

---

# PUVUSTUS REUNAN YLI – NUORISONÄYTELMÄÄN

pukusuunnittelija osana työryhmää

---

**Kirsi Savinoff**

**Opinnäytetyö**

**Ammattikorkeakoulututkinto**





## OPINNÄYTETYÖ

### PUVUSTUS REUNAN YLI -NUORISONÄYTELMÄÄN

- pukusuunnittelija osana työryhmää-

Kirsi Savinoff  
Kuopion Muotoiluakatemia  
Vaatetusmuotoilunlaitos





Koulutusala Kulttuuriala	
Koulutusohjelma Muotoilun koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Kirsi Savinoff	
Työn nimi PUVUSTUS REUNAN YLI – NUORISONÄYTELMÄÄN, Pukusuunnittelija osana työryhmää	
Päiväys 9.5.2011	Sivumäärä/Liitteet 66/5
Ohjaaja(t) Mariella Rauhala, Sirpa Ryyänen	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Minna Canthin Lukio / Jari Mäntyvaara	
<p>Tarkastelen tässä opinnäytetyössä pukusuunnittelijan työnkuvaa ja roolia näytelmäproduktion yhtenä rakentajana. Työssäni pohdiskelen sitä kuinka pukusuunnittelija työskentelee osana ammattimaista teatteriryhmää ja, kuinka ryhmän sisäinen tiimityöskentely vaikuttaa työn kulkuun ja lopullisen työn laatuun. Työni rajaan käsittelemään pukusuunnittelijan kannalta neljää tärkeintä produktioissa mukana olevaa tahoa ohjaajaa, näyttelijää, lavastajaa ja valmistajia eli ompelimjoita. Tietoutta pukusuunnittelijan työskentelystä, osana ammattimaisten työryhmien toimintaa kokoaan lähdemateriaaleista sekä omasta kokemuspohjastani erilaisten puvustusprojektien kautta.</p> <p>Osana opinnäytetyötäni teen puvustuksen Minna Canthin lukiolaisten Reunan Yli – nimiseen näytökseen. Tämän puvustuskokemuksen kautta pohdin, mitä suunnittelijan täytyy ottaa erikseen huomioon, kun työskentelyryhmä koostuu lukioikäisistä oppilaista ja heidän ensikosketuksesta teatterinteon ja näyttelemisen saralla. Puvustusprojektia raportoin niiltä osin missä huomaan eroavaisuuksia pukusuunnittelijan työnkuvaan työskenneltäessä ammattilaisten kanssa. Reunan Yli näytöksessä mukana on Minna Canthin lukion ja Musiikkilukion oppilaita ja opettajia. Oppilaita on yhteensä 62 henkeä. Produktiossa mukana on myös KuopionKaupunginteatteri, ja näytelmä esitetään Kaupunginteatterin suurella näyttämöllä.</p>	
Avainsanat Puvustus, pukusuunnittelija, yhteistyö	



Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author Kirsi Savinoff			
Title of Thesis Costume design for a high school play <i>ReunanYli</i> - Costume Designer as part of a team			
Date	9.5.2011	Pages/Appendices	66/5
Supervisor(s) Mariella Rauhala, Sirpa Ryyänen			
Project/Partners Minna Canthin Lukio / Jari Mäntyvaara			
<p>The thesis deals with the costume designer's role within a theatrical production. I will discuss what a costume designer's role is when working as part of a professional theatre's production team, and how team management affects work flow and quality. The analysis focuses on the Costume Designer's work relationships with the Director, Actors, Set Designers and Costume Seamstresses. These four groups have my special attention. The information gathered is based on various source materials and my own experience.</p> <p>I will also make costumes for the Minna Canth high school production <i>ReunanYli</i>. My central theme here will be an examination of what must be taken into account by a Costume Designer when working with high school students, and the differences involved when working with professionals and high school students. <i>ReunanYli</i> is a high school production involving 52 students. The other partners are the Music high school and the Kuopio City Theatre.</p>			
Keywords Costumes, Costumedesigner, co-working			

# SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	9
2 TYÖN LÄHTÖKOHDAT .....	10
2.1 Tausta ja tavoitteet .....	10
2.2 Työskentelytavat ja tarkastelumenetelmät .....	12
2.2.1 Toimintaympäristö .....	13
2.2.2 Aineiston hankinta ja aiheen rajausta .....	14
2.2.3 Opinnäytetyön eteneminen .....	15
3 PUKUSUUNNITTELIJA OSANA NÄYTELMÄPRODUKTIOTA.....	17
3.1 Pukusuunnittelijan historia lyhyesti .....	17
3.2 Ammattinimikkeitä ja työtiloja .....	18
3.3 Yhteistyö työryhmässä .....	21
3.3.1 Työskentely ohjaajan kanssa .....	23
3.3.2 Työskentelynäyttelijän kanssa .....	26
3.3.3 Työskentely lavastajan kanssa .....	31
3.3.4 Työskentely ompelijan kanssa .....	34
4 PUKUSUUNNITTELIJANA REUNAN YLI – PRODUKTIOSSA .....	37
4.1 Esityksen taustat .....	37
4.2 Työryhmä .....	39
4.2.1 Työskentely ohjaajan ja oppilaiden kanssa .....	42
4.2.2 Työskentely teatterin puvustonhoitajan kanssa .....	44
4.2.3 Assistenttien ohjaus .....	45



5 TYÖVAIHEITA PUVUSTUKSEN SUUNNITTELUSTA JA TOTEUTUKSESTA.....	47
5.1 Käsikirjoituksen kokoaminen.....	47
5.2 Käsikirjoituksen purku.....	48
5.3 Valmiin materiaalin läpikäynti.....	49
5.4 ideointi .....	50
5.5 Mittojen otto .....	53
5.6 Roolitus.....	54
5.7 Harjoitusten seuraaminen .....	55
5.8 Asukokonaisuuksien kasaaminen ja sovitus .....	57
6 POHDINTA.....	60
LÄHTEET .....	63
LIITTEET .....	
LIITE 1. Puvustuslakana.....	
LIITE 2. Mittakortti.....	
LIITE 3. Sovituslakana .....	



## 1 JOHDANTO

Tarkastelen tässä opinnäytetyössä pukusuunnittelijan työnkuvaa ja roolia näytelmäproduktion yhtenä rakentajana. Työssäni pohdiskelen sitä, kuinka pukusuunnittelija työskentelee osana ammattimaista teatteriryhmää ja kuinka ryhmän sisäinen tiimityöskentely vaikuttaa työn kulkuun ja lopullisen työn laatuun. Työni rajaan käsittelemään pukusuunnittelijan kannalta neljää tärkeintä produktioissa mukana olevaa tahoja: ohjaajaa, näyttelijää, lavastajaa ja valmistajia eli ompelimoa.

Pukusuunnittelijan yhteistyötä osana ammattimaisten työryhmien toimintaa kokoan lähdemateriaaleista ja omasta kokemuspohjastani erilaisista puvustusprojekteista, joissa olen ollut mukana. Osana opinnäytetyötäni tein puvustuksen Minna Canthin lukiolaisten näytökseen. Tämän puvustuskokemuksen kautta pohdin, mitä suunnittelijan täytyy ottaa erikseen huomioon, kun

työskentelyryhmä koostuu lukioikäisistä oppilaista. Opinnäytetyönä tekemäni puvustusprojektin myötä saan selville kuinka työtavat muuttuvat, ja mitä pitää huomioida toisin, kun pukusuunnittelija työskentelee osana ei-ammattillista ryhmää, jossa osa työryhmästä on lukioikäisiä nuoria. Lukioikäisten kanssa voin hyödyntää käden taidot ja tuotteistamis-kurssilla oppimiani ohjaavatoiminnan oppejani.

## 2 TYÖN LÄHTÖKOHDAT

### 2.1 Tausta ja tavoitteet

Jo opiskeluaikani alusta olen ollut kiinnostunut teatteri- ja elokuvapuvustuksista ja pukusuunnittelijan ammatista. Mielenkiintoni aihetta kohtaan vahvistui, kun olin työharjoittelussa freelancer pukusuunnittelija Riikkamaria Korhoselle 22.3. – 17.7.2010 välisenä aikana. Korhosen assistenttina pääsin tutustumaan ja kokeilemaan myös puvustajan sekä pukijan tehtäviä. Harjoittelun aikana sain seurata läheltä, mitä freelancer pukusuunnittelijan toimenkuvaan kuuluu ja kuinka ammattilainen työskentelee erilaisten produktioiden mukana. Harjoittelun aikana en kuitenkaan päässyt toteuttamaan itse pukusuunnittelua.

Harjoittelujakson jälkeen lehtori Sirpa Ryyänen kysyi, olisinko kiinnostunut suunnittelemaan ja toteuttamaan opinnäytetyönä puvustuksen Minna Canthin lukion opiskelijoiden näytökseen, Kuopion kaupunginteatterin suurelle näyttämölle. Otin aiheen

vastaan ilomielin ja innokkaana. Tästä parempaa kohdetta oman osaamisen näyttämiseen en varmana voisi saada. Projektin myötä pääsin toteuttamaan kahta eri mielenkiintoni kohdetta: pukusuunnittelua ja nuorten kanssa työskentelyä ja heidän oppimisprojektiin osallistumista. Opiskelu aikani olen kiinnostunut puvustustyön lisäksi myös ohjaavatoiminnan puolella työskentelystä, ja aihetta opiskelin käden taidot ja tuotteistaminen -kurssilla. Projektin myötä pääsin myös jatkamaan jo harjoitteluaikana hyvin alkanutta verkostoitumista paikallisiin teatterialan ammattilaisiin ja sain itselleni varmuutta sekä kokemusta toimia jatkossa itsenäisenä pukusuunnittelijana.

Opinnäytetyöni tein toimeksiantona Minna Canthin lukion opettajan ja *Reunan yli* -teatterinäytöksen ohjaajan Jari Mäntyvaaran kanssa. Projektissa ovat mukana Minna Canthin lukion oppilaiden ja opettajien lisäksi myös Kuopion kaupunginteatteri ja opiskelijoita Musiikkilukion puolelta. Minä sekä assistentteina toimivat opiskelijat edustamme Kuopion Muotoiluakatemiaa.

Työn tavoitteena on puvustuksen suunnittelu ja toteutus itsenäisesti, mutta niin, että olen kokoajan vuorovaikutuksessa ohjaajan, opiskelijoiden eli näytelmän näyttelijöiden ja tanssijoiden kanssa. Vuorovaikutteisuudella tarkoitan sitä, että kuuntelen ja kyselen näytelmässä mukana olevien mielipiteitä, toivomuksia sekä ideoita ja näiden seikkojen pohjalta kokoan omaa osaamistani käyttäen näytelmän yhtenäisen puvustuskokonaisuuden. Työn tuloksena haluan osoittaa omat taitoni toimia itsenäisesti pukusuunnittelijana, mutta samalla myös osana suurempaa työryhmää näytelmäproduktioissa. Haluan myös oppia hahmottamaan pukusuunnittelijan roolia, ja yhteistyön toimivuutta sekä ammattimaisessa työryhmässä että amatööritason toiminnassa. Miten puvustuksen voi toteuttaa niin, että jokainen produktion osallistuva tahoon mahdollisimman tyytyväinen prosessiin ja että näytelmä ja sen puvustus muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden.

## 2.2 Työskentelytavat ja tarkastelumenetelmät

Puvustusprojektin työskentelypohjana käytin case-tutkimusmenetelmää, jonka runkona on empiirinen eli kokemusperäinen aineisto. Tutkimus on nimensä mukaisesti yhden tapauksen tutkimus, jota ei voi yleistää. Havainnoinnin kohteena on tarkastella jotakin sosiaalista kohdetta, joka voi olla yksilö, ryhmä, laitos tai vaikka yhteisö. (Anttila 2006, 286) Tässä tapauksessa kohde rajautuu Reunan Yli -näytöksessä mukana olevaan työryhmään eli lukion oppilaisiin, opettajiin ja teatterin puvustamon henkilökuntaan. Case - eli tapaustutkimus on hyvä tapa, kun halutaan saada hyvää taustainformaatiota (Anttila 2006, 286). Reunan Yli -produktion myötä saan informaatiota sekä pukusuunnittelijan työnkuvasta että myös nuorten kanssa toimimisesta.

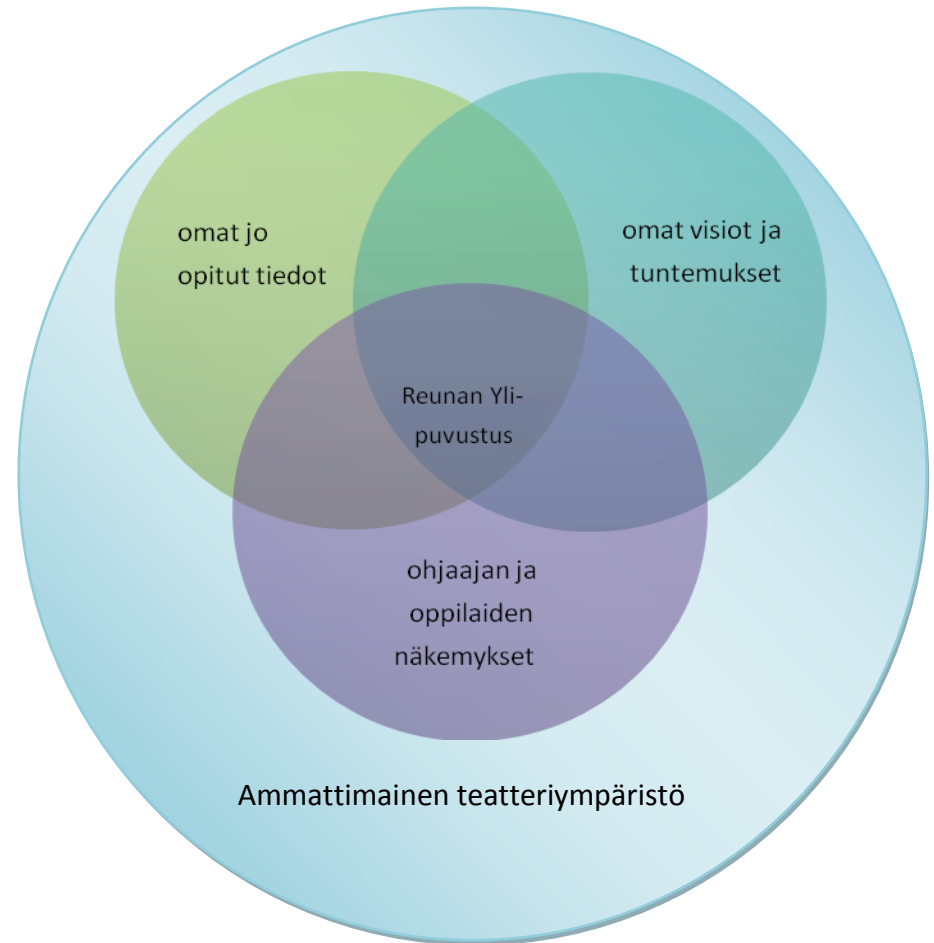
Käytännön työskentelytavoissa jouduin poikkeamaan ns. normaalista pukusuunnittelijan työnkuvasta, jota suunnittelija käyttää työskennellessään ammattilaisten kanssa. Tämä johtuu siitä, että näytelmän tekijöistä suurin osa on

lukioikäisiä nuoria, joilla ei ole kokemusta ammattimaisesta teatterin tekemisestä. Tämä on yksi syy siihen, miksi päätin ottaa opinnäytetyöni aiheeksi yhteistyöpainotteisen tavan työskennellä teatteriproduktiossa. Näin sain annettua positiivisia kokemuksia nuorille ja tutustettua heitä luovaan ja oivaltavaan ilmaisuun teatteripuvustuksen kautta.

Raportoinnistani pyrin saamaan niin seikkaperäisen ja elävän kuin mahdollista, jotta siitä pystyisi tunnistamaan kaikki prosessin kannalta oleelliset tapahtumat. Oleellisia tapahtumia tarkastelen yksityiskohtaisesti ja perustellen. (Anttila 2006, 286) Raportissa ei ole tarkoituksena keskittyä esittelemään näytelmää ja siihen kuuluvaa puvustusta, vaan esitellä siitä tapauskohtaisia esimerkkejä, jotka selventävät työprosessin kulkua ja eroavaisuuksia verrattuna ammattimaisen näytelmän puvustuksen suunnitteluprosessiin.

## 2.2.1 Toimintaympäristö

Opinnäytetyöni toimintaympäristö on helpoin hahmottaa, lukemalla kuviota 1. sivulla 13. Siihen olen kasannut, opinnäytetyöni osalta konkreettisen tuloksen keskelle, eli puvustuksen toteuttamisen reunan Yli- näytökseen. Sitä ympäröivät puvustuksen syntyyn vaikuttavat tekijät eli, ohjaajan ja oppilaiden näkemykset ja vaikutukset työn kulkuun. Omat visiot ja tuntemukset sisältävät kaiken luovan suunnittelu ja toteutustyöskentelyn mitä työstän tämän projektin kohdalla. Kolmantena osatekijänä käytän omaa jo olemassa olevaa tietotaitoutta mitä minulla on pukusuunnittelusta sekä nuorten kanssa työskentelystä. Tämän työprosessin kokonaisuuden poikkeavaisuuksia havainnoin ja pohdiskelen yleisien toimintatapojen suhteen ammattimaisessa teatteriympäristössä.



KUVIO 1. Opinnäytetyön konteksti

## 2.2.2 Aineiston hankintaja aiheen rajaus

Puvustuksen työskentelyprojektia tallensin koko prosessin ajan hyvin tiiviisti. Tällä pyrin mahdollistamaan systemaattisen ja kattavan tutkimusaineiston. Puvustus toteutettiin prosessikohtaisesti, ja sen lopputulosta tarkastelin oman ja työryhmän jäsenten havaintojen pohjalta. Produktion kulkua seurasin vaihe vaiheelta sen edetessä osallistuvan havainnoinnin kautta eli olin fyysisesti läsnä tapahtumatilanteessa. (Anttila 2006, 192) Osallistuin tapaamisiin sekä aktiivisena että passiivisena havainnoitsijana (Anttila 2006, 190). Eli seurasin tilanteita sekä hiljaa sivusta että osallistuen keskusteluun ryhmän kanssa.

Taustatietoutta ammattimaisesta pukusuunnittelusta etsin ahkerasti sekä alan kirjallisuudesta, aihetta sivuavista opinnäytetöistä, että netistä löytyvistä materiaaleista. Paljon tietoutta aiheesta olin myös saanut kasaan opiskelu- ja harjoitteluajanani kuuntelemalla alan ammattilaisten kertomuksia ja painamalla mieleen ns. hiljaista tietoa (Anttila 2006, 75). Työn aikana juttelin alan ammattilaisten kanssa

ja kyselin heiltä vapaamuotoisesti heidän työkuvastaan teatterialalla. Virallisia haastatteluja en tehnyt. Projektikohtaista tietoa sain toimeksiantajalta. Kaupunginteatterin toimintatapojen ja käytäntöjen kanssa minua opasti puvustonhoitaja Pirkko Jokela.

Opinnäytetyöni rajaan kertomaan pukusuunnittelijan työkuvasta pääpiirteisesti. Suunnittelijan työyhteisön tarkastelun rajaan pukusuunnittelijan kannalta tärkeimpiin ryhmiin eli ohjaajan, näyttelijän, lavastajan ja puvustuksen valmistajan eli ompelijan kanssa työskentelyyn. Näiden mainittujen yhteistyötahojen lisäksi pukusuunnittelija työskentelee monien muiden ammattilaisten kanssa, kuten mm. kampaajien, maskeeraajien ja tarpeistovastaavien, mutta opinnäytetyön selkeyden kannalta näin parhaimmaksi keskittyä neljään pääryhmään. Keskittymällä vain yllä mainittuihin yhteistyökumppaneihin on lukijan helpompi hahmottaa ammattimaisessa työryhmässä työskentelyn eroavaisuus verrattuna Reunan Yli -projektissa mukana olevaan työryhmään. Reunan Yli -puvustusprojektia raportoin pääpiirteittäin ja



keskityn niihin seikkoihin, joiden huomaa eroavan siitä, mitä ne olisivat, jos pukusuunnittelija työskentelisi ammattilaisryhmässä.

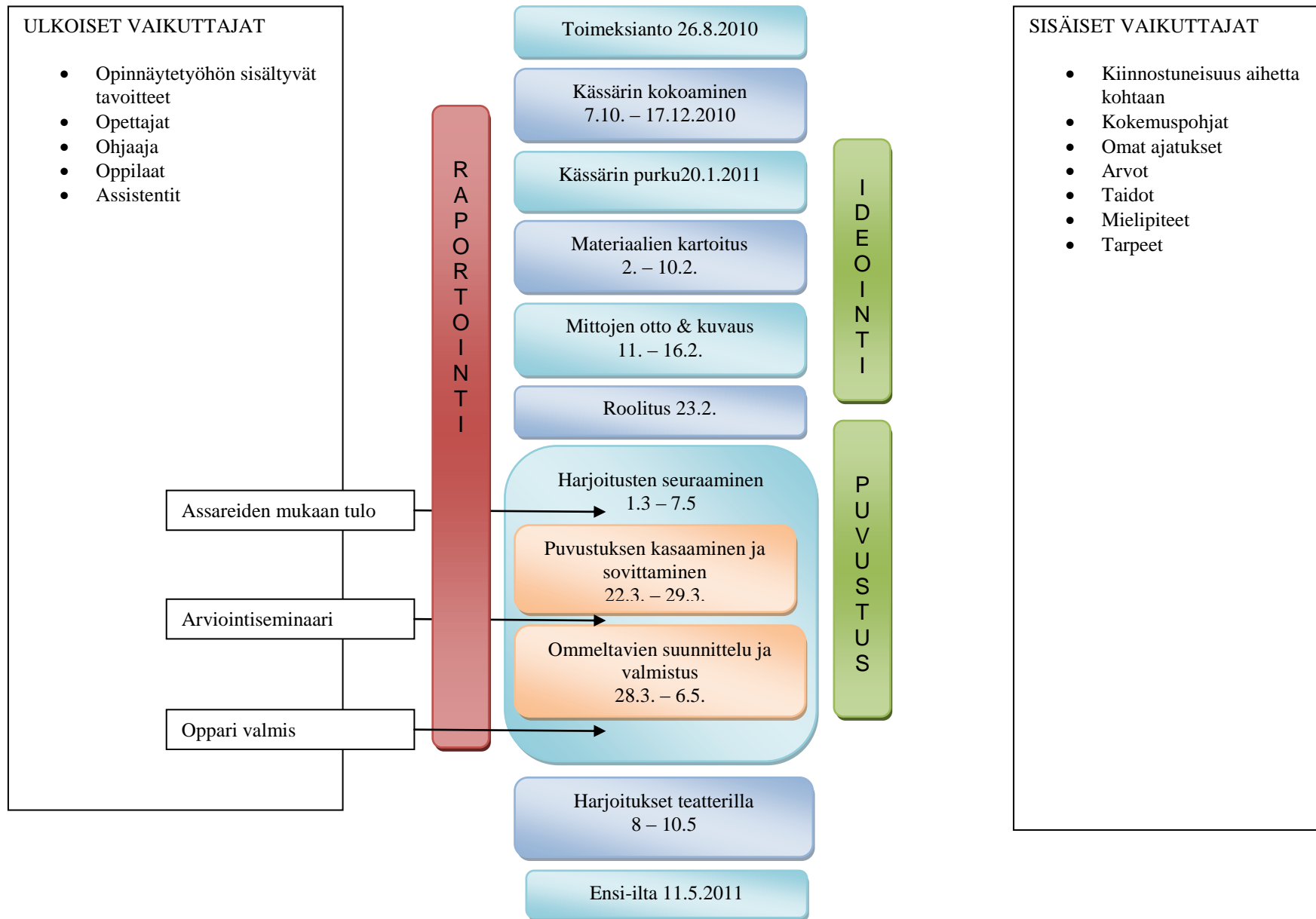
### **2.2.3 Opinnäytetyön eteneminen**

Sivulla 16 oleva kuvio 2. havainnollistaa projektin etenemisen vaiheet. Kuviota luetaan ajallisesti ylhäältä alaspäin, ja työ etenee vaihe kerrallaan. Kuviossa kerrotaan myös työhön liittyvät sisäiset ja ulkoiset vaikuttajat.

Työnkulku alkaa toimeksiannosta, joka tehtiin 26.8.2010. Tämän jälkeen olin mukana käsikirjoitustiimin kokoontumisissa Minna Canthin lukiolla kolme kertaa 1.10. – 17.12.2010 välisenä aikana. Ensimmäisen version käsikirjoituksesta sain 11.1.2011. Ryhdyin käsikirjoituksen purkuun 20.1. Materiaalin kartoituksen aloitin Minna Canthin lukiolla 2.2., josta jatkoin samalla viikolla Kaupunginteatterin varastoon. Oppilaiden kuvauksen ja mittojen oton tein viikoilla kuusi ja seitsemän Minna Canthin lukiolla ja musiikkilukiolla. Harjoituskausi kausi alkoi 1.3. Minna Canthin

lukiolla. Ensin kohtauksia käytiin läpi pienryhmissä, ja ensimmäinen läpimeno harjoitus pidettiin 29.3. Harjoituksia olin aluksi seuraamassa yksin, ja viikolla 11 myös assistentit tulivat mukaani. Puvustusta aloimme kasamaan teatterilta löytyvien asujen osalta viikolla 12, ja ensimmäiset sovituksia pidimme Minna Canthin lukiolla samalla viikolla. Samaan aikaan kun kasasimme valmiita asukokonaisuuksia teatterilta ja oppilaiden omista vaateloistyistä, aloitamme ommeltavien tanssipukujen suunnittelun. Puvustuksen täytyi olla valmiina 5.5. mennessä niin, että näimme kokonaisuuden teatterin suurella näyttämöllä 8.5., kun oppilaat aloittivat harjoittelun siellä. Harjoituksia seurasin aina ensi-iltaan, 11.5. asti mahdollisten muutosten vuoksi.

Opinnäytetyön raportointia työstin sitä mukaa, kun projekti eteni. Samalla keräsin tietoa lähdemateriaaleista ja juttelin teatterialan ammattilaisten kanssa aina, kun siihen oli mahdollisuus. Projekti jatkui ompelutyön, teatteriharjoitusten ja ensi-illan osalta raportoinnin jälkeen, joten kyseiset osiot eivät sisälly opinnäytetyön raporttiin.



KUVIO 2. Prosessinkuvaus ja aikataulu realistisen evaluaatio mallinnuskehiksen pohjaa soveltaen (Anttila 2006, 466).

## 3 PUKUSUUNNITTELIJA OSANA NÄYTELMÄPRODUKTIOTA

### 3.1 Pukusuunnittelijan historia lyhyesti

Pukusuunnittelija on vielä varsin tuore ammattinimike suomalaisella teatteri- ja elokuva-alalla. Teatteripuolella puvustuksen hoitivat näyttelijät täysin itsenäisesti aina 1930-luvulle asti. Tähän aikaan teattereissa ei välttämättä ollut edes minkäänlaista puvustusvarastoa, vaan näyttelijät ostivat kankaat ja teettivät puvut omilla kustannuksillaan ja ompelijoillaan. Tämä aiheutti monesti hankaluuksia näytelmän kokonaisuuden kannalta, sillä roolihenkilöiden puvustukselliset tyylit saattoivat riidellä keskenään tai esiintyjä saattoi hävitä lavasteisiin. (Nikula 1991, 6-7) Lavastajien ammattikunta vakiintui melko varhaisessa vaiheessa teatterimaailmaan, ja virallinen lavastajakoulutus alkoi jo 1950-luvulla (Hirvikoski 2009, 47). Pukusuunnittelijat tulivat virallisesti mukaan huomattavasti myöhemmin. Aina 1960-luvun alkuun saakka puvustuksista vastasivat puvustonhoitajat,

jotka saivat apua näyttelijöiltä. (Reitala 2005, 86) Varsinaisten pukusuunnittelijoiden ammattikunnan synty ajoitetaan 60-luvun lopulle, ja kurssimuotoista koulutusta alettiin järjestää vuonna 1979. Teatteripukukoulutus alkoi Taideteollisessa korkeakoulussa vasta vuonna 2003 (Hirvikoski 2009, 47). Sittemmin teatterit ovat vähentäneet talon sisäisiä suunnittelijoita ja alkaneet käyttää talon kiinteiden suunnittelijoiden lisäksi myös freelancer-pukusuunnittelijoita. Teattereiden lisäksi pukusuunnittelijoita työskentelee nykyisin myös tanssitaiteen alalla sekä elokuva- ja televisiopuolella. Vaikka työkuvaan rakenteet melkoisesti eroavatkin teatteripuolen ja ns. filmipuolen välillä, niin työn vähyyden vuoksi moni ottaa töitä vastaan näiltä kaikilta tuotantotahoilta. Raportissani keskityn teatteripuolen kuvaukseen ja sivuan vain joiltain pieniltä yksityiskohdilta elokuvapuolen toimintatapoja.

### 3.2 Ammattinimikkeitä ja työtiloja

Ammattinimikkeiden samankaltaisuus aiheuttaa toisinaan sekaannuksia ja virheellisiä oletuksia ammattikuvien kesken. Tämän takia on hyvä selventää, mitä kukin ammattinimike pääpiirteittäin pitää sisällään, ja minkälaiset työnkuvat kuhunkin tekijäryhmään kuuluu.

*Pukusuunnittelija* on esityksen roolihahmojen visuaalisen ilmeen asiantuntija, joka suunnittelee puvustuksen ja on vastuussa pukujen muodostamasta kokonaisuudesta. Ennen kuin pukusuunnittelija pääsee työhön mukaan, hänen on täytynyt läpäistä valintaprosessi. Suuremmissa teattereissa pukusuunnittelijan valinnasta päättää teatterin johto. Ohjaaja saa yleensä vaikuttaa päätökseen ja päättää, haluaako hän joko teatterin sisäisen pukusuunnittelijan vai palkataanko ulkopuolinen suunnittelija.<sup>1</sup>

Pukusuunnittelijan työnkuva alkaa käsikirjoituksen tulkinnasta puvustuksen kohtauslakanaksi ja siitä ideatauluiksi ja pukuluonnoksiksi. Suunnittelija esittää taiteelliset ideansa ohjaajalle ja tapauksesta

riippuen myös näyttelijöille sekä lavastajalle. Kun luonnokset ovat hyvät sekä suunnittelijan että muiden tahojen puolesta, ne toimitetaan eteenpäin puvustonhoitajalle ja puvustuksen toteuttavalle henkilökunnalle. Pukusuunnittelija kerää pukuluonnoksien mukaan myös materiaali- ja värinäytteet sekä tarvittaessa yksityiskohtakuvia asusta tai asusteista. Suunnittelija seuraa näytelmän harjoitus- ja valmistusprosessia ja pitää puvustuksen valmistuksesta vastaavat henkilöt ajan tasalla näytöksen puvustuksessa tapahtuvien muutosten suhteen. Muutoksia saattaa tapahtua aina kenraaliharjoituksiin saakka, joten suunnittelijan työ päättyy vasta ensi-iltana esiripun noustessa. Työnkuvaan kuuluu myös puvustuksen teknisen puolen organisointi ja aikataulut. Lisäksi puvustuksen budjetointi ja budjetissa pysymisen seuranta kuuluu suunnittelijan työtehtäviin. Pukusuunnittelija tekee yhteistyötä tasapuolisesti sekä taiteellisen että toteuttavan henkilökunnan kanssa.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>(<http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/lavastus/puvustaja.jsp>)(7.1.1011)

<sup>2</sup>([http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/lavastus/artikkelit/weekman\\_pukusuunnittelijana.jsp](http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/lavastus/artikkelit/weekman_pukusuunnittelijana.jsp))(9.2.2011)

*Puvustonhoitaja* on puvustamon esimies. Hänen tehtävänä on järjestää, suunnitella ja valvoa puvuston valmistajien työskentelyä, tulkita suunnittelijan ideat ja osallistua tarvittaessa myös pukujen valmistukseen<sup>3</sup>. Vain suurimmilla teattereilla ja elokuva- ja televisioalan tuottajilla on omat kiinteät puvustonhoitajat.

*Puvustaja* työskentelee pukusuunnittelijan alaisena. Hän valmistaa pukuja, hankkii tarvittavia vaatteita sekä materiaaleja. Esitysten välissä hän huoltaa ja korjaa puvustusta tarvittaessa. Elokuva- ja televisiotuotannossa puvustajan tehtävänä on myös pitää huolta puvustuksen jatkuvuudesta niin sanotun klaffikirjanpidon avulla. Näytelmäproduktiossa puvustusryhmän suuruus vaihtelee näytelmän tuottavan tahon suuruuden mukaan. Varsinkin pienissä tuotannoissa pukusuunnittelija toimii myös puvustajana, eli suunnittelee ja toteuttaa puvut sekä pitää huolta niistä ennen ja jälkeen esityksen.<sup>3</sup>

*Pukija* on oman kokemukseni mukaan henkilö, joka huolehtii, että näyttelijän asukokonaisuuden kaikki osat ovat oikeilla paikoillaan ja oikeassa

järjestyksessä. Näytelmän aikana hän avustaa näyttelijää vaihtamaan rooliasunsa vaaditussa ajassa. Pukijalta vaaditaan hyviä hermoja ja organisointikykyä, sillä esityksen aikana saattaa olla pahimmillaan alle minuutti aikaa vaihtaa roolihahmon puvustus kokonaisuudessaan toiseen, ja tällaisella hetkellä näyttelijä ei välttämättä ole rauhallisimmista pästä.

*Skenografi* on virallinen nimike henkilölle, joka vastaa sekä näytelmän lavastuksesta että puvustuksesta<sup>4</sup>. Moni alalla joko lavastajana tai pukusuunnittelijana työskentelevä opiskelee tai hankkii työn ohessa myös toisen osa-alueen osaamisalukseen. Tämä antaa uusia ulottuvuuksia sekä mielenkiintoa työn tekemiseen ja mahdollistaa useimpien työprojektien vastaanottamisen<sup>4</sup>.

<sup>3</sup>(<http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/lavastus/puvustaja.jsp>)(7.1.1011)

<sup>4</sup>(<http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/lavastus/skenografi.jsp>)(7.1.1011)

Ammattinimikkeiden lisäksi on hyvä selventää myös tiloja, joissa alan ammattilaiset työskentelevät. Kuvaukset olen koonnut omien havaintojeni pohjalta, joita olen saanut muun muassa tutustuessani Kuopion Kaupunginteatteriinkin sekä Suomen Kansallisopperan puvustuspuolen tiloihin.

*Puvustamoon* paikka, jossa puvut valmistetaan. Useasti tilasta käytetään myös nimeä ompelimo. Tilassa on puvustuksen valmistukseen tarvittavat koneet ja laitteet. Siellä tehdään ompelun lisäksi usein myös asujen sovitukset, värjäys, tekstiilihuolto ja pesu. Puvustamon yhteydessä on yleensä materiaali- ja pukuvarasto. Suurimmissa teattereissa puvustamosta löytyvät omat työskentelyhuoneet niin suunnittelijoille kuin myös puvustonhoitajalle.

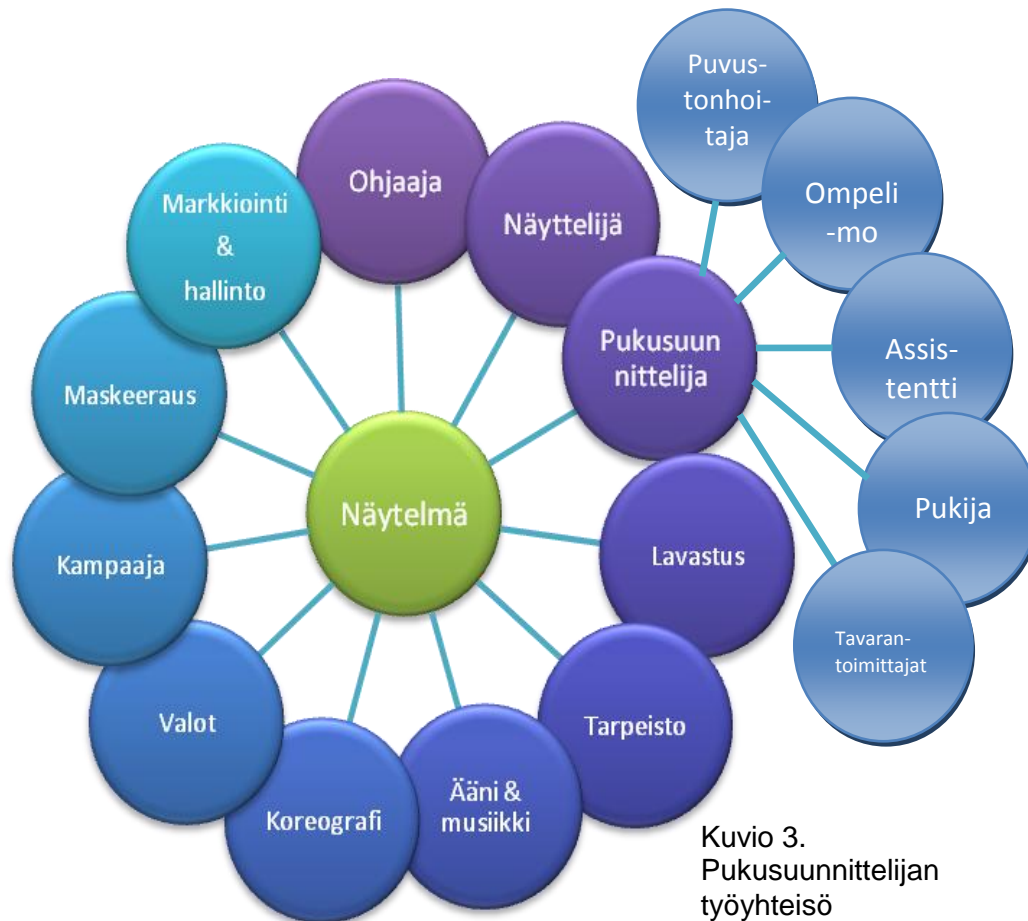
*Puvusto* on tila, jossa valmistetut ja esityksessä olevat vaatteet ovat oikeassa järjestyksessä, esiintyjien ja pukijoiden saatavilla. Vaatteille varattuun tai järjestettävään tilaan sijoitetaan roikkumaan henkareissa kaikki roolihenkilöiden puvut ja asusteet. Usein teattereissa puvusto sijaitsee esiintyjien valmistautumistilassa.

Elokuvapuolella puvusto on liikkuva käsite, ja se pystytetään kuvauspaikan läheisyyteen.

*Pukuvarastoonsijoitetaan* kaikki ohjelmistosta pois jääneiden näytelmien puvustukset. Puvustuksia ei sijoiteta näytelmäkeskeisesti, vaan ne jaotellaan tuotekohtaisesti omille paikoilleen. Esimerkiksi miesten ja naisten vaatteet tulevat omiin osioihinsa ja jakautuvat näissä omiin lokeroihinsa esim. kauluspaidat ja aluspaidat. Pukuja saatetaan myös varastoida niiden esittävän aikakauden mukaiseen järjestykseen. Suuremmissa pukuvarastoissa työskentelee omat varastonhoitajat. Pukuvarastot ovat pukusuunnittelijoiden aarreaittoja, sillä useimmat teatterit vuokraavat varastopukujaan freelancer-suunnittelijoille. Talon sisäiset suunnittelijat kokoavat ns. harjoittelupuvustuksen pukuvaraston materiaaleista.

### 3.3 Yhteistyö työryhmässä

Vaikka pukusuunnittelija on pääasiallisesti vastuussa vain puvustuksesta, on hän silti aina myös osa suurempaa työryhmää. Kuten Leila Jäntti asian ytimekkäästi ilmaisee Ylen Ruudun takaa -



Kuvio 3.  
Pukusuunnittelijan työyhteisö

luentosarjassa, ”pukusuunnittelijan tehtävä on toimia itsenäisesti kulloisenkin produktion pukuja suunnittelevana visuaalisen suunnitteluryhmän yhtenä jäsenenä”.<sup>5</sup>

Siinä missä pukusuunnittelijan mielestä puvustus on yksi tärkeimmistä ja näkyvimmistä tekijöistä lavalla, samalla tavalla jokaisella produktion osallistuvalla on pääpaino omassa työalueessaan. Lavastajalle se on lavastus ja näyttelijälle oma ilmaisutaito ja valosuunnittelijalle valot. Jokaisen näytelmää rakentavan tahon takana on laaja työryhmä, jonka jokaisella tekijällä on tarkka vastuualue. (Katso Kuvio 3.) Yhteiseen hiileen puhaltamalla nämä ammattitahot saavat yhteisen liekin leimuamaan eli tässä tapauksessa hienon esityksen.

<sup>5</sup>(<http://areena.yle.fi/player/index.php?clip=498246&language=fi/>) (14.2.2011)

Hyvää esitystä ei saada aikaan ilman ryhmätyötä ja kommunikointia ryhmän sisällä. Hyvältä pukusuunnittelijalta edellytetäänkin monipuolisia kommunikaatiotaitoja. Kommunikaatiotaidoilla en tarkoita vain verbaalista keskustelua, joka on kylläkin tärkeimmästä päästä, vaan myös kykyä tulkita toisen ajatuksia ja ilmaista omia niin, että toinen ymmärtää ajatuksen samalla tavalla kuin asian esittäjä. Tämän takia pukusuunnittelijan tärkeimpiä kommunikoinnin helpottajia ovat kuvat ja luonnokset puhumisen tukena. Taina Ahon, Yhteistyön tuloksena taidetta - opinnäytetyössään tekemässä haastattelussa kaksi eri pukusuunnittelijaa näkee kuvien käytön eri lailla. Toisen mielestä kuvat antavat yhteisen sävelmän, toisen mielestä kuvia voi aina tulkita usealla eri tavalla. ( Aho 2008, 23) Pohdin tätä mielipiteiden eroa ja tulin siihen tulokseen, että jos pukusuunnittelija ei osaa etsiä tai valmistaa selkeästi luettavia kuvia, voi kuvien käyttö tuottaa ongelmia ideoiden ilmituomisen tukena. Jos taas suunnittelijalla on taito tuottaa tarkkoja ja selkeästi ymmärrettäviä kuvia, helpottuu suunnittelijan työ

huomattavasti, väärinymmärrysten määrä vähenee ja näin ollen työnkulku nopeutuu.

Pukusuunnittelijan tulee osata myös kuunnella ja tulkita myös niitä hiljaisia viestejä, joita työryhmästä on havaittavissa. Hiljaisten viestien tulkinta on äärimmäisen haastavaa varsinkin työskenneltäessä uusien henkilöiden kanssa. Pukusuunnittelija ei voi esimerkiksi tietää, onko ohjaajan ovet paukkuen paikalta lähtö pelkkää arkista temperamenttia vai syvää suuttumusta. Tutussa työporukassa suunnittelija pystyy suodattamaan tietynlaisia persoonallisia piirteitä työryhmän jäsenten suhteen ja näin ollen työsopeutuminen säilyy, eikä ylimääräistä stressaantumista pääse kasaantumaan kyseisten asioiden tiimoilta.

Mielestäni Aho kuvaa hyvin opinnäytetyössään pukusuunnittelijan, ohjaajan ja lavastajan välistä työskentelyä myllynkivillä. Ahon piirtämässä kuvassa nämä kolme näytelmän parissa työskentelevää jauhavat yhdessä yhteisistä jyvistä myllynkivien läpi jauhoja, jotka kuvaavat lopputulosta eli näytelmää. Myllynkivinä toimivat kunkin tekijätahon ideat ja



kokemuspohjat. (Aho 2008, 4 – 5) Ahon kuvan nähdessään olisi moni näyttelijä näreissään, sillä kuvasta puuttuu yksi mielestäni olennainen myllynkivien pyörittäjä eli näyttelijä. Myös puvustuksen toteuttava taho antaa oman työpanoksensa siihen, että yhteisistä jauhoista tulee parasta mahdollista laatua.

### 3.3.1 Työskentely ohjaajan kanssa

Päivi ja Timo Sinivuoren mukaan näytelmän valmistus alkaa ohjaajan alkuvalmistelulla eli ohjaussuunnitelmalla. Ohjaajan tulee miettiä halutun yhteiskunnallisen ilmiön kuvaamista ja näkökulmaa. Hänen täytyy myös rakentaa juonen kulku ja valita näytelmän tyylilaji. Seuraavaksi ohjaaja muun työryhmän kanssa tutustuu näytelmätekstiin, josta tehdään analyyssejä ja harjoituksia. Näiden jälkeen siirrytään kohtausharjoituksiin ja läpimenoihin, joissa yhdistyvät näytelmän kaikki kohtaukset. ( Sinivuori 2000, 27) Sinivuoret eivät kerro sitä, missä vaiheessa pukusuunnittelija astuu mukaan kuvioon, mutta mitä itse olen ollut mukana esittävässä

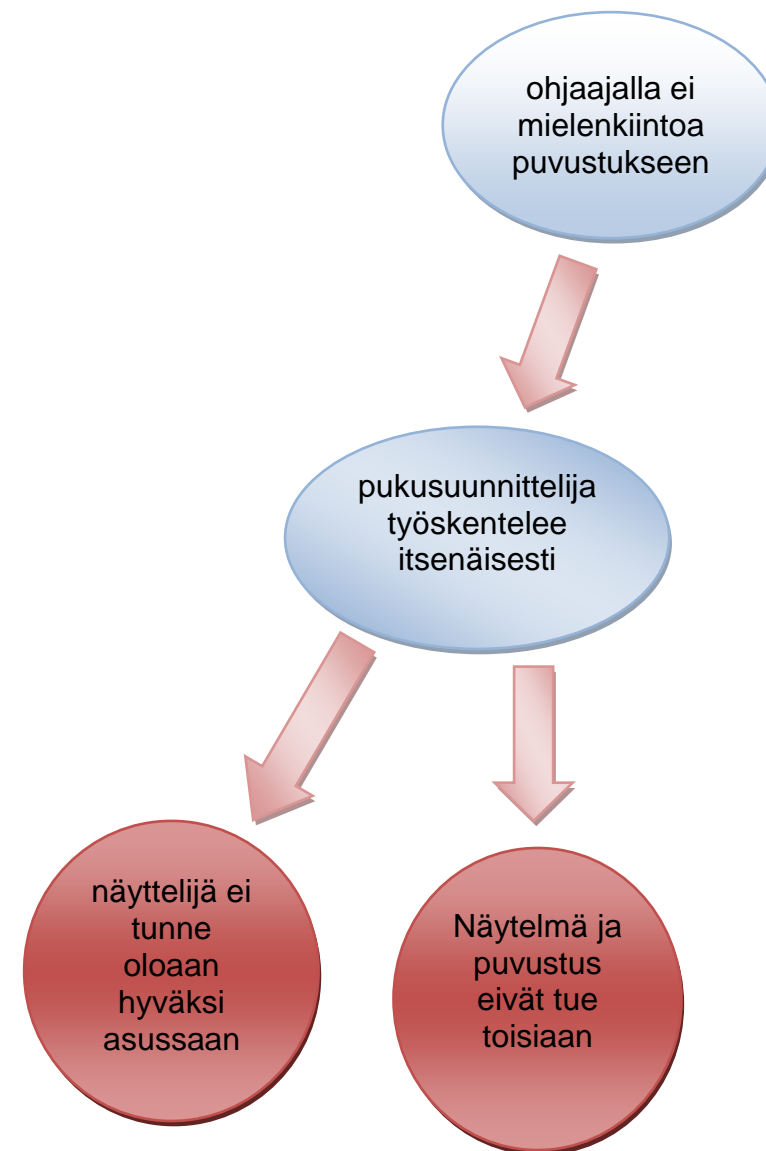
produktioissa, joissa käytetään pukusuunnittelijaa, tämän mukaantulo vaihtelee käsikirjoituksen alkuvaiheiden hiomisesta aina kohtausharjoitusten aikana mukaan tulemiseen. Mukaantulon ajankohtaan vaikuttavia tekijöitä ovat aikataulut, esityksen luonne ja työryhmän ja ohjaajan työtavat.

Gary Thornen (vap. Suom.) mukaan pukusuunnittelijan täytyy ottaa huomioon kaikki ohjaajan visioinnit ja sanomiset, ja hyödyntää ne omassa suunnittelutyössään ja ideoinnissaan. Ohjaajan visiot ovat pukusuunnittelijan työn pohja. Ohjaaja tavallaan ohjaa suunnittelijan taiteellista tulkintaa samalla tavalla, kuin hän ohjaa näyttelijöitä. (Thorne 2001, 52) Tämä on mielestäni loistava ohjenuora silloin, kun ohjaaja ilmaisee visioitaan ja mielenkiintoaan puvustusta kohtaan, mutta mitä jos ohjaajalta ei irtoakaan mitään pukusuunnittelijan suuntaan?

Pukusuunnittelija – näyttelijä Liisa Tandefelt kertoo Teatterimuseon vuosikirjassa tuntevansa vain harvoja ohjaajia, joilla on laaja kulttuurihistorian tuntemus tai omaa vahvaa visuaalista

näkemyistä (Nikula 1991, 36). Samaa sanoo pukusuunnittelija Maija Pekkanen, jonka mukaan yksi kymmenestä ohjaajasta on visuaalisesti orientoitunut, loput yhdeksän ovat kiinnostuneita juonellisen toteutuksen tuottamisesta ja jättävät visualisoinnin muiden hoidettavaksi. Pekkala jatkaa myös että jos ohjaajalla ei ole minkäänlaista visiota tai mielipiteitä, jää kokonaisuuden taakka pukusuunnittelijan hartioille. Jos ohjaaja sysää henkilöohjauksen vastuuta suunnittelijalle tai välttelee osaamattomuuttaan puvustuksen kannalta oleellisten asioiden kysymistä, joutuu suunnittelija kiperän tilanteen eteen. Tähän jos lisätään vielä vaativat näyttelijät, on pukusuunnittelijalla melkoinen työ pitää yksin koko esityksen tyyli yhtenäisenä. (Nikula 1991, 54) (Katso kuvio 4.) Käsitykseni mukaan tällaisessa tilanteessa usein lopputulos näkyy toimimattomana näytelmänä, johon kukaan ei ole tyytyväinen, kaikista vähiten katsoja, joka on joutunut todennäköisesti maksamaan siitä, että näkee toimivan kokonaisuuden. Hän ei ole tullut katsomaan pelkästään upeaa näyttelijäsuoritusta, lavastusta tai puvustusta. Yksi toimimaton näytelmän osa-alue latistaa kaikkien toimivien osien loiston ja jättää

mitäänsanomattoman mielikuvan katsojan kokemuksesta.



Kuvio 4. Ohjaajan negatiivinen vaikutus puvustukseen.

Toisaalta kuitenkin on myös ryhmä ohjaajia, se yksi kymmenesosa, kuten Pekkanen edellä jaottelee, jotka ovat hyvin tarkkoja siitä, millainen puvustuksen tulee olla. Tällaisista ohjaajista mainittakoon esimerkkinä elokuvaohjaaja Olli Saarela, joka lukemassani Divaani-sisustusajakauslehden haastattelussa kertoo omasta visuaalisen näkemyksensä tarkkuudesta. Tarkkuus tulee ilmi hänen esimerkissään Suden vuosi -elokuvan tiimoilta, jossa hänen vaatimuksestaan näyttelijä Kari Heiskasella täytyi olla juuri Saarelan mielestä oikeanlaiset *lowrise* -vyötärölliset farkut. Puvustaja sai metsästä urakalla oikeanlaisia farkkuja, ennen kuin löysi juuri Saarelan kriteerit täyttävän parin. (Kontula 2011, 44) Määrätietoisesta ohjaajasta kertoo myös Maija Pekkala Teatterimuseon vuosikirjassa. Pekkala työskenteli ohjaaja Eija-Elina Bergholmin kanssa Helsingin kaupunginteatterin näytöksessä Bernarda Alban talo vuonna 1991. Pekkala kuvailee Bergholmia seuraavasti ”*voimakas näkemyksellinen ohjaaja, joka oli miettinyt jokaisen roolihenkilön luonteen ja tehtävät etukäteen. Hänellä oli jo selvät suunnitelmat puvuista, hän oli piirtänyt niistä kuvatkin*”. Tällainen tilanne pisti Pekkalan

miettimään, pitäisikö hänen vain alkaa toteuttamaan Bergholmin näkemyksiä vai pystyisikö hän antamaan jotain omaa, jolla pystyttäisiin kasvattamaan yhteistä päämäärää vielä parempaan suuntaan. (Nikula 1991, 54) Pekkalan kuvaus antaa mielestäni hyvän kuvan siitä, mitkä mahdollisuudet pukusuunnittelijalla on alkaa työstämään produktiota eteenpäin yhteistyössä ohjaajan kanssa. Riippuu täysin pukusuunnittelijan ammattitaidosta, saako hän muodostettua ohjaajan kanssa joko erittäin antoisan ja rikkaan tai vastavuoroisesti riitaisen ja turhauttavan työprojektin. Jos suunnittelija osaa ottaa vastaan ohjaajan visiot, olivat ne sitten hyviä tai huonoja, ja täydentää sekä työstää niitä omilla ideoillaan, ammatillisilla taustatiedoillaan ja kokemuspohjallaan, muodostuu puvustuksesta puvustajan ja ohjaajan yhteistyön tulos, jossa ohjaajan kokonaisvisio pääsee parhaimmilleen työn kokonaisvaikutelman kannalta. Jos pukusuunnittelija lähtee vastaavasti taistelemaan ohjaajan tekemiä visuaalisen puolen suunnitelmia vastaan, tuloksena ei todennäköisesti ole muuta kuin epäonnistunut näytelmäkokonaisuus ja riitaa, joka pahimmassa

tapauksessa saattaa johtaa työsuhteen purkamiseen.

Yllä paneudun pelkästään ohjaajan ja pukusuunnittelijan keskinäiseen työskentelyyn. Käsitykseni mukaan määräytyy tapauskohtaisesti, kuinka paljon ohjaaja antaa näyttelijöiden vaikuttava puvustukseen. Jos ohjaajalla itsellään ei ole näkemystä puvustuksen suhteen, on suunnittelijan hyvä panostaa yhteistyöhön näyttelijän kanssa. Mikäli ohjaajalla vuorostaan on tarkka visio siitä, mitä hän haluaa puvustukselta, on silloin suunnittelijalle helpompaa keskittyä neuvottelemaan vain ohjaajan kanssa ja tarkkailla näyttelijöiden tulkintaa roolihahmostaan harjoitusten ja sovitusten kautta. Näyttelijöille on syytä myös kertoa, kenen puoleen heidän on hyvä kääntyä puvustukseen liittyvissä asioissa, ohjaajan vai pukusuunnittelijan. Pukusuunnittelijan on hyvä myös ottaa selville ohjaajan yleisistä toimintatavoista. Kuulemani mukaan on olemassa sellaisia ohjaajia, jotka määrittelevät tarkat hierarkiat siitä, ketkä puhuvat ja kenelle. Ohjaaja saattaa ottaa helpostikin nokkiinsa, jos suunnittelija menee neuvottelemaan

roolihenkilöiden puvuista näyttelijöiden kanssa hänen ”selkensä takana”, tai jos näyttelijät kääntyvät suunnittelijan puoleen puvustusasioissaan keskustelematta ensin ohjaajan kanssa.

### 3.3.2 Työskentelynäyttelijän kanssa

*”Kuitenkin yhteistyö on teatterissa kaiken A ja O”*

Näin sanoo näyttelijätär Kyllikki Forssell, Teatteri museon neljännessä vuosikirjassa kerrottuaan eräästä pukusuunnittelijasta, jonka haastattelun hän oli nähnyt TV:stä. Haastattelussa pukusuunnittelija oli kertonut työstään ja koko tämän haastattelun aikana, hän ei ollut maininnut sanallakaan näyttelijöistä mitään. Tästä Forssell pahoitti mielensä. ( Nikula 1991, 24) Mielestäni tämä Forssellin tyrmistyminen näyttelijöiden ”unohtamisesta” kertoo siitä, miten tärkeänä näyttelijät yleisesti ottaen pitävät rooliaan teatteripuolen työntekijöiden keskuudessa. Tottahan se onkin, sillä mitä puvustettavaa pukusuunnittelijalla olisi, ellei hänellä olisi näyttelijää. Kun taas näyttelijä pystyy toteuttamaan omaa

työtään täysin ilman pukusuunnittelijaa. Ja ilman pukusuunnittelijaa he ovat aikojen alussa toimineetkin. Näyttelijät ovat puvustaneet itse itsensä, ja lieneekö tästä jäänyt jäänteinä, että juuret muistuttaisivat vielä tänäkin päivänä teatterinäyttelijöitä siitä vastuusta, mikä heillä on alun alkaen ollut puvustuksen suhteen. Puku on osa heidän tekemäänsä roolihahmoa, hahmoa joka on heitä itseään ja jonka muodostumisesta heillä on vastuu. Pukusuunnittelijat on otettu mukaan kantamaan tätä vastuuta ja rakentamaan roolihahmoa niin, että näyttelijä voisi keskittyä roolin sisäisen puolen rakentamiseen.

Outi Maija Hakala kirjoittaa Pukusuunnittelija roolinrakentajana näytelmässä Neiti Pelokas -artikkelissaan, että *pukusuunnittelijan ja näyttelijän tavassa rakentaa roolia on paljon yhteistä, samaa roolihahmoahan he ovat yhdessä luomassa.* Hakalan mukaan pukusuunnittelijan työ poikkeaa näyttelijän työstä kuitenkin roolihahmon syvyyden muodostamisessa. Siinä, missä näyttelijä porautuu roolin ytimeen ja työstää itsenäisesti tämän sisäisen maailman kasaan, pukusuunnittelijalla on

käytössään roolin rakentamiseen näyttelijän metodeista vain kolme: tekstin tasolla liikkuminen, roolin ulkoisten puitteiden rakentaminen sekä roolin viimeistelevä intuitiivinen taso. Pukusuunnittelija ei pääse ilman näyttelijän apua roolihahmon sisäiseen maailmaan. Toisaalta pukusuunnittelijalla ei ole tarvetta päästäkään näin syvälle jokaisen roolin sisään, sillä hänen täytyy kuitenkin keskittyä kokonaisuuteen, jonka puvustus näytelmän muiden elementtien kanssa muodostaa. (Heikkilä-Rastas 2009, 11) Mielestäni kommunikointi näyttelijän kanssa avaa roolihahmon sisintä sen verran, että suunnittelija pystyy tuomaan esiin roolihahmon ulkoisen ilmeen ja samalla istuttamaan sen puvustukselliseen kokonaisuuteen. Itse olen myös huomannut, että näyttelijöiden harjoitusten seuraaminen avaa roolihahmon sisäistä maailmaa näyttelijän liikkeiden ja ilmeiden kautta huomattavasti paremmin kuin, mitä pelkkä kasvojen juttelu roolihahmosta näyttelijän kanssa tekee.

Joanna Weckmanin, Buren ja Fiinun jalanjäljissä – Pukusuunnittelijana elokuvaproduktiossa - artikkeliinsa tekemässä haastattelussa nimeämätön pukusuunnittelija kertoo, että hänen mukaansa hänellä ei ole koskaan ollut näyttelijöiden kanssa pukujen suhteen mitään ongelmia silloin, kun on tehty elokuvaa. Hänen mukaansa tämä saattaa johtua siitä, että elokuvatyöskentely on “*jotenkin rennompaa*” kuin teatterityö, jossa näyttelijät analysoivat ja hakevat hahmoansa pidempään.<sup>6</sup>

Myös Liisa Tandefelt kirjoittaa Teatterimuseon vuosikirjassa, että hänestä joskus tuntuu, ettei suunnittelijan ja näyttelijän yhteistyö kehity minnekään, vaan aivan kuin he olisivat barrikadien eri puolilla (Nikula 1991, 38). Teatteripuolella olen kuullut monen pukusuunnittelijan suusta näyttelijöiden negatiivisesta suhtautumisesta pukusuunnittelijoita kohtaan. Moni näyttelijä tuntuu olevan sitä mieltä, että pukusuunnittelijat päättävät ohjaajan kanssa pukusuunnitelmia valmiiksi, ennen kuin he ovat ennättäneet edes tutustua roolihahmoonsa tai harjoitella yhtään kohtausta kunnolla. Mitä olen omakohtaisesti huomannut, tämä

ongelma tuntuu johtuvan pääsääntöisesti liian kireistä aikatauluista, jotka tuntuvat kiristävän sitä mukaa, kun tuotanto ja tuottavan tahon koko kasvavat. Suurissa laitosteattereissa rattaiden täytyy pyöriä nopeammin ja tämä tarkoittaa sitä, että pukusuunnittelijan täytyy suunnitella oma työnsä nopeammin, jotta puvustusta päästään valmistamaan nopeammin. Tästä kärsivät juuri näyttelijät, joilla menee pidemmän aikaa työstää hahmonsä parhaaksi mahdolliseksi.

Teatteripuolen näyttelijöissä onkin havaittavissa kahtiajakautumista puvustuksen suhteen, kuten näyttelijä Tiina Rinne kertoo Teatterimuseon vuosikirjassa. On näyttelijöitä, jotka kokevat puvustuksen tärkeäksi ja ottavat kantaa puvustukseen alusta alkaen. He ilmaisevat sekä tuntemuksiaan että visioitaan ja haluavat nähdä luonnoksia. (Nikula 1991, 9) Tällaiset näyttelijät usein helpottavat ja nopeuttavat aktiivisuudellaan suunnittelijan työtä, mutta joskus he saattavat kiristää myös hermoja.

<sup>6</sup>([http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/lavastus/artikkelit/weckman\\_pukusuunnittelijana.jsp](http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/lavastus/artikkelit/weckman_pukusuunnittelijana.jsp))(9.2.2011).

Varsinkin jos näyttelijä kyselee omaan pukuunsa liittyviä yksitäisiä ja samoja kysymyksiä noin tunnin välein, vaikka hyvin tietää, ettei puvun suhteen ole tapahtunut muutosta. Toinen näyttelijätyyppi herää puvustuksensa suhteen vasta ensi-illan hämmöittäessä, usein suunnittelijan kauhuksi, ilmoittaessaan ” *eihän tämä näin voi olla*”. Tällöin rooli on alitajuisesti kehittynyt näyttelijän mielessä kaiken aikaa, mutta ajatukset eivät ole kantautuneet suunnittelijan tietoisuuteen. Samaiselle näyttelijälle on saatettu näyttää pukuluonnoksia monta kertaa, mutta hän ei välttämättä ole tulkinnut niitä lainkaan. (Nikula 1991, 9)

Liisa Tandefeltin mukaan näillä vastaan hangoittelevilla näyttelijöillä saattaa olla liian henkilökohtainen suhde puvustukseen, ja he suhtautuvat siihen samalla tavalla kuin privaattipukeutumiseensa. Heiltä puuttuu näkemys puvustuksen pyrkimyksestä toimia kokonaistaideteoksena. (Reitala 1986, 41) Käsitykseni mukaan näyttelijöiden suhtautumiseen saattaa vaikuttaa myös se, etteivät he täysin luota

pukusuunnittelijaan. Näyttelijä saattaa pelätä pukusuunnittelijan tuovan hänen henkilökohtaisia tai fyysisiä epävarmuustekijöitään kaiken kansan nähtäville. Näihin asioihin pukusuunnittelijan on mielestäni hyvä kiinnittää huomiota jo harjoitusten alkuvaiheessa ja näin minimoida loppuvaiheessa tapahtuvia, ”ei tämä näin voi olla” -kommentteja. Tosin, mitä olen kuullut paljon kokemuspohjaa kerryttäneiden ammattilaisten suusta, näyttelijät tuppaaavat joka tapauksessa panikoimaan ensi-illan lähestyessä, jolloin vaatetta joudutaan entraamaan, vaikka se olisi ollut näyttelijänkin mielestä hyvä kaikilla aikaisemmillä sovituserroilla ja olisi hyvä sillä hetkellä kaikkien muiden mielestä.

Yrjö Juhani Renvallin mukaan näyttelijä voi lähteä työskentelemään puvustuksensa kanssa kolmella eri tavalla. Näyttelijä voi tulla puvusta läpi, samaistua pukuun tai jäädä rooliasunsa vangiksi. Näyttelijä, joka ei osaa tai ei halua hyödyntää ammattilaisen hänelle suunnittelemaa pelivälinettä, on kuin paperinukke, joka sanoo mitä ohjaaja käskee ja mitä käsikirjoituksessa lukee. (Hirvikoski 2009, 42) Hänen mukaansa myös kehollisen itsetuntonsa kanssa

taistelevan näyttelijän päälle roolivaatetta on yhtä hankala saada sopimaan, kuin mitä lehmän selkään on saada sopimaan satula. Näissä ongelmatapauksissa pukusuunnittelija saattaa olla näyttelijän läheisin yhteistyökumppani. Renvall samalla toteaa, että ohjaaja yleensä nostaa kätensä pystyyn tällaisissa ongelmatilanteissa ja jättää pukusuunnittelijan huoleksi haastaa näyttelijä roolivaatteensa kanssa takaisin pinnalle. (Hirvikoski 2009, 45) Tämän perusteella vaikuttaa siltä, että on näyttelijästä kiinni, ottaako hän rooliasun positiivisena haasteena, jonka avulla voi rakentaa roolihahmoa uuteen suuntaan vai onko asu se viimeinen niitti, jonka takia näyttelijä on valmis lyömään hanskat naulaan. Samalla tavalla kuin ohjaajan kanssa, joutuu pukusuunnittelija näyttelijän kanssa venyttämään oman ammattiosaamisensa huippuunsa, jos haluaa päästä eteenpäin näyttelijän ja tämän asun suhteen. Hyvänä esimerkkinä voin mainita oman kokemuksen kahdesta näyttelijästä, joista toinen totesi liian suurien saappaiden kohdalla roolihahmostaan, ”*voi raukkaa, se pieni mies yrittää isontaa itseään liian suurien saappaidenkin avulla*”. Näyttelijä ei valittanut kertaakaan suuria

saappaitaan, vaan marssi ne jalassaan tyytyväisenä. Toinen mies taas ei tykännyt kauluspaidan väristä, vaan vaati toista väriä. Pukusuunnittelija ei suostunut vaihtamaan paitaa. Tämän jälkeen näyttelijä väitti paidan hiostavan ja vaati paidan vaihtoa tällä verukkeella. Paita ei vaihtunut, jonka jälkeen näyttelijä vaati kauluspaidan alle mikrokituisen aluspaidan, ettei hiki näy. Aluspaita ostettiin, mutta sekään ei ollut hyvä, koska sen kaula-aukko ahdisti, joten sitä piti suurentaa. Valituskierre jatkui tasaisesti koko harjoituskauden ajan. Vaikka Leila Jänttikin perää, että pukusuunnittelijan tulee antaa puvustuksella tukea näyttelijöiden roolin tulkintaan ja mielellään myös antaa aineksia roolin rakentamiseen<sup>7</sup>, niin ei se aina ole pukusuunnittelijasta kiinni tuleeko tuki vastaanotetuksi.

<sup>7</sup>(<http://areena.yle.fi/player/index.php?clip=498246&language=fi>) (14.2.2011)



### 3.3.3 Työskentely lavastajan kanssa

Esitystila ja lavastus ovat aina merkittävä osa ohjausta. Ne määrittelevät ohjauksen suunnan. Marssijärjestys laitosteattereissa on yleensä sellainen, että ensin ohjaaja ja lavastaja ratkovat kahdestaan tilan ja lavastusratkaisut. Nämä kun vaikuttavat tilassa oleviin roolihenkilöihin ja hahmoihin. (Hirvikoski 2009, 52) Usein olen kuullut, että lavastaja on lähinnä ohjaajaa ja että he useasti jakavat näytelmän visuaalisen linjan. Samalla pukusuunnittelija jätetään tämän kaksikon ulkopuolelle ja hänelle kerrotaan sitten jälkeempään, mitä ohjaaja ja lavastaja ovat päättäneet. Mielestäni tämä kuulostaa pukusuunnittelijaa kohtaan vähättelevältä ja väkisinkin tulee mieleen, että onko tällaisissa tapauksissa kyse miespuoluisista ohjaajista ja lavastajista, joiden täytyy työskennellä naispukusuunnittelijan kanssa. Tämähän on varmaankin ainakin aikanaan ollut se yleisin sukupuolijaottelu työryhmän sisällä. Toisaalta lavastajat ovat olleet ohjaajan apuna paljon ennen pukusuunnittelijoiden ammattiryhmää, joten

yhteistyön heidän kesken saattaa johtua myös totutusta käytännöstä.

Liisa Tandefeltin mukaan pukusuunnittelijan suhde lavastajaan on ratkaiseva. Tandefelt kirjoittaa myös, kuinka hankalaa työstä tulee, jos näiden kahden työskentelyt eivät käy yksiin ilmaisukeinojen, materiaalien, värin tai muodon suhteen. (Reitala 1986, 41) Tällaisessa tapauksessa voikin olla hyvä, jos ohjaaja ja lavastaja ovat käyneet lavasteisiin liittyvät asiat läpi jo ennen kuin pukusuunnittelija tulee mukaan. Näin suunnittelijalla on jo valmiit tiedossa olevat raamit, mihin suuntaan lähteä työstämään omaa työtään. Tällaisesta tapauksesta omakohtaisena kokemuksena mainittakoon eräs kesäteatteriesitys, jonka lavasteet olivat valmiit jo ennen harjoittelukauden alkamista, ja lavastajaa ei paikalla näkynyt ennen kuin ensi-illassa. Pukusuunnittelija sai suunnitella suoraan olemassa oleviin lavasteisiin. Aho mainitsee vuorostaan opinnäytetyössään positiivisen puolen lavastajan ja pukusuunnittelijan yhteistyöstä. Ahon haastatteleman pukusuunnittelijan mukaan omien ideoiden esittäminen jo ideointivaiheessa voi antaa

molemmille osapuolille raikkaita ja kehittäviä ideoita omaan alueeseen. (Aho 2008, 27) Kuulin kerran myös erään pukusuunnittelijan vertaavan omaa työskentelyään lavastajan kanssa uudenvuodenyöksi, ideat sinkoivat kuin ilotulitukset läpi koko suunnitteluajan, ja työnteko oli antoisaa kummallekin osapuolelle.

Kun lavastaja määrittää tilan, hän myös samalla määrittää näyttelijän liikeradat. Näyttelijän astuu lavasteisiin ja täyttää lavastajan muodostaman tilan liikkeillään. Pukusuunnittelijan tehtäväksi jää vaatteen tuottaminen, jonka tehtävänä vuorostaan on olla liikkeen jatke ja tehostaja. (Reitala 1986, 43) Lavastaja voi vielä halutessaan antaa lisämahdollisuuden vaatteen korostukseen tekemällä lavastuksesta niukan tai paljaan. Tällöin puvustuksesta tulee lavasteita täydentävä elementti. Tällainen lavastusmetodi on hyvin antelias ja mielenkiintoinen pukusuunnittelijan kannalta. (Reitala 1986, 43) (katso kuva 1. sivulla 33) Mielestäni siinä suunnittelija saa myös paljon vapaammat kädet toteuttaa puvustusta, ilman että ristiriitaisuuksia lavasteita kohtaan ilmenee. Samalla puvustuksen suunnitteluun tulee paljon haasteita sen

näyttävyyden suhteen, sillä puvustuksesta ja lavastuksesta saattaa helposti tulla täysin mielenkiinnottomia ja tylsiä.

Jos lavasteet on suunniteltu yksityiskohtaisesti ja runsaaksi, voisi olettaa että pukusuunnittelijalla olisi rajatut lähtökohdat puvustuksen suhteen, mikä vuorostaan nopeuttaisi ja yksinkertaistaisi suunnitteluvaihetta. Tutkiessani teatterilavastusta ja puvustusta koskevia kuvia, huomasin että usein runsaaseen lavastukseen on tehty myös paljon yksityiskohtia sisältäviä puvustuksia, joten vedän takaisin olettamukseni nopeasti toteutuvasta puvustuksesta. (katso kuva 2. sivulla 33)



Kuva 1. Esimerkki niukasta lavastuksesta. Tanssiteatteri Hurjaruuthin esitys Taikatalvisirkus. Puvustus Kirsi Manninen. Lavastus Simon Le Roux. Kuva Kirsi Manninen (Reitala 2005, 128)



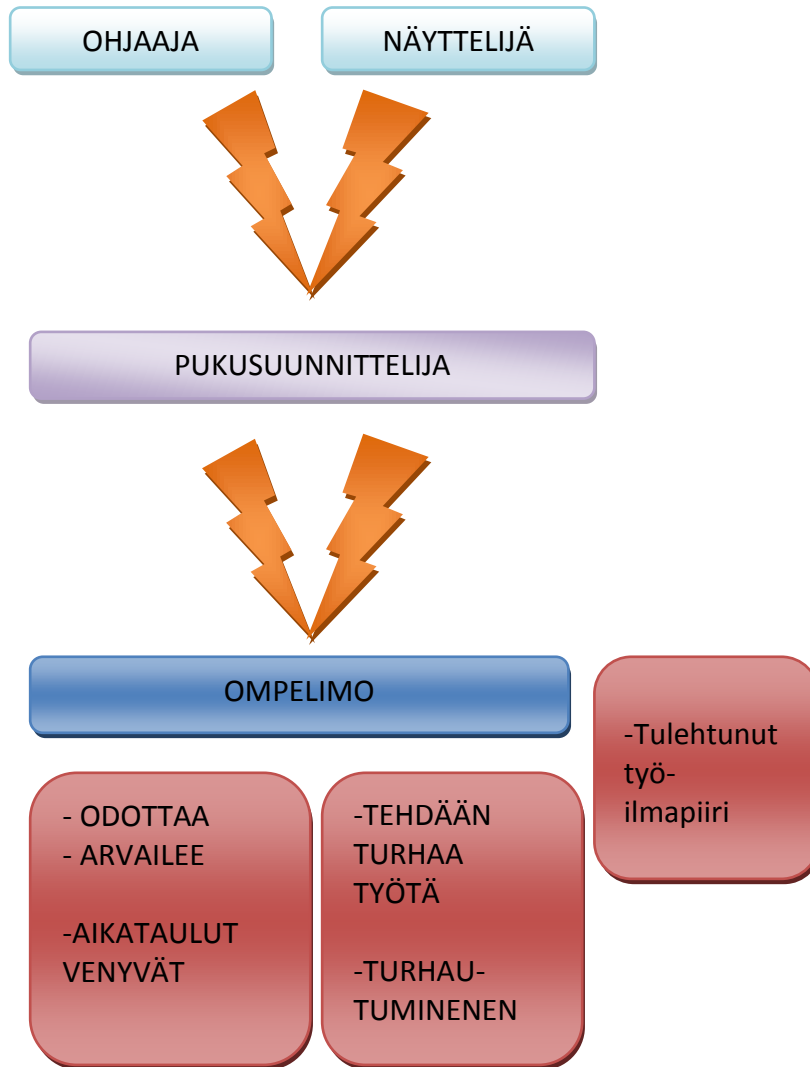
Kuva 2. Esimerkki runsaasta lavastuksesta. Turun Kaupunginteatterin esitys Sadan vuoden yksinäisyys. Puvustus Tarja Simonen. Lavastus Kati Lukka. Kuva Robert Seger (Reitala 2005, 121)

### 3.3.4 Työskentelyompeijan kanssa

Pukusuunnittelijat osallistuvat usein puvustuksen valmistukseen, ja varsinkin pienessä produktiossa he saattavat valmistaa koko puvustuksen itsenäisesti ilman ompelimoa. Ulkomailla suunnittelijat tekevät ainoastaan taiteellista työtä eivätkä osallistu toteutukseen samalla tavalla kuin täällä pohjolan perukoilla. Suomalaisen Pukusuunnittelijan työ on enemmän käytännön työtä, kuin mitä se on muualla maailmassa. (Nikula. 1991. s. 38)Tämän päivän ammatilliset teatterinäytökset ovat usein kuitenkin niin suuria, ettei yleisesti ottaen yksi tekijä pysty toteuttamaan koko näytelmän puvustusta. Siksi pukusuunnittelijan taustalla on yleensä joukko ammattitaitoisia tekijöitä, jotka ovat vastuussa puvustuksen valmistuksesta. Ilman näitä valmistajia, joita tässä työssä kutsun ompelijoiksi, vaikka he monesti joutuvat tekemään paljon muutakin kuin vain ompelemaan, olisi moni pukusuunnittelija hukassa. Hukassa työmäärän suhteen, mutta myös usein suunnittelijan omien ompelutaitojen takia, sillä täällä Suomessakaan läheskään kaikki pukusuunnittelijat eivät osaa ommella. Näitä tekijöitä ajateltaessa ovat

ompeelijat pukusuunnittelijan tärkein tuki ja yhteistyökumppani, jonka tyytyväisyyteen suunnittelija kannattaa mielestäni panostaa. Vaatturi Leena Paavolainen luonnehtiikin Teatterimuseon vuosikirjassa pukusuunnittelijaa osuvasti *ompeilimon taiteellisen työn etäpäätteeksi*. Suunnittelijan tehtäväksi on langennut saattaa ne ajatukset ja ideat, joita hänellä, ohjaajalla ja näyttelijällä on puvustuksen suhteen, visuaalisen muotoon, jota ompeelijat pystyvät lukemaan. (Nikula. 1991, 40)

Pukujen työstäjät ovat aina loppujen lopuksi niitä, jotka joutuvat kärsimään, jos pukusuunnittelijalla on ohjaajan ja/tai näyttelijän kanssa ongelmia. Paavolaisen määritelmän mukaan puvustuksen toteuttamisessa ongelmia ilmenee heti, jos tiimityöskentely ei toimi seuraavilla tasoilla: ohjaaja/pukusuunnittelija, näyttelijä/pukusuunnittelija tai ompelimo/pukusuunnittelija (Nikula 1991, 40). (katso Kuvio4. sivulla 35)



Kuvio 4. Ompelijan kärsimyskäyrä

Kun ohjaaja ei pysty ilmaisemaan pukusuunnittelijalle, mitä hän haluaa, joutuu suunnittelija arvailemaan. Joskus arvailut saattavat osua oikeaan, mutta joskus päädytään siihen, että jo tehtyjä tuotteita laitetaan suoraan pukuvarastoon ja aletaan tehdä uutta äärimmäisen tiukalla aikataululla ja budjetilla. Näyttelijän ja suunnittelijan välinen kitka saattaa aiheuttaa sen, että pukua saatetaan muuttaa vähän väliä. Näyttelijä purkaa turhautumisensa asuun pyytämällä tekemään muutoksia esimerkiksi sen istuvuuteen niin, että pukuun tehdään sisäänottoja ja seuraavalla kerralla sitä suurennetaan takaisinpäin. Tällaiset ongelmat rasittavat ompelijoita, heidän työmotivaatio ja -viihtyvyyt laskevat. Työn laatu saattaa myös pakon sanelemana laskea, kun aikataulut kiristyvät liian tiukoiksi, ja stressi iskee päälle. Tästä kaikesta saattaa myös aiheutua suunnittelijan ja ompelijoiden välistä kitkaa, sillä loppujen lopuksi pukusuunnittelija on vastuussa siitä, että kaiken kuuluisi toimia puvustuksen osalta hyvin projektissa.

Toisesta ääripäästä löytyy kuitenkin kauniimpi visio eli onnistunut työsuhte, jossa pukusuunnittelija voi

antaa omalla suunnittelutyöllään uusia haasteita myös ompelijoiden työhön. Tästä hyvänä esimerkkinä on pukusuunnittelija Pirjo Valinen, joka on motivoinut Oulun Kaupunginteatterin ompelimoa yhdistelemällä paperia pukuihinsa. Suunnittelija ja ompelimo ovat yhdessä kehitelleet uusia tekniikoita ja ruokkineet toinen toistensa luovuutta. (Hirvikoski 2009, 38). Myös vierailevat pukusuunnittelijat voivat tuoda virkistäviä tuulia ompelijoiden arkeen, mutta toisaalta myös ihmetystä ja sekaannuksia, jos yhteistä kieltä ei löydy.



## 4 PUKUSUUNNITTELIJANA REUNAN YLI – PRODUKTIOSSA

Edellisissä osioissa kuvailtiin pukusuunnittelijan toimenkuvaa osana ammattimaista teatteriproduktiota. Harrastelijaryhmän kanssa toimiessa on yleistä, että osa porukasta tietää työskentelytavat ja toimenkuvat, kun taas osalle kaikki saattaa olla aivan uutta. Opinnäytetyöni konkreettisen osion suoritin lukiolaisten kanssa, jotka eivät välttämättä olleet aikaisemmin olleet mukana suuressa näytelmäproduktiossa. Useammalle heistä tämä näytelmä on jotain aivan uutta ja kiinnostavaa, tai jopa jotain niin innostavaa, mitä voisi lähteä opiskelemaan tulevaisuudessa. Tämän takia minun täytyi osata ottaa huomioon nuorten maailma ja heidän tietämyksensä taso teatteritoimintaa ja puvustusta kohtaan. Kuinka he ajattelevat, ujostelevat, tai menettävät mielenkiintonsa koko asiaa kohtaan. Kuinka he saattavat ymmärtää minulle itsestään selvät asiat toisella tavalla, tai eivät ymmärrä alkuunkaan edes sitä, mistä minä puhun. Näitä asioita ja monia muita pyrin ottamaan huomioon työskennellessäni ja raportoinnissani.

### 4.1 Esityksen taustat

Raportissa en keskity esittelemään sen kummemmin näytelmän yksityiskohtia, mutta lukijan on hyvä tietää hieman esityksen taustaa, jotta esimerkkien hahmottaminen olisi helpompaa.

Näytelmän teemana on eskapismi eli todellisuuspako. Sen tapahtuman kulku sijoittuu tähän päivään ja tapahtumapaikka on Kuopion-tyyppinen mielikuvituskaupunki. Aiheen kanssa leikitellään niin, ettei katsoja välttämättä hahmota sitä, mikä kuuluu näytelmään ja mikä ei. Lavalla mukana ovat näytelmää työstäneet kirjoittajat, jotka yrittävät kertoa, mistä on kyse ja miten näytelmän kuuluisi mennä. Näyttelijät eivät kuitenkaan halua toimia niin kuin kirjoittajat vaativat, ja lopulta kirjoittajakaan eivät tiedä, mikä on totta ja mikä heidän keksimäänsä. Näytelmässä käsitellään rankkojakin aiheita kuten tsunami, kodittomuus, syrjintä, jengiväkivalta, anoreksia, yksinäisyys ja hyväksikäyttö. Kerronnan tyyli vaihtelee kohtauksittain synkästä draamasta yliampuvaan parodiaan ja saippuasarjamaiseen tunteiden palloon. Näyttämön

laidalla tapahtumia täydentää seitsenhenkinen bändi omalla musiikillaan ja kohtauksia elävöittää tanssilliset kohtaukset.

Puvustuksellisia kokonaisuuksia on yksittäisistä hahmoista muutaman hengen ryhmiin (Katso kuva 5.) ja suuriin yli kymmenen hengen massaryhmiin (Katso Kuva 6. Jengiläiset ja Kerjäläiset). Minna Canthin lukion kolmannen vuoden opiskelijoista jokaisella on yksi puherooli. Ensimmäisen vuoden opiskelijoilla on jokaisella pääsääntöisesti kaksi repliikitöntä roolia. Musiikkilukion tanssioppilaat ovat mukana useissa ryhmäkohtauksissa, ja he tekevät kaikki tanssilliset osuudet.



Kuva 5. Orpojen näytelmäkohtaus harjoituksista



Kuva 6. Jengiläisiä, takana vas. Krista Lehtonen, Mikko Roininen, Aino-Kaisa Halonen, Jenni Hiltunen, Milka Piipponen, Mervi Häyrinen, Miina Pisto, edessä vas. Viivi Naumanen, Suvi Grönholm, Noora Vepsäläinen. Kuva. Mäntyaara. J. 2011



## 4.2 Työryhmä

Reunan Yli -näytelmän työryhmään kuului Minna Canthin lukion ensimmäisen, toisen ja kolmannen vuoden opiskelijoita. Heitä on mukana kaikkiaan 62 henkeä, joista 52 on Minna Canthin lukiosta ja kymmenen Musiikkilukiosta. (Katso Kuva7. sivulla 40) Osa heistä soittaa ja laulaa, osa pelkäästään näyttelee ja osa osallistuu näyttelemisen lisäksi myös tanssikohtauksiin. Ennen koko projektin käynnistymistä oppilaista oli koottuna viiden oppilaan ryhmä, joka yhteistyössä Jari Mäntyvaaran kanssa työstä käsikirjoitusta. Produktiossa on myös mukana erikseen oma markkinointiryhmä ja bändi, joka tekee ja esittää näytöksen musiikin ohjaavan opettajansa Anja Maurasen avulla. Minna Canthin lukiolta opettajista mukana oli myös yllä mainittu Mäntyvaara, joka vastasi käsikirjoituksen kokoamisesta eli dramaturgiasta, ohjaamisesta ja ylipäättään melkein kaikesta produktioon liittyvästä. Tanssipuolen koreografiat teki kymmenenhengen opiskelijaryhmä Kuopion musiikkilukiosta, ja he esiintyvät myös tanssikohtauksissa.

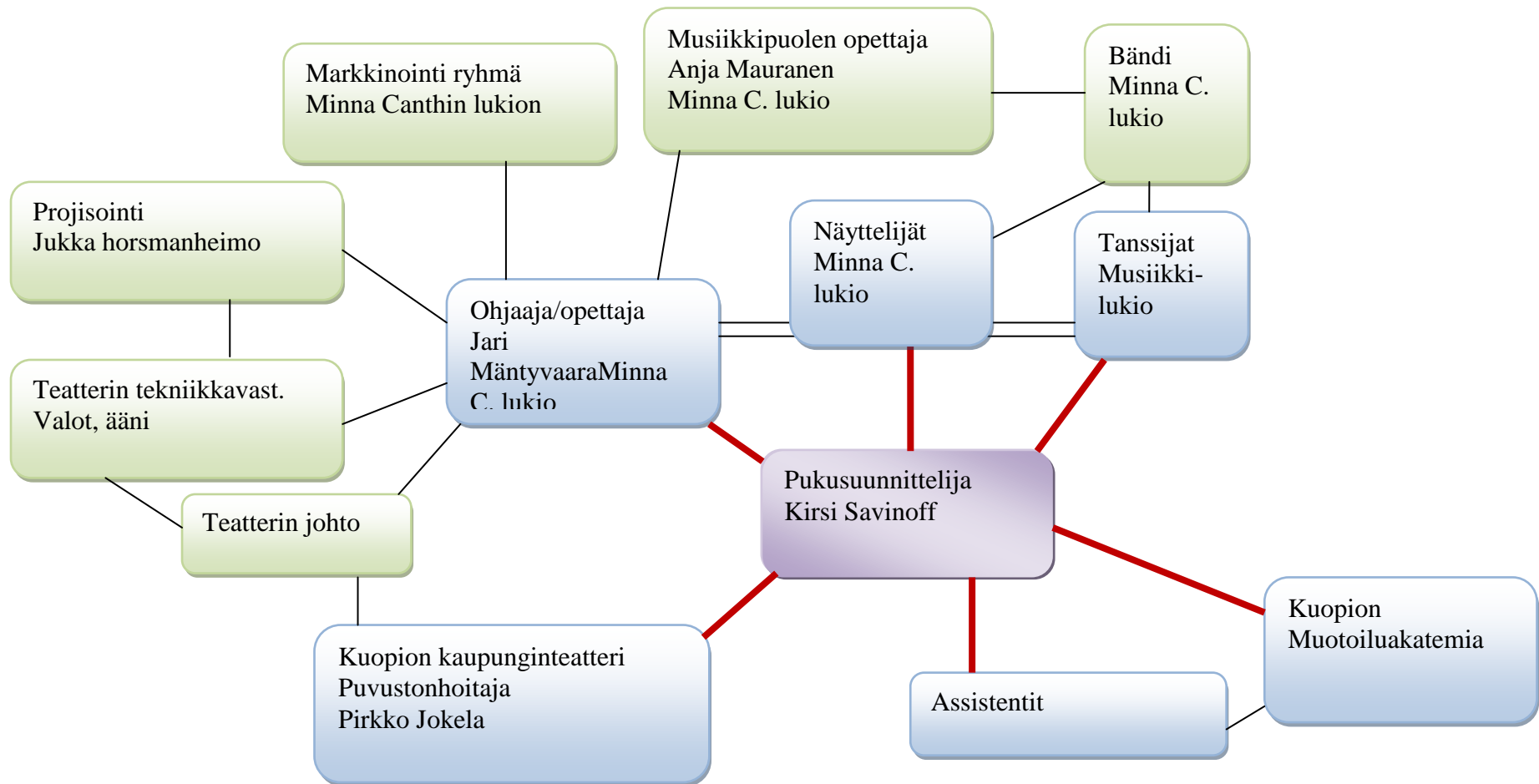
Koska näytös tehtiin yhteistyössä Kuopion kaupunginteatterin kanssa, produktiossa oli mukana siis myös teatterialan ammattilaisia. Näytelmä esitettiin kaupunginteatterin suurella näyttämöllä, jonne pääsystä Jari Mäntyvaara oli neuvotellut Kuopion kaupunginteatterin johtajan Lasse Lindemanin kanssa. Valoista ja äänestä vastasi teatterin oma henkilökunta. Varsinaisia lavasteita ei näytökseen tullut ollenkaan, joten lavastajaa ei tarvittu. Lavasteiden sijaan taustalle tehdään tapahtumaa videoilla, eli taustakuvat toteutetaan projisoimalla ja näistä vastaa alansa huipputekijöihin lukeutuva Jukka Horsmanheimo. Puvustukseen on myönnetty käyttöön kaupunginteatterin pukuvarasto, ja sen käyttöä ohjaa puvustonhoitaja Pirkko Jokela. Pukusuunnittelun hoitaa allekirjoittanut ja pukusuunnittelijan assistentteina toimivat Kuopion Muotoiluakatemiaan vaatetusmuotoilulaitoksen ensimmäisen vuoden opiskelija Elina Ström ja toisen vuoden opiskelijat Suvi-Tuuli Wallendhar ja Piia Pitkänen. Tarvittavan maskeerauksen ja hiustenlaiton opiskelijat hoitavat itse ennen esityksiä, mutta niiden laittoa katsotaan yhdessä puvustuksen sovitusten yhteydessä.



Kuva 7. Näytelmään osallistuvat opiskelijat harjoituksissa

Sivulla 41 olevassa kuviossa 5. tarkastelen työryhmää pukusuunnittelijan kannalta. Kuvioista näkyy keiden kanssa pukusuunnittelija työskentelee pääsääntöisesti projektin aikana eli ohjaajan,

näyttelevien ja tanssivien oppilaiden kanssa, teatterin puvustonhoitajan sekä assistenttien kanssa. Kuviossa on myös ne tahot, joita ilman näytös ei onnistuisi, mutta joiden kanssa pukusuunnittelija ei ole missään tekemisissä koko projektin aikana.



Kuvio 5. Pukusuunnittelija ja sen kanssa työskentelevät tahot + muut mukana olevat tahot.

#### 4.2.1 Työskentely ohjaajan ja oppilaiden kanssa

Reunan Yli -näytelmässä ohjaajana ja dramaturgina toimiva Jari Mäntyvaara toimii päätoimisena tuntiopettajana Minna Canthin lukiossa. Näytelmässä mukana olevat oppilaat ovat suuremmalta osin hänen oppilaitaan ilmaisutaidontunneilta. Jo alusta alkaen Mäntyvaara teki selväksi, että projekti tehdään oppilaiden ehdoilla, eli tavoitteena on antaa oppilaille kokemus teatteriesityksen toteuttamisesta ja näyttelemisestä. Oppilailta ei voi odottaa ammattimaista tietotaitoa siitä, miten hommat tehdään oikeasti kaupunginteatterilla.

Vaikka minut onkin nimetty esityksen pukusuunnittelijaksi, joudun oppilaiden oppimisen takia tekemään suuria poikkeavuuksia suunnittelutyöhön verrattaessa sitä pukusuunnittelijan työhön tavallisessa puvustusprosessissa. Normaalisti pukusuunnittelija miettii jokaisen lavalle tulevan asun itse ja valvoo sen valmistuksen. Tässä tapauksessa, jotta oppilaat saavat kokemuksia roolihahmonsa sekä sisäisen että ulkoisen kuvan

rakentumisesta, on heidän saatava olla mukana mahdollisimman paljon puvustuksessa. Jottei homma kuitenkaan mene ihan sillisalaatiksi, on minun tehtäväni pitää puvustukselliset kokonaisuudet kasassa. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että teimme esiintyjäryhmäkohtaisia puvustustapauksia. Puvustustapaukset voi jaotella karkeasti kolmeen eri tyyliin (Kuvio 6, sivulla 43). Eli joillekin esiintyjille mietin koko asukokonaisuuden ja etsin sen valmiiksi näyttelijälle kasaan. Näin toimittiin hyvin pitkälti niiden kanssa, joilla oli pitkiä repliikkejä opeteltavana ja joiden täytyisi erottua yksilöinä lavalla. Toisille etsittiin joitakin tuotteita ja roolia esittävä oppilas täydensi asun annettujen ohjeiden mukaisesti itse. Tämä toimintamalli oli käytössä esimerkiksi Jengiläisten ryhmän kanssa. Suunnittelin heille tyylin ja etsin teatterilta tyyliin sopivia vaatteita ja asusteita. Teatterin vaatteita ei kuitenkaan ollut paljon, joten jokainen ryhmänjäsen valitsi yhden tuotteen, joka kuvasi parhaiten kehittämäänsä roolihahmoa ja rakensi lopun asukokonaisuuden omista tai lainaamistaan vaatteista. Lopuksi katsoimme jokaisen asun yhdessä, ja pyysin tekemään muutoksia, jos perustellen pystyin

osoittamaan, ettei asun jokin osa toiminut. Kolmantena tekniikkana oli, että oppilaat miettivät roolihahmonsa tyylin itse ja esittelivät sen minulle. Tämän jälkeen mietimme yhdessä, miten asukokonaisuus toimii, mitä se viestii ja miten se konkreettisesti toteutetaan, eli mistä sen osat löytyisivät. Täytyisikö oppilaan käydä ostamassa jotain vai, pystyisinkö minä löytämään tarvittavat teatterilta. Näin toimimme kerjäläisten osalta, joille Mäntyvaara ei ollut kirjoittanut tarkkoja rooleja, vaan oppilaiden täytyi kehittää hahmot ja niiden tekemiset täysin itse.



Kuvio 6. Puvustustapaukset

#### 4.2.2 Työskentely teatterin puvustonhoitajan kanssa

Kuopion Kaupunginteatterin puvustonhoitajana toimii Pirkko Jokela. Häneen olin tutustunut aikaisempien puvustustöiden kautta, joten tiesin etukäteen, että kyseessä on todella mukava ja ammattitaitoinen henkilö. Tiesin myös, että hänen puoleen voisin kääntyä kaikkien niiden asioiden suhteen, mitkä koskisivat puvustuksen toteuttamista tai teatterilla työskentelyä. Tämän projektin osalta näin Jokelaa jo 10.2., jolloin kävin kuvaamassa esitykseen sopivia vaatteita teatterin pukuvarastossa. Ensimmäisen Reunan Yli - puvustukseen liittyvän palaverin pidimme teatterilla 3.9. Silloin kerroin Jokelalle millaisesta näytelmästä olisi kyse. Jokela halusi tietää, mihin aikakauteen näytelmän tapahtumat sijoittuisivat, paljonko puvustettavia hahmoja näytelmässä olisi ja minkälaisia asuja tarvitsisin. Asutarvetta listatessani Jokela kertoi, jos teatterin varastosta ei löytäisi mitään kuvaukseeni sopivaa tai mistäpäin varastoa kannattaisi etsiä. Tämä helpotti työskentelyäni huomattavasti ja pystyin etsimään muita keinoja,

joiden avulla kyseiset asut löytäisin, ilman että aikaa tuhlaantui varaston penkomiseen. Näytelmän sisällön ja puvustusmateriaalin tarpeet selvitettyämme kävimme läpi muita puvustukseen liittyviä asioita. Jokelaa mietitytti, mihin puvustus tultaisiin kasaamaan, sillä teatterin puvustamon rekit ovat käytössä syksyllä näytäntöön tulevan esityksen tiimoilta, eikä näin suurelle puvustukselle olisi missään säilyttämistilaa. Onneksi olin jo miettinyt, että keräisin koko puvustuksen Minna Canthin lukion pukuvarastoon. Tämä siitä syystä, että puvustuskokonaisuutta pystyisi mallailemaan esiintyjien päälle läpimenoharjoitusten aikana, jotka olisivat lukiolla. Jokelan mielestä se oli hyvä idea. Jotta pysyttäisiin kärryillä siitä, mitä teatterinvarastosta olisi otettu näytökseen mukaan, kuvaisin jokaisen tuotteen ja toimittaisin kovalistan Jokelalle. Toinen asia josta Jokela oli kiinnostunut, oli vaatteiden huolto, kuka vaatteet pesee ja huoltaa esityskauden päätyttyä. Mäntyvaaran kanssa emme olleet asiasta keskustelleet, joten en osannut sanoa juuri silloin, mutta lupasin selvittää asian. Myöhemmin kun näin Mäntyvaaraa kysyin asiasta, ja hän oli sitä mieltä, että joko minä, hän tai

yhteisvoimin veisimme kaikki teatterinvaatteet pesulaan ennen niiden toimittamista takaisin pukuvarastoon.

Jokelalta tiedustelin myös, olisiko minun mahdollista päästä tutustumaan teatterin suureen näyttämöön esimerkiksi harjoitusten aikana. Näyttämöön ja sen katsomoon olisi hyvä tutustua, jotta osaisin hahmottaa tilan suuruuden ja miltä puvustus näyttää eturivistä sekä takarivistä katsottuna. Harjoituksiin hän ei voinut minua päästää, koska sillä hetkellä suurella näyttämöllä ei harjoiteltu mitään. Harjoitusten sijaan Jokela toimitti liput kolmeen meneillä olevaan näytökseen. Jokainen lippu oli sijoitettu eripuolelle katsomoa. Samalla pystyisin tarkkailemaan eri puvustuksien suhteita erilaisiin lavasteisiin ja valoihin. Kävin siis katsomassa yhden viikonlopun aikana Kilpakosijat -, Laina tenori - sekä Papin perhe -esitykset, joista jokaisessa oli täysin toisistaan eroavat puitteet ja tyyli. Jokaisen esityksen aikana tarkkailin vaatteiden liikkeitä, merkityksiä, viestejä ja niiden luomaa kokonaiskuvaa lavasteisiin ja näyttelijöihin.

#### 4.2.3 Assistenttien ohjaus

Pukusuunnittelijalla on usein apunaan puvustaja. Jos suunnittelija on mukana myös puvustuksen valmistuksessa, hän toimii itse puvustajana. Mielestäni tällöin apuna työskentelevää henkilöä hyväkutsua assistentiksi. Pukusuunnittelija on aina vastuussa assistenteistaan. Assistenttien täytyy saada tietoonsa kaikki oleellinen tieto projektista, sisäistää työskentelytavat sekä yleiset käytännöt ja työskentelytavat, ennen kuin he tulevat mukaan toimintaan. Näiden tietojen kertominen on pukusuunnittelijan vastuulla. Tietämättömyys ei ole assistentin vika vaan suunnittelijan, joka ei ole tehnyt työtään hyvin assistenttejaan kohtaan. Hyvällä opastuksella ja selkeillä työtehtävillä assistenteista saa korvaamattomia avustajia projektin työmäärän jakamisessa. Ilman ohjausta heistä saattaa tulla pahimmassa tapauksessa työtä hidastavia tekijöitä tai jopa suuria haittatekijöitä.

Reunan Yli -produktiossa ei ole mukana erillistä valmistusryhmää tai ompelimoa. Vaatteiden



kasaamisessa, kuljettelussa ja valmistuksessa apunani oli kolme assistenttia: Kuopion Muotoiluakatemian vaatetusmuotoilulaitoksen ensimmäisen vuoden opiskelija Elina Stöm ja toisen vuoden opiskelijat Suvu-Tuuli Wallendhar ja Piia Pitkänen (kuva 8.). Assistenttien haun suoritin koulun sisäisen sähköpostin kautta. Hakemuksessa etsin yhtä tai kahta assistenttia, mutta mietittyäni työn määrää ja oppilaiden ajankäyttömahdollisuuksia pääopiskelun ohella, tulin siihen tulokseen, että kolmellekin assistentille hommia riittäisi niin, ettei kenenkään työmäärä häiritsisi opiskelua.

Projektin aikana assistentit pääsivät tutustumaan Kuopion Kaupunginteatterin pukuvarastoon, etsimään sieltä tarvittavia asuja, valokuvaamaan valittuja vaatteita ja kirjoittamaan niiden koko tiedot ylös. He myös osallistuivat lajittelemaan valitut tuotteet roolikohtaisiin kokonaisuuksiin lukion varastoon. Assistentit saivat osallistua harjoitusten seuraamiseen sen mukaan, miten heidän lukujärjestyksensä antoivat myöten. Annoin heille myös puvustuksellisen suunnittelutehtävän pyytämällä ideoimaan ja toteuttamaan kahdet

enkelin siivet antamieni kuvausten ja toimintakriteerien pohjalta. Kaavoitus- ja ompelutöitä heille tulee enkelin hameen ja tsunami-tanssiasun toteutuksen yhteydessä.



Kuva 8. Assistentit Wallendhar ja Pitkänen työn touhussa.

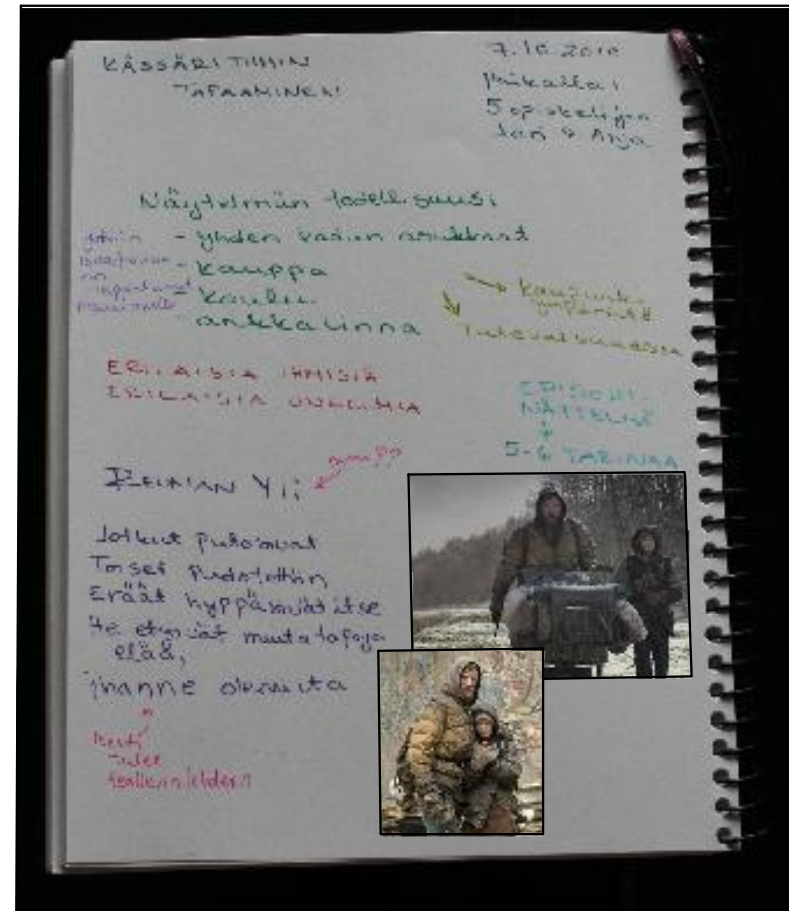


## 5 TYÖVAIHEITA PUVUSTUKSEN SUUNNITTELUSTA JA TOTEUTUKSESTA

### 5.1 Käsikirjoituksen kokoaminen

Puvustusprojekti lähti osaltani käyntiin käsikirjoitustiimin tapaamisesta, joka pidettiin 7.10.2010. Tapaamisessa oli paikalla viidestä opiskelijasta koostuva käsikirjoitustiimi, heidän ohjaava opettajansa Jari Mäntyvaara, musiikkipuolen opettaja Anja Mauranen sekä minä. Tapaamisessa käytiin läpi opiskelijoiden alkukahmotelmia roolihenkilöistä ja kohtauksista, joita he olivat vapaamuotoisesti kirjoitelleet. Ryhmä hahmotteli esityksen maailmaa ja sen sijaintia. Tyyllilajista ja henkilöhahmojen kehittelystä oli myös puhe. Itse olin lähinnä tarkkailija ja kirjasin ylös omia ajatuksia, joita tapaamisen aikana heräsi ja mitä faktatietoja Mäntyvaara kertoi. Käsikirjoitustiimin tapaamisissa olin mukana kaikkiaan kolme kertaa, ja joka kerralla sain aikaan erilaisen vision näytelmästä. Työpäiväkirjaan (kuva 9.) kirjattujen muistiinpanojen pohjalta päällimmäiseksi ideakuvaksi nousi elokuvan Tie – The Road miljöö ja puvustus. Toisella

tapaamiskerralla päällimmäiseksi nousi kotimaisen Joki-elokuvan maailma ja käsikirjoituksen muovautuessa eteenpäin kolmannella kerralla päällimmäiseksi mieleen jäi Kauniit ja rohkeat televisiosarjan päälle liimattu visuaalinen maailma.



Kuva 9. Sivun työpäiväkirjasta

Yleisesti pukusuunnittelija ei ole mukana näytelmän tekemisessä vielä tässä vaiheessa ja syyn ymmärrän nyt hyvin. Paremminkin paikalla olemisen sotki myöhemmin ajatuksenkulkua ja antoi visuaalisia mielikuvia, jotka sotkivat kokonaiskuvaa näytelmän kehityttyä toiseen suuntaan. Ehkä paikalla olosta olisi pukusuunnittelijalle siinä mielessä hyötyä, jos hän osallistuisi aktiivisesti ideointiin, mutta tässä tapauksessa en henkilökohtaisesti halunnut kertoa paljoakaan omia mielipiteitäni, sillä pelkäsin niiden johdattelvan ja rajaavan liikaa nuoria tekstintekijöitä.

Kokemuksena oli erittäin mielenkiintoista osallistua käsikirjoituksen tekopalaveriin ja nähdä kaikki esityksen rakentumisvaiheet. Mielenkiintoista oli myös tietää kaikki roolihahmojen taustat ja seurata kuinka esitys kasvoi ja muodostui. Samalla näin, kuinka pienestä lähtökohdasta yksittäinen roolihenkilö kasvoi ja kehittyi tai kuinka mielenkiintoinen hahmo saattoi haalistua niin heikoksi, että se jäi kokonaan pois näytelmästä.

## 5.2 Käsikirjoituksen purku

Puvustuksellinen suunnitteluprosessi lähti käyntiin, kun sain ensimmäisen version käsikirjoituksesta. Luin käsikirjoituksen muutamaan kertaan niin, että keskityin vain tarinaan ja pyrin hahmottamaan näytelmän kokonaisuuden. Seuraavalla lukukerralla pysähdyin kunkin roolihahmon kohdalla miettimään hiukan heidän taustojaan ja heidän merkitystään näytelmässä. Samalla kirjasin ylös ensitunteita ja tunnelmia. Kuten Leila Jäntti Ylen luennossaan mainitsee, *ensivaikutelmat ovat usein oikeaan ohjaavia*.<sup>8</sup>Sisäistettyäni jutun juonen aloin purkaa käsikirjoitusta kohtaus kohtaukselta laatimalla alustavan puvustuksellisen kohtauslakanan (LIITE 1). Lakanaan kirjasin ylös, mitkä roolit esiintyvät missäkin kohtauksessa sekä antaako käsikirjoitus rajoja sille, mitä roolihenkilöllä on päällään kussakin kohtauksessa.

<sup>8</sup>(<http://areena.yle.fi/player/index.php?clip=498246&language=fi>)  
(14.2.2011)

Esimerkiksi tässä tapauksessa käsikirjoituksesta käy suoraan ilmi, että kohtauksessa yksi, Tom-nimisellä hahmolla on rannekoru, jota hän esittelee yleisölle ja kohtauksessa kolme, linan äiti tulee näyttämölle kylpytakki päällä. Samaan lakanaan kirjoitin ylös pienimuotoisesti jo olemassa olevia roolianalyysyjä, montako asukokonaisuutta kullakin roolihenkilöllä on ja missä kohtauksessa kukin asukokonaisuus esiintyy. Puvustuslakanaa pidin jatkuvasti ajantasalla kirjaamalla siihen sekä työskentelyprojektissa että näytelmän käsikirjoituksessa tapahtuvat kehitykset ja muutokset.

### 5.3 Valmiin materiaalin läpikäynti

Puvustuksen rakentumiseen vaikuttavat omat henkilökohtaiset työskentelytavat, käytettävissä oleva budjetti, roolihenkilöiden ja heille valmistettavien asujen määrä sekä työstettävien asujen työmäärän suuruus. Tämän produktion osalta jo olemassa olevaan materiaaliin oli syytä tutustua hyvissä ajoin ja huolella, sillä yleisenä lähtökohtana oli, että puvustus pystyttäisiin kokoamaan jo olemassa olevista materiaaleista. Näytelmän tiimoilta

käytössäni ovat sekä Kuopion kaupungin teatterin pukuvarasto että Minna Canthin lukion pukuvarasto. Kovin suuria summia ei uuden ostamiseen Minna Canthin lukion suunnalta myönnetä. Itse asiassa budjettia ei ole mainittu ollenkaan. Budjetin olemattomuuden lisäksi puvustuksella oli myös aikarajoitteiset osatekijät. Yksin työskentelevälle pukusuunnittelijalle on suuri urakka työstää 70 roolihahmon vaatteet kasaan alusta alkaen.

Ennen varsinaisen ideoinnin aloittamista kävin tutustumassa kumpaankin käytössä olevaan pukuvarastoon. Mukaani otin puvustuslakanan minkä avulla sain rajattua rungon sille, mitä eri osa-alueita puvustus tulisi pitämään sisällään. Tiesin esimerkiksi tarvitsevani linan äidille aamutakin joten otin kuvia mielestäni juttuun sopivista kylpytakeista (kuva 10. sivulla 50). Varastoilla kävin listan mukaan läpi vaihtoehtoja, kuvasin mahdollisia vaihtoehtoja ja kirjoitin ylös kokotiedot. Samalla sain hyviä alkuideoita, joiden pohjalta sain suuntaa asukokonaisuudenluomiselle.



KUVA 10. linnan äidin kylpytakki vaihtoehtoja

## 5.4 ideointi

Puvustuksen ideoinnin pohjana pidin mielessäni koko suunnitteluprosessin ajan oppimaani kolmen komponentin sääntöä, eli asusta löytyy kolme eri perustilavuutta. Esimerkiksi asussa on kolme tekijää kun siinä on housut, takki ja hattu. (Gradova & Gutina 1987, 9). En kuitenkaan noudattanut sitä orjallisesti, vaan sovelsin aina, jos tunsin oloni epävarmaksi tietyn puvustuksen suhteen. Myös materiaalien ja värien suhteen sovelsin taustalähteistä oppimaani tietoutta. ( Gradova & Gutina 1987, 22 – 24)

Puvustuksen lähtökohdissa on otettava huomioon lavastus, jota tässä tapauksessa ei ole. Kiinteiden lavasteiden sijaan mahdollisille pinnoille projisoidaan liikkuvaa kuvaa. Projisointien tyylistä tai paikoista ei ole mitään tietoa, ennen kuin viimeisten, teatterilla olevien harjoitusten aikaan, joten niiden vaikutusta puvustukseen en voi ottaa huomioon. Kyseessä on suuri näyttämö ja ohjaajan visiona on täyttää se ihmispaljoudella ja samanaikaisilla, mutta eritellyillä ja valoilla rajatuilla tapahtumilla. Tätä korostaakseni aloin jo alusta asti hahmottelemaan eri näyttelijäryhmille erilaisia värimaailmoja. Värien avulla sain yhdistettyä eri ryhmien jäsenet keskenään toisiinsa, ja katsojan on helpompi hahmottaa ryhmien sekoittuessa, mikä henkilö kuuluu mihinkin ryhmään. Värien avulla voin myös hyvin tuoda esille ryhmien luonnetta, mielialaa, tuntemuksia ja käyttäytymistä. Esimerkkinä mainittakoon näytelmän orvot ja jengiläiset. Ohjaajan ja tanssijoiden kanssa tekemäni analyysin mukaan orvot haluavat sulautua maastoon, ja heillä on hyvin läheiset ja huolehtivat suhteet toisiinsa. Heille on tapahtunut pahoja asioita, ja lapsuus on viety heiltä pois (kuva 11, S. 51). He eivät halua kenellekään

pahaa vaan pikemminkin päinvastoin, he haluavat tehdä maailmasta paremman paikan elää. Heidän maailmansa väreiksi aloin työstämään luonnonmukaisia, neutraaleja, mutta toisaalta elämäntilanteen huomioonottaen hieman ankeita sävyjä. Sävyjä, joista ei tule liian positiivisia muttei myöskään negatiivisia tunteuksia. Maastoon suojauminen on myös tärkeä ominaisuus. Tällaisia värejä mielestäni ovat harmaan, ruskean ja vihreän neutraalit sävyt. (Kuva 12. ja 13. sivulla 52) Jengiläiset vuorostaan ovat esityksen pahoja tyyppisiä. He puhuvat rivosti, hakkaavat heikompia ja ryöstelevät saadakseen rahaa huumeisiin. Jengiläiset esiintyvät useasti samaan aikaan orpojen kanssa lavalla, joten heidän täytyy erottua selkeäksi omaksi joukokseen. Mielestäni tätä ryhmää kuvaa parhaiten mustan eri sävyt. Jotta he nousisivat esiin taustastaan, joka todennäköisesti on musta, heille lisätään hopeisia ja punaisia yksityiskohtia. Yksityiskohtien värit korostavat heidän kylmyyttään ja toisaalta veristä raivon ja anarkian paloa



Kuva 11. Orpojen puvustuksellinen roolianalyysi





Kuva 12. Esimerkki orpojen puvustusmaailmasta



Kuva 13. Esimerkki jengin puvustusmaailmasta

## 5.5 Mittojen otto

Jokaisesta näytelmään osallistuvastanäyttelijästä on oltava mitat, ja ne on hyvä olla jo heti suunnitteluvaiheessa, kun aloitetaan jo olemassa olevan materiaalin kartoitusta. Normaalisti puvustustyötä aloittaessani otan mitat henkilökohtaisesti jokaisesta esiintyjästä. Näin varmistan, että mitat ovat oikein, ja niitä ei ole kirjoitettu ylös esimerkiksi näyttelijän oman, liian kireälle pingotetun mittanauhan mukaan. Sillä olen kuullut monien puvustuspuolen ammattilaisten kertovan tapauksista joissa, näyttelijät, varsinkin naispuoliset, ovat itse sitä mieltä, että he ovat kokoa 38, vaikka todellisuudessa ovat kokoa 42. Virheelliset mitat hankaloittavat ja pahimmassa tapauksessa mitätöivät tehdyn työn.

Tämän projektin kohdalla jouduin tekemään mittojen otton suhteen poikkeuksen useammastakin syystä. Ensimmäinen ja suurin syy oli puvustettavien paljous. Jos olisin mitannut jokaisen henkilökohtaisesti, olisi mittojen ottamiseen mennyt aikaa tuntikaupalla. Näin ollen tein selkeät

mittataulukkolaput (LIITE 2) ja opiskelijat mittasivat toinen toisensa pareittain tai kolmen hengen ryhmissä. Tässä tapauksessa, kun keskitytään käyttämään pääsääntöisesti jo olemassa olevia vaatteita, en nähnyt tarpeelliseksi ottaa muuta kuin perusmitat. Ennen mittauksen aloittamista havainnollistin heille mittojen otton perusteet kuvien ja kirjallisten ohjeiden avulla (kuva 14, s. 54). Samalla kun ensimmäiset ryhmät ottivat mittoja toisistaan, kiertelin ryhmien ympärillä ja neuvoin, jos havaitsin epäröintiä. Mittauksen jälkeen otin jokaisesta kuvan, samalla kun he antoivat minulle oman mittalappunsa. Kuvauksen yhteydessä kirjoitin lappuun monesko kuvattava oli kyseessä, ja näin sain jälkeinpäin yhdistettyä oikean kuvan oikean henkilön mittalappuun. Toinen syy, miksi järjestin mittojen ottamisen tällaisena ryhmätapahtumana, oli mitattavan ryhmän huomioon ottaminen. En ollut varma, miten nuoret olisivat suhtautuneet, jos olisin itse hyökännyt heidän iholleen. Monestakin olisi saattanut tuntua ahdistavalta, jos tuntematon ja heitä vanhempi nainen puskee mittanauhan kanssa mittaillemaan rinnan ympärystä ja lantion leveyttä. Ammattinäyttelijälle tällainen mittojen ottaminen on

aivan normaali asia. Nuorelle, jolla vartalo on vasta kehittynyt aikuisen mittoihin, tai saattaa olla parhaillaan kehittymässä, voi sen mittailu olla hyvinkin arka paikka. Myös se, että annoin heidän vapaasti muodostaa ryhmät, antoi heille turvallisuuden tuntua. Näin ollen kukaan ei jäänyt paritta, tai joutunut, ei niin tutun pariksi.



Kuva 14. Seinälle heijastetut mittausohjeet ja ryhmätyöskentelyä.

Mielestäni mittojen otto tapahtui sekä itseni että myös oppilaiden osalta sujuvasti. Suurin

osaryhmästä otti mitat luokassa, ja vain pari ryhmää halusi ottaa mitat luokan ulkopuolella omissa oloissaan.

## 5.6 Roolitus

Jari Mäntyvaara teki näytelmän roolituksen ensin pääroolihahmoille, joilla on repliikkejä, ja sitten repliikittömille hahmoille. Tieto siitä, kuka esittää mitäkin roolia, on mielestäni tärkeää kahdestakin syystä. Ensinnäkin pukusuunnittelija saa tietoonsa kunkin roolihahmon esittäjän mitat, joiden perusteella asuista saadaan suoraan oikean kokoisia. Toinen syy, mitä ilman ainakin minun on mahdotonta aloittaa roolihenkilön työstämistä, on saada tietoon roolihahmon kasvot ja vartalon rakennekuvat. Nämä antavat pohjan ja monesti inspiraation siitä, mihin suuntaan roolihahmo lähtee kasvamaan. Itse asiassa voisi olla todella hankalaa tehdä omasta mielestä onnistunut puvustus hahmolle, jonka kaikki yksityiskohtatiedot ja roolianalyysit voisi lukea, mutta itse näyttelijää ei näkisi ollenkaan.



## 5.7 Harjoitusten seuraaminen

Harjoittelu aloitettiin 22.2. yksittäisillä kohtausharjoituksilla, joissa käytiin läpi yhdestä kolmeen kohtausta. Harjoituksia oli joka tiistai ja torstai alkaen kello 14.20 ja päättyen neljän maissa. Harjoituksissa ensin luettiin kohtaus/kohtaukset läpi, jonka jälkeen näyttelijät ja ohjaaja keskustelivat siitä, mitä kohtauksessa tapahtuu, millaisia roolihenkilöt ovat ja mitä he tuntevat kohtauksen aikana. Jos kohtauksessa oli sellaisia ryhmiä tai roolihenkilöitä, joiden puvustusta olin etukäteen miettinyt Jarin kanssa, kerroin oppilaille, mitä puvustuksessa saattaisi tulla olemaan. Keskustelun jälkeen alkoi kohtauksien varsinainen harjoittelu liikkeineen ja eleineen. Samalla kuuntelin, jos oppilailta tuli ideoita tai toiveita puvustuksen suhteen.

Harjoitusten jälkeen kun oppilaat olivat lähteneet, kävimme Mäntyvaaran kanssa läpi kohtauksissa esiintyneitä rooleja. Kyselin roolien yksityiskohtia Mäntyvaaralta ja samalla kerroin, mitä visioita minulle oli tullut harjoituksia katsellessa. Keskustelun aikana kumpikin meistä sai uusia ideoita puvuista ja

löysimme yhteisen kannan asuihin. Joidenkin roolihahmojen kohdalla vakuutuin siitä, mitä olin miettinyt heidän asuikseen jo käsikirjoituksen lukuvaiheessa. Tällaisista tapauksista esimerkkinä mainittakoon Päivi, Sallin Äiti, jonka kuvittelin heti käsikirjoituksen luettuani akateemiseksi, virastotöitä tekeväksi, tunnolliseksi perusäidiksi. Hänen asukokonaisuuteensa näin kuuluvan laadukkaan kotelomekon, äidillistä pehmeyttä tuovan neuletakin, helmet ja avokkaat. Kun näin roolia esittävän Essi Argillanderin harjoituksissa, visioni vahvistui. Harjoitusten jälkeen keskustelin Päivin asusta Mäntyvaaran kanssa, ja hän oli samaa mieltä asun suhteen kanssani. Myös Essi itsekin oli samaa mieltä roolihahmonsa tyylistä. ( Kuva 15. sivulla 56 )



Kuva15. ja 16. Roolihenkilöt nimeltä Päivi ja Tom

Toisista rooleista taas saattoi tulla aivan erilainen kuva harjoitusten kautta, mitä olin ajatellut etukäteen. Tällaisesta tapauksesta mainittakoon esimerkkinä Tom. Hänet olin kuvitellut tekstin perusteella hyvin tyyliksi ja ilkeäksi jurottajaksi, mutta kun näin roolia esittävän Sulo Markkasen harjoituksissa tekemässä

rooliaan, sain hahmosta aivan toisenlaisen kuvan. Tom muuttuikin araksi, koulukiusatuksi nuoreksi, joka yrittää pukeutua katu-uskottavasti, muttei oikein siinä onnistu. (Kuva 16.). Joistakin hahmoista en saanut kuvaa vielä harjoituksia seurattessakaan, mutta kun kyselin Mäntyvaaralta, millaisena hän näki roolihahmon, sain suunnan puvustukselle, jonka hän vahvisti kun kerroin vaatekuvauksia. Esimerkki tällaisesta tapauksesta mainittakoon Kaisa Kauppisen esittämä Salli (Kuva17. sivulla 57), josta käsikirjoituksen jälkeen minulla ei ollut mitään tarkkaa käsitystä, millainen hän olisi. Harjoitusten aikana kun Kaisa esitti rooliaan, sain kuvan hänen luonteestaan, mutten mitään kuvaa siitä, minkälainen hän on tyyliältään, missä hän käy töissä vai opiskeleeko hän, kuinka varakas hän on vai saako/huoliiko hän rahaa vanhemmiltaan. Harjoitusten jälkeen kysyin nämä asiat ohjaajalta. Hän aukaisi Sallin kuvaa kertomalla, että hän saisi vanhemmiltaan rahaa, mutta kuitenkin kapinoisi vanhempiensa toiveita vastaan olemalla opiskelematta. Näistä tiedoista sain taustan puvustuksen kokoamiselle, ja vahvistusta hain

pohtimalla vaatetuksellisia keinoja osoittaa hänen kapinoivan vanhemmilleen.



Kuva 17. Roolihenkilö nimeltä Salli

## 5.8 Asukokonaisuuksien kasaaminen ja sovitus

Asukokonaisuuksien kokoamista helpotti ja nopeutti se, että olin käynyt ennakkoon tutustumassa sekä Kaupunginteatterin pukuvarastoon että Minna Canthin lukion varastoon. Työskentelyä nopeutti se, että tiesin mitä vaatteita löytyisi mistäkin hyllyvälistä. Vauhtia antoi myös se, että osasin joidenkin asukokonaisuuksien kohdalla valita juuri tietyn vaatteen, joka sopisi näyttelijälle tyylinsä ja kokonsa puolesta. Yksittäisten vaatteiden kokonaiskuvaa olin hahmotellut kokoamalla niistä kollaaseja Freehand-ohjelmalla niin, että pystyin kasaamaan koottavia asuyhdistelmiä eri vaihtoehdoista. Esimerkki kuvassa 18 sivulla 58 on linan äidin kylpytakki- ja yöpaitavaihtoehdot. Yöpaidoista leikkasin kylpytakkien sisään sopivia ”palasia”, jolloin oli helpompi hahmottaa yhteensopivia kokonaisuuksia. Yöpaitapalasia pystyin liikuttelemaan ja vaihtelevaan mieleni mukaan. Teatterilla olin kirjoittanut ylös sekä kylpytakkien ja yöpaitojen koot, joten kun tiesin kuka näyttelee linan äitiä, näin heti, mitkä tuotteista olisivat sopivia ja mitä ei voisi käyttää. Tässä tapauksessa toivomani vihreä

kylpytakki oli sopiva, mutta Snoopy-yöpaita liian pieni, joten sen tilalle täytyisi ottaa toiseksi paras vaihtoehto eli valkoinen sinikukallinen malli.



Kuva 18. linan äidin asuehdotelmia Freehand - ohjelmassa.

Ensimmäisiä asuja pääsimme sovittamaan 25.3. muutamille puheroolin esittäville henkilöille. Jengiläisille tein yhteen luokkahuoneeseen teatterilta tuomista nahkavaatteista, kengistä ja vöistä esittelyn, josta jokainen valitsi yhden tuotteen, joka kuvasti parhaiten henkilön esittämää roolihahmoa. Valittujentuotteiden pohjalta pyysin oppilaita etsimään kotoa asuun sopivat täydennykset. Viikolla 15. oli harjoituksille varattu koko viikonloppu, johon jokaisen oli tultava paikalle. Sovimme Mäntyvaaran kanssa, että viikonlopun aikana kävisin harjoitusten ohella läpi jengiläisten tuomat omat vaatteet, ja katsoisimme minkälaisia kokonaisuuksia niistä muodostuisi. Myös kaikkien muiden roolihahmojen asut käytäisiin läpi. Ne, joille olisi sovitettavaa teatterilta tuoduista vaatteista, sovittaisivat ne, ja kerjäläisten asuista katsottaisiin läpi, mitä opiskelijat olivat kehitelleet/löytäneet ja mitä pitäisi etsiä teatterilta tai ostaa. Vaatesovitukset kuvattiin ja koostin niistä suuntaa antavat kuvakollaasit, joiden avulla näin alustavasti miltä puvustuskokonaisuus näyttäisi (LIITE 3). Samaisen viikonlopun aikana kävimme läpi musiikkilukion koreografioita ja ideoita heidän tanssikohtaukseen. Sikiö ja tsunami -aiheisen

tanssiparodian puvustus olisi ainoa, johon valmistaisimme kokonaan uudet asut ja viikonlopun aikana suunnittelimme tanssijoiden toiveiden pohjalta asujen luonnokset. Viikonlopun jälkeen ensi-iltaan oli aikaa kolme viikkoa aikaa valmistaa asut ja etsiä yksittäisiä puuttuvia vaatekappaleita. Joidenkin asujen piti olla valmiita ennen ensi-iltaa jotta Horsmanheimo pystyi tekemään projisoitavat materiaalit valmiiksi.(kuva 15. sivulla 59) Ensi-iltaa edeltävänä viikonloppuna siirsimme puvuston teatterille ja vasta silloin näkisimme, miltä asut näyttävät lavalla kokonaisuuksina ja miten ne reagoivat projisointeihin. Riskialtista peliä mutta olosuhteille ei mahda joskus mitään ja riskillä täytyy mennä. Mentiinpä sitten syteen tai saveen.



Kuva 15. Horsmanheimo kuvaamassa Sarahin projisointia.



## 6 POHDINTA

Opinnäytetyöni lähtökohtana oli perehtyä pukusuunnittelijan rooliin yhtenä teatteriesityksen rakentajana ja verrata ammattimaisen produktion tekijöiden työnkuvaa ei ammatilliseen, tässä tapauksessa lukiolaisten kanssa työskentelyyn.

Työn vertailevassa puolessa pohdin ammattimaisen työympäristön toimintaa pukusuunnittelijan ympärillä. Yhteistyökumppaneiden määrän rajasin ohjaajaan, näyttelijään, lavastajaan ja ompelijaan. Pukusuunnittelija joutuu tekemään monien muidenkin tahojen kanssa yhteistyötä projekteista riippuen, mutta kaikista useimmin niiden sisältä löytyvät nämä neljä tahoja, joiden kanssa suunnittelija toimii suoranaisesti. Muiden kanssa työskenneltäessä on mukana joku kolmas taho. Esimerkiksi valopuolen kanssa paikalla täytyy olla yleensä myös ohjaaja ja/tai lavastaja. Mielestäni rajaus oli käytännöllinen ja selkeä. Taustatietoa etsiessäni huomasin myös monen pukusuunnittelua sisältävän lähdemateriaalin keskittyvän juuri näiden viiden osatekijän yhteistyön kuvaamiseen.

Materiaalia löytyi kiitettävästi, ja sen pohjalta olisi voinut perehtyä huomattavasti syvällisemminkin tarkastelemaan yhteistyön kulkua pukusuunnittelijan kanssa. Valitettavasti aika rajasi työn tältä osin siihen, missä se nyt on, mutta kipinä jatkaa aiheen parissa säilyi, ja tulen jatkamaan aiheeseen tutustumista innokkaasti vielä tulevaisuudessakin.

Henkilökohtaisesti en saanut mitään totaalisen uutta tai mullistavaa tietoutta lähdemateriaaleista, mutta paljon tarpeellista tietoa ja ahaa-elämyksiä sain sitäkin enemmän. Tiedän, että kaikesta tutkimastani tiedosta tulee olemaan paljon hyötyä tulevaisuudessa tavalla tai toisella. Materiaaleihin tutustuessani sain selville, mitkä ovat pukusuunnittelijan työn koetinkiviä ja mitä yhteistyö voi parhaillaan antaa tekijöilleen. Suurena ongelmana en näe sitä, etteivät tekijät osaisi työskennellä yhdessä, vaan sen millaiseksi nykyajan aikataulut on tehty. Mitä suurempi teatteri sitä suuremmat koneiston rattaat, jotka pyörivät aina vain kiihtyvämpään tahtiin. Luovan alan ihmiset jäävät näiden rattaiden väliin, pusertuvat, ahdistuvat ja alkavat syytellä toisiaan. Toisaalta työporukassa,

jossa palaset loksahdavat kohdalleen, on työn teko antoisaa ja kaikin puolin toimivaa. Tällöin tekijät voivat saada aikaiseksi luovaa ilmaisua, josta nauttii myös tekijöiden lisäksi katsojat. Kaikki nämä onnistumiset ja epäonnistumiset ovat täysin tapauskohtaisia, ja pukusuunnittelija voi pahentaa tai parantaa niitä omalla osaamisellaan sen minkä pystyy. Jokainen työskentelee tavallaan. Pääasia että ilmaisee itseään ja kuuntelee muita, on avoin ja oikealla tavalla nöyrä.

Eroavaisuudet ammattilaisten ja oppilaiden kanssa työskentelyn välillä olivat tietyiltä osilta huimaavan suuret, mutta toisilta osiltaan täysin samanlaiset. Pohjimmiltaan työn eteneminen tapahtui samalla tavalla kuin ammattimaisessa produktiossa, aina käsikirjoituksen purkamisesta valmiiden asukokonaisuuksien kasaamiseen ja sovittamiseen. Toimimisessa täytyi vain huomioida se että muisti kertoa ja avata asioiden tarkoitus niin että nuoret ymmärsivät miksi jokin asia oli hyvä tehdä tietyllä tavalla. Esimerkiksi ettei jengiläisten kannata miettiä tekolävistyskoruja naamaansa, koska ne eivät näkyisi katsomoon. Pukusuunnittelijan normaalista

toimenkuvasta työskentely erosi kaikista eniten sen suhteen että piti antaa toteutuksellisia vapauksia oppilaiden suunnitella ja toteuttaa joitakin asuja osittain ja joitakin jopa kokonaan. Monen vuosia tehneiden suunnittelijoiden kohdalla tällainen toiminta saattaisi olla äärimmäisen vaikeaa. Itse en kokenut sitä ollenkaan vaikeaksi tai edes hankalaksi mutta rehellisesti sanottuna, lopputuloksen näkeminen teatterin lavalla jännitti todella paljon. Olisiko se totaalinen puvustuskaos vai monivivahteinen kokonaisuus joka täydentää nuorten esitystä. Myös asukokonaisuuksien auki kertominen oli joskus haasteellistamutta kun mietti selkeät raamit, joiden varassa oppilaat saivat toteuttaa puvustuksiaan, oli heidän tuoma työpanoksensa omaa työtäni rikastuttavaa ja se toi puvustuskokonaisuuteen näytelmän tyylin, eli oppilaiden näköisen ilmeen.

Puvustuksen tekeminen nuorisonäytelmään avasi minulle täysin uuden maailman. Sen myötä pääsin todellakin toteuttamaan kahta mielenkiintoni kohdetta eli puvustamista ja ohjaustoimintaa nuorten parissa. Oli myös helpottavaa saada ensimmäiseen

pukusuunnittelutyöhön ohjaajaksi henkilö, joka oli myös ilmaisutaidon opettaja eli henkilö, jolla on kokemusta siitä, miten näytelmän tekemistä opiskellaan. Jari Mäntyvaara osasi antaa juuri sopivasti ohjausta siitä, mitä hän näytelmän ohjaajana halusi puvustuksen kertovan. Hän ei kuitenkaan esittänyt tiukkoja vaatimuksia, vaan antoi minulle melko vapaat kädet toteuttaa puvustuksen tahtomallani tavalla. Hän myös antoi mahdollisuuden toteuttaa puvustusta monilla eri tavoilla oppilaiden kanssa, mikä vuorostaan antoi toivottavasti monia erilaisia kokemuksia opiskelijoille tajuta, miten puvustuksella voi vaikuttaa roolihahmon syntyyn ja sen toimintaan lavalla. Toivon todella, että tulevaisuudessakin voisin vielä toteuttaa puvustuksia niin, että voisin yhdistää siihen vastaavanlaisia ohjaavia elementtejä. Ainakin sen tiedän, että jos saan suurempia puvustustöitä tehtäväkseni, pyydän mukaan alalle opiskelevia harjoittelijoita tutustumaan puvustustyön kulkuun.

Vaikka oppilaat, ohjaaja ja assistentit antoivatkin oman osuutensa ja innostuksensa työn kulkuun, ei puvustuksen tekeminen kuitenkaan helppoa ollut.

Työn etenemistä hankaloittivat venyvät aikataulut. Venyminen johtui lukiolaisten opiskeluista eli koeviikoista, kirjoituksista, penkkareista ja monista muista näytelmää tärkeämmistä menoista. Tämä oli täysin ymmärrettävää ja normaalia, mutta joskus pisti hermostuttamaan, kun mitään ei pystynyt tekemään eteenpäin, ja aika kului koko ajan. Toisena töitä hankaloittavana asiana koin sen, ettei puvustukselle määritely minkäänlaista budjettia. Asiaa kysyessäni se määriteltiin ”joitakin sataasia”. Tämän takia en uskaltanut lähteä ostamaan mitään, sillä halusin varmistaa, että tanssikohtauksen pukuihin on varmasti rahaa, sillä ne olivat ainoita vaatteita, joihin ei varmasti mistään löydy valmiita asuja. Oman nuukailun takia jouduin näin ollen tekemään enemmän töitä etsiessäni sopivia tuotteita sekä muuttamaan suunnitelmia usean asun kohdalla. En myöskään halunnut ylittää tuota veteen piirrettyä budjettirajaa, ja sen takia saada haukkuja niskaani yltiöpäisestä törsäilystä. Kaiken kaikkiaan ongelmat jäivät kuitenkin pieniksi suhteutettuna projektin kokoon ja päällimmäiseksi jää opettava ja positiivinen kokemus, jonka kautta sain kokea kaiken sen mitä läksin hakemaan.



## LÄHTEET

Anttila, P. 2006. *Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen*. 2. painos. Hamina: Akatiimi Oy

Gradova, K, V.; & Gutina, E, A. 1987. *Teatteripuku, Ensimmäinen osa, Naisen puku*. Helsinki: Valtion painatuskeskus

Hakala, O M. 2009. Pukusuunnittelija roolinrakentajana näytelmässä Neiti Pelokas.

Teoksessa Heikkilä-Rastas, M.(Toim.) 2009. *Pukutaikaa*. Pohjoisia puheenvuoroja ja pukeutumiskuvia elämys-, tanssi-, elokuva-, ja teatteripuvustuksessa. Sastamala: Vammalan Kirjapaino Oy 9 - 15

Renvall, Y J. 2009. Kohtaamisia pukusuunnittelijan kanssa. Teoksessa Hirvikoski, R.(toim.) 2009. *Puvut, Pirjo Valinen* Sastamala: Vammalan Kirjapaino Oy. 40 – 45

Hirvikoski, R. 2009. Rooli + vaate = hahmo. Teoksessa Hirvikoski, R.(toim.) 2009. *Puvut, Pirjo Valinen* Sastamala: Vammalan Kirjapaino Oy. 46 - 59

Kontula, T. (Toim.).2011. Aikakausilehti *Divaani*. nro. helmikuu 2/11. Helsinki: Bonnier Publications International AS.

Nikula, K. 1991. *Fondi*. Teatteripuku. Teatterimuseon Vuosikirja 4. Helsinki: Teatterimuseo

Tandefelt, L. 1986. Teatteripukusuunnittelu. Teoksessa Reitala, H. (toim.) 1986. *Suomalaista Skenografiaa, Lähtökohtia tallennukseen, tutkimukseen ja historiaan*. Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja A5. 1900 – luvun alusta nykypäivään. Helsinki: Valtion painatuskeskus

Reitala, H. 2005. *harha on totta. Näkökulmia suomalaiseen lavastustaiteeseen ja pukusuunnitteluun*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

Sinivuori, P.; & Sinivuori, T. 2000. *Esiripusta aplodeihin: Opas harrastajateatteriohjaajille ja ilmaisukasvattajille*. Jyväskylä: AtenaKustannusOy.

Thorne, G. 2001. *Designing stage costumes. A practical guide*. United Kingdom: Ramsbury.

elokuvatuotannon verkko-oppimateriaali (Viitattu 7.1.2011) Saatavissa

<http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/lavastus/puvustaja.jsp>

Weckman, J. Buren ja Fiinun jalanjäljissä – Pukusuunnittelijana elokuvaproduktiossa artikkeli. (Viitattu 9.2.2011) Saatavissa

[http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/lavastus/artikkelit/weckman\\_pukusuunnittelijana.jsp](http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/lavastus/artikkelit/weckman_pukusuunnittelijana.jsp)

Ylen luentosarja Ruudun takaa – Pukusuunnittelija Leila Jäntti (Viitattu 14.2.2011)

Saatavissa <http://areena.yle.fi>

## Julkaisemattomat lähteet

Aho, T. 2008. Yhteistyön tuloksena taidetta: Pukusuunnittelijan ja ohjaajan yhteistyö. Savonia-amk. Kuopion Muotoiluakatemia. Vaatetusmuotoilun laitos. Opinnäytetyö

Kontio, N. Huhtikuu 2009. Puvustus harrastelijateatterin haasteena. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Kulttuuri / Vaatetusalan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

## KUVALUETTELO

Kansilehden kuva: Jari Mäntyvaara, kuvassa: Santra Sorsa ja Laura Töyräs

Kuva 1. Reitala, H. 2005. harha on totta. Näkökulmia suomalaiseen lavastustaiteeseen ja pukusuunnitteluun. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy (s.128)

Kuva 2. Reitala, H. 2005. harha on totta. Näkökulmia suomalaiseen lavastustaiteeseen ja pukusuunnitteluun. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy (s.121)

Kuva 3. – 5. Savinoff, K. 2011

Kuva 6. Mäntyvaara. J. 2011

Kuva 7. – 15. Savinoff, K. 2011



# LIITTEET

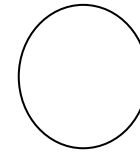
## LIITE 1. Puvustuskakana

Sivu1/2

ROOLI	ASU 1	ASU 2	KOHTAUKSISSA:
<b>Kirjoittaja 1:</b>	omasta tyylistä poikkeavat roolivaatteet: hame, toppi, ballerinat		1, 2, 7, 9, 10, 14
<b>Kirjoittaja 2:</b>	omasta tyylistä poikkeavat roolivaatteet: farkut, tennarit, paita		1, 2, 7, 9, 10, 12, 14
<b>Kirjoittaja 3:</b>	omasta tyylistä poikkeavat roolivaatteet: f.hame, kauluspaita,		1, 2, 7, 9, 10, 12, 14
<b>Pete:</b> haluaa päästä mukaan jengiin	harmaa t-paita, nahkatakki, väljät housut, maiharit	Alushousut, tennissukat	ASU 1: 1, 2, 8, 12 ASU 2: 12
<b>Koru:</b> orpojen tuki ja turva, menettänyt perheensä tsunamissa, jukistettu kuolleeksi	Lappuhaalarit, neuletakki, huppari, tennarit, kaulahuivi		2, 7, 8, 10, 14
<b>Petra:</b> tulee raskaaksi, tykkää käydä viihteellä mutta perusarvot kuitenkin kohdallaan	Farkut, t-paita, tennarit, takki	Samat + takki ja tennarit	ASU 1: 6 ASU 2: 8, 12, 14
<b>Taneli:</b> Petran miesystävä, bailaaja,	Pikee-paita, farkut, takki, tennarit		ASU 1: 6
<b>Tanelin ystävätär:</b> perus pimu	Farkkuhame, toppi, korkkarit, käsilaukku		8
<b>Vartija 1:</b> vähän herkkis	vartijanpuku		2, 10
<b>Vartija 2:</b> hermostunut tyyppi joka nappalee jotain pysyäkseen hereillä	vartijanpuku		2, 10
<b>Tom:</b> lukiolainen, hyllytetty näytelmästä, ”angstisen” näköinen tyyppi?	t-paita, 80-l. farkut, kauluspaita, lenkkarit, rannekoru		1, 7, 14
<b>Iina:</b> tyttö jota äiti ei uskalla päästää pois kotoa, maalaa graffiteja	Tunika, leggarit, tennarit, reppu		1, 3, 8, 11
<b>Iinan äiti:</b> mielenterveysongelmia, nukkuu kemiallistaunta	aamutakki, yöpaita, tohvelit		3, 11

<b>Eliisa:</b> tanssija joka vaatii itseltään täydellisyyttä ja sairastaa anoreksiaa	tanssiharkkavaatteet	balettipuku, siivet, lakana	ASU 1: 5 ASU 2: 7, 10
<b>Noora:</b> Eliisan tanssikaveri	tanssiharkkavaatteet		5
<b>Iiris:</b> Eliisan tanssikaveri	tanssiharkkavaatteet		5
<b>Pukutyypin Sarah:</b>	musta kiiltävä puku, valkea kauluspaita		4, 9
<b>Pukutyypin apuri 1:</b>	Harmaa puku (ei niin hieno)		9
<b>Pukutyypin apuri 2:</b>	Harmaa puku (ei niin hieno)		9
<b>Salli:</b> itsekäs tyttö	Revityt farkut, tank-toppi, maiharit, pipo		1, 4, 9, 13, 14
<b>Päivi:</b> Sallin äiti	kotelomekko, neuletakki, helmet, avokkaat		1, 4, 13, 14
<b>Jengiläiset:</b>	nahkaa, mustaa, punaista?		2, 8, 12
<b>Inka:</b> yksi jengiläisistä	nahkaa, mustaa, punaista?		8, 12
<b>Orvot:</b> kodeistaan paenneet	kodittomien vaatteet (ei niin huonoja kuin kerjäläisten)		2, 7, 8, 10, 14
<b>Kerjäläiset:</b>	?		9
<b>Tanssitreeniryhmä:</b>	tanssiharkkavaatteet		5
<b>tanssi 1: kohtu -&gt; tsunami</b>	??!!! nykytanssi parodia		7

Mittataulukko



NIMI \_\_\_\_\_

ROOLO/ROOLIT \_\_\_\_\_

VAATEKOKO \_\_\_\_\_

PITUUS \_\_\_\_\_

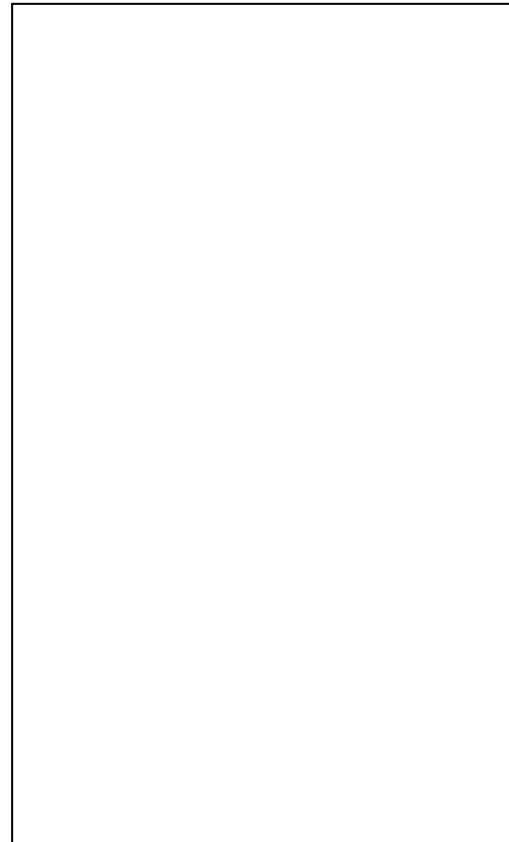
RINNAN YMP. \_\_\_\_\_

VYÖTÄRÖN YMP. \_\_\_\_\_

LANTION YMP. \_\_\_\_\_

PÄÄN YMP. \_\_\_\_\_

KENGÄN KOKO \_\_\_\_\_





JENGILÄISET

PETE

ORVOT

KORU





TANELI

TANELIN  
PIMUT

TOM

SARAH &  
APURIT

SALLI

IINA

PÄIVI

IINAN  
ÄITI



---

[www.savonia.fi](http://www.savonia.fi)

