijöille tehdyt maskit auttoivat hahmon tunnistamisen kissaksi erityisesti, jos siihen oli tehty viikset. Ohjaaja Piispasen (2019) mukaan täydellistä kissahahmoa ei ole tässä näytelmässä tarkoitus luoda vaan sellainen hahmo, joka on tunnistettavissa kissaksi, vaikka näkeekin selvästi, että sitä esittää ihminen ja sillä olisi tavalliset ihmisen vaatteet päällä.

Lähdin siis suunnittelemaan hahmoja ja niiden puvustusta niin, että niistä löytyisi korvat ja hännät, mutta muuten hahmon ulkomuoto olisi hyvin ihmismäinen. Maskeerauksen suunnittelijan Emmi Korhosen kanssa keskustelimme minkälaiset maskit näyttelijöillä tulisi olemaan. Korhonen kertoi ajatelleensa korostavansa nenää ja viiksiä suunnitellessaan maskeja ja että maskit tulisi olemaan melko yksinkertaisia, jotta näyttelijät osaavat itse tehdä ne aina ennen esitystä. Lopulliset suunnitelmat hän kuitenkin halusi tehdä vasta, kun näkisi minkälainen puvustus olisi tulossa sekä minkä värisiä korvia ja häntiä hahmoilla olisi.

Löysin IRTI-teatterin varastosta pahvilaatikot, joissa toisessa oli tekoturkispa-  
loja ja toisessa aikaisemmissa näytelmissä käytettyjä häntiä. Nämä auttoivat  
paljon kissahahmojen luonnissa, sillä keskellä kesää on hieman hankalampi  
löytää nopealla aikataululla kangaskaupoista tekoturkista ja kankaat ovat  
usein myöskin kalliita. Valmiit tekoturkikset, mitkä löytyivät ja joista sai valmis-  
tettua aina yhdelle kissahahmolle korvat sekä hännän löytyi Arkadian Ullalle,  
Rauhalle, Monnille, Laabanille, Metsäkylän Murrelle ja Sissille. Näin monelle  
valmiiksi löytyvät tekoturkikset olivat erittäin hyvä asia. Itse valmiita häntiä en  
sellaisinaan käyttänyt puvustuksessa, mutta niitä hyödynnettiin kuitenkin uu-  
sien häntien valmistuksessa.

#### **4.3.2 Inspiraationa 1950-luvun muoti**

1950-lukua edelsi toinen maailmansota, jonka jälkeen alettiin rakentaa uudes-  
taan yhteiskuntaa ja lopulta siirryttiin parempiin sekä ylellisempiin aikoihin. Ih-  
misten vapaa-aika kasvoi ja oli mahdollista käyttää aikaisempaa enemmän ra-  
haa erilaisiin asioihin, kuten esimerkiksi harrastuksiin ja elokuvissa käynteihin.  
Nuorisokulttuuri syntyi ja samalla se loi itselleen erilaisen pukeutumistyylin.  
Nuorison esikuvat tulivat elokuvista sekä rock and roll –musiikista, kuten Mar-  
lon Brando, Elvis Presley, Marilyn Monroe ja Audrey Hepburn. (Luoma &  
Luoma-Tuominen 2009, 103–104; Muoti, tyylit ja vaatteet kautta aikojen 2013,  
343–344.)

1950-luvulla sodan jälkeen useat naiset palasivat kotirouvan asemaansa ja  
halusivat taas panostaa ulkonäköönsä ja tähän apuun tulivat elokuvat ja leh-  
det, joissa muotisuunnittelijat sekä toimittajat loivat erilaisia kauneusihanteita  
ja pukeutumisneuvoja. Lehdet painottivat, että naisten tulisi aina olla huolitel-  
tuja, vaikka olisivat kotona ja tekisivät kotitöitä. Christian Dior oli yksi johtavista  
muotisuunnittelijoista ja hän loikin aivan uudenlaisia linjoja naisten vaatteisiin.  
Erityisesti Diorin luoma New Look toi vaatteisiin naisellisuutta ja asujen keski-  
össä oli vahvasti kapea vyötärö sekä runsas kellottuva helma. (Luoma &  
Luoma-Tuominen 2009, 105–106; Muoti, tyylit ja vaatteet kautta aikojen 2013,  
317, 334; Peacock 2004, 209.)

Miesten pukeutumisessa ja vaatteissa muutos näkyi vaatteiden istuvuudessa, sillä miehet halusivat mukavampia pukuja kuin sodan aikaiset puvut olivat olleet. Miesten pukujen olkatoppaukset sekä sotilaalliset tiukat leikkaukset pehmenivät ja vaatteista tuli rennompia sekä huomattavasti väljempiä. Vaatteet olivat rentoja, mutta tyylikkäitä. Tärkein miesten asuste, jota käytettiin, oli hattu, joka löytyi oikeastaan kaikilta. (Luoma & Luoma-Tuominen 2009, 105–106; Muoti, tyyli ja vaatteet kautta aikojen 2013, 338–339.)

Naisilla oli usein kotipuvut, joissa tehtiin raskaat kotityöt ja hoidettiin lapset. Puvun tuli olla mukava ja käytännöllinen, mutta samalla tyylikäs. Kotipuvuissa oli myöskin ajalle tyypillinen kapea vyötärö, mutta edestä löytyi isot paikkatasut, jotka korvasivat erillisen esiliinan ja niissä pystyi kantamaan esimerkiksi hakaneulat ja pyykkipojat, päivän kotitöitä tehdessä. (Muoti, tyyli ja vaatteet kautta aikojen 2013, 334–335.)

Vielä vuosikymmenen alussa lapset ja nuoret muistuttivat vahvasti pieniä aikuisia. Nuorisomuoti lähti liikkeelle ranskalaisen elokuva ohjaajan Roger Vadiminin luomasta hahmosta, jonka taustalla oli näyttelijä Brigitte Bardot. Hahmoa kuvaa sana lapsinainen. Hahmon tyylin tunnusmerkkejä olivat ballerina-kengät sekä hameet, jotka ulottuivat hieman polven alle, voimakas silmämeikki sekä pastellinsävyt materiaaleissa. Teini-ikäiset tytöt ihastuivat tähän ja alkoivat jäljitellä tyyliä. Pojat ottivat inspiraationsa taas nahkatakkeihin, farkkuihin ja T-paitoihin pukeutuvista idoleistaan Marlon Brandoista ja James Deanista. (Luoma & Luoma-Tuominen 2009, 106; Muoti, tyyli ja vaatteet kautta aikojen 2013, 343–344.)

Kokosin itselleni inspiraationa ja tiedon lähteenä toimineen kollaasin (kuva 6) edellä mainituista naisten, miesten sekä nuorison pukeutumisesta 1950-luvulla. Kollaasin kuvista käy ilmi vaatteiden siluetit sekä ajan tyypillinen tyyli ja se, miten aikuiset ja nuoret erottuivat pukeutumisessa toisistaan. Kollaasiin keräsin itseäni kiinnostavia kuvia ja tyyliä, joista lähdin ammentamaan omaan suunnitteluuni inspiraatiota.



Kuva 6. Inspiraationa toiminut kollaasi 1950-luvun muodista (Kortelainen 2019)

Tutkittuani 1950-luvun muotia ja tyyliä tuloin siihen tulokseen, että haluaisin käyttää suunnittelussani vaatteiden linjoja sekä kuoseja puvustuksen lähtökohtina. Suosittuja kuoseja olivat naisilla kukat ja nuoret taas suosivat ruutua, joukosta löytyi myös raitaa sekä abstrakteja kuoseja (Muoti, tyylit ja vaatteet kautta aikojen 2013, 334-335 & 345). Itse vaatteista halusin ehdottomasti tuoda naisten mekkojen kapean vyötärön sekä runsaan helman, erilaiset hatut, polvihousut ja liivit. Pidin nuoriso muodin rentoudesta, mutta samalla siinä olleesta kapinahengestä. Suurimmat inspiraatiot tulivatkin sieltä ja se sopi myös hyvin näyttelijöiden nuoreen ikään. Hahmojen ikäjakauma on toki laajempi ja se piti ottaa huomioon.

Historiaan viittaavissa puvuissa on tärkeää suunnitella ne niin, että esimerkiksi puvun siluetti osoittaa sen oikean aikakauden, vaikka materiaali ei esimerkiksi ole oikea. Tällöin katsojan mahdollista sijoittaa näytelmä siihen aikakauteen paremmin, mihin se on suunniteltukin. Erilaiset kompromissit kuuluvat näiden pukujen suunnitteluun ja toteutukseen. Pukusuunnittelijan onkin tärkeä muistaa, ettei suunnittele vaatteita historiallisten vaatteiden asiantuntijoille tai toisille suunnittelijoille, vaan yleisölle. Yleisö ei katso pukujen saumoja ja rakenteita, kuten ammattilaiset. He keskittyvät näytelmän puvustukseen kokonaisuutena. (Bicât 2001, 15; Gillette 2013, 454.)

Päätin, että puvustus olisi melko rento ja että 50-luvun muodista otettu inspiraatio puvustukseen olisi jossakin määrin tunnistettavissa. Puvustus ei siis olisi suoraan 50-luvulta vaan se olisi tähän päivään tuotu versio ja omanlaiseni näkemys ajasta ja sen vaatteista. Tähän tietysti vaikuttaa myöskin se, että vaatteet ovat näytelmässä kissahahmojen päällä, joita näyttelevät ihmiset.

Suunnittelussani en ottanut erikseen huomioon esimerkiksi Amerikan ja Suomen muodin eroja 1950-luvulla, vaan otin inspiraationi yleisesti tunnetusta sen ajan muodista. Suomessa vielä kuitenkin 50-luvulla vaatteet valmistettiin itse tai sitten ne teetätettiin osaavalla ompelijalla (Luoma & Luoma-Tuominen 2009, 107). Yritin saada puvustukseen maalaistunnelmaa sekä osittain itse tehdyn vaatteen näköä, jolloin se olisi ehkä paremmin lähestyttävä ja näytelmän tapahtumat olisi mahdollista sijoittaa paremmin Suomeen.

#### **4.4 Irtaudutaan hetkeksi - Haudonta**

Haudonta vaihe on Gilletten mukaan vaihe, jossa annetaan stressin hellittää ja irtaudutaan hetkeksi käsillä olevasta projektista. Tässä vaiheessa on tarkoitus jättää alitajunnalle aikaa työskennellä projektin parissa, jolloin se voi ratkaista erinäisiä kysymyksiä ja ongelmia, joita on ilmennyt prosessin aikana. Ajallisesti projektista irtautuminen voi tarkoittaa muutamaa tuntia tai useampaa päivää, riippuen ongelman suuruudesta, projektin koosta ja eritoten jäljellä olevasta ajasta ennen kuin projektin tulee olla valmis. Haudontaa voi hyödyntää missä kohtaa vain projektia, kun suunnittelijasta tuntuu, että ei pääse eteenpäin. (Gillette 2013, 27–28.)

Olen huomannut, miten tärkeä kohta haudonta käynnissä olevan produktion kannalta oikein on. Usein se meinaa jäädä pois, kun yrittää vain puskea puvustusta eteenpäin esimerkiksi lähestyvän ensi-illan takia. Tässä produktiossa jäi kaksi viikonloppua kokonaan vapaaksi Pekka Töpöhännästä muun muassa juhannuksen johdosta. Näiden viikonloppujen aikana sai erinomaisesti jätettyä produktion taka-alalle ja tuuletettua ajatuksia.

Kun viikonloppujen jälkeen palasi taas työn touhuun, huomasi tosiaan, että ainakin osa mieltä askarruttaneista kysymyksistä olivat auenneet kuin itsestään.

Hyvä esimerkki on, kun pohdin häntien kiinnitystapaa tai Pillin ja Pullan hatuja, alitajunta työsti valmiita ajatuksia viikonlopun yli, jonka jälkeen ratkaisu ja mallit putkahtivat kuin itsestään mieleen. Sitten ei enää tarvinnut kuin toteuttaa itse puvustuksessa nämä ideat, jotka toimivat erittäin hyvin. Yön yli nukkuminen auttoi myös usein, jos päivän aikana oli tullut ongelma eteen. Pyrin myöskin aina viikosta pitämään yhden vapaapäivän, jolloin en ajatellut näytelmää tai sen puvustusta ollenkaan.

#### **4.5 Lopullinen suunta - Valinta**

Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin valintavaiheessa on päätösten teon aika. Tässä vaiheessa käydään läpi kerätty tieto ja tehdyt luonnokset, joista valitaan se oikea tyyli suunta, mihin visuaalisesti tähdätään. Aikaisemmin tehdyistä nopeista luonnoksista tehdään paremmat ja yksityiskohtaisemmat kuvat. Niistä voidaan selvästi hahmottaa suunnitellut värit sekä mahdolliset materiaalit. Työryhmä käy yhdessä läpi kaikki suunnitelmat ja keskustelee yksityiskohtaisemmat luonnokset ja mahdolliset ongelmat läpi. Suunnitelmat tulee hyväksyttävä ohjaajalla, ja kun ne on hyväksytyt, silloin niiden pitäisi tukea näytelmälle sovittua tyyliä suuntaa. (Gillette 2013, 30–31.)

Pukusuunnitteluuni vaikutti suuresti puvustukselle annettu budjetti ja se, miten siinä olisi helpoin pysyä. Ratkaiseva tekijä oli IRTI-teatterin oma pukuvarasto, josta löytyikin paljon tähän produktion sopivia vaatteita ihan sellaisenaan tai sitten niistä oli mahdollista tehdä pienillä muutoksilla esitykseen sopivat. Kun olin ohjaaja Piispasen kanssa keskustellut ideastani käyttää 1950-luvun muotia puvustuksen inspiraationa ja hän sen oli hyväksynyt sekä olin aiheeseen kunnolla perehtynyt, kävin pukuvaraston perusteellisesti läpi.

Ennen pukuvaraston läpikäyntiä olin kuitenkin miettinyt minkälaista värimaailmaa ja kuoseja haluaisin vaatteissa olevan. Kokosin ajatuksiani piirtelemällä ja kirjoittelemalla paperille, mitä haluaisin löytää. Ensisijaisesti vaatteiden kuoseissa halusin olevan ruutua sekä raitaa, mutta myös yksivärisiä vaatteita tasapainottamaan kuoseja. Värimaailmana olin ajatellut vaaleanpunaista, sinistä, ruskeaa, mustaa ja keltaista. Tekemällä tämän halusin välttää turhan ta-



varan mukaan oton. Halusin myös varmistaa, että puvustus näyttäisi yhtenäiseltä ja harkitulta kokonaisuudelta. Tämä olisi helpompi toteuttaa jo valmiiksi mietityillä linjauksilla, mitä varastosta etsitään.

Se, että olin edellisenä kesänä ollut mukana, auttoi tänä vuonna varaston läpikäymistä, sillä tiesin entuudestaan, missä päin varastoa pitäisi olla mitään ja minkä tyyppistä vaatetta sieltä löytyy. Kävin varaston siltikin hyvin perusteellisesti läpi, koska edellisen kesän Pocahontas-näytelmän puvustus oli hyvin erilainen ja silloin ei varmastikaan huomionut kaikkea. Sain läpikäynnin jälkeen mukaani usean Ikea kassin verran kankaita ja vaatteita, jotka tuntuivat sopivan Pekka Töpöhäntä-näytelmään sekä omiin ajatuksiini puvustuksen suunnasta. Tämän jälkeen aloin käydä löytämäni materiaalia läpi sommittelemalla niitä sovituskukkejen päälle.

Suunnitteluni ei siis lähtenyt liikkeelle inspiraatio materiaalista saatujen ideoiden piirtämisellä luonnoksiksi paperille, vaan lähdin suunnittelemaan sitä valmiista materiaalista sovituskukkejen päälle (kuva 7). Tähän ratkaisuun tulin, koska käytettävää materiaalia löytyi runsaasti valmiina varastosta, jolloin olisi helpompi lähteä jo olemassa olevasta materiaalista liikkeelle. Käsikirjoitusta lukiessani ja inspiraatio materiaaliin tutustuessa oli hahmoista mieleen nousut miltä ne voisivat mahdollisesti näyttää. Tämä auttoi materiaalin läpikäyntiä varastossa vielä lisää sekä vaatteiden sommittelua alussa kunkin hahmon kohdalla sovituskukkeen päälle.



Kuva 7. Puvustus alkaa muotoutua sovituskukkejen päälle (Kortelainen 2019)

Valmiin materiaalin käyttäminen ja sen pohjalta puvustuksen rakentaminen oli mielenkiintoista, mutta samalla haastavaa. Haastetta toi vaatteiden ja värien sovittaminen yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Sovituskukkejen päälle puvustusta rakentaessa näki kuitenkin koko ajan, miltä puvustus näyttäisi kokonaisuutena ja niin sanotusti riitelisikö jonkun hahmon puvustus muiden kanssa, vaikka vaateen värin tai mallin takia. Muutamalle hahmolle pukuvarastosta löytyi melkein kokonaan tämän asukokonaisuus ja toisille taas vain esimerkiksi paita tai housut. Puuttuvia vaatteita oli kuitenkin helppo lähteä etsimään kirpputoreilta ja kaupoista, koska tiesi mitä lähtisi etsimään. Sovituskukkejen päällä näki myöskin hyvin toimisiko se väri, mitä oli ajatellut kullekin hahmolle vai tarvitsiko se mieltä uudestaan.

Löysin Pekalle monivärisen ruutupaidan, mikä sopi hyvin hänen maalaistaustansa. Vaikka paidassa oli useita värejä se ei näyttänyt levottomalta ja kauempaa ei kunnolla erottanut edes kaikkia värejä selvästi. Värit sopivat mietittyyn värimaailmaan ja ajattelin muiden hahmojen kohdalla pyrkiä käyttämään yhtä tai vaikka muutamaa väriä paidasta. Ajattelin tämän auttavan puvustuksen visuaalisen yhtenäisyyden kanssa ja sitovan väri valintoja toisiinsa. Samalla, jos käyttäisin pääasiassa jotakin tiettyä väriä aina yhdellä hahmolla,

olisi hahmot helpompi tunnistaa omiksi persoonikseen. Näin myöskään katsoja ei sekoittaisi hahmoja keskenään ja esimerkiksi Pillin ja Pullan erottaisi toisistaan helposti.

Olin lähtenyt suunnittelemaan Pillille ja Pullalle kellohelmaisia hameita ja toppeja, jotka näkyvät kuvassa 7 vasemmalla sovituskukkeiden päällä väreissä punaisenoranssi ja vaaleansininen. Ohjaaja Piispaselle näitä esitellessäni hän totesi, että Pilli ja Pulla ovat poikia kuten alkuperäisessä tarinassakin. Mietimme yhdessä, mistä tämä sekaannus voisi johtua ja tulimme siihen lopputulokseen, että todennäköisesti edellisissä harjoituksissa olin mennyt sekaisin hahmoista, joista olimme keskustelleet. Olimme puhuneet Rauhasta, jolle tulisi kellohelmaistahametta tai -mekkoa, josta siirryimme nopeasti Pilliin ja Pullaan, joista Piispanen halusi samankaltaiset. Tämän jälkeen siirryimme vielä takaisin Rauhaan, joten uskoimme sekaannuksen tapahtuneen tässä yhteydessä. Onneksi suurta vahinko ei käynyt, koska paidat olivat varastosta ja hamekankaat eivät olleet maksaneet paljoa. Kankaista ajattelin, että niitä olisi mahdollista käyttää jossain muussa tarkoituksessa ja jätin asian hautumaan.

#### **4.6 Valmiit suunnitelmat ja niiden toteuttaminen - Toteutus**

Gilletten toteutusvaiheessa ei enää suunnitella vaan aletaan tehdä. Tämä tarkoittaa sitä suunnittelijoiden kannalta, että suunnitelmista tehdään viimeistellyt ja lopulliset mallit. Nämä ovat tuloksia edellisessä valintavaiheessa tehdyistä päätöksistä muiden suunnittelijoiden ja ohjaajan kanssa. Pukusuunnittelussa se tarkoittaa jokaisesta puvusta värillistä kuvaa, joista haluttu tyyli, aika ja tunnelma välittyvät. Kuvista käy selvästi ilmi niin kaikki yksityiskohdat kuin asusteetkin. Näiden lisäksi kuvien yhteyteen liitetään usein materiaalinäytteitä käytettävistä kankaista ja koristeista, esimerkiksi nauhoista. (Gillette 2013, 31-36.)

##### **4.6.1 Lopulliset luonnokset**

Lopulliset luonnokset syntyivät mallinukkejen päälle tehdyistä asuluonnoksista. Kuvasin asuluonnokset, joista sitten keskustelimme ohjaaja Jorma Piispasen kanssa. Joidenkin kuvien lisäksi tein nopeita havainnoivia piirroksia, jotta saisin selitettyä ohjaajalle mahdollisimman tarkasti mitä olin kussakin hahmossa ajatellut. Tein lopullisiin luonnoksiin Piispasen antaman palautteen pohjalta mahdolliset muutokset. Seuraavaksi nähtävät ja avattavat lopulliset

piirretyt luonnokset ovat kuudesta päähahmosta, jotka esittelin aikaisemmin luvussa Hahmojen analysointi (4.2.2). Luonnokset on mahdollista nähdä suurempina Liitteessä 1.

Ohjaaja Piispanen (2019) totesi, ettei kissojen värityksen tarvitse olla samanlainen kuin kirjoissa tai piirretyssä animaatioelokuvassa. Hän halusi näytelmän olevan työryhmän oma tulkinta, eikä mukailevan alkuperäistä tarinaa liian tunnollisesti. Pidin ajatuksesta, koska silloin ei tarvitsisi käyttää aikaa oikean väristen tekoturkisten etsimiseen ja voisin tehdä hahmoista täysin oman tulkintani. Piispassella (2019) oli ainoastaan Metsäkylän Murresta toive, että tällä olisi iso maha.

**Pekka Töpöhännästä** halusin tehdä jotenkin muista kissoista poikkeavan, muutenkin kuin, että hänen häntänsä olisi muita lyhyempi. Vaikka muutinkin Pekan värityksen valkomustasta turkinväristä vaalean ruskeaan, halusin säilyttää Pekan tunnusomaisen punaisen rusetin. (Kuva 8.) Näin ollen hännänpietuden ja rusetin avulla hahmo on tunnistettavissa Pekka Töpöhännäksi, vaikka turkin väri onkin vaihdettu alkuperäisestä tarinasta poiketen.

**Arkadian Ullan** taas halusin henkivän tämän kaupunkilaisuutta ja pientä kapi-nallisuutta, joka tekstissä tuli ilmi. Kuitenkin niin, että hän olisi nuorekas ja samalla sekoittaa hänen pehmeä ja kova puolensa yhteen. (Kuva 8.) **Monnin** kohdalla mieleen nousi tummat värit ja nuhjuisuus, mutta samalla hänestä huokui kuitenkin tietynlainen arvokkuus ja tyylitietoisuus, vaikka hän kellarissa asuikin (kuva 8). Hän oli selkeästi Pekkaa jäykempi hahmo, jota ajattelin ilmentää jotenkin vaatteiden avulla. Ajatusta mietittyäni tulin siihen lopputulemaan, että tätä voisi ilmentää esimerkiksi vaatteen materiaalissa.



Kuva 8. Lopulliset luonnokset Pekka Töpöhännästä, Arkadian Ullasta ja Monnista (Kortelainen 2019)

Tekoturkiskankaita läpi käydessäni sain ajatuksen, että muilla kissoilla voisi olla pidempi karva kuin Pekalla ja näin ollen Pekka erottuisi muista kissoista ehkä vieläkin selkeämmin. Näin hännänpituus ei olisi ainut muista kissoista poikkeava piirre ja Pekka olisi tunnistettavissa näytelmän päähenkilöksi erilaisuutensa avulla. Halusin kuitenkin kaikkiin kissahahmoihin jonkinlaista yhtenäisyyttä, vaikka ne olisivatkin eri väreisiä ja hännät olisivat erilaisia. Tämän ratkaisin sillä, että kissoilla olisi samankokoiset isot korvat, vaikka turkin väri ja pituus vaihtelisivat.

**Pekka Töpöhäntä** oli rennon oloinen hahmo, jota halusin jotenkin yrittää tuoda esille puvustuksen avulla. Samalla hahmon tyyli kuitenkin tuntui olevan tietyllä tapaa tyylikäs, joka pitäisi saada rennon maalaisuuden kanssa yhdistettyä. Ratkaisin asian rennolla kauluspaidalla, jonka väreistä Pekan punainen rusetti erottuisi kuitenkin edukseen. Polvihousuja puolestaan ylhäällä pitämään laitoin henkselit ja kengät olivat yksinkertaiset, mutta siistit ja väriltään mustat. Päädyin mustaan alaosaan Pekan kohdalla, värikkään yläosan tasa-painottamiseksi. Korvat päätin kiinnittää itse valmistamaani hattuun, jonka tein

tummemmasta ruskean sävyisestä kankaasta, kuin hänen korvansa, jotta ne erottuisivat.

**Arkadian Ullan** kovan ja pehmeän puolen sekoittaminen keskenään oli mielenkiintoista toteuttaa käytännössä. Oli haastavaa keksiä, miten sen saisi toteutettua. Pyörittelin paljon mielessäni erilaisten materiaalien sekoittamista asussa, mutta niistä mikään ei mielestäni kuvannut tarpeeksi hyvin näiden puolien erilaisuutta. Sitten varastosta löytynyt vaaleanpunainen kauluspaita ja farkut osuivat samaan aikaan käsiini ja vastaus tuli siinä. Tyttömäinen, hempeä sekä kevyenä värinä pidetty vaaleanpunainen yhdistettynä farkkuun ja kauluspaitaan, joka solmitaan vyötäröltä, antoivat lopulta sen kuvan, jota hahmossa halusin tuoda esiin (Thurmann-Moe 2018, 142).

**Monnin** omanlaista jäykkyyttä kuvaamaan valitsin tietoisesti joustamattomia materiaaleja. Varastosta löytyikin sopivasti väreiltään tumma kauluspaita ja housut. Housut olivat oivallinen löytö, sillä ne muistuttivat paljon yksiä housuja, jotka näkyvät inspiraatio kollaasissani (kuva 6, s.30) oikeassa alakulmassa olevalla miehellä. Monnin liivikin löytyi varastosta ja sen tummanharmaa tekoturkis sopi mainiosti tuomaan lisää elämellisyyttä hahmoon. Mielestäni kävi lisätä jokaiselle kissahahmolle liivin kaltainen tekoturkiksesta oleva yksityiskohta, mutta en vain keksinyt, mikä se kullakin hahmolla olisi voinut olla. Jätin asian hautumaan, mutta se ei ratkennut, kuten muut hautumaan jätetyt ongelmat ja lopulta vain luovuin tästä ideasta.

Monni nuhjuisuutta ja katukissa elämää päätin tuoda erityisesti tämän korvissa ja hännässä esille. Hänellä ei ole muiden kissojen tapaan tasaista sileää turkista, vaan tasaisen värinen pohja, jossa olisi mustia pörröisiä raitoja. Monnin vaatteissa sekä turkissa tahdoin välttää mustan värin hallitsevuutta. Näin mustan väriin usein liitettävä arvovalta ja voima välittyy paremmin Monnin luonnetta kuvaavana (Thurmann-Moe 2018, 150). Eli siis kovan kuoren alle piiloutuvaa herkkää ja ystävällistä katukissaa, joka yrittää muita kiusaamalla vain peittää omaa epävarmuuttaan.

Suurin muutos lopullisissa suunnitelmissa tapahtui **Pillillä** ja **Pullalla**, kun sekaannuksesta johtuen heistä oli tulossa tyttöhahmot, mutta oikeasti he olivat

niin kuin alkuperäisessäkin tarinassa poikia. Tilanteen korjasin tekemällä muutamia muutoksia asuihin, kuten vaihtamalla hameet polvihousuiksi (kuva 9). Samalla sain yhtenäisemmän näköistä ilmettä puvustukseen, koska nyt Pekka ei ole ainut kenellä olisi polvihousut. Halusin tehdä heistä hyvin samanlaiset hahmot, mutta niin, että heidät helposti tunnisti toisistaan.

**Rauhassa** halusin tuoda tämän rauhallisuutta esille, jota ajattelin kuvaavani ainakin vaatteiden väreillä (kuva 9). Useamman käsikirjoituksen lukukerran jälkeen hänestä tuli mielikuva mukavuuden haluisena, jonka ymmärsi hektisen kissavauva arjen keskellä. Mukavuuden halua ajattelin voivan helposti kuvata esimerkiksi vaateen materiaalilla ja vaateen löysyydellä.



Kuva 9. Lopulliset luonnokset Pillistä ja Pullasta sekä Rauhasta (Kortelainen 2019)

**Pillin** ja **Pullan** erottaminen toisistaan olisi helpoin väreillä, jolloin vaatteet voisivat olla muuten hyvin samantyylliset. Päätin, että alkuperäiset värit, jotka hamekankaissa olivat, säilyisivät eli vaaleansininen sekä oranssi ja löysinkin kirpputorilta miltei saman sävyiset raidalliset T-paidat. Samalla keksin, että ha-

mekankaat voisi käyttää Pillin ja Pullan hattuihin, jolloin kummallakin on selvästi oma värinsä. Polvihousut ja kengät voisivat silloin olla samanväriset molemmilla, eikä heitä silti sekoitaisi keskenään. Paidat olivat sopivasti hieman reilun oloisia, jolloin ne jäisivät hieman pussille, kun paidan helma laitetaan housun sisään. Heidän turkkinsa ajattelin olevan melko pitkä, jotta harjoituskaudella niihin tulisi nuhjuisuutta ja elämisen jälkeä heidän temmeltäessään pitkin lavaa.

**Rauhan** mekkoon otin 1950-luvun kapean vyötärön ja leveän helman, mutta yläosasta en tehnyt ajalle tyypillistä tuikkaa ja hyvin istuvaa, vaan melko löysän. Tämä oli toive Rauhan näyttelijältä Helmi Korhoselta ja olin itsekin miettinyt tätä. Mekon kangas oli ohutta ja laskeutuvaa trikoota, joten ajattelin lopputuloksen olevan hieman löysempänä paremman näköinen. Mekon väreihin vaaleansiniseen ja harmaaseen yhdistetään rauhoittava vaikutus, luotettavuus ja huomaamattomuus, jotka kaikki sopivat Rauhan luonteeseen (Thurmann-Moe 2018, 134 & 148).

#### 4.6.2 Puvustuksen valmistus

Toteutusvaiheessa myöskin lopulliset suunnitelmat siirtyvät puvuston toteutukseen. Pukusuunnittelija valvoo puvuston työskentelyä, jotta puvut valmistuvat niin kuin ne ovat suunniteltu sekä aikataulun mukaisesti ja varmistaa, ettei puvustukselle varattu budjetti ylitä. On kuitenkin mahdollista, että suunnitelmiin tulee joitakin muutoksia produktion valmistuessa lopullista muotoaan kohti tai kun ohjaaja muuttaakin mieltään jostakin asiasta. Näistä kuitenkin pysytään perillä toteutusvaiheen aikana pidettävissä kokouksissa, jotta tieto muutoksista tavoittaa kaikki. (Gillette 2013, 31–36.)

Koska itse olin niin pukusuunnittelija kuin puvustuksen valmistajakin, oli helppo tehdä päätöksiä toteutukseen vaikuttavista tekijöistä, esimerkiksi minun ei tarvinnut kysyä erikseen pukusuunnittelijalta onko valmistetut korvat sellaiset, mitä hän olikin ajatellut vai tarvitseeko niihin tehdä muutoksia. Näin mahdolliset muutokset tulivat omista näkemyksistä ja tietenkin lopulliseen ratkaisuun vaikutti ohjaajan mielipide sekä näyttelijöiden antama palaute vaatteiden toimivuudesta. Kissahahmon toteutuksessa, ehkä haastavinta toteuttaa olivat juuri korvat ja hännät, tai oikeastaan haastavinta oli miettiä, miten ne



saadaan pysymään näyttelijän päällä koko näytelmän ajan. Halusin tehdä niistä tarpeeksi isot, jotta ne näkyisivät lavalta katsomoon selkeästi. Korvissa helpotusta toivat hahmoilla olleet hatut, joihin korvat sai kiinnitettyä helposti, Arkadian Ullalla ja Sissillä asian taas ratkaisin, niin että kiinnitin korvat pantoihin. Kaikki korvat tuin sisäpuolelta tukevasti, jotta korvat pysyisivät pystyssä ja ryhdikkäinä, eikä ne alkaisi lörpöttää.

Hännissä oli suurempia ongelmia, kuten luvussa Kissahahmon luominen (3.3.1) jo totesinkin, löysin varastosta aikaisemmissä näytelmissä käytettyjä häntiä. Ne olivat kuitenkin melko lyhyitä ja kapeita, eivätkä sellaisenaan oikein näkyisi mihinkään, lisäksi kaikkiin ei löytynyt valmista samanlaista kangasta, josta olisi voinut tehdä korvat. Monessa oli myöskin sisällä paksua rautalan-kaa, jonka takia hännät eivät kunnolla mukailleet liikettä vaan heiluivat tönkösti. Olin kuitenkin varautunut tähän ja varannut budjetista ison siivun häntien ja korvien materiaaleihin. Se ei kuitenkaan poistanut kiinnitysongelmaa, johon kyselin ratkaisua näyttelijöiltä sekä muulta työryhmältä. He totesivat, että hännät ovat olleet vaatteissa aina aikaisemmin yhden ainoan hakaneulan varassa. Päätin, että enää hännät eivät olisi näin kiinni irtoamisvaaran vuoksi ja siksi, että painava häntä voisi hakaneulan kanssa rikkoa vaatteen, jossa se on kiinni repimällä siihen reiän.

Ensin ajattelin yksinkertaisesti ommella hännät housujen takasaumaan kiinni, jolloin ne eivät varmasti lähtisi irti, tämä toteutus idea kuitenkin kaatui käytännöllisyyteen. Housuja tarvitsee pestä harjoitus- sekä esityskaudella, jolloin housuja, joissa hännät ovat kiinni ei voisi laittaa pesukoneeseen, koska hännän materiaali menisi pilalle. Tällöin housut pitäisi pestä käsin, mikä veisi vain liian kauan aikaa. Aikani pohdittuani, mikä olisi nopein ja helpoin tapa, päädyin avaamaan housujen takasaumoihin häntien mentävät aukot, joista häntä pujotetaan läpi (kuva 10). Itse häntä olisi kuitenkin kiinni kankaasta valmistetussa vyössä, joka on näyttelijän vyötäröllä vaatteiden alla kiinnitetty napilla näyttelijän mittojen mukaan, jolloin vaikka häntä jäisi vahingossa johonkin kiinni, se ei irtoaisi tai rikkoisi vaatteita.



Kuva 10. Häntien kiinnitysratkaisu, esimerkkinä Pillin housut (Kortelainen 2019)

Näyttelijät odottivat häntien saamista harjoituksiin innolla. Vihdoin tämän koittaessa kaikki halusivat saada hännät ja housut heti ylleen. Vyön oikea mitta oli tärkeää saada jo alussa mahdollisimman sopivaksi jokaiselle näyttelijälle, jotta häntien pituutta pystyi tarkkailemaan harjoitusten aikana. Tein vyöhön merkinnät, joista näki mihin kohtaan nappi tulisi. Kuitenkin ensimmäisessä harjoituksessa vyöt kiinnitettiin hakaneuloilla, jotta vyöt kestäisivät näyttelijöiden päällä. Näyttelijät pitivät hännän kiinnitys ratkaisusta ja näyttelijä Emmi Astikainen kertoi hännän vaikuttavan näin tukevammalta ja liikkuvan luonnollisemmin, kuin aikaisemmin pelkän hakaneulan varassa olleet hännät. Muutama näyttelijä oli jännittänyt häntien kanssa näyttelemistä, mutta kertoivat muutaman harjoituksen jälkeen, että välillä olivat jopa unohtaneet häntien olemassaolon kokonaan. Tämän he arvelivat johtuvan siitä, että vaatteiden alla olevaa vyötä ei juuri tuntenut, eikä hännät painaneet liikaa.

Olin positiivisesti yllättynyt, kuinka hyvin näyttelijät tulivat harjoituksissa itse kertomaan, jos vaatteissa oli jotakin ongelmia ja erityisesti häntien kanssa olevista ongelmista. Edellisenä kesänä Pocahontas-näytelmässä näin ei tapahtunut, vaan jouduin itse aina kysymään, jos näyttelijällä vaikutti olevan jokin ongelma vaatteiden kanssa. Tänä vuonna vaatteiden kanssa olleet ongelmat olivat usein housujen kanssa ja tein paljon vyötärön kavennuksia sekä hankin

asuihin vöitä, jotta ne pysyisivät näyttelijöiden päällä. Toinen oli paitojen suuret koot. Niihin täytyi tehdä kavennuksia ja lyhentää pituutta myös hihoissa, jotta vaatteet eivät näyttäneet säkeiltä näyttelijöiden päällä. Ongelmat häntien kanssa olivat vyön pituuksissa. Nämä sai korjattua siirtämällä napin paikkaa, jotta vyö ei olisi liian kireällä tai löysällä. Häntien pituuksien kohdalla jännitin eniten tanssikohtauksia, joissa ne voisivat helposti väärän mittaisena jäädä toisen näyttelijän jalkoihin tai pyörähdyksissä osua toisiinsa sekä toiseen näyttelijään. Olin yrittänyt ottaa jo häntiä suunnitellessani ja tehdessäni huomioon sen, että niiden ei pitäisi ainakaan jäädä näyttelijän oman jalan alle.

Keskustelimme myöskin näistä mahdollisista häntä ongelmista koreografi Sami Kettusen kanssa, ennen ensimmäisen harjoituksen alkua, jossa hännät olivat mukana. Päätimme, että jos hännän pituus ei muuten haittaisi näyttelijän työskentelyä esimerkiksi juuri jäämällä jalan alle, voisi koreografiassa muuttaa näyttelijöiden välejä hieman suuremmiksi. Näin hännät pääsisivät liikkumaan paremmin, eikä tämän takia häntiä tarvitsisi lähteä lyhentämään. Ohjaaja Piispanen (2019) piti tästä ratkaisusta, koska näin lavaa saataisiin isommalta alalta käyttöön, vaikka tanssikohtauksessa lavalla ei olisi kuin viisi näyttelijää.

#### **4.7 Onnistuiko produktio - Arviointi**

Arviointivaihe on mukana jokaisessa aikaisemmin tehdyssä vaiheessa, vaikka se onkin nimetty viimeiseksi Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallissa. Arviointia jokainen suunnittelija tekee omassa työssään jokaisessa vaiheessa sen aikana sekä sen jälkeenkin. Viimeisenä tehtävänä arviointi on kuitenkin koko produktion työryhmälle tärkeä, koska työryhmä saa palautetta sekä antaa sitä itse. Jokainen tarkastelee mennyttä prosessia ja miettii, missä onnistuttiin ja missä olisi mahdollisesti parannettavan varaa, jotta tulevaisuudessa olisi helpompi ja parempi toimia työryhmän kanssa. (Gillette 2013, 36.)

Lopussa tehtävää arviointikeskustelua meillä ei koko työryhmän kesken ollut, mutta näin ohjaaja Piispasta kahden kesken ja keskustelimme, miten produktio oli sujunut yleisesti ottaen sekä omalla kohdallani. Puvustus oli saanut katsojilta positiivista palautetta ja sitä oli kuvailtu hauskaksi sekä hyväksi (Piispanen 2019). Työryhmän kanssa oli mukava työskennellä, olisin kuitenkin toivo-

nut parempaa kommunikointia suunnittelijoiden välillä. Nyt sitä tapahtui lähinnä, jos itse varmistin asioita esimerkiksi ohjaajalta tai aloitin keskustelun jostakin näytelmään liittyvästä asiasta harjoituksissa.

Avaan ja arvioin seuraavaksi saamani palautteen perusteella luvussa Hahmojen analysointi (3.2.2), esittelemäni kuuden kissahahmon lopullista lavalla nähtyä puvustusta ja olivatko ne onnistuneet. Saamani palautteen lisäksi otan oman mielipiteeni mukaan arvioidessani asukokonaisuuksien sekä kokonaisuuden onnistumista. Sain mielestäni hyvin vähän palautetta puvustuksesta itse ohjaa Piispaselta tai muulta työryhmältä, vaikka yritin sitä kysyä. Kaikkien kissahahmojen sekä Mauri Mäyräkoiran lopulliset asukokonaisuudet on nähtävissä Liitteestä 2. Kuvista käy ilmi, miltä lopullinen puvustus kokonaisuudessaan näytti sekä millaiset hännät ja korvat kullakin hahmolla oli.

**Pekka Töpöhännän** lopullinen asukokonaisuus pysyi hyvin samanlaisena, miltä se näyttikin lopullisessa luonnoksessa (kuva 11). Näyttelijä Jaakko Lankinen otti vaatteet ihanalla asenteella vastaan, erityisesti henkselit, joita hän olisi voinut omien sanojensa mukaan paukutella koko esityksen ajan. Ohjaaja Jorma Piispanen oli kuitenkin tästä hieman erimieltä. Lankisen kanssa teimme vain pientä viilausta polvihousujen kuminauhavyötärön kireydessä ja lisäsimme Pekalle pidempivartiset mustat sukat, joissa oli yläreunassa paidan väreihin sopivia ohuita raitoja.

Ensimmäistä kertaa korvien ollessa harjoituksissa pukujen kanssa, ohjaaja Piispanen kommentti oli, että Pekka toi hänen mieleensä jonkinlaisen kettuhahmon. Hän kuitenkin perui sanansa, kun muut näyttelijät tulivat lavalle omien korviensa ja pukujensa kanssa. Myöhemmin Piispanen kertoi, ettei tarkkaan osannut sanoa mistä kettumaisuus oli hänelle tullut mieleen, mutta arveli sen johtuvan Pekan korvista ja siitä, ettei niissä ollut pitkää karvaa. (Piispanen 2019.) Itse en nähnyt tätä kettumaisuutta Pekassa, enkä kuullut kenenkään muunkaan mainitsevan tästä. Päättelin kuitenkin, että se voisi johtua korvien muodosta, korvien kärjet ovat melko terävät, vähän niin kuin kettulla. Onneksi ne sulautuivat kuitenkin muiden kissahahmojen korvien joukkoon, eivätkä erottuneet joukosta huonolla tavalla.



Kuva 11. Pekka Töpöhännän valmis puvustus (Kortelainen 2019)

**Pekan** häntä oli hieman haastava, koska piti miettiä tarkkaan, minkä mitaiseksi sen tekisi. Se ei saisi olla liian pitkä, jolloin se ei olisi enää töpö tai liian lyhyt, jotta se näkyisi kuitenkin hyvin yleisöön. Pitkällisen mietinnän ja usean harjoituksen seuraamisen jälkeen pidensin hieman häntää. Silloin se tuntui hyvältä ajatukselta ja häntä näkyi hyvin katsomon viimeiselle riville asti. Jälkeenpäin olen kuitenkin miettinyt olisiko sen pitänyt olla vähän lyhyempi, eikä pidentää alkuperäistä häntää, jonka olin tehnyt.

Olen kuitenkin tyytyväinen siihen, miltä Pekka Töpöhäntä näytti lavalla, vaikka hännän pituus jäikin mietityttämään. Sain mielestäni Pekkaan luotua maalais-tunnelmaa ja tehtyä hahmosta tunnistettavan, vaikka vaihdoinkin turkin väri-tyksen. Mielestäni myöskin Pekan paidan värikkyyys ja muissa hahmoissa yhden värin käyttö onnistui, mikä omalta osaltaan korosti Pekan olevan päähenkilö.

**Monni** oli vahvasti omanlaisensa hahmo, joka huokui tietynlaista arvokkuutta ja tyyliä (kuva 12). Aluksi miettimäni nuhjuisuus jäi oikeastaan kokonaan pois vaatteista. Tulin siihen tulokseen, että hahmo pääsisi paremmin oikeuksiinsa näytelmän teemaa ajatellen, jos hänen vaatteensa olisi siistin näköiset. **Pil-lissä** ja **Pullassa** halusin saada luotua kuvan hyvin samanlaisista hahmoista,

mutta niin, että ne erottaisivat kuitenkin toisistaan ja heillä olisi omat persoonallisuutensa. Koska he olivat selvästi hieman nuorempia, ajattelin kirkkaiden ja selkeiden värien olevan heille sopivat (kuva 12). He myöskin olivat melkein koko ajan menossa, joten tulin siihen lopputulokseen, että he tarvitsivat mukavat ja joustavat vaatteet.



Kuva 12. Monnin sekä Pillin ja Pullan valmiit puvustukset (Kortelainen 2019)

Ohjaaja Piispasen ainut kommentti **Monnin** sovitussuunnan päällä olleeseen luonnokseen oli, että se näyttää hyvältä. Tämän perusteella en lähtenyt muuttamaan Monni puvustusta, koska olin itse siihen sellaisenaan erittäin tyytyväinen. Ainut, mitä pientä viilausta asuun teimme näyttelijän Hilma Härkösen kanssa, liittyi rusetinauhan pituuteen, jotta se ei liian pitkänä häirinnyt lavalla työskentelyä. Härkösen kanssa oli miellyttävä tehdä yhteistyötä ja hän halusi aluksi aina ennen harjoituksia varmistaa, että vaatteet ovat hänellä oikein päällä. Oli mukavaa, kun ei itse tarvinnut mennä näyttelijän luo ja selittää, miten vaatetta olisi tarkoitus pitää päällä, jos se oli jotenkin väärin puettu.

Pidin siitä millaiseksi kokonaisuudeksi Monnin hahmo harjoituskaudella muotoutui ja miten Härkönen sai juuri sen kovankuorensa alle piiloutuvan katukis-

san herätettyä henkiin. Puvustus onnistui mielestäni tukemaan tätä ja luomaan Monnista hieman jäykemmän oloisen kuvan, mitä toiset hahmot olivat. Monnin musikaalisten lahjojen puute haitarin soitossa sai yleisön monesti nauramaan, Härkösen kunnolla eläytyessä nuotin vierestä ja väärin soittaessaan. Hauskinta kuitenkin oli se, että tiesin harjoitusten perusteella hänen osaavan oikeasti soittaa haitaria erittäin hyvin.

**Pilli** ja **Pulla** olivat loppujen lopuksi tämän pienen sukupuoli sekaannuksen jälkeen, Piispasesta (2019) hyvän näköisiä ja puvustus sopi hänestä hahmoille. Näyttelijät Ilona Rääpysjärvi ja Fanny Kallio pitivät hahmojensa puvuksesta, mutta kertoivat olleensa hieman pettyneitä, ettei hahmot olleetkaan tyttöjä. He olivat olleet jo innoissaan tulevista kellohelmaisista hameistaan, joista olin heille jo kerennyt mainitsemaan. Pidin itsekin Pillin ja Pulla puvuksesta sekä miltä hahmot näyttivät, kun heillä oli lopulliset maskit ja puvut yllään. Maskeerauksen suunnitellut Emmi Korhonen piti ideastani, että hahmot ovat samanlaisia, mutta kuitenkin erilaisia. Hän suunnitteli maskit niin, että Pillillä oli musta läikkä oikeassa silmässä ja Pullalla läikkä oli taas vasemmassa silmässä. Näin samankaltaisuus jatkui vielä maskissakin, luoden hahmoista vähän kuin peilikuvat.

**Arkadian Ullaan** ja siihen miten sain yhdistettyä tämän pehmeän ja kovan puolen toisiinsa olin hyvin tyytyväinen. Samoin kuin Pekan ja Monnin kohdalla Ullan lopullinen puvustus ei juurikaan luonnoksesta muuttunut (kuva 13). Ohjaaja Piispanen ei ehkä aluksi ollut kovin vakuuttunut tekemästäni puvustus valinnasta, mutta ei kuitenkaan suoraan siitä minulle sanonut mitään. Päättelin tämän hänen vähäisestä reagoinnistaan Ullan asuluonnokseen sovituskuvan päällä ja siitä, miten hän lähinnä totesi tähän, että okei. Ensimmäisessä pukuharjoituksessa näyttelijä Mariella Lambergin tullessa lavalle Piispanen totesi, että Ullasta on tullut kovis, muttei sen paremmin valaisut minulle tai kellekään muullekaan oliko tämä hyvä vai huono asia. Loppukeskustelussa hän kuitenkin sanoi pitäneensä Ullan hieman erilaisesta puvuksesta ja siitä, mitä olin sillä ajanut takaa (Piispanen 2019).

**Rauhan** kohdalla ensimmäisissä pukuharjoituksissa jännitin, miten hyvin hän erottuisi taustastaan yleisöön. Rauhan asunnon ulkoseinä oli maalattu si-

niseksi ja jännitin, ettei hän erotu tarpeeksi hyvin lavasteista vaaleansiniharmaassa mekossaan (kuva 13). Onneksi seinän sävy oli kuitenkin juuri sopivan tumma, jotta hän erottui siitä. Samalla kuitenkin hän omalla tavallaan sulautui osaksi sinistä taustamaailmaansa, mikä sopi hyvin hänen luonteeseensa olla mieluummin hieman sivussa kuin tapahtuman keskipisteessä. Rauhan lopullinen puvustus ja se, miltä se näytti lavalla, onnistui mielestäni hyvin. Olen myös erittäin tyytyväinen siihen, miten mekon värit sopivat hänen luonteeseensa.



Kuva 13. Arkadian Ullan ja Rauhan valmiit puvustukset (Kortelainen 2019)

**Arkadian Ullan** korvat olivat haastavat saada pysymään näyttelijä Lambergin päässä. En aivan kaikille hahmoille halunnut hattuja ja Ullalle ei mielestäni mikään hattu oikein edes sopinut. Ajattelin laittaa korvat pantaan kiinni, mutta panta oli liian kevyt ja ohut pitääkseen painavat korvat paikallaan eteen tai taakse kallistuessa. Onneksi tätä ongelmaa ääneen pohtiessani sain opiskelu kaveriltani vinkin, kiinnittää toisen pannan jo korvissa kiinni olevaan pantaan antamaan tukea. Tämä auttoi ja korvat pysyivät paikoillaan tukevasti. Pannat olivat mustia, joten ne sulautuivat hyvin Lambergin tummaan hiusten väriin, eivätkä juurikaan näkyneet katsomoon.



Harjoituksissa huomasin, että tanssikohtauksissa **Rauhan** mekon helma nousee pyörähdettäessä melko korkealle. Päätin, että turvallisinta olisi laittaa mekon alle jonkinlaiset turvahousut, jolloin näyttelijä Helmi Korhosen ei tarvitsisi miettiä, nouseeko helma liian ylös pyörähtäessä. Varastosta löytyi mekon keltaisiin kukkiin sopivat, keltaiset polvimittaiset trikoo housut, jotka tanssikoh-  
tauksissa välillä pääsivät hauskasti vilahtamaan helmanreunan alta. Lisäsin vielä 50-luvun kotirouvan mekossa usein olleet paikkataskut Rauhan mek-  
koon. Niistä ei tullut aivan niin isoja kuin olisin tahtonut, mutta mekon kangas ei enää vain yksinkertaisesti riittänyt isompien taskujen tekoon. Korhonen piti taskuista ja ottikin ne hyvin käyttöön esityksen aikana. Hänellä oli esimerkiksi näytelmän alussa taskuissa pyykkipoikia, joita hän tarvitsi pyykkiä narulle lait-  
taessaan. Ohjaaja Piispanenkin (2019) piti taskujen lisäämisestä ja totesi nii-  
den olevan käytännölliset näytelmän kannalta.

## 5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO

Tutkimuskysymykseni oli ” Millainen on pukusuunnitteluprosessi näytelmässä Pekka Töpöhäntä?” ja alakysymyksiäni olivat ” Miten saan luotua puvustuksen avulla ihmisestä eläinhahmon?” ja ” Miten saada puvustukseen 1950-luvun il-  
mettä?”. Näihin hain vastauksia valmistamalla pukusuunnitelman sekä puvus-  
tuksen näytelmään Pekka Töpöhäntä, jonka hahmot olivat pääasiassa kissoja. Käytin pukusuunnitteluprosessissani J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongel-  
manratkaisumallia, joka koostuu seitsemästä eri vaiheesta.

Tutkimuskysymykseeni ” Millainen on pukusuunnitteluprosessi näytelmässä Pekka Töpöhäntä?” sain vastauksen käyttämällä Gilletten suunnittelu- ja on-  
gelmanratkaisumallia apuna pukusuunnitteluprosessini etenemisen kuvaami-  
sessa. Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli on suunniteltu juuri teatteri työ-  
hön ja sen huomaa heti. Kaikki seitsemän vaihetta ovat tärkeitä näytelmän  
suunnittelun ja valmistumisen kannalta. Teoreettisesti luettuna vaiheissa taak-  
sepäin palaaminen vaikutti kuitenkin hieman oudolta ja jopa vaikealta. Puku-  
suunnittelua tehdessäni ja puvustusta valmistaessani huomasin, että olin teh-  
nytkin jo sitä edellisissä produktioissani ja nytkin jopa huomaamattani tein siir-  
tymiä eri vaiheiden välillä. Oli täysin luonnollista siirtyä vaiheissa taakse päin

ja katsoa uudelleen jo tehtyjä päätöksiä sekä arvioida oliko puvustus menossa juuri siihen suuntaan, niin kuin pitikin.

Hyvä esimerkki vaiheiden välillä liikkumiseen ja edellisiin kohtiin palaamiseen on Pilliin ja Pullan kohdalla, kun heistä pitikin tehdä tyttöhahmojen sijaan poikia. Palasin siis lopullisesta suunnasta eli valinnasta, ideoiden syntymiseen eli tutkimukseen, jotta voisin tarkistaa minkälaisia vaatteita pojat ovat käyttäneet 1950-luvulla. Tämän jälkeen suunnittelin molemmat hahmot uudestaan sopimaan muuhun puvustukseen sekä varmistin, että ohjaaja piti uusista puvustusideoista. Vasta näiden jälkeen pääsin etenemään lopullisiin luonnoksiin ja niiden toteutukseen.

Näytelmän Pekka Töpöhäntä pukusuunnitteluprosessi eteni hyvin samalla lailla kuin Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli. Pukusuunnitteluprosessistani löytyy samat vaiheet, vaikkakin puvustuksen luonnostelun tein sovitusnukkejen päälle valmiista materiaalista, enkä piirtämällä ideoitani ensin paperille. Oma prosessini kulki kaikkien seitsemän vaiheen kautta aina produktioon sitoutumisesta, valmiin produktion arviointiin. Voin siis todeta, että tutkimuskysymykseeni ”Millainen on pukusuunnitteluprosessi näytelmässä Pekka Töpöhäntä?” olen vastannut tätä tutkimusraporttia kirjoittaessani, jossa avaan Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin vaiheet ja sen, mitä itselläni näihin vaiheisiin on sisältynyt.

Alakysymykseeni ”Miten saan luotua puvustuksen avulla ihmisestä eläinhahmon?” lähdin etsimään vastausta tutustumalla kissoihin ja siihen, miten suunnitellaan eläinhahmo. Toiseen alakysymykseeni vastatakseni eli ”Miten saada puvustukseen 1950-luvun ilmettä?”, aloin etsiä tietoa kyseisen ajan muodista ja tyylistä.

Kissoihin ja niiden luonteeseen sekä ulkonäköön perehdytyttäni aloin etsiä kuvamateriaalia millaisia erilaisia kissahahmoja on aikaisemmin suunniteltu ja toteutettu. Samalla lähdin etsimään tietoa, mitä eläinhahmon suunnittelussa tulee ottaa huomioon. Tärkeimmiksi asioiksi nousivat eläinhahmon suunnittelussa, kuinka näyttelijä liikkuu lavalla ja onko haluttu eläin ilmennetty tarpeeksi hyvin. Meidän näytelmässämme kissahahmot liikkuvat ihmisen lailla kahdella jalalla

seisten, tämä ei kuitenkaan haitannut katsojaa mieltämään näyttelijän esittämää hahmoa eläimeksi. Näyttelijöillä oli nimittäin asuun kiinnitetyt korvat ja hännät sekä maskeeraus, jotka yhdessä loivat mielikuvan kissasta.

Näin saamme vastauksen alakysymykseemme ” Miten saan luotua puvustuksen avulla ihmisestä eläinhahmon?”. Eläinhahmoa suunniteltaessa tärkeintä on siis saada puvustukseen kyseisen eläimen tärkeimmät piirteet, kuten tässä tapauksessa kissan korvat ja häntä. Nämä valmistetaan tekoturkiksesta, joka vastaa halutun eläimen värejä. Maskeerauksella saadaan taas häivytettyä ihmisiirteitä ja saadaan esimerkiksi kissan viikset mukaan ilmentämään eläintä. Näiden ollessa kunnossa voi loppu puvustus olla niin sanotusti fantasiaa eikä sen siis tarvitse liittyä kyseiseen eläimeen millään tavalla. Puvustukseen voidaan kuitenkin lisätä erilaisia eläimellisiä piirteitä, kuten esimerkiksi tekoturkis yksityiskohtia lisäämään eläimellisyyttä tai vaihtoehtoisesti voidaan koko puvustus valmistaa käyttäen tekoturkista.

1950-luvun muodista tietoa sekä kuva materiaalia löytyi runsaasti. Erilaisia tyyliä oli paljon ja vapaa-aikaan sekä koti oloihin oli omat vaatteensa. Inspiraatio materiaalia etsiessäni valitsin itseäni miellyttäviä kuvia, joissa oli ajalle tyypillisiä vaatteita. Pidin erityisesti erilaisista ruutu ja raita kuoseista vaatteissa, joita käytettiin melko runsaasti. Vaatteiden muodot olivat myöskin hyvin kiinnostavia, varsinkin naisilla vaatteissa dominoi kapean vyötärön yhdistäminen leveä helmaiseen alaosaan. Pidin myös nuoriso muodista ja sen synnyttämisestä uudesta hieman kapinoivasta tyylistä. Halusin saada tuotua näitä puvustukseen, jolloin sen pitäisi heijastella ajan tyyliä tunnistettavasti.

Toiseen alakysymykseeni ” Miten saada puvustukseen 1950-luvun ilmettä?”, voin siis vastata, että ottamalla kyseiselle ajalle tyypillisiä pääpiirteitä mukaan sekoittamalla ne omaan visioon ja näytelmän tyyliin. Näin syntyy pukusuunnittelijan näkemys sen ajan vaatteista ja tyylistä. Erityisesti on tärkeää ottaa vaatteiden muodot ja leikkaukset vaatteisiin, jolloin katsojan on helppo liittää näkemänsä siihen aikaan, mihin näytelmän työryhmä sen haluaa sijoittuvan. Pyrin toistamaan ruutua sekä raitaa puvustuksessa sekä ajalle tyypillisiä vaatteiden muotoja. Saamani palautteen mukaan katsojat pystyivät vaatteiden avulla sijoittamaan näytelmän 50-luvulle. Olen itse sitä mieltä, että puvustus-

nessa olisi voinut olla kuitenkin enemmän viitteitä 50-luvusta ja että se olisi ollut myös helppoa toteuttaa. Toisaalta myös olen tyytyväinen siihen, miten käytin inspiraatio materiaalista saatuja ideoita ja näin ollen puvustuksesta tuli minun näkemykseni ajan tyylistä.

## 6 LUOTETTAVUUDEN ARVIOINTI

Tutkimukseni luotettavuutta arvioidessani tulinkin siihen päätelmään, että mielestäni tutkimus on siinä mielessä luotettava, että siinä on käytetty ensikäden lähteitä niin suomeksi, englanniksi kuin ruotsiksikin. Käännöskirjallisuuttakin käytin jonkin verran, mikä taas omalta osaltaan helpotti ja nopeutti tiedonhankintaa ja näin mahdollisilta väärin ymmärryksiltäkin välttyi paremmin. Silloin, kun lähdekirjallisuus ei ole ollut suomeksi on voinut alkuperäiseltä kieleltä kääntäessänini tapahtua joitain väärin ymmärryksiä, mitä tekstissä on yritetty tarkoittaa. Lähteissä on uudempaa tietoa ja vanhempaa, jotka mielestäni olen saanut hyvin tukemaan toisiaan.

Tutkimuksessani oli mielestäni hyvä ja selkeä rajaus. Siinä keskityttiin juuri tämän näytelmän puvustuksen kannalta oleellisiin asioihin eli miten saa ihmisestä kissamaisen ja miten saada 1950-luvun tyyliä puvustukseen. Näihin myös löytyi hyvin tietoa ja ne sekä miten tietoa on käytetty, avataan tekstissä. Tutkimusmenetelmäni avulla taas sain vastauksen, millainen on pukusuunnitteluprosessi juuri, tässä meidän näytelmässämme. Selvitin myös, miten pukusuunnitteluprosessi etenee pääpiirteittäin, vaikka jokaisessa produktiossa se onkin hieman erilainen.

Täysin samanlaista tutkimusta en löytänyt, mutta hieman samankaltaisia kyllä. Niissä oli määriteltä mistä näkökulmasta niitä tutkittiin ja näihin oli saatu vastaukset. Jokaisessa oli ollut omanlaisensa prosessi, miten pukusuunnitteluun liittyviä asioita on ratkottu, mutta niistä kuitenkin löytyy kaikista tietyt pukusuunnitteluprosessin pääpiirteet. Itseltänikin löytyy omanäkökulma, josta olen lähtenyt omaa pukusuunnitelmaani ratkomaan ja vaikka pukusuunnitteluprosessissani on joitain poikkeavuuksia siihen, kuinka se yleensä menee. Se kuitenkin noudattaa pukusuunnitteluprosessille tyypillisiä pääpiirteitä läpi koko prosessin ja on näin verrattavissa muihin pukusuunnitteluprosessia kuvaaviin tutkimuksiin. Mielestäni määrittelin myöskin käytetyt käsitteet niin, että niistä ymmärtää mitä niillä tarkoitetaan ja kuinka ne itse ymmärrän.

Mielestäni olen kuvannut kokonaisuudessaan pukusuunnitteluprosessini hyvin ja selkeästi vaihe vaiheelta. Pyrin liittämään tekstiin kaiken palautteen, mitä prosessin aika sain ja näillä tukemaan omia havaintojani sekä prosessin kulua. Tähän vaikutti kuitenkin suuresti se, että palautetta ei välttämättä saanut, ellei sitä itse lähtenyt kyselemään. Esimerkiksi kaikkien hahmojen kohdalla ohjaaja tai näyttelijä eivät antaneet oikein minkäänlaista mielipidettä. Tätä täytyi sitten itse selvittää ja tarkkailla, miten näyttelijä vaatteensa kanssa näytti pärjäävän lavalla.

Tutkimuksen tulokset on mahdollista siirtää toiseen näytelmään ja puvustukseen. Niitä voidaan käyttää hahmojen suunnittelussa ja vaatteiden toteutuksessa apuna, mutta kuitenkin muokata ne omaa tarvetta vastaaviksi. Lisäksi se antaa toisenlaisen näkökulman puvustuksen luonnosteluun. Aina ei välttämättä tarvitse lähteä suunnittelemaan piirtämällä luonnoksia paperille, jotka lähdetään toteuttamaan, vaan suunnittelu voi lähteä myös valmiin materiaalin hyödyntämisestä.

## **7 POHDINTA**

Pekka Töpöhäntä -produktio antoi ja opetti taas paljon teatterityöskentelystä, niin pukusuunnittelun kuin puvustuksen valmistuksenkin kannalta. Pukusuunnittelussa on tärkeää kuunnella toisia suunnittelijoita sekä ohjaajaa, mutta myöskin pitää omista ideoista ja ajatuksista kiinni, jos niihin vain uskoo. Ideat ja ajatukset ovat vain tärkeä perustella erityisesti itselle, jotta ne voi esittää uskottavasti myös muulle työryhmälle ja niistä voidaan keskustella.

Työn tavoite oli saada ihmisestä luotua puvustuksen avulla kissahahmo, joka on tunnistettavissa kissaksi vaikka, sitä näyttävä näyttelijä liikkuukin lavalla kahdella jalalla. Samalla puvustuksen tuli olla yhtenäisen näköinen sekä tukea näyttelijän roolisuoritusta. Puvustuksessa tuli myöskin ottaa huomioon, että vaatteet ja näyttelijät olisivat koko harjoitus- ja esityskauden kattamattomalla ulkoilmanäyttämöllä.

Onnistuin mielestäni luomaan näyttelijöistä korvien ja häntien avulla tarpeeksi kissamaiset, etenkin kun niihin yhdistettiin jokaisen yksilöllinen maskeeraus. Jännitin hieman, miten lapsikatsojat mieltävät kahdella jalalla melko normaaleihin vaatteisiin puetut näytelmän hahmot kissoiksi. Lapset olivat kuitenkin

erittäin innoissaan kaikista hahmoista ja loppukiitosten jälkeen moni tahtoi vielä oman lempihahmonsa kanssa yhteiskuvaan.

Onnistuin mielestäni myös luomaan yhtenäisen näköisen puvustuksen toistamalla tiettyjä elementtejä puvuissa, kuten ruudut ja raidat. Olen myös tyytyväinen siihen, miltä jokainen hahmo lopullisessa puvustuksessaan näytti. Yhtenäisyyttä puvustukseen loivat myöskin kaikilla kissahahmoilla olleet samankokoiset korvat sekä tiettyjen vaatekappaleiden toisto, kuten polvihousut ja kauluspaidat. Vaatteet onnistuivat myöskin tukemaan näyttelijöiden roolisuorituksia, eivätkä ne kenenkään kohdalla rajoittaneet näyttelijän liikkumista. Olen myöskin ylpeä siitä, miten sain ratkaistua kissahahmojen hännän kiinnitysongelman. Hännät toimivat erinomaisesti ja niiden liikkeitä oli mielenkiintoista seurata läpi esityksen, erityisesti tanssikohtauksissa, joissa ne pääsivät liikkumaan kunnolla.

Ulkoilmanäyttämön huomioiminen puvustuksessa oli hieman haasteellisempää, koska ei ikinä tiedä millainen kesä tulee. Pyrin vaatteissa kuitenkin siihen, että vaikka ne olisivat olleet pidempi hihaisia tai lahkeisia, materiaalit olisivat mahdollisimman kevyitä ja hengittäviä. Näin vaikka olisi hyvä ja aurinkoinen kesä vaatteissa ei tulisi liian kuuma. Sateisen ja kylmän kesän varalta vaatteet taas olivat melko suojaavat, jos mukaan ei ota Rauhaa, Pilliä tai Puljaa, joiden vaatteet olivat kesäisemmät.

Pekka Töpöhäntä -näytelmä oli hyvä työelämäkokemus, jossa sai laittaa koulutuksessa opitun tiedon käytäntöön. Pukusuunnitteluprosessin aikana tuli opittua taas paljon erityisesti se, että pukusuunnittelua voi tehdä monella eri tavalla. Viimeistään nyt ymmärrän kunnolla, että pukusuunnitteluprosessi on, joka produktiossa omanlaisensa. Samalla opin myös itsestäni uusia puolia, kuten miten toimin erilaisissa ongelmanratkaisutilanteissa ja pystynkö pitämään stressin kurissa, vaikka puvustuksen luovutus päivä näyttelijöille lähes tyisi ja asiat ovat vielä kesken. Aikataulutuksen suhteen on aina varmaankin parannettavan varaa, mutta onnistuin kuitenkin saamaan puvustuksen valmiiksi noin kaksi viikkoa ennen ensi-iltaa.

## LÄHTEET

Bessant, C. 2007. Kaikki kissoista. Alkuteoksesta The Complete Guide to the Cat. Helsinki: WSOY.

Bicât, T. 2001. Making stage costume, a practical guide. Ramsbury: The Crowood Press Ltd.

Cassin-Scott, J. 2000. The stage costume sourcebook. China: Colorcraft Ltd.

Gillette, J. M. 2013. Theatrical design and production: An introduction to scene design and construction, lighting, sound, costume, and makeup. 7th edition. New York: McGraw-Hill.

Hedén, B. s.a. Gösta Knutsson, 1908–1973. WWW-artikkeli. Saatavissa: [https://litteraturbanken.se/%C3%B6vers%C3%A4ttarlexikon/artiklar/G%C3%B6sta\\_Knutsson](https://litteraturbanken.se/%C3%B6vers%C3%A4ttarlexikon/artiklar/G%C3%B6sta_Knutsson) [Viitattu 10.9.2019].

Hirvikoski, R. 2008. Rooli + vaate = hahmo, esityksen kokonaisyhtälö. Teoksessa Puvut, Pirjo Valinen. Toim. Hirvikoski, R. Helsinki: Teatterimuseo.

Ingham, R. Covey, L. 1992. The costume designer's handbook, a complete guide for amateur and professional costume designers. 2nd edition. Portsmouth: Heinemann.

Ingham, R. 1998. From page to stage, how theatre designers make connections between scripts and images. Portsmouth: Heinemann.

Levo, M. 2009. Kuvista näyttämöpuvuiksi. Teoksessa Puvut, Pirjo Valinen. Toim. Hirvikoski, R. Helsinki: Teatterimuseo.

Luoma, T. Luoma-Tuominen, J. 2008. Muoti-ilmiöitä antiikista nykyaikaan. Helsinki: WSOY.

Junkkaala, H. Rasila, S. S.a. Ohjeita näytelmän lukemiseen. PDF-dokumentti. Saatavissa: [https://naytelmat.fi/sites/default/files/484\\_ohjeita-naytelman-lukemiseen.pdf](https://naytelmat.fi/sites/default/files/484_ohjeita-naytelman-lukemiseen.pdf) [viitattu 25.8.2019].

Kiuru-Lavaste, S. 2018. Muotoilun lehtori. Käsikirjoituksen analysointi. Pukusuunnittelu ja karakterisointi kurssi. Power Point. Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu Xamk. Kouvolan kampus.

Korhonen, K. 2004. Luovaa magmaa. Teoksessa Näyttämöpukuja. Toim. Salmela, S. & Vanhatalo, T. Helsinki: Like.

Muoti, tyylit ja vaatteet kautta aikojen. 2013. Alkuteoksesta Fashion, The ultimate book of costume and style suom. Jänisniemi, L. ja O. Helsinki: Tammi.

Näytelmä. s.a. Kielitoimiston sanakirja. Www-sivusto. Saatavissa: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/naytelma> [Viitattu 20.8.2019].

Näyttelijä. s.a. Ammattinetti. WWW-sivusto. Saatavissa: [http://www.ammattinetti.fi/ammattit/detail/165\\_ammatti](http://www.ammattinetti.fi/ammattit/detail/165_ammatti) [Viitattu 20.8.2019].

Ohjaaja. s.a. Ammattinetti. WWW-sivusto. Saatavissa: [http://www.ammattinetti.fi/ammattit/detail/176\\_ammatti](http://www.ammattinetti.fi/ammattit/detail/176_ammatti) [Viitattu 20.8.2019].

Peacock, J. 2004. Länsimainen puku antiikista nykyaikaan. Alkuteoksesta The Chronicle of Western Costume: from the ancient world to the late twentieth century suom. Leinonen, V. 3. painos. Helsinki: Otava.

Piispanen, J. 2019. Ohjaaja. Keskustelut. 9.4.-13.8.2019.

Pukusuunnittelija. s.a. Ammattinetti. WWW-sivusto. Saatavissa: [http://www.ammattinetti.fi/ammattit/detail/153\\_ammatti](http://www.ammattinetti.fi/ammattit/detail/153_ammatti) [Viitattu 20.8.2019].

Puvusto. s.a. Helsingin kaupungin teatteri. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://hkt.fi/backstage/puvusto/> [Viitattu 20.8.2019].



Puvustus. s.a. Kielitoimiston sanakirja. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/puvustus> [Viitattu 20.8.2019].

Päivälehdien museo. 2019. Pekka Töpöhäntä. Näyttely 15.3.-15.9.2019. Ludviginkatu 2–4, 00130 Helsinki.

Seimola, A. 1987. Kurkistetaan kulisseeihin. Helsinki: WSOY.

Sinivuori, P. Sinivuori, T. 2000. Esiripusta aplodeihin, opas harrastajateatterinohjaajille ja ilmaisukasvattajille. Jyväskylä: Atena.

Thurmann-Moe, D. 2018. Värien maailma, arkkitehtuuri, sisustus, muoti. Alkuteoksesta Farger til folket suom. Kantele, A. Helsinki: Readme.fi.

Tolvanen, J. 2019. Pekka Töpöhäntä täyttää 80 vuotta-lastenkirjaclassikot on nähty jopa vastalauseeksi Hitlerille ja Mussolinille. Verkkootikkeli. Saatavissa: <https://www.is.fi/kotimaa/art-2000006109330.html> [viitattu 29.7.2019].

## KUVALUETTELO

Kuva 1. Pukusuunnitteluun vaikuttavat tekijät koottuna käsitekarttaan (Kortelainen 2019)

Kuva 2. Käsitekartasta koottu viitekehys (Kortelainen 2019)

Kuva 3. Sovellettu Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli (Kortelainen 2019)

Kuva 4. Havainnoiva kuva täydennetystä kohtaustaulukon osasta (Kortelainen 2019)

Kuva 5. Inspiraationa käytetty kollaasi erilaisista kissahahmo-ratkaisuista (Kortelainen 2019)

Kuva 6. Inspiraationa toiminut kollaasi 1950-luvun muodista (Kortelainen 2019)

Kuva 7. Puvustus alkaa muotoutua sovituskukkejen päälle (Kortelainen 2019)

Kuva 8. Lopulliset luonnokset Pekka Töpöhännästä, Arkadian Ullasta ja Monnista (Kortelainen 2019)

Kuva 9. Lopulliset luonnokset Pillistä ja Pullasta sekä Rauhasta (Kortelainen 2019)

Kuva 10. Häntien kiinnitysratkaisu, esimerkkinä Pillin housut (Kortelainen 2019)

Kuva 11. Pekka Töpöhännän valmis puvustus (Kortelainen 2019)

Kuva 12. Monnin sekä Pillin ja Pullan valmiit puvustukset (Kortelainen 2019)

Kuva 13. Arkadian Ullan ja Rauhan valmiit puvustukset (Kortelainen 2019)

Lopullinen luonnos: Pekka Töpöhäntä



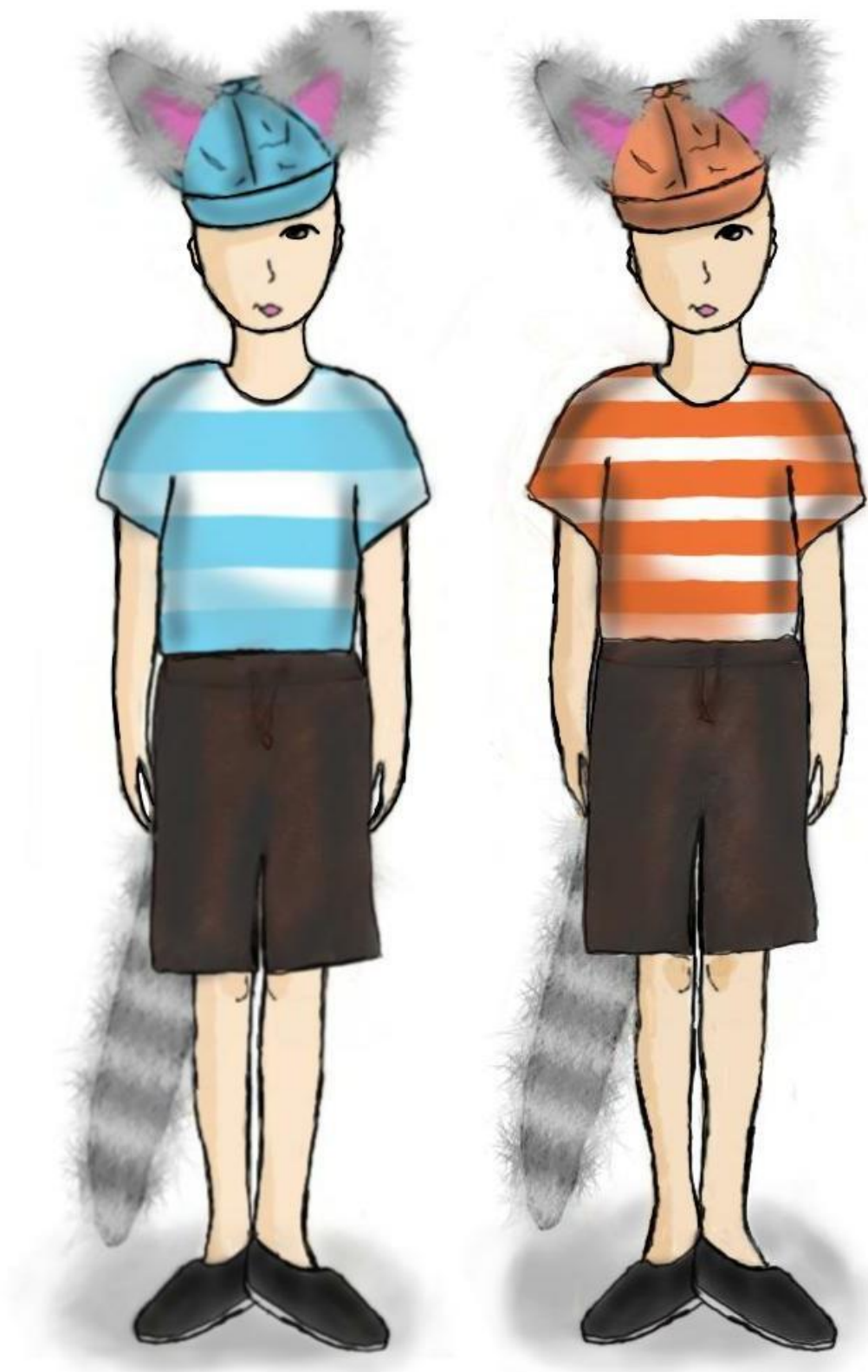
Lopullinen luonnos: Arkadian Ulla



Lopullinen luonnos: Monni



Lopullinen luonnos: Pilli ja Pulla



Lopullinen luonnos: Rauha



Kissahahmojen ja Mauri Mäyräkoiran lopulliset asukokonaisuudet edestä.





Kissahahmojen ja Mauri Mäyräkoiran lopulliset asukokonaisuudet takaa.

