



Pukusuunnittelija ja käsikirjoitus

Pukusuunnittelijan ja käsikirjoituksen välinen suhde

Henna Yli-Hukka

OPINNÄYTETYÖ
Heinäkuu 2020

Media-alan koulutus
Käsikirjoittaminen

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan koulutus
Käsikirjoittaminen

YLI-HUKKA, HENNA:

Pukusuunnittelija ja käsikirjoitus
Pukusuunnittelijan ja käsikirjoituksen välinen suhde
Opinnäytetyö 43 sivua
Heinäkuu 2020

Tämä opinnäytetyö tarkastelee pukusuunnittelijaa ja käsikirjoitusta sekä käsikirjoituksen purkamista pukusuunnittelijan näkökulmasta. Työ jakautuu osaluokkiin, joista ensimmäinen osa koostuu teoretisen kertomisesta pukusuunnittelijasta, käsikirjoittajasta, käsikirjoituksesta ja käsikirjoituksen purkamisesta.

Toisessa osassa syvennytään siihen, miten pukusuunnittelija purkaa käsikirjoituksen. Tämä osa perustuu suurimmaksi osaksi opinnäytteen kirjoittajan omaan työkokemukseen useista eri tv- ja elokuvatuotannoista, joissa hän on työskennellyt pukusuunnittelijana, puvustajana sekä puvustusassistenttina.

Lähteet pukusuunnittelusta ja käsikirjoituksen purkamisesta ovat työkokemukseen painottuvia, sillä suomenkielinen kirjallisuus aiheesta on harvinaista tai ne ovat liian vanhoja käytettäväksi luotettava lähteenä. Internet antoi hieman enemmän luotettavia lähteitä aiheesta, joita pystyi käyttämään aiheen pohjatuksena.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on kertoa lukijalle helppossa muodossa milloista tietoa käsikirjoitus antaa pukusuunnittelijalle ja miten tätä tietoa voi käyttää apuna pukusuunnitteluun elokuvassa ja tv-sarjassa.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Culture and Arts - Film and Television
Screenwriting

YLI-HUKKA HENNA:
Costume Designer and Script
Relationship Between a Costume Designer and a Script

Bachelor's thesis 43 pages
July 2020

This thesis focuses costume designers and manuscripts, and also on dismantling the script from the perspective of the costume designer. The First segment of the thesis is a theory segment about costume designers and screenwriters. This segment also talks about the script and dismantling the script in general.

The second segment tells about how a costume designer dismantles the script. This part is mainly based on the knowledge of the writer of this thesis, gained through work experience in many movie and television productions as a costume designer, costumer and assistant for the costume designer.

The sources about costume designing and dismantling the script are mainly practical because books about these subjects in Finnish are few, very old or even non-existent. Internet offered a little information about the matter and it is used as a basis of the subject.

The main goal of this thesis is to inform the reader in an easy way, what kind of information a costume designer gets from the script and how the information is used to make a costume designing in the movie.

Key words: costume design, costume designer, movie script, screenwriter

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	PUKUSUUNNITTELIJA	6
3	KÄSIKIRJOITTAJA JA KÄSIKIRJOITUS	9
	3.1 Käsikirjoittaja	9
	3.2 Käsikirjoitus	10
	3.3 Käsikirjoitusformaatti	12
4	ESIMERKKI CASET JA NIIDEN KÄSIKIRJOITUKSET	19
	4.1 Juice-elokuva	19
	4.2 Syke	22
	4.3 Tapahtukoon sinun tahtosi	26
	4.4 Ferryman - Lautturi.....	29
5	PUKUSUUNNITTELIJA JA KÄSIKIRJOITUS	32
	5.1 Käsikirjoituksen purkaminen pukusuunnittelijan näkökulmasta	32
	5.2 Käsikirjoitus ja hahmot	35
	5.3 Käsikirjoituksen paikat, vuodenajat ja vuosiluvut.....	37
	5.4 Mitä muuta käsikirjoitus kertoo?	39
6	POHDINTA	40
	LÄHTEET	42

1 JOHDANTO

Päädyin tekemään puvustuksia koulutuotantoihin jo hyvin varhaisessa vaiheessa media-alan opiskelujani, sillä olen aikaisemmalta ammatiltani pukuompelija. Sittemmin puvustuspuolella toimimisesta on tullut minulle ammatti ja olen tehnyt useita ammattituotantoja puvustajana ja puvustusassistenttina sekä opiskelija-tuotantoja pukusuunnittelijana. Puvustuspuolella toimiessani olen lukenut useita käsikirjoituksia ja joutunut miettimään, mitkä asiat käsikirjoituksessa kertovat hahmosta ja hahmon puvuksesta. Tavoitteenani on selventää, millaista informaatiota käsikirjoitus tarjoaa pukusuunnittelijalle. Aihe muodostui hyvin aikaisessa vaiheessa ja on pysynyt ytimeltään samana hyvin pitkään.

Opinnäytetyö rajautui aluksi ainoastaan käsikirjoituksen purkamiseen pukusuunnittelijan näkökulmasta, mutta pian huomasin, että aihe vaatii pohjustamista. Ymmärtääkseen pukusuunnittelijan tekemää käsikirjoituspurkua, lukijalla täytyy olla hallussaan perustieto pukusuunnittelijasta, käsikirjoittajasta sekä käsikirjoittamisesta. Lisäksi lukijan on hyvä tuntee hieman käsikirjoitusformaatin rakennetta, jotta esimerkkien lukeminen helpottuu. Opinnäytetyö pohjautuu vahvasti työkokemuksiin erilaisista projekteista, erityisesti lyhytelokuvan-, täyspitkän elokuvan- ja sarjatuotantojen kautta. Havainnollistavana apuna on käytetty kuvamateriaalia ja käsikirjoituksia kyseisistä projekteista.

Opinnäytetyön olen suunnannut puvuksesta ja käsikirjoituksen purkamisesta kiinnostuneille opiskelijoille ja media-alalla työskenteleville. Tarkoitukseni on ollut hahmottaa käsikirjoituksen purkamisen prosessia ja tutkia, miten pukusuunnittelija käsikirjoitusta lukee. Jatkoa ajatellen aihetta voisi laajentaa esimerkiksi elokuva- ja tv-tuotantojen muillekin osastoille tai vertailemalla, miten esittävän taiteen puolella käsikirjoituksen purkaminen ja pukusuunnittelijan työ eroavat media-alan tuotannoista.

2 PUKUSUUNNITTELIJA

Pukusuunnittelija on henkilö, joka työskentelee erilaisissa media-alan tai esittävien taiteiden projekteissa, kuten tv- ja elokuvatuotannoissa, mainoksissa, musiikkivideoissa tai teatteriesityksissä. Pukusuunnittelijan työnkuva on melko kaipa-alainen, sillä se liittyy yleensä käsikirjoituksessa tai suunnitelmassa esiintyvien hahmojen puvustukseen ja vaatteisiin. Tämä on siis karkea ja suoraviivainen linjaus pukusuunnittelijan työstä.

Ammattinetti sivusto kertoo pukusuunnittelijasta kertovassa julkaisussaan, että hän työskentelee usein myös lavastajana tuotannoissa (Ammattinetti 2020). Tätä työskentelytapaa en itse ole kohdannut, kuin ainoastaan lyhyissä muutamman päivän mainostuotannoissa, joissa tuotantoyhtiö haluaa usein ostaa samalta henkilöltä koko mainoksen lavastuksellisen ja puvustuksellisen toteutuksen. Pidemmässä tuotannoissa puvustuksen ja lavastuksen toteuttaminen yhden henkilön voimin ei aikataulujen puitteissa ole useinkaan mahdollista.

Pukusuunnittelija kuuluu mediatuotannoissa taiteelliseen suunnitteluryhmään, johon kuuluvat lisäksi ohjaaja, kuvaaja ja lavastaja (Teatteri- ja mediatyöntekijöiden liitto 2017). Hän on oman osastonsa eli puvuston päällikkö, jonka alaisuudessa toimivat usein puvustaja, puvustusassistentti ja useissa tapauksissa myös puvustusharjoittelija. Pukusuunnittelija pyrkii valvomaan suunnitelmiensa toteuttamista ja olemaan tukena työn edetessä.

Nimensä mukaisesti pukusuunnittelija suunnittelee puvustuksen käsikirjoituksessa olevien hahmojen, toiminnan, paikkojen ja vuodenaikojen pohjalta. Tämän suunnitelman pohjalta puvustaja toteuttaa puvustuksen pukusuunnittelijan kanssa yhteistyössä. Hänen apunaan voivat toimia myös hankkivapuvustaja, jonka työnkuva on hankkia asuja pukusuunnittelijan suunnitelmien mukaan tai ompelija, joka toteuttaa asuja suunnitelmien pohjalta.

Käsikirjoitus on pukusuunnittelijalle yksi tärkeimmistä tuotannossa olevista työkaluista. Käsikirjoituksesta hän oppii tuntemaan tarinankaaren, hahmot, tapahtumapaikat, vuodenajat, vuosiluvut ja muut puvustuksen kannalta tärkeät asiat.

Oppiakseen nämä asiat pukusuunnittelija purkaa käsikirjoituksen omasta näkökulmastaan. Palaan käsikirjoitukseen, sen purkamiseen ja käsikirjoituksesta huomioitaviin asioihin myöhemmin tämän työn aikana.

Pukusuunnittelija ei tee työtään yksin eikä pelkästään oman osastonsa työntekijöiden kanssa. Hän tekee tiivistä yhteistyötä ohjaajan, tuottajan, maskeeraajan ja rekvisiitasta sekä lavastuksesta vastuussa olevan lavastajan ja mahdollisesti rekvisitöörin kanssa, jotta kokonaisuudesta saadaan yhtenäinen.

Muiden tuotannon osastojen vaikutuksen lisäksi tuotannossa voi olla myös yhteistyökumppaneita, jotka ovat antaneet tuotteitaan pukusuunnittelijan käyttöön kuvauksien ajaksi. Yhteistyökumppanien tuotteet voivat liittyä puvustukseen oleellisesti. Ne voivat olla työvaatteita tietyltä yhteistyökumppanina toimivalta yritykseltä tai ne voivat olla sovittuja logomainoksia, jotka tulee näkyä vaatteissa. Pukusuunnittelijan täytyy siis ottaa huomioon suunnitelmissaan myös mahdolliset yhteistyökumppanit ja heidän vaatimuksensa näkyvyydestä tai käytettävyydestä.

Pukusuunnittelija ja hänen alaisuudessaan työskentelevät työntekijät ovat yleensä mahdollisimman lähellä kuvauspaikkoja. Tilaa kutsutaan puvustoksi. Elokuvatuotannoissa puvustamiseen käytettävät tilat ovat usein sitä, mitä kuvauspaikan lähellä on tarjolla. Tällöin pysyvää puvustoa harvoin on, vaan se liikkuu usein kuvausryhmän mukana kuvauspaikoille. (Kuva 1.)



KUVA 1. Puvusto eli pukusuunnittelijan ja puvuston työntekijöiden työtila. Paikana monitoimitalo Tampereella.

Kuvassa 1 puvusto on sijoitettu *Juice*-elokuvan kuvauksissa Tampereella monitoimitalolta varattuun saliin. Salissa tapahtui avustajien puvustaminen, sekä maskeeraaminen. Lisäksi pukusuunnittelijalla oli *Juice*-elokuvan kuvauksissa käytössään niin kutsuttu maskibussi, joka on maskeeraamiseen ja puvustamiseen sopivaksi sisältä muokattu linja-auto. Linja-autossa näyttelijät pääsivät vaihtamaan vaatteensa rauhassa ja keskittymään rooliinsa. Maskibussissa elokuvan puvustaja puki näyttelijät pukusuunnittelijan suunnittelemiin asuihin.

Elokuvia ja sarjoja voidaan kuvata myös studioissa, mikä usein mahdollistaa pysyvän puvustotilan saannin. Teatterissa sekä studiotuotantona tehtävissä sarjoissa pukusuunnittelijalla on suuremmalla todennäköisyydellä käytössään puvusto eli oma rauhallisempi tila, jossa näyttelijöiden pukeminen on helpompaa ja yksityisempää verrattuna elokuvan kuvauksissa käytettäviin väliaikaisesti vuokrattuihin tiloihin tai maskibussiin.

3 KÄSIKIRJOITTAJA JA KÄSIKIRJOITUS

3.1 Käsikirjoittaja

Käsikirjoittaja on henkilö, joka siirtää kerrottavan tarinan paperille eli kirjoittaa tarinan ylös helposti luettavaan ja ymmärrettävään muotoon. Hänen päämääränään on, että kuka tahansa voi lukea käsikirjoituksen, ymmärtää ja tuntee sen. Käsikirjoittamisen opettaja Michael Hauge (1991) on kirjoittanut kirjan *Writing screenplays that sell*, jossa hän painottaa, että katsoja ei mene elokuviin vain nähdäkseen, mitä hahmot ruudulla tuntevat, vaan tunteakseen itse samoja tunteita (Hauge 1991, 3-4). Itku, nauru, pelko tai mitä ikinä katsoja tuntee katsoessaan elokuvan hahmoja ja tarinaa on hyvän tarinan merkki, joka on onnistuttu luomaan elokuvaksi.

Käsikirjoittaja on harvoin yksin käsikirjoitusprosessissaan, sillä tarinan innoittajana voi toimia kirja, novelli, tosielämän tapahtuma tai kirjoittajan oma elämä. Olen kuullut sanottavan, että vain taivas on rajana käsikirjoittajalle, eikä aina sekään, riippuen tietenkin tarinasta. Mielestäni se on osuva kuvaamaan käsikirjoittamista ja tarinan kerrontaa.

Hyvä käsikirjoittaja osaa ottaa käsikirjoituksessaan huomioon, että hänen työstään tulee ilmi kaikki tarinan kannalta tärkeät elementit, kuten tapahtumapaikat, hahmot sekä toiminta ja tapahtumat, jotka vievät tarinaa sujuvasti eteenpäin. Hahmojen tyylilliset asiat eivät muodostu yksinomaan hahmon kuvaamisesta sanatarkasti, vaan myös puhetyylistä, toiminnasta sekä kansallisuudesta. Nämä seikat tulevat ilmi käsikirjoituksesta, jos ne ovat selvillä itse käsikirjoituksen kirjoittajallakin.

Pukusuunnittelija keskustelee käsikirjoittajan kanssa käsikirjoituksen välityksellä. Käsikirjoitus on pukusuunnittelijalle portti siinä esiintyvien hahmojen maailmaan. Kun pukusuunnittelija saa käsiinsä käsikirjoituksen, ollaan jo lähellä varsinaisia kuvauksia. Mitä selkeämpi ja tarkempi käsikirjoitus on, sitä helpommin tuotannossa mukana olevat henkilöt voivat tehdä suunnitelmiaan ja työtään.

3.2 Käsikirjoitus

Käsikirjoittaja ideoi, suunnittelee ja kirjoittaa tarinan, hahmot ja paikat, jota valmistuessaan kutsutaan käsikirjoitukseksi. Käsikirjoittaja Jouko Aaltosen (2020) mukaan käsikirjoitus ei ole kaunokirjallisuutta, sillä se ei ole yksistään valmis tuote vaan se vaatii täydennykseen ohjelman.

Käsikirjoituksella on tehtäviä, jotka Aaltonen (2020) jaottelee neljään osaan. Ensimmäinen tehtävä on kokonaisuuden hahmottaminen, eli käsikirjoituksen avulla kirjoittaja ja ohjaaja voivat hahmottaa keskeisen sisällön ja ohjelman, eli elokuvan tai sarjan, muodon. Toinen tehtävä on kommunikointi tilaajan tai ulkopuolisen tahon kanssa. Tilaaja voi tarkastella käsikirjoituksesta ohjelman sisältöä, tarinan oikeellisuutta sekä painotuksia, lisäksi sitä voidaan antaa mahdollisen kohdeyleisön luettavaksi. Kolmas tehtävä on työryhmän kanssa kommunikointi, joka käytännössä tarkoittaa näkemyksen viemistä ohjelman työryhmälle. Neljäs ja viimeinen käsikirjoituksen tehtävä on tuotannollinen funktio, jolla Aaltonen korostaa sen tärkeyttä koko tuotannolle. Valmiin käsikirjoituksen pohjalta aloitetaan purkuprosessi, jonka avulla voidaan arvioida kuinka paljon rahaa ja aikaa ohjelman tekeminen tulee vaatimaan. (Aaltonen 2020.)

Käsikirjoittaja pyrkii tekemään käsikirjoituksensa mahdollisimman ymmärrettäväksi ja selkeäksi, vaikka tarina olisi kuinka vaikea kertoa. Idean tai vision pohjana voi toimia henkilökohtainen kokemus, kirja, novelli tai mikä tahansa asia, joka laukaisee kirjoittajassa inspiraation. Lopullisen käsikirjoituksen luomiseen käsikirjoittajalla on apunaan käsikirjoitusformaatti, mutta ennen sitä ideat ja aiheet käyvät läpi useita työvaiheita. Näitä vaiheita ovat muun muassa ideointi, synopsis, hahmokuvaukset sekä kohtausluettelo tai treatment.

Ideointivaiheessa käsikirjoittaja usein syventää aihettaan, josta haluaa kertoa. Ideoinnin yhteydessä käsikirjoittaja ei kirjoita vielä paljonkaan valmista tekstiä, vaan taivuttelee valitsemaansa aihetta ja tarkastelee sitä tarkemmin. Idean kriittinen tarkastelu ja sen riittävyys on tärkeässä asemassa tässä työvaiheessa. Idea on hyvä tiivistää yhteen tai kahteen lauseeseen, jotka kuvaavat tarinaa. Idean pohjalta käsikirjoittaja siirtyy seuraavaan vaiheeseen eli kirjoittaa synopsisen. Tämä on muodoltaan pidempi teksti, joka syventyy tarinaan tarkemmin.

Tarinan hahmot ovat tässä vaiheessa jo usein vahvasti mukana ja päähenkilö saattaa olla päätettyinä. Hahmokuvaukset kulkevat siis vahvasti mukana synopsisin kanssa. Hahmojen suunnittelu saatetaan tehdä, jopa ennen synopsisista. Synopsis on jo tarina, jossa kerrotaan tarkemmin, mitä tapahtuu ja missä mahdollisesti tapahtuu.

Tarinaa kerrottaessa on hyvä pitää mielessä, että tuleva katsoja on mahdollisesti tottunut seuraamaan tietynlaista tarinan kaavaa. Aaltonen (2018) kiteyttää kirjassaan *Käsikirjoittajan työkalut* tarinan kaavan hyvin tiiviiseen muotoon. Hän käyttää seuraavaa kaavaa: Päähenkilö + tavoite + konflikti + vastustajat + ratkaisu = tarina. (Aaltonen 2018, 66.)

Aaltosen mainitsema kaava on hyvin suoraviivainen kuvaus siitä, mitä tarinan tulee sisältää, että tarina on eheä. Aaltosen (2018, 66) mukaan kirjoittaja voi lähteä rakentamaan tarinan pohjaansa tätä kaavaa apunaan käyttäen ja rikkoa sitä, kunhan tarinan koko kaari on selvillä ja hioutunut. Rikkoakseen tarinan kaavamaisuutta ja kaarta täytyy käsikirjoittajan tuntea tarinansa läpikotaisin. Tämän tarinansa tuntemuksen hän saavuttaa sillä, että tarinan pohja on rakennettu huolellisesti aina ideoinnista ja hahmojen rakennuksesta, synopsiskeen ja kohtausluetteloon.

Kirjoituksen vaiheet toistuvat prosessin aikana useita kertoja, sillä mikään tarina ei ole täydellinen heti ensimmäisellä kerralla. Joissain tapauksissa, jopa käsikirjoitusformaattista voidaan joutua palaamaan alkulähteille ideointiin tai synopsiskeen. Anders Vacklin (2015) osoittaa kirjan *Käsikirjoittamisen taito* esipuheessa osuvasti: Perse + tuoli = käsikirjoitus (Vacklin & Rosenvall 2015, 7). Tällä uskon hänen tarkoittavan, sinnikkyyttä ja pitkäjänteisyyttä, jota käsikirjoittaminen vaatii. Tämän käsikirjoituksen reseptin, kuten Vacklin sitä kutsuu, hän on poiminut Oliver Stonelta, joka on pitkän uran tehnyt amerikkalainen elokuvantekijä sekä käsikirjoittaja.

Käsikirjoittamiseen on olemassa rajattomasti vinkkejä, kuinka luoda hyvä ja toimiva tarina. Näiden vinkkien toimisuus on kiinni kirjoittajasta itsestään. Toimiiko juuri tämä tyyli tehdä käsikirjoitusta minulle? Sitä kirjoittajan kannattaa miettiä

lukiessaan käsikirjotusoppaita tai internetissä olevia sivustoja, joiden aiheena on kirjoittaminen.

Usein käsikirjoittamisen yhteydessä käytetään fraaseja, kuten *show, don't tell* tai *less is more*. Vacklinin (2015) mielestä nämä ohjeet ovat vanhentuneita ja, niitä ei pitäisi enää käyttää niin tiheään (Vacklin & Rosenvall 2015, 12). Mielestäni fraaseissa on yhtä paljon hyvää kuin huonoakin. Esimerkiksi fraasi *show, don't tell*, voi muistuttaa kirjoittajaa, että kaikkea ei tarvitse kirjoittaa dialogiin eli hahmon puheeseen, sillä olemmehan tekemisissä myös kuvan kanssa. *Less is more* on fraasina kinkkisempi. Uskon, että tämän fraasin tarkoituksena on herättää kysymyksiä, kuten: Mitä käsikirjoituksessani täytyy olla vähemmän? Joissain tapauksissa tällaisesta mietinnästä voikin olla hyötyä, ja toisinaan siitä voi olla haittaa työn edistymiselle ja ajaa kirjoittajan umpikujaan. Fraasien tulkinta on kuitenkin aina kiinni kirjoittajasta itsestään.

3.3 Käsikirjoitusformaatti

Tässä luvussa käsittelen käsikirjoittajan apuvälinettä eli käsikirjoitusformaattia. Formaattissa jokaisella sisennyksellä, jokaisella isoilla kirjaimilla kirjoitetulla osalla ja toimintatekstin paikalla on tarkoituksensa. Syvennytään siis seuraavaksi tarkemmin käsikirjoitusformaatin saloihin ja kuinka tämä formaatti tekee käsikirjoituksen lukemisen helpommaksi niille, jotka käyttävät käsikirjoitusta työvälineenään.

Formaatti käsikirjoituksen yhteydessä tarkoittaa muotoilua, jossa tulee esille hahmot, kohtaukset, otsikot, repliikit eli dialogi ja paljon muuta tarinan kannalta tärkeää sisältöä. Oikeaan käsikirjoitusformaattiin kirjoittamisessa tärkeintä on selkeys ja luettavuus eli tarkoituksena on helpottaa käsikirjoituksen lukemista ja tulkittamista ja vähentää väärinymmärryksiä. Esimerkkinä tässä osiossa käytän Emma-Lotta Kiurun lyhtyelokuvakäsikirjoitusta *Tapahtukoon sinun tahtosi*, jonka puvustusta olin toteuttamassa pukusuunnittelijana vuonna 2018. Kyseinen lyhtyelokuva oli Kiurun opinnäytetyön osa ja se valmistui kesällä vuonna 2018.

Käsikirjoitukseen tehdään usein kansilehti, josta lukija näkee, kuka käsikirjoituksen on kirjoittanut, monesko versio käsikirjoituksesta juuri tämä on ja milloin se on kirjoitettu. Kansilehdestä löytyy usein myös kirjoittajan yhteystiedot, joilla käsikirjoittajaan saa tarvittaessa yhteyden, mikäli käsikirjoitusta lukiessa herää kysymyksiä. Yhteystiedot ovat usein ainoastaan työryhmää varten ja jos käsikirjoitusta ollaan julkaisemassa julkisesti, nämä yhteystiedot jätetään kansilehdestä pois.

Käsikirjoituksen alussa on joissain tapauksissa myös hahmolista omalla sivullaan, josta lukija näkee käsikirjoituksessa esiintyvät hahmot ja mahdollisesti myös kuka heitä esittää. Hahmolista ei ole pakollinen, mutta se on helpottava työkalu käsikirjoittajalle itselleen, mutta myös lukijalle. Käsikirjoittaja ei välttämättä lisää itse listaa käsikirjoitukseen vaan se voi olla myös tuotantopuolen lisäämä sivu.

Siirryn seuraavaksi käsittelemään käsikirjoituksen virallista ensimmäistä sivua. Käsikirjoitusformaatussa on neljä pääelementtiä, jotka ovat kohtausotsikko, toimintateksti eli actionteksti, dialogi ja siirtymät. Kuvasta 2 voi löytää nämä kaikki pääkohdat. Käytän kuvassa 2 olevan kohtauksen neljä rakennetta tarkempana esimerkkinä käsikirjoituksen muista peruselementeistä. Kuvissa olen korostanut käsikirjoituksen osat, joita käsittelen syvällisemmin.

1 INT. SALONKI -- ILTAPÄIVÄ 1
 Seinällä on maalaus Neitsyt Mariasta ja Jeesus-lapsesta. Lipaston päällä on kehystetty vihkikuva KAARLOSTA, 43, ja LOVIISASTA, 27. Ovi makuuhuoneeseen on auki.

2 INT. MAKUUHUONE -- ILTAPÄIVÄ 2
 Loviisa ja Kaarlo rakastelevat vaatteet päällä sängyssä. Kaarlo jyyttää päällä, katsoen pois päin Loviisasta. Loviisa makaa kädet sivuilla.

3 INT. SALONKI -- AAMU 3
 Loviisa järjestee salongissa tuoleja riviin. Nostaa pienen alttaripöydän keskelle huonetta, laittaa sille valkoisen liinan.

4 INT. KEITTIÖ -- AAMU 4
 Loviisa kuivaa kahvikuppeja rivakasti liinalla. Pöydällä on kahviastiasto ja tarjottavia. Loviisa katsoo kelloa. Hän asettaa kuivattuja kuppeja tarjottimelle. Keittiön pöytätasot ovat täynnä astioita ja tarvikkeita.
 Loviisa tiputtaa kupin lattialle.

LOVIISA
 Piru viekoon

Hän kumartuu keräämään sirpaleita. Noustessaan hän nostaa hametta ja näkee verinoron valuvan jalkaa pitkin. Loviisa pyyhkii veren pois.

Loviisa kaivaa kaapin perukalta metallirasian, jossa on itsetehtyjä siteitä ja selluvanua.

Kaarlo ilmaantuu ovelle asettaen lipereitään. Kaarlo näkee verisen liinan pöydällä.

KAARLO
 Mitä on käynyt?

Loviisa säpsähtää Kaarlon ääntä ja sulkee rasian. Loviisa kääntyy katsomaan Kaarloa.

LOVIISA
 Aloin vuotaa.

Kaarlo kääntää katseensa alas ja kääntyy lähteäkseen. Loviisa tuijottaa Kaarlon selkää.

KAARLO
 He ovat täällä pian, katso että kaikki ovat valmista.

Kaarlo lähtee. Loviisa laittaa kauluksen kiinni. Se on tiukka. Hän katsoo kelloa.

KUVA 2. Ensimmäinen sivu elokuvakäsikirjoituksesta (Kiuru 2018)

Aloitan esittelemällä käsikirjoituksessa esiintyvät päähahmomme, Loviisan ja Kaarlon. Kuvassa 3 nähdään hahmojen ensimmäinen esiintyminen käsikirjoituksessa. Hahmon nimi korostetaan toimintatekstin sisältä kirjoittamalla se isoilla kirjaimilla ja lisäksi usein hahmon nimen perään kirjoitetaan hahmon ikä. Tämän merkintätavan on tarkoituksena kertoa lukijalle, milloin hahmo esiintyy käsikirjoituksessa ensimmäisen kerran.

1 INT. SALONKI -- ILTAPÄIVÄ 1
 Seinällä on maalaus Neitsyt Mariasta ja Jeesus-lapsesta. Lipaston päällä on kehystetty vihkikuva KAARLOSTA, 43, ja LOVIISASTA, 27. Ovi makuuhuoneeseen on auki.

KUVA 3. Hahmojen ensimmäinen esiintyminen käsikirjoituksessa (Kiuru 2018)

Kohtausotsikko kuvassa 4 kertoo lukijalle paljon informaatiota. Se kertoo muun muassa kohtauksen järjestysnumeron, tapahtuuko kohtaus sisällä vai ulkona, merkitään lyhenteillä INT. eli sisätila ja EXT. eli ulkotila, tapahtumapaikan ja vuorokauden ajan, sekä joissain tapauksissa mahdollisesti myös tapahtumavuoden tai vuodenajan.

4 INT. KEITTIÖ -- AAMU 4

Loviisa kuivaa kahvikuppeja rivakasti liinalla. Pöydällä on kahviastiasto ja tarjottavia. Loviisa katsoo kelloa. Hän asettaa kuivattuja kuppeja tarjottimelle. Keittiön pöytätasot ovat täynnä astioita ja tarvikkeita.

Loviisa tiputtaa kupin lattialle.

LOVIISA
Piru vieköön

Hän kumartuu keräämään sirpaleita. Noustessaan hän nostaa hametta ja näkee verinoron valuvan jalkaa pitkin. Loviisa pyyhkii veren pois.

KUVA 4. Kohtausotsikko käsikirjoituksessa (Kiuru 2018)

Kuvassa 4 olen korostanut kohtauksen otsikon. Sen mukaa kyseinen kohtaus on merkitty numerolla 4 sillä se on neljäs kohtaus käsikirjoituksessa. Lisäksi näemme, että kohtaus tapahtuu INT. eli sisätilassa ja kohtauksen tapahtumapaikkana on keittiö. Lopuksi otsikossa on mainittu, että kyseinen kohtaus tapahtuu aamulla.

Tässä pienessä käsikirjoituksen palassa on paljon informaatiota työryhmälle erityisesti siihen mihin kohtausta ollaan rakentamassa, sekä esimerkiksi millaista valotilannetta valoryhmä alkaa rakentaa. Lavastus saa informaatiota kohtausotsikosta, sillä minne kohtaus sijoittuu, on suuri vaikutus ympäristön rakentamiseen. Pukusuunnittelijan näkökulmasta otsikko ei kerro paljonkaan. Tärkein tieto on, tapahtuuko kohtaus sisällä vai ulkona, se yksistään antaa tiedon murusen siitä mitä mahdollisesti on luvassa.

Toiminta- eli actionteksti on käsikirjoituksen yksi kerronnallisimmista osista. Se antaa lukijalleen tiedon kohtauksessa olevista hahmoista, toiminnasta ja mahdollisesti myös tietoa ympäristöstä sekä vaatetuksesta. Kuvassa 5 on korostetuna toimintateksti.

4

INT. KEITTIÖ -- AAMU

4

Loviisa kuivaa kahvikuppeja rivakasti liinalla. Pöydällä on kahviastiasto ja tarjottavia. Loviisa katsoo kelloa. Hän asettaa kuivattuja kuppeja tarjottimelle. Keittiön pöytätasot ovat täynnä astioita ja tarvikkeita.

Loviisa tiputtaa kupin lattialle.

LOVIISA

Piru vieköön

Hän kumartuu keräämään sirpaleita. Noustessaan hän nostaa hametta ja näkee verinoron valuvan jalkaa pitkin. Loviisa pyyhkii veren pois.

KUVA 5. Toiminta- eli actionteksti (Kiuru 2018)

Toimintateksti nimensä mukaisesti kertoo, kuinka hahmot kohtauksessa toimivat tai miten hahmot reagoivat tapahtumiin. Toimintatekstiin ei kirjoiteta kuvaus-tilanteeseen liittyviä seikkoja, kuten kameran paikkoja, pannauksia, kamera-ajaja tai muita määritteleviä seikkoja. Tekstin on tarkoitus kertoa, miten hahmot toimivat ja mitä hahmot tekevät. Kaikella toiminnalla on tarkoituksensa, se voi korostaa hahmojen tunnetiloja toiminnan voimakkuudella tai kuinka hahmo toimii yleisesti.

Kuvan 5 esimerkissä olevassa toimintatekstissä Loviisa eli päähenkilö kuivaa kahvikuppeja ja vilkuilee kelloa. Tämä kertoo helpossa muodossa lukijalle, että hahmolla saattaa olla kiire ja hänellä on paineita. Lisäksi tekstissä on kuvailtuna, mitä hahmon ympärillä näkyy eli pöydällä on kahviastiasto sekä tarjottavia, tämä tieto on tärkeää lavastuksen ja rekvisiitan suunnittelussa. Lisäksi toimintatekstissä voi olla puvustuksellisia sekä maskeeraukseen liittyviä huomioita. Kokonaisuudessaan kohtauksen toimintateksti kertoo siis tekemistä, tapahtumia sekä huomiota vaativia seikkoja, jotka vievät jollain tasolla tarinaa ja hahmoa eteenpäin.

Dialogi eli hahmojen puhe, kuvassa 6, kertoo hahmosta yllättävän paljon. Se tuo esille, miten hahmo puhuu eli onko hahmolla murrettä, änkytystä tai muuta hahmoa määrittelevää ominaisuutta puheessaan ja millaisia sanoja hahmo käyttää. Dialogista voi tulkita hahmon temperamenttia. Kiroileeko vai onko hahmo siveä tai onko hahmo pehmeä ja ystävällinen.

LOVIISA
Piru vieköön

Hän kumartuu keräämään sirpaleita. Noustessaan hän nostaa hametta ja näkee verinoron valuvan jalkaa pitkin. Loviisa pyyhkii veren pois.

Loviisa kaivaa kaapin perukalta metallirasian, jossa on itsetehtyjä siteitä ja selluvanua.

Kaarlo ilmaantuu ovelle asettaen lipereitään. Kaarlo näkee verisen liinan pöydällä.

KAARLO
Mitä on käynyt?

Loviisa säpsähtää Kaarlون ääntä ja sulkee rasian. Loviisa kääntyy katsomaan Kaarloa.

KUVA 6. Hahmojen välinen dialogi eli hahmojen puhe (Kiuru 2018)

Konkreettisesti formaatissa dialogi erottuu käsikirjoituksesta sen sisennyksillä. Kuva 6 havainnollistaa dialogin selkeää sisennystä. Kun dialogi on sisennetty, se erottuu muusta tekstistä helposti luettavaksi ja on näyttelijöille helpompi huomata muun tekstin joukosta. Hahmon nimi ja puheteksti osien lisäksi dialogin yhteydessä voidaan käyttää parenteesia, jonka tarkoitus on kertoa, miten hahmo sanoo vuorosanansa. Esimerkiksi kuvassa 6 oleva Kaarlون repliikin yhteydessä olisi voitu käyttää sulkumerkeillä nimen ja repliikin välissä ilmaisua huolestuneesti tai vihaisesti. Paranteesin lisääminen käsikirjoitukseen ei kuitenkaan ole täysin pakollista.

Käsikirjoitusformaatissa on myös muita termejä, joita käytetään harvemmin, mutta ovat silti yleisesti käytössä. Tällaisia termejä ovat mm.

CUT TO:	Nopea leikkaus johonkin toiseen tapahtumaan/paikkaan
MONTAASI ALKAA	Montaasin alkukohdan korostus
MONTAASI PÄÄTTYY	Montaasin päättymisen korostus
CUT TO BLACK	Leikkaus mustaan
FADE IN	Hidas häivytyks mustaan, toiseen kuvaan tai tekstiin
FADE OUT	Hidas häivytyks pois mustasta, kuvasta tai tekstistä

Näitä käytetään käsikirjoituksessa erityistilanteissa tai silloin kun kyseessä on valmiissa vaiheessa oleva kuvauskäsikirjoitus. Kuvauskäsikirjoitukseenkin voi

tulla vielä muutoksia, mutta ne ovat lähinnä kosmeettisia tai pieniä asiavirheiden korjauksia.

Päästyään poikien luokse isä liittyykin hippaleikkiin, kuin pojan koltainen itsekin. Yksi kuje koko mies. Jussi nauraa.

CUT TO BLACK

FADE IN: Elokuvannimiplanssi mustalla: "Juice".

FADE OUT:

3.EXT. JUANKOSKEN VANHA HAUTAUSMAA-PÄIVÄ 1960

KUVA 7. Esimerkki CUT TO BLACK, FADE IN ja FADE OUT käytöstä *Juice*-elokuvan käsikirjoituksessa. (Pesonen 2018)

4 ESIMERKKI CASET JA NIIDEN KÄSIKIRJOITUKSET

Tässä osiossa esittelen projektit, joissa olen ollut mukana, joko pukusuunnittelijana tai puvustusassistenttina ja puvustajana. Puvustaja ja puvustusassistentti toimivat usein läheisessä suhteessa pukusuunnittelijan kanssa ja hänen alaisuudessaan.

Esimerkkien kautta pyrin havainnollistamaan, kuinka jokainen käsikirjoitus on erilainen ja kuinka käsikirjoitus antaa lukijalleen, tässä tapauksessa pukusuunnittelijalle, uutta informaatiota. Tarkoitukseni on myös tuoda esille ja vertailla, kuinka kerronta käsikirjoituksissa muuttuu, kun tarkastellaan lyhytelokuva-, elokuva- ja sarjakäsikirjoitusta ja verrataan niitä toisiinsa pukusuunnittelijan, puvustajan tai puvustusassistentin näkökulmasta.

4.1 Juice-elokuva

Juice-elokuva on pitkäelokuva, joka on julkaistu joulukuussa 2018 ja sen kuvaukset ajoittuivat keväälle/kesälle 2018. Elokuvan ohjasi Teppo Airaksinen ja sen pääosissa Juice Leskisenä nähtiin Riku Nieminen. Elokuvan on tuottanut tuotantoyhtiö Yellow Film & TV. Elokuvan kuvaukset tapahtuivat pääsääntöisesti Tampereella, mutta pääsin vierailemaan myös Juice Leskisen synnyin kylässä Juankoskella sekä Kuopiossa kuvauksien edetessä.

Kuvauksissa toimin puvustusassistentin tehtävässä, joka on pukusuunnittelijaa ja puvustajaa avustava työ. Työtehtäviini kuului puvuston pystytystä, ylläpitoa ja purkamista, avustajien puvustamista, vaatehuoltoa ja kuvauksissa toimimista. Työskentely oli monipuolista ja haastavaa, sillä elokuvan tekemisen aikataulu oli todella tiukka ja elokuvan avustajamäärä oli huikea. Avustajia elokuvan kuvauksissa oli yhteensä n. 1500 koko projektin aikana, mikä on paljon, jopa täysipitkälle elokuvalle. Parhaimmillaan avustajia oli kuvauksissa 400 kerrallaan. Elokuvan pukusuunnittelijana toimi Susse Roos, joka sai *Juice*-elokuvan pukusuunnittelustaan Jussi-patsaan vuonna 2019 Jussi Gaalassa.

Juice-elokuvan käsikirjoituksen on kirjoittanut Antti Heikki Pesonen, joka on jo omalla urallaan voittanut parhaan käsikirjoituksen Jussi-palkinnon elokuvasta *Päin seinää* vuonna 2015. *Juice*-elokuvan tarina perustuu Antti Heikkisen kirjoittamaan Juice Leskisen elämäkertakirjaan nimeltä *Risainen elämä*. Käsikirjoitus ja elokuva kertovat tarinan todellisesta henkilöstä, mutta kuten elokuvan ohjaaja Teppo Airaksinen on elokuvaa kuvaillut, on se fiktiivinen tarina perustuen Juice Leskisen elämään. Tarkoituksena siis ei ole ollut luoda täydellistä historiallista elokuvaa vaan tarina, jonka innoittajana on ollut Juice Leskinen ja hänen elämänsä. Tämän kaltaisen elokuvan käsikirjoituksessa on siis mahdollisuus yhdistellä oikeista henkilöistä yksi hahmo, mikä helpottaa tarinankerrontaa, eikä hahmojen määrä elokuvassa kasva liian suureksi.

Pukusuunnittelija Susse Roos lähetti ennakkoon puvuston työntekijöille elokuvan käsikirjoituksen ja laatimansa puvustussuunnitelmat. Näihin tutustuin ennen kuvauksien alkua. Käsikirjoituksen lukeminen ennen kuvauksia on suotavaa, sillä jokaisen työntekijän on hyvä tietää tarina ja hahmot eli mitä ollaan tekemässä. Puvustussuunnitelmien tarkoitus on kertoa muille puvustossa työskenteleville pukusuunnittelijan näkemys tarinan puvustuksesta sekä antaa ohjeet toimimiseen. Tutustuessani Roosin lähettämään materiaaliin minulle ei ollut vielä täysin selvillä, mikä työtehtäväni kuvauksissa tulee olemaan. Olin jännittynyt, sillä en ollut aiemmin työskennellyt isossa elokuvatuotannossa ja käsikirjoituksessa ja suunnitelmissa oli paljon eri aikakausien tyylejä. Elokuvan kaari nimitäin ulottuu neljälle vuosikymmenelle aina 60-luvulta 90-luvun alkuun asti ja tämä tarkoitti sitä, että vaatteissa tulee olemaan paljon vaihtelua.

Susse Roos oli purkanut käsikirjoituksen jo ennen kuin liittymistäni mukaan elokuvan työryhmään. Roosin toimittamassa suunnitelmassa oli jo valmiiksi eroteltuna aikakaudet ja kaikki suunnitelman kannalta tärkeät elementit. Suunnitelma sisälsi hänen keräämiään kuvia aikakausilta, joita haluttiin jäljitellä. Tämä helpotti aikakausien erottelua sekä takasi valmiissa lopputuloksessa oikeanlaisen tunnelman ja tyylin, sillä kuvat tässä suunnitelmassa kertoivat enemmän kuin pitkä kirjoitettu kuvaus asuista.

Kuvat 8 ja 9 ovat otteita Roosin tekemästä avustajien puvustukseen liittyvästä käsikirjoituspurusta. Kuvassa 8 nähdään tansseihin, vuodelle 1961, tulevien avustajien puvustussuunnitelma. Kuvat kertovat paljon ja Roos on onnistunut tuomaan selkeästi esille, mitä kohtauksessa haetaan kuvien avulla. Yksityiskohdat ovat tällaisessa ajankuvassa tärkeitä, sillä tyylien täytyy olla ajanmukainen kaikkien avustajien kohdalla.

TANSSIT -61

Miehille villakangaspukuja, valkoinen kauluspaita, kapea mallinen kravatti tai rusetti. Mustat nahkakengät.

Naiset: vanhanaikaisen näköiset avokkaat, 60-luvun korvakoruja. 60-luvun käsilaukkuja.



KUVA 8. Ote avustajien puvustussuunnitelmasta *Juice*-elokuvasta, 60-luku (Roos 2018)

Toisena esimerkkinä kuva 9, jossa on nähtävillä konsertin yleisössä olevaa nuorisoa 80-luvulla, sekä samalta vuosikymmeneltä olevia koululaisia. Susse Roosin puvustussuunnitelmassa oli paljon kuvia, joka helpotti suunnitelman ymmärtämistä. Havainnollistavat ja hyvin valitut kuvat ovat tärkeä osa puvustussuunnitelmaa ja helpottavat kaikkien projektissa mukana olevien ymmärrystä puvustuksesta ja sen tyylistä.



KUVA 9. Otteita *Juice*-elokuvan avustajien puvustussuunnitelmasta. Nuorisoa ja koululaisia 80-luvulla (Roos 2018)

4.2 Syke

Seuraava case on sairaalaan sijoittuva draamasarja *Syke*, joka on alun perin Ylen tuottama. Sarja oli TV 2 televisiokanavan ohjelmistossa neljän tuotantokauden ajan vuosina 2014- 2017. Ylen tekemän lopettamispäätöksen jälkeen *Sykkeen* tekemistä jatkoi Yellow Film & TV vuonna 2018 kauden 5 jaksoin. Muutoksen jälkeen sarjan esittäminen siirtyi TV 2:lta Nelosen omistamaan suoratoistopalveluun Ruutu+: saan ja televisio levitykseen Nelosen omistamille kanaville.

Liityin *Sykkeen* työryhmään kesällä 2019, jolloin sarjan 7. kauden kuvaukset alkoivat. Olin mukana työryhmässä on set-puvustajana huhtikuulle 2020 asti ja opin paljon studiossa työskentelystä ja puvustajan roolista sarjatuotannossa sekä puvustajan ja pukusuunnittelijan välisestä yhteistyöstä. Projektin aikana tutustun kahteen pukusuunnittelijaan, joten pääsin tämän projektin puitteissa tutustumaan useampaan erilaiseen työskentelytapaan. Kesällä 2019 suunnittelijana toimi Elisa Avikainen ja syksyn 2019 ja kevään 2020 Henna-Riikka Taskinen.

Sarjatuotannossa pukusuunnittelijana toiminen poikkeaa elokuvatuotannoissa sillä, että suunnittelija voivat vaihtua sarjan kausien välissä tai jopa kesken kauden. *Sykkeessä* pukusuunnittelijoita on ollut useita vuosien varrella. Sarjatuotannossa jokaisen pukusuunnittelijan on otettava huomioon jollain tasolla edellisten suunnittelemat tyyli ja asut. Tämä erityisesti hahmojen kohdalla, jotka ovat olleen sarjassa mukana pitkään ja useilla tuotantokausilla. Kauden uusiin hahmoihin pukusuunnittelija pääsee toteuttamaan omaa visiotaan ja suunnittelemaan hahmon ulkoista olemusta. Muille hahmoille voidaan päivittää ja uudistaa asuja, mutta ei voi luoda hahmon vaatekaappia täysin uudelleen vaan hänen täytyy kunnioittaa edellisen pukusuunnittelijan suunnitelmaa hahmon tyylistä.

Pukusuunnittelijalla ei ole useinkaan apunaan aikaisempien suunnittelijoiden tekemiä luonnoksia hahmoista, vaan apuna toimii hahmolle jo valmiiksi kerätyt vaatteet ja asukokonaisuudet. Hahmon vaatteita kutsutaankin tuttavallisemmin hahmon omaksi vaatekaapiksi, josta uusi pukusuunnittelija voi päätellä hahmon värimaailmaa sekä tyyliä. Kuvassa 10 nähtävillä *Syke*-sarjan puvusto ja hahmojen vaatekaapit. Vaikka osa hahmoista onkin suunniteltu valmiiksi, riittää suunnittelutyötä uudellekin pukusuunnittelijalle, sillä käsikirjoitukset kehittyvät jatkuvasti ja hahmoille tulee usein uusia piirteitä tarinan edetessä. Lisäksi *Sykkeessä* on paljon myös sairaalaan tulevia potilaita, joiden puvustuksen pukusuunnittelija suunnittelee aina alusta. Sairaalaan tulevat potilaat ovat harvoin jatkuvajuonisia hahmoja.



KUVA 10. Hahmojen vaatekaapit tuotannon puvustossa

Sykkeen kaltaisessa sarjassa sairaalavaatteet on usein ennalta määritetty silloin, kun hahmot esiintyvät työympäristössään sairaalassa. Hahmojen työvaatteet tulevat sponsorilta, joka on ollut sarjan tekemisessä mukana alkutaipaleilta asti. Oikeassa sairaalassa työvaatteiden kohdalla vaihtelua on enemmän kuin *Sykkeessä* nähdyssä maailmassa, sillä työvaatteiden värivalinnat on rajattu sarjan alussa hyvin tarkkaan. Yleisilme halutaan pitää rauhallisena, eikä tämän takia vaatteiden väreissä ole vaihtelua muuten, kuin lääkärien ja hoitajien asujen välillä. Tästä esimerkkinä kuva 11, jossa nähtävillä lääkärien ja hoitajien asujen eroja.



KUVA 11. Lääkärien ja hoitajien asut ja niiden erot (Syke, kausi 7. Yellow Film & TV 2020)

Asujen suurimpana erona voidaan pitää lääkäreillä olevaa valkoista takkia, mutta muitakin eroja asuista löytyy. Lääkäreillä on takkinsa alla tummansininen asukokonaisuus, kun hoitajat on puettu harmaan paidan ja valkoisten housujen yhdistelmään. Hoitajilla ja lääkäreillä on yleensä työpaitansa alla paita tai toppi, joka saattaa välillä näkyä kuvissa. Lisäksi molempiin asuihin kuuluu taskupussi, jossa on yleensä kyniä ja niin sanottu työntekijän tunnistuskortti. Hoitajilla on tämän lisäksi yleensä myös avainnauhat kaulassaan.

Sairaalassa lääkärien ja hoitajien työ sisältää myös leikkaussalityöskentelyä. Näihin kohtauksiin oikea sairaalamaailma vaikuttaa vahvasti, sillä sarjassa pyritään totuudenmukaiseen sairaalaelämään. Kuvassa 12 on näkyvillä leikkaussalissa käytettävät varusteet, jotka ovat steriilikaapu, suojapäähine, steriilihanskat sekä suusuojat. Potilaasta kauempana olevilla hoitajilla ei tarvitse olla kaapuja ja steriilejä hanskoja, mutta suu ja hiukset tulee olla suojattuna.



KUVA 12. Leikkaussali varusteet *Syke*-sarjassa (*Syke*, kausi 7. Yellow Film & TV)

4.3 Tapahtukoon sinun tahtosi

Tapahtukoon sinun tahtosi on Emma-Lotta Kiurun käsikirjoittama ja ohjaama opinnäytetyö Tampereen ammattikorkeakoulussa ja se valmistui vuonna 2018. Elokuvan tekoprosessin aikana toimin pukusuunnittelijana ja puvustajana.

Elokuva on kiertänyt useita elokuvafestivaaleja, joista suurin on Tampere Film Festival. Elokuva oli osa opiskelijaelokuvista koostuvaa Bootcamp-tapahtumaa, jonka tarkoituksena oli kerätä yhteen useista maista olevia opiskelijoita. Näytökset koostuivat opiskelijatuotannoista, joissa tapahtumaosallistuvat opiskelijat olivat itse olleet mukana. Lisäksi opiskelijat pääsivät antamaan toisilleen palautetta ja keskustelemaan elokuvista.

Projektina *Tapahtukoon sinun tahtosi* oli mielenkiintoinen ja opin paljon pukusuunnittelusta ja yhteistyön tärkeydestä koko prosessin ajan. Lyhytelokuvan toteutuksesta minulla oli aikaisempaa kokemusta muilta osin, mutta pukusuunnittelun täyttä vastuuta minulla ei ole ollut ennen tätä tuotantoa. Tein läheistä yhteistyötä ohjaajan Emma-Lotta Kiurun sekä kuvaajan Henri Marttilan kanssa alusta asti, sillä elokuvalla ei aluksi ollut puvustuksen suhteen yhtenäistä suuntaa ja tarvitsin paljon tukea puvustuksen luomiseen ohjaajalta itseltään. Yhteistyö sujui hyvin, pienen alkukankeuden jälkeen, ja olen tyytyväinen lopputulokseen.

Projekti oli itsessään haastava, sillä varsinaista päätettyä aikakautta ei tarinassa ollut, vaan se koostui useista eri aikakausista ja tyyleistä. Kävimme ohjaajan kanssa yhdessä etsimässä puvustusta Tampereen työväen teatterilta sekä Yle:n puvustosta. Tämä ohjaajaa osallistava toimimistapa oli tässä projektissa hyvin antoisaa, sillä aluksi yhteisen sävelen löytyminen vei aikaa ja mielikuvien sulautuminen yhdeksi oli haastavaa. Käsikirjoitus myös määritteli puvustukseen kriteerejä, jotka täytyi puvustuksessa ottaa huomioon. Puvustoissa tehtyjen vierailuiden pohjalta tein suunnitelmia ja etsin internetistä referenssikuvia hahmotamaan puvustuksen tyyliä tarkemmin. Kuvassa 13 on nähtävillä ote lyhytelokuvan puvustussuunnitelmasta.

v. 1910 – 25 väliä tai 1880- 1900

LOVISA

arkipuku

- vaatimattomampia ja voi olla vähän kuluneita
- tiukka korkea kaulus
- edessä avattavat napit
- esiliina tämän puvun kanssa
- värit kylmiä ja aika tummia

Erlaisia huiveja

- arkeen kuluneempia
- pyhäpuvun kanssa siistejä
- materiaalit: villaa, silkkiä, pellavaa?

2 esiliinaa

2-3 yöpäitää/alusmekkoa (yhdessä veri) - Ommellaan itse

Muita alusvaatteita

Kengät

KAARLO

Arkiasu

- takki
- housut
- kauluspaita

Kengät

ULRIKKA

Värit lämpimämpiä, kuin Lovisalla

2 hametta

2 paitaa

Neuletakki

Ulkotakki, hanskat

Essuja



Huiveja – kengät - asusteet

AVUSTAJAT/PIENET ROOLIT

Rouva Strandberg

- rikkaus saa näkyä – pitsiä
- paljon koruja
- **raskaana** – raskausmaha ok

Herra Strandberg

- istuva puku
- silkkiä
- kellon vitja

Tohtori

1 työasu/kotikäynti asu (liivi, paita, suorat housut)

1 pyhäasu

- siistit ja kalliin näköiset vaatteet
- ei niin pramea kuin Strandbergit

Tohtorinna

- ei niin pramea kuin Rouva Strandberg
- hienot kalliin näköiset vaatteet
- koruja, mutta hillitympiä

Apteekkari

- siisti, peruspuku
- erottuu muista, ei niin pramea

Apteekarska

- tavallisempi ja värittömämpi
- hattu

KUVA 13. Ote *Tapahtukoon sinun tahtosi* elokuvan puvustussuunnitelmasta.

Puvustussuunnitelma muistuttaa joiltain osin kuvissa 8 ja 9 nähtävää Susse Roosin suunnitelmaa, jossa on paljon kuvia, jotka antavat nopean katsauksen tarinassa oleviin hahmoihin. Eroavaisuuksiakin suunnitelmista löytyy, sillä Roos käyttää apunaan selkeästi enemmän kuvia, eikä tekstiä juurikaan ole käytössä muissa kohdissa kuin otsikoissa. Itse taas käytän enemmän listauksia ja tekstiä apunani, sillä se antaa minulle samalla myös muistilistan asioihin, jotka ovat vielä tekemättä tai hankkimatta. Käytän kuitenkin Roosin tavoin kuvia kerättyinä yhteen inspiraatiokansioksi, jossa kuvat ovat nähtävissä hahmoittain.

Roosin tekemän suunnitelman ja oman suunnitelmani erojen tarkastelussa täytyy ottaa kuitenkin huomioon se, että Juice on täyspitkäelokuva ja vaatii siis yleisesti enemmän ja laajemmin suunnittelua. Lyhytelokuvassa hahmoja on yleensä vähemmän ja suunnittelu-aika saattaa olla täyspitkää elokuvaa lyhyempi. Lisäksi suunnitelmiin vaikuttaa aina myös elokuvan tyylilliset ja tuotannolliset seikat, jotka on hyvä ottaa huomioon suunnitteluprosessin alusta asti. Tässäkin

asiassa pätee se, että jokainen tuotanto ja elokuva on oma erillinen projektinsa, joissa on paljon muuttuvia tekijöitä.

4.4 Ferryman - Lautturi

Tämä projekti oli erilainen, kuin missä olin koskaan siihen mennessä ollut mukana. Se on toteutettu yhteistyössä University of the Arts London koulun kanssa. Lyhytelokuva on ohjaajamme Mari Akkasen opinnäytetyö ja hänen valmistumisensa taidonnäyte koulusta. Hän vastasi elokuvan käsikirjoituksesta ja ohjauksesta. Lyhytelokuvan työryhmä oli kerätty Lontoon koulun lisäksi Tampereen ammattikorkeakoulusta ja Helsingistä. Kuvaukset olivat Nuuksion kansallispuistossa. Elokuva valmistui vuonna 2017 *Suomi 100*-teeman alle.

Lyhytelokuva oli mielenkiintoinen projekti, sillä se yhdistelee suomalaista kansantarustoa ajankohtaiseen tarinaan. Pukusuunnittelijan näkökulmasta projektin alkumetrit olivat erikoiset, sillä ensimmäistä kertaa työskentelin concept artistin kanssa. Hänen tehtävänsä on havainnollistaa piirtämällä elokuvan tunnelmaa, hahmoja ja paikkoja eli avata tarinaa kuviksi jo ennen varsinaisten kuvauksien alkua. Hahmojen suunnittelu concept artistin kanssa oli mielenkiintoista, sillä pääsimme keskustelemaan ja tulkitsemaan käsikirjoitusta yhdessä ja heitellä ideoita hahmojen ulkonäöstä. Kuvassa 14 on lyhytelokuvan concept artistin Oona Laaskon piirtämät suunnitelmat elokuvan päähenkilöistä. Vasemmalla kuvassa on elokuvan nimikkohahmo eli Ferryman ja oikealla päähenkilö Helliikki. Kuvasta voi nähdä myös hahmojen värimaailmaa, jotka toteutuivat valmiissa elokuvassa.



KUVA 14. *Ferryman – Lautturi*-elokuvan concept art hahmosuunnittelua päähenkilöille. Vasemmalla Ferryman ja oikealla Hellikki. (Laasko 2017)

Ferryman – Lautturi-elokuvan tapauksessa puvustusta ei ollut valmiina löydettävissä kauppojen hyllyltä. Tein heti projektin alussa päätöksen toteuttaa puvustuksen alusta asti ommellen ja tiedostin, että pukujen kaavoittamiseen ja ompelamiseen tulee menemään paljon aikaa. Materiaalit ja pukujen mallit halusin pitää mahdollisimman luonnon mukaisina ja helppoina. Ajatuksena oli, että asut näyttäisivät päähenkilön itse ompeluiltä. Ongelmana tässä oli se, että vaatteiden täytyi kuitenkin olla kestäviä, jotta ne selviävät koko kuvauksien ajan. Vaatteiden lisäksi suunnittelimme hahmoille koruja ja asusteita täydentämään asua. Asusteet, kuten vyön ja nahkapussit valmistun itse. Osa koruista oli omista varastoistani, mutta lisäksi saimme nahkakoruja lainaan Netta Kerviseltä Ferrymanin asuun. Kuvassa 15 nähtävillä elokuvan hahmojen toteutuneet asukokonaisuuudet, muuten kuin kenkien osalta, sillä niitä käytettiin ainoastaan tarvittaessa.



KUVA 15. *Ferryman* – *Lautturi*-elokuvan valmis puvustus

5 PUKUSUUNNITTELIJA JA KÄSIKIRJOITUS

5.1 Käsikirjoituksen purkaminen pukusuunnittelijan näkökulmasta

Ennen kuin mistään käsikirjoituksesta tulee valmis elokuva tai sarja, tuotannon osastot purkavat sen osiin. Tuotannon osastoilla tarkoitetaan tässä yhteydessä puvustusosastoa, ohjaajaa, lavastus- ja rekvisiittaosastoa, maskiosastoa sekä tuotanto-osastoa. Tällä osiin purkamisella on tarkoitus löytää osastokohtaisesti käsikirjoituksesta kaikki tärkeä tieto tulevalle tuotanto- ja kuvausjaksolle.

Kun tämä käsikirjoituksen purkamisen periaate suhteutetaan pukusuunnittelijan työhön, niin jokaisessa käsikirjoituksen kohtauksessa on vinkkejä puvustukseen. Pukusuunnittelija lukee käsikirjoituksen yleensä useaan otteeseen. Ensimmäinen lukukerta saattaa olla vain lukeminen eli hän ei tee purkuaan vielä tässä vaiheessa vaan pyrkii sisäistämään tarinan ja hahmot. Uudelleen lukiesaan käsikirjoitusta tarina on jo tuttu, joten yksityiskohtiin on helpompi keskittyä.

Kohtaukset, jotka olen valinnut esimerkeikseni, ovat *Juice*-elokuvan käsikirjoituksesta ja olen korostanut niistä puvustukseen vaikuttavia tekijöitä ja huomioita. *Juice*-elokuvan käsikirjoituksen on kirjoittanut Antti Heikki Pesonen ja elokuva on valmistunut vuonna 2018. Kuvassa 16 olen poiminut kohtauksesta mahdollisimman monta tärkeää huomiota, jotka kiinnostavat pukusuunnittelijaa. Jokaisessa käsikirjoituksen kohtauksessa on joitain informaation rippeitä, jotka vievät pukusuunnittelijaa eteenpäin.

21.INT. KIELI-INSTITUUTIN LUOKKA TAMPEREELLA-PÄIVÄ 72'

Tunti on alkamassa. Opiskelijat maleksivat sisään ja asettautuvat paikoilleen.

Yksi kielenopiskelijoista on MARJA. Hänen vieressään oleva pulpetti on tyhjä. Mielenosoitusinsidentistä paennut sankarimme Juice tulee ja istuu siihen. Hän vilkaisee Marjan jalkojenjuuressa olevaa kassia. Sieltä pilkottaa äänilevy, jos toinenkin. Rokkia. Siitä Juicekin pitää. Hän nostaa katseensa Marjaan.

Marja vilkaisee miekkosta sivusilmällä. Juice avaa suunsa ja hymyilee ylileveästi. Marja vastaa siihen virnistämällä hieman hämillään tuntemattomalle kanssapöytätoverilleen.

Juice kääntää katseensa pois. Tämä oli voitto.

KUVA 16. Käsikirjoituksen huomioita sekä puvustajaa mahdollisesti kiinnostavat seikat (Pesonen 2018)

Kuvassa 16 huomio kiinnittyy kohtauksen otsikkoon. Se kertoo, että olemme sisällä kieli-instituutin luokahuoneessa sekä kohtaus tapahtuu luultavasti keskellä koulupäivää. *Juice*-elokuvan tapauksessa kohtausotsikoissa on merkittynä myös vuosiluku. Se sijoittaa kohtauksen tietylle vuosikymmenelle, jolloin pukusuunnittelijan täytyy ottaa huomioon aikakauden mukainen pukeutuminen ja pitää huoli, että tyyli säilyy yhtenäisenä muiden samana vuonna tapahtuvien kohtauksien kanssa.

Kohtauksen toimintateksti kertoo, että luokahuoneessa on useita opiskelijoita, joiden joukossa on Marja. Hänen nimensä on kirjoitettu isoilla kirjaimilla, joka kertoo, että Marja esiintyy käsikirjoituksessa ensimmäisen kerran tässä kohtauksessa. Luokassa siis istuu Marjan lisäksi muitakin oppilaita, jotka ovat mahdollisesti riisuneet jo ulkovaatteensa. Juice saapuu luokkaan mahdollisesti muuttaman oppilaan kanssa ja istuu Marjan viereen. Kohtauksesta ei saa paljon vihiä Marjan pukeutumisesta, mutta tiedämme, että hän on opiskelija, jonka mielimusiikkia on rock, sillä Marjalla on mukanaan kassi, jonka sisällä on rock levyjä. Nämä Juice huomaa. Tästä tiedosta pukusuunnittelija voi ottaa inspiraatiota Marjan yleiseen tyyliin.

Laukut ja kassit ovat erikoisia asusteita, sillä ne kuuluvat osittain puvustukseen, mutta osaksi rekvisiittaan. Näin ollen pukusuunnittelija usein sopii rekvisitöörin kanssa, kumman vastuulla laukut ja kassit ovat projektin aikana. Niiden sisältönsä sijaan on aina rekvisitöörin vastuulla. Tuotannoissa on jonkin verran tämän

kaltaisia päällekkäisyyksiä, mutta ne usein sovitaan osastojen välillä. Ajoittain kuitenkin käy niin, että informaatio ei ole kulkenut tai osapuolet eivät ole kerenneet sopia asioista, joten molemmat ovat hankkineet hahmolle esimerkiksi laukun. Tällaisessa tilanteessa usein käytetään sitä, kumpi näyttää kuvassa paremmalta.

Kohtauksien suora jatkumo on hyvin yleistä käsikirjoituksissa. Se tarkoittaa sitä, että useat kohtaukset ovat vahvasti yhteydessä keskenään ja hahmot liikkuvat kohtauksien välissä suoraan tilasta toiseen. Tämä vaikuttaa puuvustuksen suunnitteluun. Kuvassa 17 on nähtävissä kahden kohtauksen välinen jatkumo, jossa Juice siirtyy sairaalanpihalta suoralla jatkumolla sairaalan huoneeseen.

87.EXT. TAMPEREEN KESKUSSAIRAALAN PÄÄOVET-PÄIVÄ 77'

Taksinrengas vinkaisee sen jarruttaessa sairaalan pääovien edessä. Juice pomppaa ulos pelkääjänpaikalta, muovipussi kädessään ja alkaa kipittää kohti ovea juoksuvauhtia.

88.INT. TAMPEREEN KESKUSSAIRAALAN HUONE-PÄIVÄ 77'

Vastasynnyttänyt Marja makaa sairaalan sängyllä lapsi kainalossaan. Juice tulee sisään ja istuu sängyn viereen.

JUICE
Mää unohdin, että lapset on
noin pieniä.

MARJA
Mää keksin hyvän nimen.

JUICE
No?

MARJA
Johanna.

Juicen kasvoille ilmestyy varovainen hymy.

KUVA 17. Kohtauksien suora jatkumo (Pesonen 2018)

Kuvassa 17 on kohtaukset 87 ja 88. Näemme ensin, kuinka Juice saapuu sairaalan pihalle kohtauksessa 87, jonka jälkeen siirrytään suoraan kohtauksessa 88 sisälle sairaalaan potilashuoneeseen. Tämän kaltaisissa suorissa jatkumoissa on otettava huomioon, että hahmojen ulkonäkö sekä vaatetus pysyy mahdollisimman samanlaisena läpi tapahtumapaikkamuutoksen. Pukusuunnittelijan ja elokuvan puuvustajan on oltava tarkkaavaisia tämän kaltaisissa tilanteissa, jotta muutoksia kohtausten nopeassa siirtymässä eli niin sanottuja klaffivirheitä ei pääse syntymään. Muuten kohtauksiin pätee samankaltainen huomioiden kerääminen, kuin kuvassa 16 olevassa kohtauksessa.

Kuvan 17 kohtauksessa 87 Juicella on ulkona ollessaan kädessään kassi ja hänellä on suurella todennäköisyydellä päällään ulkotakki. Nämä täytyy huomioida, sillä siirryttäessä kohtaukseen 88 Juice saapuu ulkoa suoraan sisälle huoneeseen. Tässä vaiheessa pukusuunnittelija ja ohjaaja yleensä keskustelevat, kuinka suoraan kohtaukset toisiinsa nähden tapahtuvat eli onko Juice esimerkiksi kerennyt mahdollisesti riisua takkinsa matkalla huoneeseen vai juossut suoraan sisään. Tämän kaltaisiin päätöksiin ohjaaja sanoo viimeisen sanan. Marjan kohdalla kohtauksien jatkumo ei toteudu, sillä hänet nähdään ainoastaan potilashuoneessa ja hän on sängyllä potilasvaatteissa.

Kuvissa 16 ja 17 kaltaisen hahmokohtaisten huomioiden poimimisen pukusuunnittelija tekee käsikirjoituksesta ennen mitään muuta puvustukseen liittyvää. Tätä kutsutaan mediatuotannoissa käsikirjoituksen purkamiseksi. Purkaessaan käsikirjoituksen pukusuunnittelija usein säästää itseään ja tuotannon budjettia, sillä turhien hankintojen määrä vähenee radikaalisti.

Pukusuunnittelija purkaa käsikirjoituksen puvuston näkökulmasta, mutta samantyylliset periaatteet käsikirjoituksen purkamiseen perustuvat myös muille osastoille, kuten maskeeraukseen tai lavastukseen ja rekvisiittaan. Jokainen osasto vain poimii käsikirjoituksesta omaa osastoaan kiinnostavan informaation.

5.2 Käsikirjoitus ja hahmot

Oli sitten kyseessä lyhytelokuva-, sarja- tai elokuvakäsikirjoitus, kaikissa esiintyy aina hahmoja. Kun käsikirjoitusta tarkastellaan hahmojen kannalta, on jokaisella oma tyylinsä ja hahmoa määrittävät piirteet. Näitä määritteleviä piirteitä pukusuunnittelija pyrkii poimimaan käsikirjoituksista tekemänsä käsikirjoituspu-run avulla.

Hahmojen määrä vaihtelee käsikirjoitusten välillä yhdestä hahmosta, jopa kymmeniin. Mitä enemmän hahmoja on, sitä haastavammaksi pukusuunnittelijan työ muuttuu, sillä hahmo kohtaisia vinkkejä on määrällisesti enemmän poimittavaksi tekstistä. Lisäksi yhdellä hahmoilla on usein käsikirjoituksen edetessä erilaisia asukokonaisuuksia, jotta tarinan sisällä olevat päivät erottuvat toisistaan, kui-

tenkin jatkuvana yhdenmukaisena tyylinä. Tämän kaltainen tyyllinen jatkuvuus on otettava huomioon erityisesti elokuvissa ja sarjoissa, joissa hahmot esiintyvät pidempiä ajanjaksoja tarinan edetessä eteenpäin.

Hahmon piirteitä ovat esimerkiksi hahmon ikä, joka usein mainitaan, kun hahmo ensimmäisen kerran esiintyy käsikirjoituksessa. Uuden hahmon nimi on kirjoitettu isoilla kirjaimilla ja hahmon nimen perässä on usein sulkumerkeillä tai pilkuilla erotettuna hahmon ikä. Yksistään ikä ei vielä määrittele kaikkea, sillä onhan olemassa nuorekkaita vanhuksia ja vanhahtaviin vaatteisiin pukeutuneita nuoria. Ikä kuitenkin antaa suuntaa, sekä vahvistaa pukusuunnittelijan ensimmäistä mielikuvaa hahmosta.

Syventyessään hahmoon pukusuunnittelija pyrkii ottamaan selvälle, miten hahmo käyttäytyy tai millainen mentaliteetti hahmolla on? Dialogia, toimintatekstin vihjeitä ja muiden hahmojen suhtautumista kyseiseen hahmoon tarkastellessaan, pukusuunnittelija voi saada inspiraatiota puvustukseen. Lisäksi toimintatekstissä voi olla suoraa kuvailua hahmon vaatetuksesta ja hänen ulkonäöstään. Tällaista kuvailua voi esimerkiksi olla; *hän nostaa hameensa helmaa tai likaiset takin liepeet hipovat maata, ja hän tuo kuraa sisälle asuntoon*. Tämän kaltaiset huomiot kertovat paljon vaatteista, vaikka ne ovat myös hahmon toiminnan kuvausta.

Luettuaan käsikirjoituksen ja tehtyään siitä ensimmäisen purkunsa, pukusuunnittelija keskustelee usein myös ohjaajan kanssa. Ohjaajalla saattaa olla vahva mielikuva hahmosta ja tämän ulkonäöstä. Tässä tilanteessa pukusuunnittelija saa suoraa tietoa, miten ohjaaja näkee hahmon ja meneekö se yhteen hänen oman näkemyksensä kanssa. Suunnitelmissa täytyy siis ottaa huomioon myös ohjaajan näkemys.

Pitkäkestoiset sarjatuotannot poikkeavat elokuvien pukusuunnittelusta yleensä siinä, että usein pitkään sarjassa esiintyneillä hahmoilla on jo valmiiksi luotu tyyli, joka on edellisen suunnittelijan käsialaa. Näin ollen hahmolla saattaa olla jo laaja vaatevarasto ja asuja kerätään valmiista vaatevarastosta. Toki pukusuunnittelija voi tehdä hahmoille täydennystä jo olemassa olevaan vaatevarastoon, mutta täysin uutta tyyliä tällaiselle hahmolle ei voi luoda. Tällä tavalla pu-

kusuunnittelija on toiminut esimerkiksi Yellow Film & TV:n *Syke*-sarjassa, jonka kausia 7. ja 8. olen ollut mukana tekemässä.

5.3 Käsikirjoituksen paikat, vuodenajat ja vuosiluvut

Kohtauksen tapahtumapaikka voi vaikuttaa ratkaisevasti puvustukseen. Tapahtuuko käsikirjoituksen kohtaus sairaalassa vai uimarannalla vaikuttaa usein siihen, mitä hahmoilla on päällään. Tapahtumapaikan avulla pukusuunnittelija voi löyhästi päätellä, mitä puvustusta voidaan tarvita, mutta sekään ei ole kiveen hakattua. Uimarannalla voikin tapahtua yllättäviä ja hahmo kulkee siellä keskelä kesää toppavaatteissa tai sairaalassa on hahmo lenkkivaatteet päällään. Tämän kaltaiset muutokset on kuitenkin mainittu toimintatekstissä, josta pukusuunnittelija poimii suunnitelmiinsa lisää informaatiota. Pukusuunnittelija ei siis voi päätellä kohtauksen tapahtumapaikasta kaikkea, mutta saa siitä vahvasti suuntaa kohtauksen puvustukseen.

Kaikkea ei siis voi kohtauksen otsikossa mainitusta tapahtumapaikasta päätellä, mutta paikat kuten sairaala rajoittavat pukusuunnittelua joiltain osin. Sairaalan työntekijöillä on yleensä yhtenäiset työasut, jotka poikkeavat toisistaan hyvin pieniltä osin, kuten värein ja taskujen määrän suhteen, malli kuitenkin pääsääntöisesti pysyy samanlaisena. Usein niin sanotut työasut siis peilautuvat oikeisiin sairaaloihin. Sairaalassa olevien potilaiden asut usein myös peilataan todellisuuteen. Potilaalla on päällään vaate, joissa malli pysyy samana, mutta väri vaihtuu asun kokomerkin mukaan. Tähän pukusuunnittelija ei voi sairaala ympäristössä paljontaan vaikuttaa, mikäli haluaa ylläpitää illuusiota todellisudesta ja pysyä mahdollisimman todenmukaisissa asuissa.

Suomessa kuvausjaksot ovat usein kesällä, sillä silloin ulkokuvaukset on helppompaa toteuttaa. Kuitenkin jos elokuvan tai sarjan tarinankaari on pitkä voi vuodenaika vaihdella tarinan edetessä. On siis mahdollista, että pukusuunnittelija joutuu suunnittelemaan samalle hahmolle useita kokonaisuuksia sopien eri vuodenaikoihin. Vuodenaikaa ei kuitenkaan välttämättä mainita millään tavalla kohtauksen otsikoinnissa tai toimintatekstin yhteydessä. Tämä on usein käsikirjoituksessa olevan tarinan, ohjaajan sekä tuotannon yhteinen päätös, miten tarinan kaari jakautuu eri vuodenaajoille.

Vuosilukuja mainitaan vuodenajan tavoin hyvin harvoin kohtausotsikossa tai toimintatekstissä, sillä usein tarinat liittyvät suoraan nykyaikaan tai lähimenneisyyteen/-tulevaisuuteen. Mikäli kuitenkin tapahtumat on sijoitettu tietylle vuosikymmenelle, kuten 60-luvulle, olisi se hyvä mainita käsikirjoituksessa selkeästi. Muoti vaihtelee paljon eri vuosikymmeninä ja on usein todella tunnistettavaa. Tämän takia hahmojen puvustuksen kohdalla pukusuunnittelijan täytyy ottaa huomioon myös mihin aikakauteen hahmon tarina sijoittuu. Aikakausi tai vuosi on vahvasti määrittävä tekijä kaikkiin puvustuksellisiin asioihin, sillä jos hahmolle on 60-luvulla, 70-luvulla tulleen mallin tennarit, on pukusuunnittelija tehnyt pienen mukan puvustussuunnitelmassaan. Tämän tyyliset virheet kuitenkin usein jäävät katsojalta huomaamatta, eikä se tee elokuvasta huonoa.

Juice-elokuvan tapauksessa kohtausotsikointi oli tehty hyvin, sillä jo otsikossa oli selkeästi näkyvillä, mille vuosikymmenelle kohtaus sijoittuu. Tästä Pesosen tavasta tuoda tapahtumavuosi esille jo kohtausotsikossa on esimerkkinä kuva 18, joka on ote *Juice*-elokuvan käsikirjoituksesta. Tämän elokuvan kohdalla vuosiluvut ovat olleet hyvä lisä, sillä tarina liittyy vahvasti Juice Leskisen elämään, ja tämän takia vuosiluvut määrittelevät selkeämmin elämän eri vaiheita. Vuosiluvut kertovat myös käsikirjoituksen lukijalle, milloin elokuvassa tulee taikuma tai montaasi.

8.INT. JUANKOSKEN SEURAKUNTATALO-PÄIVÄ 1960

Isä ja poika Leskinen, nousevat pöydän alta. Ilmeet ovat asiaankuuluvan vähäeleisiä.

Jussi jatkaa keiton syömistä. Hän vilkaisee totista isäänsä, joka iskee pojalleen nopeasti silmää, kun muiden katset eivät sitä huomaa.

*9A.EXT. JUANKOSKEN TEATTERIKERHON EDUSTA-PÄIVÄ 1961

Pieni Jussi juoksee sisään teatterikerhoon.

**9B.INT. JUANKOSKEN TEATTERIKERHO-PÄIVÄ 1961

Pienen kylän teatterikerhon lavalla on pari vanerilavasteseinää tupaa edustamassa. Ollaan Tukkijoella-näytelmän harjoituksissa, siviilit päällä, ilman rooliasuja. HARRASTELIJANÄYTTÉLIJÄT lämmittelevät vitsiä heittämällä, ennen kuin päästään asiaa. Heidän joukossaan lavan keskellä soittaa huuliharppuaan Jussin isä.

KUVA 18. *Juice*-elokuvan käsikirjoituksen kohtausotsikointi ja vuosiluvut (Pesonen 2018)

5.4 Mitä muuta käsikirjoitus kertoo?

Toimintateksti on pukusuunnittelijan työkannalta hyvä tiedonlähde hahmoihin, sillä usein toimintatekstiin eksyy toiminnan kuvausta, joka liittyy vaatteisiin tai vaatteita on muuten vain kuvailtu toimintatekstin ohessa. Tästä esimerkkinä on kuva 19, jossa olevassa toimintatekstissä on maininta, millaiset vaatteet elokuvan päähenkilöllä Juice Leskisellä on kohtauksessa. Tällä elokuvan käsikirjoittaja Pesonen pyrkii kuvailemaan hahmoa selkeästi ja kuvaavasti.

19.INT. JUICEN OPISKELIJA-ASUNTO TAMPEREELLA-AAMU 72'

Olemme saapuneet 1970-luvun alkuun. Nuorukainen katsoo itseään opiskelijaboksinsa peilistä.

Hän on solakka, pitkätukkainen Juankoskelta Tampereelle kieliä opiskelemaan saapunut, nuorukaiseksi varttunut ja Jussi-nimestä luopunut Juice. Hänen farkkunsä ovat niin repaleiset, että takamus paistaa läpi ja hänen lattialla makaava hippitakkinsa on likainen, mutta ei niin likainen, kuin hänen pitkät hiuksensa.

KUVA 19. Juicen vaatteiden kuvaus toimintatekstissä (Pesonen 2018)

Kuvassa 19 olevan hahmokuvausten kaltaisia asioita pukusuunnittelija pyrkii poimimaan käsikirjoituksesta. Poimittuaan useita kuvauksia pukusuunnittelija saa inspiraatiota sekä vahvistaa omaa mielikuvaansa hahmosta koko tarinan kaaren ajalle.

Juicen hahmon kohdalla erikoista on kuitenkin se, että on jouduttu ottamaan huomioon historiallisen henkilön omankin tyylin. Juicesta on tarjolla paljon kuvamateriaalia, jota on käytetty inspiraationa puvustuksen suunnittelussa. Kuitenkaan elokuvassa ei ole pyritty täysin totuuden mukaiseen ja samanlaiseen tyyliin, sillä se oli ohjaajan linjaus elokuvasta ja sen tyylistä. Ohjaajan mukaan *Juice*-elokuva on todellisuuteen pohjautuva fiktiivinen elokuva.

6 POHDINTA

Aloittaessani opinnäytetyöprosessia minulla ei ollut vielä kokemusta ammattituotantojen tekemisestä. Opinnäytteen siirtyessä pidemmälle minulle alkoi tulla enemmän työkokemusta media-alan projekteista. Kokemuksen lisääntyminen on vaikuttanut erityisesti siihen, miten analysoin ja luen käsikirjoitusta ja pystyn arvioimaan hieman erityylisten käsikirjoitusten eroja. Olen oppinut kiinnittämään huomiota sellaisiin seikkoihin käsikirjoituksissa, joita olen pitänyt itsestäänselvyyksinä. Lisäksi olen tutkinut tarkemmin käsikirjoituksen rakennetta. Tuntemus ja tiedostaminen on siis avannut tarkastelemaan ja huomiomaan pukusuunnittelijan työnkuvaan ja käsikirjoitukseen liittyviä eri osa-alueita syvällisemmin.

Pukusuunnittelijan työ on moninaista ja vaihtelevaa. Se antaa tekijälleen jatkuvasti uusia haasteita. Puvustajana toimiessani olen päässyt lähelle pukusuunnittelijaa ja huomannut, että työ on haastavaa siksikin, että jokainen käsikirjoitus on erilainen. Lisäksi pukusuunnittelijan täytyy ottaa työssään huomioon useita seikkoja ja pyrkiä saumattomaan yhteistyöhön käsikirjoituksen, elokuvan tai sarjan ohjaajan sekä tuotannon muiden osastojen kanssa. Tuotannon aikana pukusuunnittelija on kaiken suunnittelullisen vastuun lisäksi puvuston päällikkö, jonka alaisuudessa puvustaja, assistentti ja puvuston harjoittelijat ovat.

Pukusuunnittelijaa ja pukusuunnittelua käsittelevän aihealueen lisäksi olen päässyt tutustumaan ensin teoriassa ja sitten käytännön esimerkkien kautta käsikirjoittajan työhön ja käsikirjoitukseen. Käsikirjoittajan perimmäinen tarkoitus on saada tarina paperille, ja kertoa se muille niin kuin sen itse näkee kuvitelmissaan. Käsikirjoitusformaatti on oiva työväline auttamaan käsikirjoittajaa tarinan jakamisessa muille ja se on tärkeä työväline koko tuotantoryhmälle pukusuunnittelija mukaan lukien. Työn ydin liittyy vahvasti käsikirjoitukseen, sillä hyvä käsikirjoitus kertoo parhaimmillaan kaiken, mitä pukusuunnittelijan on hyvä tietää.

Tämän opinnäytetyön tekeminen on avannut silmiäni käsikirjoitusten purkamiseen ja tutkimiseen erityisesti pukusuunnittelijan näkökulmasta, mutta myös muuten. Olen entistä enemmän kiinnostunut analysoimaan erilaisia käsikirjoit-

tuksia ja vertailemaan niiden eroja. Olen mielestäni onnistunut siinä, mihin pyrin aloittaessani opinnäytteeni kirjottamisen eli avaamaan pukusuunnittelijan käsikirjoituspurkua selkeämpään muotoon. Pukusuunnittelijan ja käsikirjoituksen välinen suhde on tärkeä osa suunnitteluprosessia ja tutkimista voikin vielä syventää tekemällä vertailua, kuinka tv-, elokuva- ja esittävän taiteen tuotantojen käsikirjoitukset ja pukusuunnittelu poikkeavat toisistaan tai erilaisten puvustuksellisten symbolistisien tulkintojen tutkimiseen käsikirjoituksissa.

LÄHTEET

Kirjalähteet

Aaltonen, J. 2018. Käsikirjoittajan työkalut. Tampere: SKS.

Hauge, M. 1991. Writing screenplays that sell. New York: HarperPerennial.

Vacklin, A. & Rosenvall, J. 2015. Käsikirjoittamisen taito. Helsinki: Like kustannus Oy.

Internetlähteet

Aaltonen, J. Käsikirjoittaminen on helppoa. Elokuvantajun artikkelisarja. Luettu 9.5.2020.

http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/aaltonen_johdanto.jsp

Ammattinetti, Pukusuunnittelija. Luettu 6.5.2020.

http://www.ammattinetti.fi/ammattit/detail/153_ammatti

Teatteri- ja mediatyöntekijöiden liitto. 2017. Elokuva-alan ammattitermien määrittelyä. Luettu 9.5.2020 <https://www.teme.fi/fi/ajankohtaista-set/elokuva-alan-ammattien-maaritelmia/>

Kuvat

KUVA 1. Puvusto eli pukusuunnittelijan ja puvuston työntekijöiden työtila. Paikana monitoimitalo Tampereella. Henna Yli-Hukka 2018

KUVA 2. Ensimmäinen sivu elokuvakäsikirjoituksesta. Lyhytelokuva Tapahtukoon sinun tahtosi. Käsikirjoituksen kirjoittanut Emma-Lotta Kiuru 2018

KUVA 3. Hahmojen ensimmäinen esiintyminen käsikirjoituksessa. Lyhytelokuva Tapahtukoon sinun tahtosi. Käsikirjoituksen kirjoittanut Emma-Lotta Kiuru

KUVA 4. Kohtausotsikko käsikirjoituksessa. Lyhytelokuva Tapahtukoon sinun tahtosi. Käsikirjoituksen kirjoittanut Emma-Lotta Kiuru 2018

KUVA 5. Toiminta- eli actionteksti. Lyhytelokuva Tapahtukoon sinun tahtosi. Käsikirjoituksen kirjoittanut Emma-Lotta Kiuru

KUVA 6. Hahmojen välinen dialogi eli hahmojen puhe. Lyhytelokuva Tapahtukoon sinun tahtosi. Käsikirjoituksen kirjoittanut Emma-Lotta Kiuru

KUVA 7. Esimerkki CUT TO BLACK, FADE IN ja FADE OUT käytöstä *Juice*-elokuvan käsikirjoituksessa. Elokuva Juice. Käsikirjoituksen kirjoittanut Antti Heikki Pesonen 2018. Tuotantoyhtiö: Yellow Film & TV.

- KUVA 8. Ote avustajien puvustussuunnitelmasta *Juice*-elokuvasta, 60-luku. Elokuva Juice. Puvustussuunnitelman tehnyt Susse Roos 2018. Tuotantoyhtiö: Yellow Film & TV.
- KUVA 9. Otteita *Juice*-elokuvan avustajien puvustussuunnitelmasta. Nuorisoa ja koululaisia 80-luvulla. Elokuva Juice. Puvustussuunnitelman tehnyt Susse Roos 2018. Tuotantoyhtiö: Yellow Film & TV.
- KUVA 10. Hahmojen vaatekaapit tuotannon puvustossa. *Syke*-sairaalarjan studion puvusto. Kuva: Henna Yli-Hukka
- KUVA 11. Lääkärien ja hoitajien asut ja niiden erot. Televisiosarja *Syke* kausi 7. Esittäjä: Ruutu+. Tuotantoyhtiö: Yellow Film & TV 2020.
- KUVA 12. Leikkaussali varusteet *Syke*-sarjassa. Televisiosarja *Syke*, kausi 7. Esittäjä Ruutu +. Tuotantoyhtiö: Yellow Film & TV 2020
- KUVA 13. Ote *Tapahtukoon sinun tahtosi* elokuvan puvustussuunnitelmasta. Lyhytelokuva *Tapahtukoon sinun tahtosi*. Suunnitelma: Henna Yli-Hukka 2018.
- KUVA 14. *Ferryman - Lautturi* elokuvan concept art hahmosuunnittelua päähenkilöille. Vasemmalla *Ferryman* ja oikealla *Hellikki*. Lyhytelokuva *Ferryman – Lautturi*. Yhteistyö University of the arts London koulun kanssa. Kuva: Concept artist Oona Laasko 2017
- KUVA 15. *Ferryman - Lautturi* elokuvan valmis puvustus. Lyhytelokuva *Ferryman – Lautturi*. Yhteistyö University of the arts London koulun kanssa. Kuva: Henna Yli-Hukka 2017
- KUVA 16. Käsikirjoituksen huomioita sekä puvustajaa mahdollisesti kiinnostavat seikat. Elokuva Juice. Käsikirjoituksen kirjoittanut Antti Heikki Pesonen 2018. Tuotantoyhtiö: Yellow Film & TV.
- KUVA 17. Kohtauksien suora jatkumo. Elokuva Juice. Käsikirjoituksen kirjoittanut Antti Heikki Pesonen 2018. Tuotantoyhtiö: Yellow Film & TV.
- KUVA 18. *Juice*-elokuvan käsikirjoituksen kohtausotsikointi ja vuosiluvut. Elokuva Juice. Käsikirjoituksen kirjoittanut Antti Heikki Pesonen 2018. Tuotantoyhtiö: Yellow Film & TV.
- KUVA 19. Juicen vaatteiden kuvaus toimintatekstissä. Elokuva Juice. Käsikirjoituksen kirjoittanut Antti Heikki Pesonen 2018. Tuotantoyhtiö: Yellow Film & TV.