

Amanda Pulliainen

SANO SE
Pukusuunnittelu ja toteutus
Teatterikorkeakoulun näytelmään

Opinnäytetyö

Muotoilija

Muoti ja puvustus

2022



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Muotoilija (AMK)
Tekijä/Tekijät	Amanda Pulliainen
Työn nimi	SANO SE – Pukusuunnittelu ja toteutus Teatterikorkeakoulun näytelmään
Toimeksiantaja	Teatterikorkeakoulu, Taideyliopisto
Vuosi	2022
Sivut	87 sivua, liitteitä 15 sivua
Työn ohjaaja	Seija Kiuru-Lavaste

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön aiheena on pukusuunnittelu ja sen toteutus Teatterikorkeakoulun näytelmään *Sano se*. Työn tavoitteena oli luoda harmoninen ja visuaalisesti kiinnostava puvustuskokonaisuus hidastempoiseen melankoliseen koomiseen näytelmään, jonka estetiikka on tunkkaisen nostalgista ja saanut inspiraationsa näytelmän arkisurrealistisista piirteistä. Näytelmän ensi-ilta on Teatterikorkeakoulussa Helsingissä huhtikuussa 2022.

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia ja tehdä havaintoja pukusuunnittelun visuaalisista keinoista ja puvustuskokonaisuuden harmonisuudesta sekä suhteessa lavastukseen. Työssä tutkitaan värien merkityksiä pukusuunnittelussa, mitä niillä voidaan ilmentää, korostaa ja kertoa hahmoista, heidän taustastaan ja suhteestaan muihin hahmoin ja dramaturgisessa mielessä. Lisäksi opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, mitä pukusuunnittelussa tulee huomioida, kun näytelmä tehdään ensemblenä.

Suunnitteluprosessin apuvälineenä käytettiin Michael J. Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia (1987), jossa suunnitteluprosessi etenee seitsemän vaiheen kautta. Käsikirjoitus ja roolianalyysiin sovellettiin Pirjo Kanervan ja Viivi Viirangon (1997) sekä Gilletten (1987) analyysimetodeja. Muita tutkimusmenetelmiä olivat dokumentointiaineiston analyysi, havainnointi ja haastattelu, joiden avulla tutkittiin esimerkiksi puvustuksen visuaalisia keinoja, värien merkityksiä, puvustuksen yhtenäisyyttä ja asujen toimivuutta.

Työn lopputuloksena syntyi tyyllilajilleen uskollinen puvustuskokonaisuus, jossa on tehty paljon visuaalisesti kiinnostavia väri- ja tyyllivalintoja luomaan yksityiskohtainen ja harmoninen kokonaisuus. Valinnoilla on pyritty siihen, että vähäpuheisessa näytelmässä katsoja voi tehdä syvällisempiä tulkintoja hahmoista ja tarinasta puvustuksen kautta. Opinnäytetyön lopputuloksena syntyi havaintoja ensemble-työskentelystä ja sen haasteista pukusuunnittelijan näkökulmasta, josta voi olla hyötyä muille pukusuunnittelijoille, jotka työskentelevät ensemble-näytelmässä.

Asiasanat: pukusuunnittelu, teatteri, näytelmä, harmonia, ensemble

Degree	Bachelor of Culture and Arts
Author (authors)	Amanda Pulliainen
Thesis title	SANO SE - Costume design for a play by Theatre Academy Helsinki
Commissioned by	Uniarts Helsinki's Theatre Academy
Time	2022
Pages	87 pages, 15 pages of appendices
Supervisor	Seija Kiuru-Lavaste

ABSTRACT

The objective of this thesis was to design costumes for a play called *Sano se*. The aim was to create harmonious and visually interesting costume design for a play which is slow and in which the style of the play is melancholy comic. The aesthetic of the play's atmosphere is run down and nostalgic, inspired by the everyday surrealistic style that is present in the play. The premiere of the play will be at Theatre Academy in Helsinki in April 2022.

The purpose of the thesis was to examine and make observations of the visual means of costume design, researching into the harmony of the costume ensemble and in relation to staging. The thesis also explores the meanings of colours in costume design, what can be portrayed, accentuated and told of the character, their background and relationship between other characters but also narratively. In addition the aim was to examine ensemble-working in the costume designer's perspective.

The thesis uses J. Michael Gillette's (1987) theatre design and problem solving model where the costume design process proceed's with seven steps. Pirjo Kanerva and Viivi Viirango's (1997) and Gillette's (1987) analysing methods were used for the script and role analysis. The other research methods in the thesis were document analysis, observation and interview.

The play's costume design was consistent with the style of the play, this included widely visually interesting colour and style choices to create detailed and harmonic ensemble. As the play had very few spoken lines, the aim was to allow the viewer to deeply understand the characters and the narrative of the play through the costume design. The result of the thesis came up with observations and challenges of ensemble-working that may be beneficial for other costume designers who are designing costumes for ensemble play.

Keywords: costume design, theatre, play, harmony, ensemble

SISÄLLYS

KESKEISET KÄSITTEET	6
1 JOHDANTO	7
2 LÄHTÖKOHDAT	9
3 TUTKIMUSASETELMA JA -MENETELMÄT	12
3.1 Käsitekartta.....	12
3.2 Viitekehys	14
3.3 Tutkimuskysymykset.....	15
3.4 Tutkimusmenetelmät	17
3.4.1 Gilletten suunnittelumalli	17
3.4.2 Dokumenttiaineiston analyysi	19
3.4.3 Haastattelu.....	21
3.4.4 Havainnointi	22
4 PUKUSUUNNITTELUPROSESSI JA SEN TOTEUTUS.....	23
4.1 Pukusuunnittelun lähtökohdat.....	24
4.1.1 Käsikirjoituksen analyysi	25
4.1.2 Roolianalyysi.....	27
4.2 Tunnelmakollaasit.....	29
4.3 Värien merkityksiä	33
4.4 Haudontavaihe.....	34
4.5 Värikartta ja kohtauksittain etenevä värikartta	34
4.6 Hahmolakanat ja luonnoksia.....	37
4.6.1 Päähahmot	38
4.6.2 Muut hahmot.....	51
4.7 Toteutus.....	55
4.8 Arviointi.....	57
5 ANALYYSI PUKUSUUNNITTELUPROSESSISTA.....	58
6 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS	60

7	JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO.....	62
8	POHDINTA.....	66
	LÄHTEET.....	68
	KUVALUETTELO	70
	TAULUKKOLUETTELO.....	72

LIITTEET

Liite 1. Haastattelukysymykset

Liite 2. Havainnointirunko

Liite 3. Ohjeistukset puvustolle

Liite 4. Nuoren ohikulkijan ja Jumppaopettajan hahmolakanat

Liite 5. Kuvia lopullisesta puvustuksesta

Liite 6. Ohjaajan arviointi

KESKEISET KÄSITTEET

Ensemble, ensemble

Teatteriryöryhmä, joka ei perustu tähtinäyttelijöille tai hierarkioille, vaan kaikki näyttelevät myös sivurooleja (Ensemble 2018). Ensemble-työskentelyssä näytelmästä pyritään saamaan mahdollisimman yhtenäinen (Eurooppalaisen teatterin historiaa s.a.).

Harmonia, harmony

Asiat ja elementit sopivat ja sulautuvat hyvin yhteen muodostaen yhtenäisen kokonaisuuden välttäen ristiriitaisia tai yhteensopimattomia kontrasteja (Gillette 1987, 73).

Monokromaattisuus

Monokromaattisuus eli yksiväriharmonia. Monokromaattinen väritys on väriskeema, joka koostuu yhden värin eri sävyistä (Monochromatic Color: Definition, Schemes & Examples 2021). Se syntyy siten, että perusväriin lisätään vaihteleva määrä mustaa tai valkoista (Revonkorpi 2005).

Pukusuunnittelija, costume designer

Pukusuunnittelija on vastuussa näyttelijöiden visuaalisesta ulkomuodosta, joka pitää sisällään niin näkyvät vaatteet ja asusteet kuin näkymättömät asun osat, kuten korsetit ja toppaukset. Suunnittelun lisäksi asujen toteutuksen valvominen kuuluu pukusuunnittelijan työnkuvaan. (Costume designer 2021.)

Teatterikorkeakoulu (Teak), Theatre academy

Helsingin taideyliopiston yksi akatemioista, joka on Suomen suurin teatteri- ja tanssialaa edustava oppilaitos (Teatterikorkeakoulu s.a).

Väriharmonia, colour harmony

Käytettävien värien yhteensopivuus keskenään (Revonkorpi 2005). Yhdistelmä värejä, jotka tuottavat yhdessä vaikutuksen, jota tekijä yhdistelmältä haakee (Arnkil 2007, 118).

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on pukusuunnittelu ja pukusuunnitteluprosessin kuvaus Teatterikorkeakoulun näytelmään *Sano se*. Näytelmä tehdään ensambelenä, jolla tässä yhteydessä tarkoitetaan teatterityöryhmää, joka toimii tiiviisti yhdessä yhteisen päämäärän eteen tukien jäseniään, yksilösuorituksen korostamisen sijaan. Työn tavoitteena on luoda harmoninen ja visuaalisesti kiinnostava puvustuskokonaisuus ja tutkia ensemble-työskentelyä pukusuunnittelun näkökulmasta. Ensemblessä pyritään tasa-arvoiseen ilmapiiriin ja vastuuta jaetaan tasapuolisesti (Hishon. s.a). Siihen kuuluu koko työryhmä: näyttelijät, suunnittelijat ja ohjaaja. Konkreettisesti ensemble-työskentely näkyy siten, että näyttelijät näyttelevät tasapuolisesti pienempiä sivurooleja, joita on tässä näytelmässä melko paljon. Sen lisäksi ensemble-työskentelylle on tyypillistä, että suunnittelutyötä, yhteistä analyysiä, ajatuksien vaihtoa ja ongelmien ratkomista tehdään alusta asti paljon yhdessä sen sijaan, että kunkin osa-alueen suunnittelija työskentelisi yksin omissa oloissaan. Näyttelijät otetaan myös mukaan ideoimaan ja luomaan hahmoa ja sen puvustusta (Fenstermaker 2018). Näytelmän ensi-ilta on Teatterikorkeakoulussa Helsingissä 7. huhtikuuta 2022.

Kyseessä on toinen pukusuunnittelutyöni teatteriin. Edellinen produktio, jossa olin pukusuunnittelijana, oli myös Teakin ja se tehtiin devising-menetelmällä. Devising-menetelmä on yksi soveltavan teatterin työtavoista, jossa teatteri ikään kuin luodaan tai keksitään uudelleen ja se muuttuu aina tekijöidensä mukaan. Se on myös ryhmä- ja prosessikeskeistä teatteria, kuten ensemble. Devisingissa ennalta laadittua käsikirjoitusta ei kuitenkaan ole vaan käsikirjoitus syntyy harjoitusprosessin aikana, ryhmän synnyttämänä ja valituista lähtökohdista. (Mitä on Devising? s.a.). Ensemble-työskentely ei ole minulle entuudestaan tuttua. Pukusuunnittelussa minua kiinnostaa juuri sen visuaalisuus ja kokonaisvaltainen elämyksellisyys yhdessä lavastuksen, valojen, äänen ja näyttelijätyön kanssa. *Sano se* -näytelmän pukusuunnittelussa minua kiinnostaa erityisesti puvustuskokonaisuuden yhtenäisyys ja värien harmonisuus, sekä realismista irrottautuminen hienovaraisesti. On kiinnostava luoda pukusuunnittelua vahvasti värien ja materiaalien kautta, ja löytää keino luoda puvustuksesta visuaalinen elämys, jossa puvustus ja lavastus sulautuvat harmonisesti yhteen.

Opinnäytetyössäni värien ja värimaailman tutkiminen sekä analysointi on tärkeä tutkimuskohde, jotta pystyn luomaan visuaalisesti kiinnostavan ja harmonisen puvustuksen. Toinen tärkeä tutkimuskohde on pukusuunnitteluprosessi, kuinka se etenee ja mitä ensemble-työskentely tarkoittaa pukusuunnittelijan näkökulmasta, miten se vaikuttaa suunnittelutyöhön ja mitä erityistä suunnittelutyössä tulee huomioida. Aiheesta löytyy heikosti tietoa tai aiempia tutkimuksia ja opinnäytetöitä pukusuunnittelijan näkökannalta, joten koin aiheen kiinnostavaksi ja hyödylliseksi tutkimuskohteeksi myös muille pukusuunnittelijoille. Prosessissa korostuu yhteistyön merkitys, kun tavoitteena on luoda visuaalisesti vaikuttava kokonaisuus, jonka tulee toimia värimaailmaltaan ja tyyliiltään hyvin yhteen lavastuksen kanssa. Teatteriesityksen suunnitteleminen on sulautumista toisten suunnittelijoiden ideoihin, mutta ne yhteiset ja jaetut ideat tukevat myös yksittäisen taitelijan kuten pukusuunnittelijan suunnittelutyötä ja käsialaansa (Räbinä 2019, 128). Opinnäytetyön lopputulos on kuvaus pukusuunnitteluprosessista ensemblenä tehtyyn näytelmään, jossa pyritään visuaalisesti kiinnostavaan ja harmoniseen lopputulokseen, sekä lopullisen puvustuskokonaisuuden kuvaus kuvin ja sanallisesti.

Tutkimusmenetelmikseni valitsin J. Michael Gilletten suunnittelu ja ongelmanratkaisumallin suunnitteluprosessin strukturoinnin apuvälineeksi. Sen lisäksi muita tutkimusmenetelmäni ovat dokumentointiaineiston analyysi, havainnointi ja haastattelu. Dokumentointiaineistoa ovat kirjallinen aineisto sekä kuva- ja audiovisuaalinen aineisto. Kuva- ja audiovisuaalinen aineisto toimivat puvustuksen värimaailman tutkimisessa ja suunnittelun apuvälineinä, sekä inspiraationlähteinä värimaailmalle, puvustuksen yleiselle tyyliille ja roolihahmojen tyyliille. Kirjalliseen aineistoon kuuluu näytelmäteksti, josta olen tehnyt käsikirjoitus- ja roolianalyysit. Muuta kirjallista aineistoa ovat esimerkiksi värejä ja niiden merkityksiä käsittelevät kirjat. Havainnointia tulen käyttämään harjoituskaudella visuaalisuuden tutkimisessa hahmottaakseni esimerkiksi puvustuksen yhtenäisyyttä ja värimaailman harmonisuutta keskenään, sekä lavastusta vasten. Haastattelun avulla pyrin saamaan tietoa, mitä mieltä ohjaaja, muu työryhmä ja näyttelijät ovat puvustuksesta sekä kuinka he kokevat sen. Lisäksi saan selville rooliasujen muutos- ja muokkaustarpeet. Ylipäätänsä haastatteleamalla saan laajemmin eri näkökulmia ja ajatuksia kaikkiin suunnitteluun ja

puvustukseen liittyviin asioihin, joita en itse välttämättä huomaisi tai tulisi ajatelleeksi.

2 LÄHTÖKOHDAT

Opinnäytetyöni on produktiivinen. Produktio on Teatterikorkeakoulun suunnittelun ja ohjauksen koulutusohjelmien opiskelijoiden kandidivaiheen lopputyö. Näytelmä on tyyliltään melankolisen koominen ja siinä on arkisurrealistisia sekä tragikoomisia piirteitä. Myös Brechtin eepisen teatterin piirteitä on havaittavissa, kun yleisö on asetettu keskelle näytelmää, näytelmä on hidastempoinen ja siinä on puhetta suhteellisen vähän, mutta paljon akustista musiikkia ja laulunumeroita (Bertolt Brecht — elämä, teokset ja vaikutus s.a). Näytelmäkirjoittaja Arda Yildirim (2021, 1) kirjoitti näytelmätekstiin huomion, että soisi repliikeille ja tilanteille tuskallisen paljon aikaa ja tilaa niin, että katsoja joutuu välillä ajattelemaan, onko joku esityksessä unohtanut vuorosanansa. Se tiivistää hyvin, millainen näytelmästä on tulossa. Puvustuksen kannalta ajattelen, että katsojalle annetaan paljon aikaa tehdä havaintoja ja tulkintoja asioista, joita ei sanota ääneen. Sen vuoksi koen, että näyttelijöillä on myös paljon tilaa kertoa hahmojen tarinaa puvustuksen kautta.

Näytelmä sijoittuu useammalle vuosikymmenelle alkaen vuodesta 1964 päättyen 2010-vuosikymmenen alkupuoliskolle. Näytelmässä siirrytään kahdessa kohtauksessa muistoihin vuosikymmeniän taaksepäin. Pukusuunnittelussa halusin ottaa huomioon menneet vuosikymmenet niin yleisessä tyylissä kuin värimaailmassa, kuitenkin korostamatta niitä liikaa, jotta tyyli olisi kuitenkin suhteellisen ajaton. Ajatukseni on, että menneet vuosikymmenet voivat näkyä yleisesti puvustuksessa viitteellisinä häivähdyksinä sen sijaan, että hahmot olisivat suoraan sijoitettu tyyliltään tietylle aikakaudelle lukuun ottamatta ensimmäistä kohtausta, jossa tyyli on korostuneemmin sijoitettu menneisyyteen. Ensemble-työskentelyn suurimpana haasteena koen lukuisat asujen vaihdot sekä Turbaduuri-hahmo, jota esittää useampi eri näyttelijä eri kohtauksissa. Selvennykseksi sanottakoon, että Turbaduuri on trubaduuri, mutta hahmo on näytelmätekstissä tarkoituksella Turbaduuri-niminen.

Työryhmä ja yhteistyökumppanit

Taiteelliseen työryhmään kuuluu itseni lisäksi ohjaaja Ida Kronholm, näytelmäkirjailija Arda Yildirim, valosuunnittelija Rasmus Strandell ja lavastaja Anni Hernetkoski. Näyttelijät ovat: Emmi Ranta-Ojala, Lasse Viitamäki ja Senna Vodzogbe Tampereen yliopiston teatterityön tutkinto-ohjelmasta sekä Akseli Ilvesniemi, Samuel Onatsu ja Emma Pälsynaho Teakista. Työn asiakas on Teatterikorkeakoulu, jonka puvuston yhteyshenkilönä toimii puvustopäällikkö Kati Mantere ja puvuston tukihenkilönä on Sirpa Luoma. Produktion tuottajana toimii Salli Berghäll.

Työn tavoite

Tavoitteena on luoda visuaalisesti kiinnostava, yhtenäinen ja harmoninen pukusuunnittelu, jossa kunkin hahmon rooliasu heijastaa tyyliltään ja värimaailmaltaan heidän persoonaansa. Harmonialla tarkoitan yleistä yhteensopivuutta, se ei tarkoita sitä, että kaikkien muotojen, linjojen ja värien tulisi noudattaa tiukkarajaisesti tiettyä tyyliä, värimaailmaa tai muotokieltä (Gillette 1987, 73). Tavoitteenani on luoda tunkkaisen nostalginen ja retrotyyliä henkivä kokonaisuus, joka on tunnelmaltaan ja värimaailmaltaan yhtä lavastuksen kanssa siten, etteivät hahmot näytä irrallisilta taustastaan vaan sulautuvat siihen. Retrotyylillä tarkoitan asuja, joissa on tyyllillisiä viitteitä menneiltä vuosikymmeniltä ja joka luodaan käyttämällä esimerkiksi Vintage-vaatteita ja mukailaan menneiden aikojen tyyliä ja värimaailmaa. Tiivis yhteistyö lavastuksen kanssa on tärkeää, jotta yhteinen linja säilyy läpi prosessin. Pukusuunnittelun toteutuksen lisäksi tavoitteenani on tutkia ja tehdä havaintoja pukusuunnitteluprosessista ensemble-työskentelyssä.

Budjetti

Teak rahoittaa produktion, jolle on asetettu 2000 euron kokonaisbudjetti. Siihen sisältyy puvustus, maskeeraus, lavastus, tarpeisto, kuvauspalkkio ja muut mahdolliset menot. Tarkkaa budjettia ei ole määritelty erikseen puvustukselle, mutta kaikki tarvittava varmasti saadaan hankittua. Isoin osa budjetista menee varmasti lavastukseen. Puvuston suurta ja monipuolista vaatevarastoa saan käyttää vapaasti. Puvuston henkilökunta auttaa ompelutöissä, korjauksissa,

muokkauksissa ja vaatteiden huollossa näytelmälle määriteltyjen resurssien mukaan.

Aikataulu

Olen tehnyt produktiolle suuntaa antavan aikataulun (taulukko 1), johon olen listannut tärkeimmät päivämäärät sekä sen, kuinka asiat ja tehtävä ajoittuvat viikoille 1–16.

Tehtävät/viikot	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Aineistoon perehtyminen & tiedonhaku																
Suunnittelua/ luonnostelua/ tunnelmataulujen tekoa																
Työryhmän palaveri, raamipalaverit ja mallipalaveri		13.1	19.1				18.2									
Ennakkosuunnittelu-jakso																
Vaatteiden keräilyä																
Harjoitusjakso																
Ensi-ilta														7.4		
Esityksiä																
Projektin loppu: vaatteiden palautus puvustoon & palautekeskustelu																22.4

Taulukko 1. Produktion aikataulu (Pulliainen 2022)

Ensimmäiset kolme viikkoa tulee olemaan pääasiassa aineistoon perehtymistä ja sen keräämistä sekä tiedonhakuja. Suunnittelu, tunnelmataulujen luonti ja asujen luonnostelu asettuu viikoille 2–7. Työryhmän ja tuotannon palaverit ovat viikoilla 2–3 ja 7. Ohjaajan ja suunnittelijoiden ennakkosuunnittelu-jakso ajoittuu viikoille 3–6. Vaatteiden keräily puvustosta painottuu viikoille 5–8. Harjoittelujakso asettuu viikoille 9–14. Ensi-ilta on 7.4 ja esitykset jatkuvat viikolle 16. Projektin loppu on 22.4, jolloin on vaatteiden palautus ja palautekeskustelu. Monet asiat tapahtuvat lomittain ja jatkuvat myös myöhemmässä vaiheessa, mutta ajoituksen pääpaino tulee olemaan kuitenkin taulukon mukainen.

3 TUTKIMUSASETELMA JA -MENETELMÄT

Työn tutkimusasetelmaa kuvatakseni käytin käsitekarttaa ja viitekehystä. Työn toteuttamiseksi käytän kvalitatiivisia eli laadullisia tutkimusmenetelmiä, joita olivat Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli, dokumenttiaineiston analyysi, havainnointi ja haastattelu. Laadullinen tutkimus koostuu hyvin monenlaisista tutkimusperinteistä ja lähestymistavoista. Niillä on erilaisia oletuksia todellisuuden luonteesta ja siitä, millaisilla keinoilla sitä on hyvä analysoida. Laadullinen tutkimus on aina empiiristä eli erilaisiin aineistoihin ja niiden analyysiin perustuvaa, sulkematta pois teoreettisuutta. Empiiristä laadullista tutkimusta ei voi tehdä ilman jonkinlaisia teoreettisia kiinnekohtia. (Kallinen & Kinnunen 2021.)

3.1 Käsitekartta

Käsitekartta auttaa jäsentelemään ja hahmottamaan kokonaisuutta, näkemään yhteyksiä aiheiden välillä sekä laittamaan niitä tärkeysjärjestykseen. Sen avulla voi analysoida pukusuunnitteluun liittyviä ja siihen vaikuttavia tekijöitä (Anttila 2014, 6.1.2.1). Lähdin purkamaan pukusuunnittelutyöhöni vaikuttavia tekijöitä mind mapiin (kuva 1). Mind map kehittyi sitä mukaan, kun kokonaisuus alkoi hahmottua ja suunnitteluun vaikuttavat tekijät alkoivat selvitä.



Kuva 1. Mind map (Pulliainen 2022)

Käsittekartan keskiössä on päätavoite pukusuunnittelu, ja sen ympärille olen kerännyt päätekijät: **materiaalit, värit, tyyli, työskentely ja toteutus**. Jokaisen päätekijän alle olen listannut alatekijöitä, muita huomioita ja apukysymyksiä.

Materiaalien alle olen listannut, mistä materiaalit tullaan hankkimaan: Teakin pukuvarasto, kirpputorit ja kierrätys. Lisäsin alle myös ajatuksen jonkin materiaalin käytöstä puvustuksessa dominoivasti yhdelle hahmolle, esimerkiksi farkkua tai nahkaa käytetään valtaosassa yhden hahmon asua, jolloin monokromaattisuuden lisäksi materiaali myös erottelee hahmoja toisistaan tehden niistä vielä yksilöllisempiä ja erottuvampia. Lisäsin vielä apukysymyksen, jota minun on hyvä pohtia viedessäni ajatusta eteenpäin: mitä materiaali kertoo roolihahmosta? Materiaali valinnoilla on suuri merkitys esityksen tulkinnassa, jolloin tietyn materiaalin käyttö voi toimia kannanottona ja väitteenä tietyistä hahmosta tai esityksen tyyliä (Räbinä 2019, 35).

Värit kohdan alle olen listannut, mitä värimaailmalta haetaan: harmonisuus, monokromaattisuus, rikutut sävyt ja tunkkaisuus. Sen lisäksi olen lisännyt alle myös vastaavan apukysymyksen: mitä väri kertoo hahmosta? Taustalla on ajatus hahmon monokromaattisuudesta eli jokainen hahmo on puettu yhden värin eri sävyihin.

Tyylin alla ovat lähtökohdat siitä, mitä puvustuksen tyyliltä haetaan. Näitä ovat: vaikutteet 60-luvulta nykyhetkeen, retrotyyli ja nostalgisuus. Nostalgisuudella viitataan menneiden kaipuuseen, ikävöintiin ja haikeuteen (Nostalgia s.a.). Sitä on havaittavissa tekstissä ja tulee olemaan myös lavastuksessa sekä puvustuksessa. Nostalgisuus voi näkyä esimerkiksi ankeutena, ajanpatinana asuissa sekä tietenkin tyylissä ja väreissä. Hahmojen värikoodaus, johon viittasin jo värit-kohdassa tarkoittaa sitä, että kullakin hahmolla on oma väri. Ajattomuudella yleisessä tyylissä ja asujen muuntautumisella ajassa tarkoitan sitä, että kohtaaminen saattaa vaihtua suoraan lavalla seuraavaan, joka sijoittuu muistoihin, esimerkiksi 70-luvulle. Tämän luomiseksi tulee löytää keino, millä nopealla muutoksella, lisäämällä esimerkiksi asusteita tai asettelemalla vaatteita eri tavalla voidaan luoda tunnelma ja mielikuva, että aikataso on muuttunut. Puvustuksen sulautuminen lavastukseen sekä puvustuksen yleinen muotokieli ja

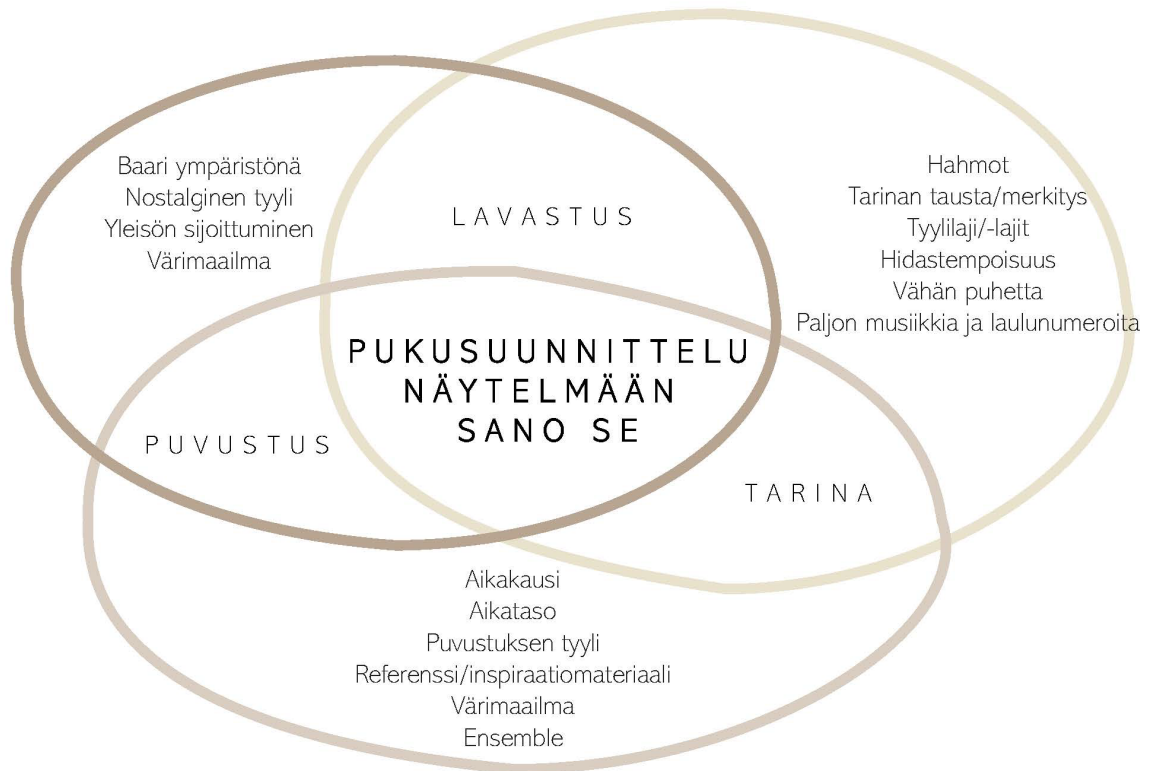
siltä haettu selkeys ja suoraviivaisuus ovat keinoja kokonaisuuden yhtenäisyyden korostamiseksi. Viimeisenä tyylien alla on vielä huomio asujen kerroksellisuudesta ja viimeistelyn merkityksestä.

Työskentelyllä tarkoitan työryhmämme toimintatapoja, jonka alle olen laittanut ensimmäisenä ensemble-työskentely, jolla viitataan siihen, kuinka se vaikuttaa yleisesti koko ryhmän toimintatapoihin ja dynamiikkaan sekä pukusuunnitteluun. Siitä lähtee kolme viivaa, jotka tarkentavat, mitä ensemble tässä produktiossa tarkoittaa. Ensimmäisenä: koko työryhmä työskentelee paljon yhdessä, jolloin erityisesti lavastuksen ja puvustuksen sulauttaminen vaatii tekijöiltään hyvää yhteistyötä. Toisena: näytelmässä on paljon pieniä sivurooleja, jotka jakautuvat näyttelijöiden kesken, mikä tarkoittaa sitä, että vaihtoja on useita. Kolmantena: Turbaduuri-hahmo on kiertävä rooli ja näyttelijä voi vaihtua kesken kohtauksen, eli asun on oltava helposti ja nopeasti vaihdettava ja mahdollista jokaiselle hahmoa näyttelevälle.

Viides päätekijä on **toteutus** eli miten suunnitelmat ja käytännön toimet toteutetaan ja kenen toimesta. Vaatteiden keräilyyn teen pääasiassa itse, mutta puvuston henkilökunta usein ehdottaa ja osaa sanoa, jos jotain löytyy tai ei löydy suunnitelmien perusteella. Vaatteiden ja asusteiden mahdollisen värjäyksen ja patinoinnin teen itse, mutta kenkien maalauksen toteuttaa puvuston henkilökunta. Ompelutyöt ja muokkaukset tekee pääasiassa puvusto, mutta mahdollisuuksien mukaan ja tarvittaessa teen näitä töitä myös itse. Vaatteiden pesun ja huollon näyttösten välissä ja lopussa tekee puvusto.

3.2 Viitekehys

Viitekehys rajaa, täsmentää, suuntaa ja ohjaa tutkimustehtävää (Pihlaja 2021, 48). Se on asetelma ilmiössä esiintyvistä yhteen liittyvistä tekijöistä. Asiakokonaisuus voi olla laaja, mutta viitekehyksellä kokonaisuus voidaan eritellä useampiin alaryhmiin tai tekijöihin, joiden välillä voidaan ajatella olevan yhteyksiä. Viitekehysten avulla tutkittavan ilmiön eri näkökohdat voidaan visualisoida ymmärrettävämpään muotoon. (Anttila 2014, 6.1.1.) Alla oleva kolmesta ympyrästä koostuva viitekehys ilmentää kolme tärkeintä päätekijää, jotka vaikuttavat suunnittelutyöhöni (kuva 2, 15).



Kuva 2. Viitekehys (Pulliainen 2022)

Päättekijät ovat **tarina**, **lavastus** ja **puvustus**. Olen avannut jokaisen kohdan alle päättekijään liittyviä alatekijöitä. **Tarinan** alle olen listannut hahmot, tarinan tausta/merkitys, tyylilaji/-lajit, hidastempoisuus, vähän puhetta, paljon musiikkia ja laulunumeroita. Toisena on **lavastus**, jonka alle olen listannut seuraavia asioita: baari näytelmän ympäristönä, nostalginen tyyli, yleisön sijoittuminen ja värimaailma. Kolmantena on itse **puvustus**, jonka alla on aikakausi, aikataso, puvustuksen tyyli, referenssi- ja inspiraatiomateriaali, värimaailma ja ensemble. Näitä asioita analysoimalla ja hakemalla vastauksia niihin, tulen pääsemään suunnitteluprosessissa alkuun.

3.3 Tutkimuskysymykset

Päätutkimuskysymys:

Kuinka toteuttaa visuaalisesti kiinnostava ja harmoninen pukusuunnittelu näytelmään *Sano se*?

Päätutkimuskysymykseni muotoutui, kun pohdin näytelmää ja sen tyyliä. Ensimmäisiä ajatuksiani oli, että kuinka puvustuksesta saa visuaalisesti kiinnostavan, kun se sijoittuu suhteellisen realistiseen ympäristöön ja sitä on kuvailtu myös realistisesti. Ajatukseni oli, että en haluaisi tehdä arkipäiväistä puvustusta, mutta se ei saisi kuitenkaan olla liian teatraalinen ja absurdi, vaan minun tulisi löytää keino leikkiä realismin ja absurdin rajamailla. Halusin haastaa ajatusta, mutta kunnioittaa kuitenkin sitä, millaisiksi hahmoja on kuvattu tekstissä. Ajatus hahmojen sulautumisesta lavastukseen ja asujen monokromaattisuudesta tuli referenssimateriaalin kautta. Pohdin sitä, miten sulauttaminen tehdään kiinnostavalla tavalla ja mistä värimaailma tulee sekä miten se luodaan niin, että kokonaisuus on harmoninen myös suhteessa lavastukseen.

Alakysymykset:

Mitä eri väreillä voi ilmentää roolihahmon puvustuksessa?

Alakysymyksen taustalla on selvittää, mikä väri on kullekin hahmolle sopiva, kun jokaisen hahmon asu tulee olemaan monokromaattinen. Miten voin perustella värivalinnan sekä kuinka värimaailma säilyy yhtenäisenä ja harmonisena läpi näytelmän, kun hahmoja on monta. Pohdin myös värien käyttöä dramaturgisessa mielessä, esimerkiksi hahmon asun värisävyn muuttuminen näytelmän aikana ja mitä se kertoo, sekä värien draamallinen merkitys, esimerkiksi minkälainen värimaailma kussakin kohtauksessa on.

Mitä pukusuunnittelussa tulee huomioida, kun näytelmä tehdään ensemblenä?

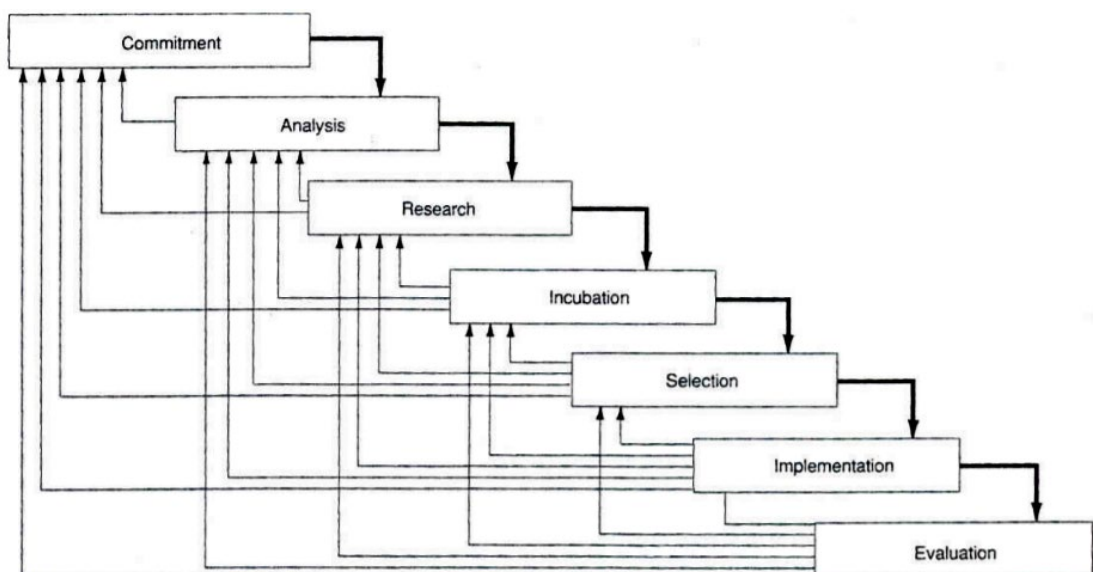
Toisen alakysymyksen avulla haluan erityisesti tutkia ensembleä. Yritin etsiä aiheesta tietoa työni alkuvaiheessa, kun sain kuulla, että näytelmä tehdään ensemblenä. Pohdin paljon suunnittelun alkuvaiheessa, mitä ensemble -työskentely tarkoittaa tässä prosessissa, miten se vaikuttaa minun työskentelyyni, mihin minun tulee varautua ja onko jotain, mitä tulisi huomioida. En löytänyt tietoa aiheesta pukusuunnittelun näkökulmasta, jonka vuoksi halusin ottaa aiheen osaksi opinnäytetyötäni ja kuvailla millainen pukusuunnitteluprosessi on ensemble-näytelmässä.

3.4 Tutkimusmenetelmät

Tutkimukseni on aineistopohjainen tutkimus, jossa aineisto kertoo, mitä se pitää sisällään, ja muodostaa teorian sen pohjalta (Metsämuuronen 2008, 25). Opinnäytetyöni teorian pohjana toimii dokumenttiaineisto, josta tärkeimmät ovat kuva- ja audiovisuaalinen aineisto, kirjallinen aineisto, haastattelu ja havainnointi. Dokumentointiaineiston kattavuus on tärkeää, sillä se toimii työn teorian pohjana. Dokumenteilla tarkoitetaan laajasti ottaen kaikenlaista ilmiötä dokumentoivaa aineistoa, joka voi olla: julkaistuja tekstejä, arkistomateriaalia, kertomuksia, elämäkertoja, kirjeenvaihtoa, valokuvia, elokuvia, videonauhoitteita, jopa esineistöä. (Anttila 2014, 9.1.6.) Suunnittelutyössä sovellan J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia, joka on kehitetty erityisesti teatterityöhön.

3.4.1 Gilletten suunnittelumalli

Gilletten suunnittelumalli (kuva 4) koostuu seitsemästä vaiheesta, jotka ovat: sitoutuminen (commitment), analyysi (analysis), tutkimus (research), hautominen (incubation), valinta (selection), toteutus (implementation) ja arviointi (evaluation). Prosessi etenee vaihe vaiheelta, mutta Gillette (1987, 17) korostaa, että designprosessi ei etene pelkästään lineaarisesti, vaan suunnittelijan tulee tarkastella suunnittelumallin (kuva 3) mukaisesti jokaisen vaiheen jälkeen taaksepäin tekemiänsä aiempia valintoja ja ratkaisuja, ja siten varmistaa, että pääsee työssään toivottuun lopputulokseen.



Kuva 3. J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli (Gillette 1987, 18)

Sitoutumisella tarkoitetaan, että tekijä sitoutuu työhön alusta asti ja tekee parhaansa omien kykyjensä mukaan siten, että lopputulos on paras mahdollinen (Gillette 1987, 357).

Analyysi vaihe tarkoittaa käsikirjoituksen lukua useampaan kertaan, keskustelua ja ideointia työryhmän kanssa ja erityisesti keskittymistä kysymään kysymyksiä, jotka ovat olennaisia pukusuunnittelun kannalta (Gillette 1987, 357).

Tutkimusvaihe jaetaan kahteen osaan: taustatutkimus ja konseptuaalinen tutkimus. Ensimmäinen osa tarkoittaa taustojen tutkimusta, esimerkiksi minkälainen tyyli/trendit tietyllä aikakaudella, johon näytelmä sijoittuu, on ollut. Syvällinen tutkimus on tärkeää laajentaakseen käsitystä eri variaatioista pukeutumisessa riippuen esimerkiksi ammatista, yhteiskuntaluokasta tai maantieteellisestä sijainnista. Tutkimuksen toinen vaihe, konseptuaalinen tutkimus tarkoittaa eri vaihtoehtojen visualisointia esimerkiksi kuvin, luonnoksin ja materiaalinäyttein. Tässä vaiheessa ideoidaan mahdollisimman paljon hylkäämättä yhtäkään ideaa, vaikka jokin niistä tuntuisikin huonolta, sillä siitä voi kehittyä myöhemmässä vaiheessa jotain parempaa. (Gillette 1987, 21–22.)

Haudontavaihe tarkoittaa suunnittelun hylkäämistä vähäksi aikaa, jotta hetken suunnittelija ei tekisi mitään, mikä liittyy projektiin, koska usein ratkaisua johonkin kysymykseen ei välttämättä löydy juuri siinä hetkessä, vaan se voi olla lukossa alitajunnassa ja vaatia hieman aikaa sekä stressin lievitystä päästäkseen tietoisuuteen. Haudonnan aikana alitajunta käsittelee kaikkea tietoa, jota on kerääntynyt. Sen jälkeen saattaa löytyä ratkaisuja tai ainakin suuntaviivoja eteenpäin. (Gillette 1987, 22–23.)

Valintavaiheessa eri vaihtoehdot käydään läpi yhdessä kaikkien suunnittelijoiden kanssa, sillä ne vaikuttavat suoraan toisiinsa. Sen jälkeen konsepti lyödään lukkoon ja samoin päätetään näyttelijöiden yksittäiset asut. Tässä vaiheessa luonnokset/kuvat ideoista voivat olla vielä viitteellisiä, kunhan muut ryhmän jäsenet ymmärtävät suunnitelmat. Värit ja materiaalit tulisivat olla tiedossa. (Gillette 1987, 25.)

Toteutusvaiheessa ei enää mietitä vaihtoehtoja vaan keskitytään tehtyjen suunnitelmien ja valintojen totuttamiseen. Kustakin asusta on selkeä käsitys (kuvat, selkeät luonnokset, ohjeistukset jne.) ja suunnittelijan tehtävänä on pitää huoli, että suunnitelmat toteutuvat halutun mukaisena. (Gillette 1987, 26.)

Lopuksi mutta myös jokaisen vaiheen jälkeen on **arviointi**. Loppuarvioinnin tarkoituksena on reflektoida ja tarkastella omaa ja koko työryhmän työskentelyä, jotta kukin voi kehittyä omassa työskentelyssään. (Gillette 1987, 357.)

3.4.2 Dokumenttiaineiston analyysi

Käytän dokumenttiaineiston analyysia yhtenä tutkimusmenetelmänäni. Anttilan (2014, 8.2.2.4) mukaan laadullisen tutkimuksen aineistonkeruussa on suotavaa sen monikanavaisuus, niin että siinä on mukana haastatteluja, observointia, tutkijan omia muistiinpanoja, autenttisia asiakirjoja ynnä muuta sellaista. Tutkimukseni dokumentointiaineistoa ovat kuva- ja audiovisuaalinen aineisto, havainnointi, kirjallinen aineisto sekä omat muistiinpanot.

Kirjallista aineistoa ovat näytelmäteksti sekä kirjat, joiden avulla olen tutkinut värien merkityksiä: mitä ne voivat ilmentää tai kertoa ihmisestä, ja mitä eri värit yleisesti viestivät. Niiden kautta olen hakenut inspiraatiota, mikä väri kullekin roolihahmolle voisi sopia ja mitä tietyn värisellä vaatetuksella voidaan ilmentää hahmon persoonasta. Kirjallinen aineisto koskien värejä tukee valintojani kunkin hahmon värimaailmasta, mutta se ei yksiselitteisesti tule määrittelemään asun värivalintaa vaan siihen tulee vaikuttamaan moni muukin asia, esimerkiksi hahmon rooli (päärooli/sivurooli/ohikulkija), dramaturginen merkitys, suhde muihin hahmoihin ja status. Kirjallisen aineiston avulla olen pyrkinyt saamaan vastauksia toiseen tutkimuskysymykseen, eli mitä eri väreillä voidaan ilmentää roolihahmon puvustuksessa. Lisäksi olen käyttänyt verkosta löytyvää aineistoa, artikkeleita ja opinnäytetöitä tutkiessani ensemble-työskentelyä.

Näytelmätekstin analysointiin olen käyttänyt **käsikirjoituksen analyysiä**, Gilletten käsikirjoituksen analyysimetodia soveltaen, jossa keskityin analysoimaan käsikirjoitusta erityisesti pukusuunnittelun kannalta. Siinä teksti luetaan

useampaan kertaan, jossa kullakin kerralla keskitytään eri asioihin. Ensimmäisellä lukukerralla teksti vain luetaan ilman mitään muistiinpanovälineitä. Luokiessa ihminen tekee luonnollisesti yleisiä huomioita tyylistä, hahmoista, missä ollaan fyysisesti ja niin edelleen. Toisella lukukerralla tekstiin syvennytään ja tehdään muistiinpanoja tai luonnoksia kaikista ideoista, jota lukemisen aikana tai myöhemmin tulee mieleen. Kolmannella lukukerralla keskitytään jo tarkemmin rakenteisiin, esimerkiksi siihen, kuinka monta asua tulee olemaan, tehdäänkö vaihdot yleisön edessä vai piilossa, paljonko aikaa ja rahaa toteuttamiseen mahdollisesti voisi mennä. (Gillette 1987, 19–20.) Oman käsikirjoitusanalyysin lisäksi teimme yhdessä suunnittelijoiden ja ohjaajan kanssa ennakkosuunnittelujaksolla laajemman käsikirjoituksen analyysin eli lakanan, jossa purimme käsikirjoituksen Excel-taulukkomuodossa. Analysoimme käsikirjoituksen kohtausta kohtaukselta ja kirjasimme ohjaukseen, lavastukseen, valoon, ääneen, tarpeistoon ja puvustukseen liittyvät faktat ja huomiot kategorioittain. Kirjasimme samalla ylös ideoita ja ajatuksia sekä mahdollisia muutoksia suhteessa tekstiin. Käsikirjoituksen analyysillä pyrin saamaan syvällisen käsityksen näytelmätekstistä ja samaan vastauksia päätutkimuskysymykseeni, kuinka luoda kiinnostava ja harmonien pukusuunnittelu. Lisäksi analyysin avulla pyrin saamaan vastauksia ensembleä koskevaan tutkimuskysymykseeni, mitä pukusuunnittelussa tulee huomioida, kun näytelmä tehdään ensimblenä.

Hahmojen asujen suunnittelun tukena olen käyttänyt **roolianalyysia**. Roolianalyysin avulla roolihenkilöistä kirjataan ylös tekstissä ilmenevät perustiedot. Niitä voivat olla esimerkiksi ikä, ulkonäkö, ammatti, sosiaalinen asema, tausta, siviilisääty ja tavat. Tällaiset faktat ja omat oletukset on hyvä pitää erillään. Lisäksi hahmoista saa paljon selville myös epäsuoran kerronnan avulla. Ralf Rohmerin mukaan draaman kannalta oleellisinta saattaakin olla juuri se, mikä ei suoraan lue tekstissä. Epäsuoran kerronnan keinoin tekstistä löytyy vastauksia seuraavanlaisiin kysymyksiin: Mitä ja miten henkilö puhuu itsestään tai muista, tai miten muut puhuvat hänestä? Miten henkilö käyttäytyy ja toimii, tai miten muut käyttäytyvät häntä kohtaan? Mikä suhde on henkilön sanojen ja tekojen välillä? (Kanerva, Viiranko 1997, 67). Muistiinpanoja tekemällä voi syntyä mielikuvia, joista voi tehdä johtopäätöksiä siitä, millainen hahmo on. Rooliasu ruokkii katsojien mielikuvitusta ja sen avulla roolihahmosta paljastuu asioita, joita muuten ei voisi ilmaista. Puvun välittämään viestiin vaikuttavat

värit, muodot, materiaalivalinnat, vartalon mittasuhteet ja patinointi. Roolianalyysin avulla suunnittelija kykenee pohtimaan, mitkä asuvalinnat ovat hahmon persoonaa tukevia ja yhdenmukaisia sen kanssa. Sen avulla pyrin saamaan vastauksia päätutkimuskysymykseeni, kuinka luoda kiinnostava ja harmoninen pukusuunnittelu. Analyysi syventää käsitystäni kunkin hahmon persoonasta ja millainen asu korostaisi hahmon ominaisuuksia. Värien merkitykset ovat myös helpommin yhdistettävissä hahmoihin perusteellisen roolianalyysin kautta.

Kuva- ja audiovisuaalinen-aineisto toimi inspiraatio- ja referenssimateriaalina suunnittelun tueksi mihin suuntaa sitä lähdetään viemää ja mitä lopputulokselta tavoitellaan. Kuva-aineiston analysointi auttaa hahmottamaan värimaailmaa, ja kuinka puvustus voidaan sulauttaa lavastukseen, mitkä ovat kei-not tähän. Siihen apuvälineenä olen käyttänyt moodboard-tekniikkaa.

Moodboard eli tunnelmataulu on kuvakollaasin omainen yhdistelmä erilaisia kuvia, joilla haetaan tässä tutkimuksessa puvustukselta kaivattujen ominaisuuksien tunnelmaa, eli esimerkiksi mielikuvia, muotoja, malleja, tyyliä, materiaaleja ja värejä (Opas muotoilukasvatuksen tehtäviin 2016, 5). Tunnelmataulun avulla pystyy tutkimaan aihetta ja teemaa visuaalisesti. Niitä tutkimalla ja analysoimalla olen pyrkinyt löytämään vastauksia erityisesti visuaalisuutta ja harmoniaa koskeviin tutkimusongelmiin. Verkkolähteistä löytyvän **kuva-aineiston** avulla olen tutkinut ja tehnyt muistiinpanoja eri aikakausien tyyleistä. Olen etsinyt referenssikuvia siitä, minkälainen tyyli esimerkiksi miesten ja naisten vaatetuksessa on ollut 60-, 70- ja 80-luvuilla. **Audio-visuaalinen aineisto** liittyy akustiseen musiikkiin baariympäristössä ja trubaduureihin. Katsoimme videoita eri tyylistä esiintyvistä taiteilijoista ja trubaduureista musiisoimassa baareissa ja kaduilla. Puvustuksen osalta audio-visuaalinen aineisto oli erityisen tärkeä referenssi- ja inspiraation lähde kiertävän Turbaduuri-hahmon asun luomisessa.

3.4.3 Haastattelu

Tutkimushaastattelun tavoitteena on tuottaa tietoa ja aineistoa tutkimusongelmaan vastaamiseksi. Sen avulla pyrin saamaan tietoa yleisesti puvustuksen visuaalisuudesta sekä mielipiteitä ja ajatuksia ehdotuksistani ja tehdyistä valinnoista. Haastatteluiden pohjalta voidaan myös analysoida esimerkiksi seu-

raavia asioita: vaatteiden istuvuus ja tunto, miltä ne tuntuvat päällä, (se on hyvin olennaista asun toimivuuden kannalta), sekä kokemuksia: kuinka näyttelijät kokevat asun, vastaako se heidän mielikuvaansa hahmosta, onko jotain liikaa tai liian vähän tai tuleeko jokin osa asusta vaikkapa vaihtaa kokonaan. (Hyvärinen, Suoninen, Vuori 2021.) Ne ovat asioita, joita pyrin saamaan selville haastatteleamalla. Koen, että haastattelulla saan vastauksia kaikkiin tutkimuskysymyksiini ja sillä on suuri vaikutus puvustuksen onnistumisen kannalta. Haastattelu tulee olemaan vapaamuotoista ei-strukturoitua eli avointa haastattelua, joka on olemukseltaan lähellä keskustelua. Avoin haastattelu on omiaan silloin, kun esimerkiksi haastateltavien kokemukset vaihtelevat paljon tai kun haastateltavia on vähän. (Metsämuuronen 2008, 41.) Haastattelun pohjana on apukysymyksiä, joiden avulla voin johdatella keskustelua oikeaan suuntaan (liite 1). Haastattelua tulee tapahtumaan yhteisissä tapaamisissa ja harjoituskaudella.

3.4.4 Havainnointi

Vapaa ja tutkittavan kohteen toimintaan mukautunut havainnointi on tyypillistä laadullisessa tutkimusmenetelmässä. Tutkijalla tulee olla kohteesta paljon tietoa, ja se vaatii paljon ennakovalmisteluja ja syventymistä tutkittavan kohteen sisältöön. Ennakovalmisteluja tehdään usein siten, että tutkija on jo osallisena tutkimuskohteensa toimintaan. Havainnoinnin tulisi olla mahdollisimman kattava ja siksi havainnointijaksot ovat usein pitkiä. Tutkija on myös jatkuvassa vuorovaikutuksessa tutkittavan kohteen kanssa, sekä luomassa tutkittavaa kohdetta. Siten tutkimusaineisto on siis tutkijan ja tutkittavan yhteistyön tulosta. (Vilka, 2006, 40–41.) Vapaa havainnointi on toimiva ja välttämätön tapa tutkia puvustuksen visuaalista ilmettä ja yhtenäisyyttä harjoituskaudella sen luonnollisessa ympäristössä eli näyttämöllä. Luonnollisessa ympäristössä tehtyjen havaintojen etuna on se, että havainnot tehdään luonnollisessa asiayhteydessä, eli kontekstissa, jossa asia ilmenee (Vilka 2006, 37). Koska värimaailma ja sen harmonisuus ovat tärkeitä tekijöitä puvustuksen lähtökohdina ja sen onnistumisen kannalta, on tärkeää tehdä havainnot siitä, toimivatko suunnitelmat myös kontekstissaan eivätkä vain ”paperilla”, jotta mahdollisia tarvittavia muutoksia ehditään tehdä. Havainnoimalla näen konkreettisesti, kuinka asut toimivat yhdessä ja lavastusta vasten sekä sulautuvatko asut halutulla tavalla lavastukseen.

Havainnointi tulee kysymykseen esimerkiksi silloin, kun tutkija haluaa tarkkailla tilannetta ja tapahtumia. Silloin observoidaan eli havainnoidaan jonkun toisen tai toisten suorituksia tai tapahtumia jossakin. Tutkija käyttää ensisijaisesti kaikkia viittä aistiaan ja sen lisäksi tarpeellisia apuvälineitä havaintojen tekemiseen. (Anttila 2014, 9.1.1.1.) Teen havaintoja myös ensemble-työskentelystä harjoituksissa, onnistuvatko rooli- ja asuvaihdot halutulla tavalla. Lisäksi suora havainnointi sopii myös käytännön asioiden tutkimiseen, kuten pystyvätkö näyttelijät tekemään kaiken tarvittavan asut päällään, pysyvätkö asut ehjinä ja halutun näköisinä läpi näytelmän. Ei riitä, että rooliasu on pelkästään visuaalisesti vaikuttava, vaan sen tulee olla myös toimiva (Gillette 1987, 356).

Havainnointi on tehokas menetelmä tutkimusaineiston keruuseen, kun havainnointi on järjestelmällistä ja kohdistettua, sekä minulla pukusuunnittelijana on jo syvä käsitys siitä, mistä teen havaintoja ja mikä havaintojen merkitys on lopputuloksen kannalta. Muistiinpanovälineet ja puhelimen kamera ovat tärkeimmät apuvälineeni havaintojen tekemisessä. Kuvien avulla pystyn vielä tarkemmin analysoimaan visuaalisia ongelmakohtia, jos ja kun niitä ilmenee. Havainnoinnin avulla pyrin löytämään vastauksia päätutkimuskysymykseeni liittyen visuaalisuuteen ja harmonisuuteen sekä alakysymykseen koskien ensemble-työskentelyä eli mitä puvustuksessa tulee huomioida havainnoimalla hahmojen ja asujen vaihtoja ja toimivuutta. Liitteenä havainnointi lista havainnoinnin kohteista (liite 2).

4 PUKUSUUNNITTELUPROSESSI JA SEN TOTEUTUS

Prosessin ensimmäinen vaihe oli **sitoutuminen** Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisu mallin (kuva 3, 17) mukaisesti. Tulin vähän myöhässä mukaan produktion, sillä Teakissa muu työryhmä ja näyttelijät olivat tiedossa jo syksyllä, siitä huolimatta minut otettiin heti mukaan osaksi tiivistä ryhmää. Itse pukusuunnitteluprosessi alkoi tammikuun alussa, jolloin ensimmäinen viikko oli itsenäistä työskentelyä, silloin tapasimme työryhmän kanssa etänä. Olin luke-
nut tekstin kertaalleen ennen joulua, kun hain mukaan produktion, joten teksti oli jo jokseenkin tuttu ennen kuin prosessi lähti kunnolla käyntiin. Pro-

sessin alettua luin tekstin uudelleen kertaalleen läpi ja sen jälkeen muistiinpanoja tehdessä. Prosessi eteni suunnitellun aikataulun mukaisesti (taulukko 1, 11). Ensimmäinen palaveri oli meidän suunnittelijoiden ja ohjaajan oma, jossa kävimme läpi tekstiä ja yleisiä tunnelmia sekä, kuinka prosessi tulee eteneväksi. Seuraavassa palaverissa oli mukana tuotanto sekä eri osastojen vastuu- ja tukihenkilöt, siinä käytiin läpi yleiset raamit kandidatuksille ja kävimme läpi työryhmällämme siinä kohtaa olleet ideat ja ajatukset. Mallipalaverissa sen sijaan käytiin samalla kokoonpanolla tärkeimmät ja suurimmat suunnitelmat ennen harjoituskauden alkamista. Ennakkosuunnittelujaksolla viikoilla 3–6 työskentelimme tiiviisti yhdessä Teakilla. Silloin teimme käsikirjotuslakanan (kuva 4, 26), jatkoimme ideointia ja suunnittelua keskittyen omiin vastuualueisiimme ja työstimme niitä eteenpäin.

4.1 Pukusuunnittelun lähtökohdat

Seuraava suunnitteluprosessin vaihe oli **analyysi**. Viitekehyksen (kuva 2, 15) purkaminen oli ensimmäisiä asioita, jonka avulla lähdin syventymään prosessiin selvittämällä peruslähtökohdat suunnittelutyölleni. Ensimmäisenä selvitin itselleni hahmot: kuka/ketkä ovat päähenkilöitä ja ketkä sivuhenkilöitä. Se kertoi suoraan, kuinka monta asua näytelmään tulee. Sen jälkeen pohdin, mikä on tarinan ydin, mistä tarina oikeastaan kertoo. Tarina kertoo vääristyneistä mielikuvista, jotka estävät hahmoja olemasta ja tekemästä niitä asioita, joita he oikeasti haluaisivat, se kertoo puhumattomuuden ja tunteiden näyttämisen ongelmasta sekä lopulta oman identiteetin löytämisestä.

Sen jälkeen analysoin tarkemmin lavastuksen lähtökohtia. Näytelmä sijoittuu autenttiseen baariympäristöön, joka on tyyliltään nostalginen, se on ollut joskus hieno, mutta jäänyt ennalleen ja rapistunut ajan saatossa. Yleisö on sijoitettu pöytiin keskelle näytelmän tapahtumia samalla tapaa kuin asiakkaat istuisivat oikeassa baarissa. Lavastuksen värimaailma ja tunnelma ovat tärkeässä roolissa myös suhteessa puvustukseen, jotta ne toimivat harmonisesti yhteen. Näytelmään pyritään saamaan myös oluttarjoilua tukemaan autenttista baari- kokemusta.

Kolmantena syvennyin puvustuksellisiin lähtökohtiin. Ensimmäisenä selvitin aikakauden, johon tarina sijoittuu, joka on vuosien 1964–2010 välille. Sen jälkeen pohdin aikatasoja, mikä liittyy siihen, kun tarina siirtyy välillä vuosikymmeniä taaksepäin yksittäisissä kohtauksissa ja seuraavassa se palaa jälleen takaisin ”nykyhetkeen”. On olennainen asia vaihtojen kannalta, kuinka hetkellinen historiaan siirtymis- efekti toteutetaan. Sen jälkeen lähdin tutkimaan näytelmäkirjailija Ardan ennakkoon keräämää kuvamateriaali, joka oli tarkoitettu suunnittelun tueksi ja luomaan ajatuksia, joista pystyi ottamaan vaikutteita ja viemään suunnittelua eteenpäin erityisesti värimaailman ja tyylin suhteen. Viimeisenä pohdin ensemble-työskentelyä, kuinka se tulee huomioida ja pitää mielessä suunnitteluprosessissa vaihtojen vuoksi. Lisäksi huomasin nopeasti, että meikin ja hiusten suunnittelua rajoittaa paljon se, että hahmon tulee muuntautua toiseksi hahmoksi ja takaisin aiempaan hahmoonsa moneen kertaan näytelmän aikana. Meikin ja hiusten tulee siis elää tarinan mukana, jolloin ne eivät voi olla kovin dramaattisia vaan enemmän neutraalit ja muuntautumiskykyiset. Se oli myös yksi syy, jonka vuoksi koin, että asusteilla ja viimeistelyllä on suuri merkitys.

4.1.1 Käsikirjoituksen analyysi

Analyysivaihe jatkui käsikirjoituksen analyysiin. Käsikirjoituksen analyysissä puvustuksen näkökulmasta tärkeitä huomioita olivat erimerkiksi: tunnelman vaihdokset kohtausten välillä, hahmon rooli kussakin kohtauksessa (päähahmo/sivullinen) ja millainen hahmo on eri kohtauksissa (esimerkiksi sekava, vanhentunut, räjäjäinen, huoliteltu ja niin edelleen), sekä miten se näkyy ja välittyy hahmon sen hetkessä ulkomuodossa. Lakanan teko oli todella tärkeä ja olennainen osa prosessia hahmottaakseen myös, kuinka monta asua kullakin hahmolla on sekä mitä puvuista on mainittu, vaikka kaikkea ei noudattaisikaan sellaisenaan. Analysoimalla teksti perinpohjaisesti hahmottuivat myös konkreettisesti hahmojen ja asujen vaihdot, kuka on missäkin hahmossa ja asussa missäkin kohdassa. Sen lisäksi selvisi, onko vaihdot ajallisesti ja fyysisesti mahdollista, eli onko aikaa tarpeeksi, jos esimerkiksi peräkkäisissä kohtauksissa hahmon ja asun tulisi vaihtua. Käsikirjoituksen analyysin avulla ensemble-työskentelyn haasteet tulivat realistiseksi ja sain vastauksia alakysymykseeni. Ilman selkeää ja järjestelmällistä käsikirjoituksen purkua asujen ja

hahmojen vaihtoa olisi mahdotonta hahmottaa ennakkoon ja se tekisi suunnittelusta vaikeasti ennakoitavaa. Alla on havainnollistava kuva yhdestä kohtaa käsikirjoituksen purku lakanaa (kuva 4).

	A	B	C	D	E	F
13	PUUVUSTUS	Häämatka! Äiti keltainen mekko, raskausvatsa, huivi, 60-tyyli. Isä harmaa. Matkustaja = Vanhempi Jukka	Esiliina, Kunnan hoitaja beigeit tylsät vaatteet, Kantis samanvärisenä kuin sisustus, Jukka sininen	Äidi: Vanhentunut mekko ja huivi.	Äänittäjä = Kantis. Turbaduuri sisään! Soittoreppu/-liivi. Hattu? Nenäliina?	Kunnan hoitaja kuin ennen.
14	MASKI	60-tyylin äiti, harmaa isä	Kevyt. Hiustyylejä?	Vanhentunut äiti	Merkataanko turbaduuri jollain tavalla?	
15	TARPEISTO	Kamera, lokki?, sanomalehti	Kiillotusrätti, lasit, olutlasit, nimikyltti	Laukut, radio, kelloa, paperi, kynä	Kuulokkeet, mikki, äänipöytä, kello, soitin, röökit, astmapiippu, sytytin	Kello, radio, tupakka, puhelin,
16	VALO	Sisääntulo kuolluun baariin, loistarit? Sitten leikkaus: Laivan kannella. Päivä? Spotti	Baari herää eloon, televisiovalo Vanhempi Jukkaan??	Baarivalo	Valaisin äänityskoppiin. Baari himmenee?	Baari miten?
17	ÄÄNI	Merellisen liikenteen ja faunan ääniä. Lokkihyökkäys?	Televisio/radioohjelmia?? Monta kieltä?	TV/Radioohjelma. Äänitetyt replat!	Laulu ja soitto kopista mikkiin.	Puhelin soi, vastaaja, äänitetty ääniviesti. Radiosta ylipirteä biisi.
18	AIKA	1964, muisto.	2000-luku, nykyhetki	Nykyhetki	Nykyhetki	Nykyhetki
19	TUNNELMA	Tragikoominen, melankolia, hiljaista raivoa			Turbaduuri jännittää	
20	TILANNE	Awkward häämatka		Muutto kotoilta	Äänitys	
21	DRAAMALLINEN TILANNE	Prologi	Esittely	Irtipäästö	Leap of faith	Modernin proletariaatti
22	KÄÄNNE	Kuolema ja äidin reagointi	Vanhempi Jukan kuolema	Jukka muuttaa kotoilta	Laulu vetäkin mukana	
23	MUUTOS A-B	Yhdessä -> yksin	Jukka ottaa baarin haltuunsa	Jukka muuttaa kotoilta, jättää äidin yksin	Se uskalsi!	

Kuva 4. Kuva käsikirjoituksen purku lakanasta (Kronholm, Hernetkoski, Strandell, Pulliainen 2022)

Esityksen aiheen ja sisällön avaaminen yhdessä työryhmän kanssa luovat yhtenäisen kokonaisnäkömyksen teoksesta ja antaa työskentelylle raamit, joissa on mahdollista edetä aiheen tarkentamiseen ja pääsemiseen hahmon ihon alle (Räbinä 2019, 30). Teimme myös yhteisen linjavedon, että näytelmässä on periaatteessa vain kaksi aikatasoa menneisyys ja näytelmän nykyhetki, sen tarkempaa jakoa, emme tehneet sillä se tuntui liian monimutkaiselta ja koska tekstissä ilmeni pientä epäloogisuutta suhteessa vuosilukuihin ja Jukan ikään. Menneisyyteen kuului ensimmäinen kohta, aika ennen Jukan syntymää ja Jukan muistot. Kaikki muu eteni kronologisesti ”nykyhetkessä”.

Näytelmä kertoo Jukasta, joka on näyttämöllä koko näytelmän ajan, lukuun ottamatta ensimmäistä kohtausta, joka sijoittuu vuoteen 1964, kun Jukan äiti oli viimeisillään raskaana. Äiti ja isä ovat häämatkalla ruotsinlaivalla. Isä on kylmä ja kankea mies, mutta äiti on vielä toiveikas ja onnellisen oloinen. Ensimmäisessä kohtauksessa Jukan isä kuolee dramaattisesti tippumalla kannelta yrittäessään hätyytellä lokkia pois kimpusta. Äiti jää yksin syntymättömän lapsen kanssa, mutta hän ei kuitenkaan ole kovin surullinen, sillä isän ja äidin

suhdetta kuvailtiin rakkaudettomaksi. Tästä alkaa puhumattomuuden kierre. Tekstistä käy ilmi, että Äiti ei kykene puhumaan Jukalle isän kuolemasta. Jukan tarhamuisto kohtauksessa ilmenee, että Jukka ei oikeastaan tiedä onko isä kuollut vai missä hän on. Äidistä tulee sulkeutunut, apaattinen ja masentuneen oloinen. Jukan muistoista käy ilmi, että äiti ei ole kyennyt antamaan Jukalle lämpöä ja äidillistä hoivaa. Jukka on oppinut äidiltä, että tunteista tai vaikeista asioista ei puhuta.

Tarinan muita päähahmoja ovat Jukan ja äidin lisäksi Kantis, Kunnanhoitaja, Pappi ja Turbaduuri, ja sivuhahmoja ovat Isä, Vanha Jukka, Nuori ohikulkija, Jehovan todistajat, Jumppaohjaaja, kolme tarhakaveria ja Varhaiskasvatuksenopettaja. Kullakin päähahmolla on omia vääristyneitä mielikuvia itsestään, jotka estävät heitä tekemästä ja olemasta sellaisia mitä he oikeasti haluaisivat olla. Tarina kertoo sympaattisella ja tragikoomisella tavalla Jukan ulospääsystä ja kasvutarinasta pois tunteiden näyttämisen ja niistä puhumisen vaikeudesta sekä sen aiheuttamasta yksinäisyydestä. Samalla se kertoo muiden hahmojen tarinaa ja kasvua heidän vastavalaisista ongelmistaan, jotka liittyvät kaikilla eri asioihin. Pikkuhiljaa kukin hahmoista alkaa purskahdella tunteita, jotka ovat patoutuneet läpi elämän ja he vapautuvat omista kahleistaan. Sen laukaisee kullakin hahmolla eri asiat toisella rakkaus, toisella läheisen kuolema ja niin edelleen. Tarina on psykologinen, todella moniulotteinen ja samaistuttava. Kosketuspintoja on monia hahmojen ongelmien ollessa niin hyvin tunnistettavia. Näytelmä kertoo kiinnostavalla ja hausalla tavalla niin yleisistä ongelmista, vääristyneistä mielikuvista, puhumattomuudesta ja tunteiden patoutumisesta.

4.1.2 Roolianalyysi

Seuraavaksi analyysivaihe jatkui roolianalyysiin. Tein taulukkomuotoisen roolianalyysin kustakin päähahmosta, jossa on kirjattu tekstiin perustuvat faktat ja omat oletukset erikseen. Valitsin taulukkomuodon, sillä koen, että siinä muodossa analyysi hahmoista on nopeasti ja helposti tulkittavassa ja ymmärrettävässä tiiviissä muodossa. Roolianalyysissä (taulukko 2, 28–29) käyn läpi päähahmot, ja heistä tekstistä ilmenevät luonteenpiirteet ja ominaisuudet sekä muita huomioita liittyen ulkoiseen olemukseen. Nuolella olen merkannut mahdollista muutosta kullakin osa-alueella. Näytelmätekstiä on muokattu jonkin

verran näytelmään, jonka vuoksi esimerkiksi joitain pienempiä rooleja on yhdistetty samaksi hahmoksi toisen roolin kanssa ja joitain hahmoja on poistettu kokonaan. Siten vaihtojen määrä myös supistui. Äänittäjän rooli on esimerkiksi yhdistetty Kantiksen rooliin, sillä ajatuksella, että Kantissa työskentelee satunnaisesti äänittäjänä. Alla on roolianalyysi taulukko (taulukko 2).

HAHMOT	FAKTAT → muutos	OMAT TULKINNAT → muutos	ULKOINEN OLEMUS → muutos
Jukka	Keski-ikäinen mies. Peräkamarin poika. Kasvanut ilman isää, josta Jukkaa on kiusattu päiväkodissa. Välittää ja huolehtii äidistään. Pitää Jukka's nimistä baaria. Huolellinen ja ahkera työssään. Kunnioittaa uskonnollisia asioita. → Muuttaa pois kotoa. Ystävystyy.	Lapsuuden traumoja. Identiteetti hukassa. Yksinäinen, analyttinen ja ujo sivustaseuraaja. Haluaisi olla reippaampi ja sanoa ääneen asioita, joita ajattelee. → Löytää keinon purkaa tunteitaan. Äidin kuoleman lähestyessä alkaa ymmärtämään ja näkemään yhteyksiä, minkä takia hän on sellainen kuin on. Äidin kuoltua alkaa uusi vaihe Jukan elämässä.	Matkalaukkuja ja huivi.
Äiti	Jukan äiti. Jää leskeksi. Yksinhuoltaja, tupakoi, eläköityy. → Ei puhu paljoa. Katsoo paljon televisiota. → Saa aivohalvauksen → Kuolee	Nuorena toiveikas, puhelias ja romanttinen. → Apaattinen ja masentuneen oloinen. Välttelee vaikeista asioista puhumista. → Tympääntynyt ja vähän ärhäkkä, vastailee huonosti.	Viimeisillään raskaana. Omistaa huivin, joka kulkee kaikkialla mukana. → Vanhana joutuu pyörätuoliin. Omistaa ruman huivin.
Turba-duuri	Ammatiltaan trubaduuri, unelmoi ammattimuusikon urasta. → Saavuttaa unelmansa ja hänestä tulee ammattimuusikko.	Sosiaalinen, iloinen, kunnianhimoinen, irrationaalinen, aito, suora, mutta toisinaan epävarma ja vähän kömpelö. Kokee, että häntä ei arvosteta muusikkona.	Elviksen valokuva taskussa. Nenäliina. Soittimet.
Kantis/Äänittäjä	Ammatiltaan äänittäjä, mutta ei nauti työstään. Työssään käyttäytyy passiivis-aggressiivisesti. Turtunut ja hieman kylästyneen oloinen. Tiedostaa juovansa liikaa ja kokee siitä huonoa omaatuntoa. Kunnioittaa uskon asioita. Ei puhu paljoa. Epäileväinen. Sinkku. → Kokee jonkinlaisen uskoontulon/herätyksen. Muuttuu aktiivisemmaksi. Kihlautuu Kunnanhoitajan kanssa,	Murahtelee, sisäänpäin kääntynyt, välttelee katsekontaktia. Sarkastinen huumorintaju. Mukavuuden haluilinen. Heikko työmoraali. → Asenne muuttuu. Rakastuu. Onnellisen oloinen.	Tupakkaa, astma- piippu ja sanomalehti.
Kunnanhoitaja	Keski-ikäinen. Uupunut. Hoito ammatissa, jossa ei koe saavan ansaitsemaansa arvostusta, eikä huolehdi omasta jaksamisestaan. Käyttää runsaasti alkoholia ja häpeää käyttäytymistään alkoholin vaikutuksen alaisena. Ikävöi nuoruuttaan. Sinkku. Pakko hymyilee. → Kihlautuu Kantiksen	Liian kiltti, kova työmoraali, huono itsetunto. → Rivakka ja reipas. → Itsetunto kohenee. Rakastuu. Onnellisen oloinen.	Väsyneet kasvot. Pu- keutuu nykyisin tylsästi, ennen hänen tyyliinsä oli raju ja värikäs. Tyytymätön ulkonäköönsä. Kännykkä. Ulkovaatteet. → Kokee näyttävänsä ihan hyvältä.

	kanssa. Vähentää alkoholin käyttöä humaltumistarkoitukseen.		
Pappi	Turtunut papin rooliinsa. Muita elämän unelmia kuin pappuus. Pyrkii elämäntavoilla, joita ei yleisesti ajatella olevan papille sopivaa käytöstä (pubissa istuminen, alkoholi, tupakointi, vedonlyönti, kiroilu, krapulassa töihin) protestoimaan pappuutta vastaan ja pääsemään siitä ulos. Kiinnostunut urheilusta. Tykkää oluesta. → Alkaa urheilla, lopettaa papin ammatin ja antaa itselleen vapauden olla juuri sellainen, kun on.	Haluaa elää tavallista elämää kuin Kantis, ilman pappuuden taakkaa. Pappia ei kohdata ihmisenä vaan ammattihenkilönä. Rempseä, puhelias, sosiaalinen, ulospäinsuuntautunut, nautiskelija. Kova penkkiurheilija. → Kokee pienen hermomahduksen. → Pääsee ulos pappuuden asettamista paineista.	Papin liperit, papin kaapu, tupakka-aski, astmapiippu, kaljakassit, lehti. → Ottaa liperit pois. → Ottaa kaikki virkavaatteensa pois.

Taulukko 2. Roolianalyysi (Pulliainen 2022)

Vasemmassa laidassa on päähahmot: Jukka, Äiti, Turbaduuri, Kantis/Äänittäjä, Kunnanhoitaja ja Pappi. Seuraavassa sarakkeessa on kustakin hahmosta faktatiedot, sen jälkeen omat tulkintani. Viimeisessä sarakkeessa on ulkoinen olemus. Joistain henkilöistä analyysi on kattavampi, sillä osaa hahmoista on luonnehdittu ja kuvailtu tekstissä suppeammin kuin toisia. Roolianalyysi ei ole täysin tekstin mukainen, koska tekstiä on muokattu jonkin verran näytelmään ja samalla hahmot ovat myös muokkautuneet.

Roolianalyysin kautta käsitykseni vahvistui hahmojen identiteetistä, taustasta ja statuksesta. Se loi minulle hyvän pohjan lähteä korostamaan näitä ominaisuuksia puvustuksen kautta, jotta katsojan olisi helppo samaistua hahmoihin. Rooliasun tehtävänä on juuri toimia karaktäärin kertojana, ja näyttämöllä se toimii siten, että katsojalla on mahdollisuus samaistua hahmoihin. Samaistumisesta henkilöahmon ja katsojan välisessä suhteessa on myös rooliasun suunnittelussa kyse. (Räbinä 2019, 29.) Näytelmän päätyylilajien ollessa tragikoominen ja arkisurrealistinen, halusin ottaa niistä vaikutteita, jotta sympaattisten hahmojen puvustus olisi myös näytelmän tyyliin ja lavastukseen sopiva.

4.2 Tunnelmakollaasit

Suunnittelun alkuvaiheessa kävimme yhteisellä suunnittelunjaksolla suunnittelijoiden ja ohjaajan kanssa läpi kuva- ja audiovisuaalista aineistoa, jota työryhmän jäsenet olivat keränneet siihen mennessä. Aineisto toimi inspiraatio- ja

referenssimateriaalina suunnittelun tueksi mihin suuntaa sitä lähdetään viemää ja mitä lopputulokselta tavoittelemme. Kuva-aineiston tutkiminen ja analysointi oli tärkeää värimaailman hahmottamisen ja löytämisen kannalta. Lisäksi erityisen tärkeää on ollut tutkia, kuinka puvustus voidaan sulauttaa lavastukseen, mitkä ovat keinot tähän. Siihen apuvälineenä olen käyttänyt tunnelmatauluja, joiden avulla pystyy tutkimaan aihetta ja teemaa visuaalisesti. Tunnelmatauluihin on kerätty kuva-aineisto yhteen eri aihealueista, esimerkiksi lavastuksen ja puvustuksen keskinäisestä suhteesta on kerätty omalle tunnelmataulullensa (kuva 5, 31) ja puvustuksen yleisestä tunnelmasta omalleen (kuva 6, 32). Niitä tutkimalla ja analysoimalla olen pyrkinyt löytämään vastauksia erityisesti visuaalisuutta ja harmoniaa koskeviin tutkimusongelmiin. Tunnelmakollaasi vaiheessa tutkimus- ja analysointivaiheet kulkevat suunnitteluprosessissani lomittain.

Tunnelmakollaasi puvustuksen suhteesta lavastukseen

Näytelmä on sijoitettu lavastuksellisesti baariympäristöön. Baari on tyyliiltään ikään kuin jämähtänyt menneille vuosikymmenille. Se on ollut joskus hieno, mutta nykyään tunkkainen ja hieman kulahtanut. Puvustukseen pätee sama ajatus, joka näkyy sammuneina väreinä, monokromaattisuutena, ankeana tunnelmana ja tietynlaisella nostalgialla, jolla tarkoitan retrotyylin korostamista, haikeutta ja kaipausta menneeseen. Ajatuksena on, että hahmot hieman sulautuvat lavastukseen inspiroituen Aki Kaurismäen ja Roy Anderssonin elokuvien visuaalisesta tyylistä, jossa puvustuksessa ja lavastuksessa on käytetty samaa sävyä maailmaa. Alla on tunnelmataulu, jossa on kuvia Anderssonin ja Kaurismäen eri elokuvien kohtauksista (kuva 5, 31).



Kuva 5. Tunnelmataulu puvustuksen sulautumisesta lavastukseen (Pulliainen 2022)

Tunnelmataulun avulla havainnollistuu, kuinka puvustusta voidaan sulauttaa taustaansa ottamalla taustasta värejä osaksi puvustusta ja toisinpäin. Andersonin elokuvissa taas korostuu ei pelkästään hahmojen, vaan myös hahmojen ja lavastuksen yhteinen monokromaattisuus. Tällaiset tyylivalinnat ovat kiinnostavia ja poikkeuksellisia arkielämässä. Niihin kiinnittää heti huomion ja ne vievät pois tavanomaisuuden. Sitä voi ajatella ikään kuin katsojan vieraannuttamisena pois realismista. Katsojan vieraannuttaminen eli niin sanottu v-efekti eli vieraannuttamisefekti on yksi Brechtin eepin teatterin keinoista, jossa tapahtumat kuvataan vieraan tuntuina, se estää katsojaa eläytymästä ja asettaa tämän tarkkailijan asemaan, jolloin hän voi tarkastella tapahtumia kriittisesti ja tehdä oivalluksia (Brechtin ilmaisun perusteista 2, 2018).

Ajatus sulauttamisesta lähti kulkemaan enemmän Aki Kaurismäen elokuvien tyyllisesti, että kaikki ei ole monokromaattista vaan värejä saa olla ja hahmot saavat erottua, mutta ne yhdistyvät värimaailmaltaan lavastukseen ja siten kokonaisuus on harmoninen. Asut voivat yhdistyä suurimpiin pintoihin kuten vaikkapa tapetteihin tai verhoihin tai pienempiin elementteihin, kuten koriste-esineisiin tai kaljakoreihin.

Tunnelmakollaasi yleisestä tunnelmasta

Tein pukusuunnittelun yleisestä tunnelmasta muutaman tunnelmakollaasi version, jotka esittelin suunnitteluryhmälle. Olen huomannut niin tässä kuin aiemmissakin projekteissa, että tunnelmataulut muokkautuvat prosessin edetessä, kun aiheet tarkentuvat. Siksi niistä tulee tehtyä useampia eri versioita. Alla on kuva viimeisimmästä tunnelmataulusta (kuva 6).



Kuva 6. Tunnelmataulu inspiraatioista, yksityiskohdista ja väreistä (Pulliainen 2022)

Olen kerännyt tunnelmatauluun ajatuksia elementeistä ja yksityiskohdista, jotka ovat nousseet esiin tekstistä. Myös puvustuksen yleinen värimaailma tulee esiin tunnelmataulusta. Puhelin esiintyy tekstissä ja siitä inspiroiduin nopeasti heti suunnittelun alkuvaiheessa, mutta sen merkitys ajatuksen taustalla selvisi minulle vasta viikkoja myöhemmin. Kummastelimme yhdessä työryhmän kanssa, että mitä se puhelin merkitsee inspiroituessani siitä niin vahvasti. Ohjaaja pohti, että se ehkä johtuu siitä puhumisen vaikeudesta, joka tekstissä on niin vahvasti läsnä. Hahmoja tekisi mieli kehottaa puhumaan ja puhelin on tärkeä kommunikaation väline ihmisten välillä nykymaailmassa. Myös televisioilla oli näkyvä rooli tekstissä ja se toimi myös selkeänä inspiraation lähteenä,

josta syntyi ajatus testikuvaruudusta, jota päädyin käyttämään värikartan pohjana (kuva 8, 36). Mielikuvat vanhanaikaisista puhelimista, putkitelevisiosta ja testikuvaruudusta veivät ajatukseni hyvin nopeasti nostalgiseen tunnelmaan, joista pystyin ammentamaan inspiraatioita lisää. Muita tekstissä mainittuja elementtejä tai teemoja olivat esimerkiksi nostalginen baarikyltti, sanomalehti ja urheiluteemaa, jota ilmentää lenkkikengät. Lisäksi keräsin tunnelmatauluun viitteitä monokromaattisesta tyylistä puvustuksessa, sekä muita tyyllisiä viitteitä ja mielikuvia.

4.3 Värien merkityksiä

Suunnitteluprosessin **tutkimusvaihe** jatkui värien merkityksien taustatutkimuksella, joka oli tärkeä väline johdattelemaan kunkin hahmon värimaailmaan. Suunnittelun lähtökohtana on ollut ajatus, että jokaisella hahmolla on oma väri ja hahmo on puettu monokromaattisesti saman värin eri sävyillä. Ajatus kunkin hahmon värimaailmasta syntyi käsikirjoituksen purun ja roolianalyysin kautta pohtiessani minkävärinen asu kullakin hahmolla voisi olla ja miksi, mitä väri viestii. Värien merkitys ei ole yksiselitteinen, vaan ajatuksen taustalla on monta asiaa: hahmon merkitys tarinassa, dramaturginen tilanne ja suhde toisiin hahmoihin ovat vaikuttaneet värivalintaan persoonan ominaisuuksien lisäksi.

Värisymboliikkaa ei voi kategorisoida niin että niiden merkitys olisi absoluuttinen eli että ne symboloisivat kaikissa tilanteissa samoja asioita. Yhdistäessä värejä merkityksiin tulee olla tarkka, sillä värit voivat saada päinvastaisia merkityksiä riippuen kulttuuriympäristöstä ja asiayhteydestä. Lisäksi väriin liittyvä muu muotokieli ja hahmon luomat merkitykset voivat olla voimakkaampia kuin värin assosiaatiot. Myös värin täsmällinen vivahde, ympäröivät värit, tekstuuri ja muut visuaaliset ominaisuudet tuovat oman lisänsä merkityskokonaisuuteen. (Arnkil 2021, 152.) Ajatukseni värin lisäksi oli myös käyttää hahmojen puvustuksessa korostetusti tiettyä materiaalia. Materiaali ja sen tekstuuri, oleumus ja muut ominaisuudet (kuultavuus, kiilto, raskaus, laskeutuvuus, ääni ja niin edelleen) vaikuttavat suuresti mielikuvaan väristä ja ne yhdessä vaikuttavat katsojan assosiaatioihin ja olettamuksiin millainen hahmo on kyseessä. Esimerkiksi nahkaan pukeutunut henkilö antaa itsestään täysin erilaisen mielikuvan kuin vaikkapa samettiin tai farkkuun. Gilletten (1987, 90) mukaan värien

merkitys myös muuttuu jatkuvasti. Merkityksiin vaikuttaa monet tekijät: kulttuurinen tausta, persoonallisuus, vierekkäiset värit ja henkilökohtainen mielentila. Väreistä on tehty lukuisia erilaisia analyyseja mitä ne merkitsevät, joissa usein on samankaltaisuuksia, mutta yhtä oikeaa tapaa ei ole.

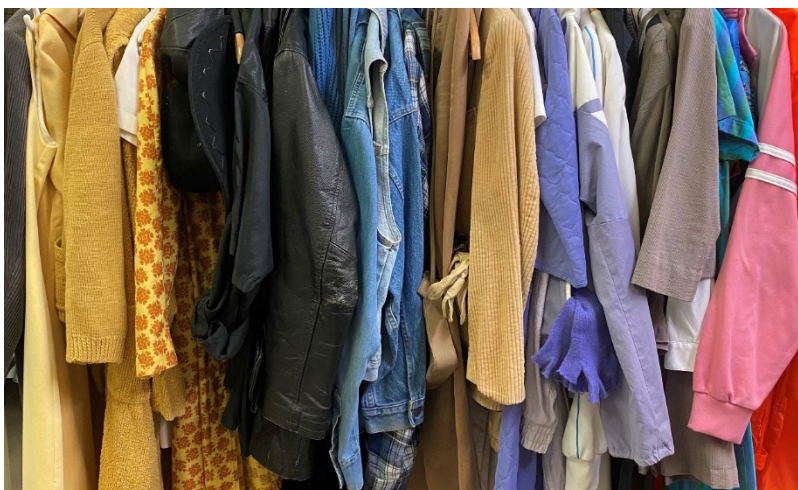
4.4 Haudontavaihe

Taustatutkimuksen jälkeen tuli haudontavaihe, silloin oivalsin monta asiaa ja monen asian merkitys selkeni. Tuntui, että haudontavaiheen jälkeen pääsi syvemmälle tasolle suunnittelussa. Aloin ymmärtää millä asioilla on oikeasti merkitystä, mihin kannattaa kiinnittää huomiota puvustuksessa. Esimerkiksi että asusteita on hyvä olla, ei pelkästään visuaalisen viimeistelyn ja tarinan kerronnan kannalta, mutta myös siksi, että näyttelijöillä on jotain mihin he voivat käyttää kaiken hiljaisen ajan, jota vähävuorosanaaisessa näytelmässä on. Asusteista voi olla apua, jotta näyttelijöillä on jotain tekemistä ja näperrettävää, esimerkiksi riisua hanskoja, asetella huivia tai pyöritellä korua sormien välissä. Lisäksi oivalsin myös asujen ilmentämisen merkityksen ja yksityiskohdtien tärkeyden, että materiaaleja, värejä, muotokieltä, asusteita ja niistä pääsevää ääntä on hyvä miettiä tarkoin, sillä katsojilla on paljon aikaa tehdä tulkintoja. Todennäköisesti heissä myös herää uteliaisuus, kun hahmoista saa niin vähän irti vuorosanojen vähäisyyden vuoksi. Katsoja pääsee myös lähelle näyttelijöitä ja siten näkee pienimmätkin yksityiskohdat, kun yleisö istuu keskellä näytelmää baari pöydissä näyttämön ollessa koko tila. Olin tehnyt paljon jo työtä suunnittelussa niiden asioiden eteen, mutta en tiennyt syytä siihen miksi koin hahmojen värikoodaamisen, materiaalien tarkan harkinnan, asujen yksityiskohtaisuuksien ja asusteisiin panostamisen niin tärkeänä. Tuntui siltä, että intuitio johdatteli työskentelyä siihen suuntaan ja kun annoin itselleni hiukan tilaa, oivalsin alitajunnan kautta, minkä vuoksi se kaikki oikeasti oli merkityksellistä. Puvustuksen tyylilaji on suunnittelussa olennaista ja se usein syntyy intuitiivisesti käsikirjoituksessa olevasta tarinan elämyksellisestä tunneta-
sosta (Räbinä 2019, 31).

4.5 Värikartta ja kohtauksittain etenevä värikartta

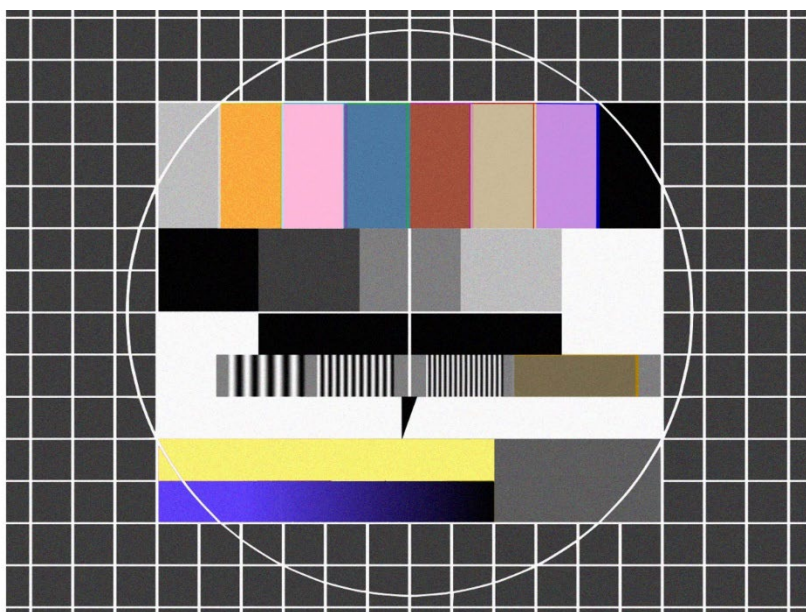
Seuraavana suunnitteluprosessissa oli vuorossa **valintavaihe**. Minulla oli jo melko selkeä kuva kunkin hahmon värimaailmasta, mutta vaihtoehtoja oli vielä

useita erityisesti sivuhahmoille. Roolianalyysi johdatteli osaltaan kunkin hahmon värimaailman ja siten myös koko puvustuksen värimaailman muotoutumiseen. Luonnostelin värikarttaa ensimmäisen kerran puvuston vaatteilla. Suunnittelutyössä konkretia selkeyttää teoksen aihetta ja antaa niille ääriviivat (Räbinä 2019, 128). Alla on kuva ensimmäisestä värikartasta, joka koostuu kunkin hahmon asujen värimaailmasta (kuva 7).



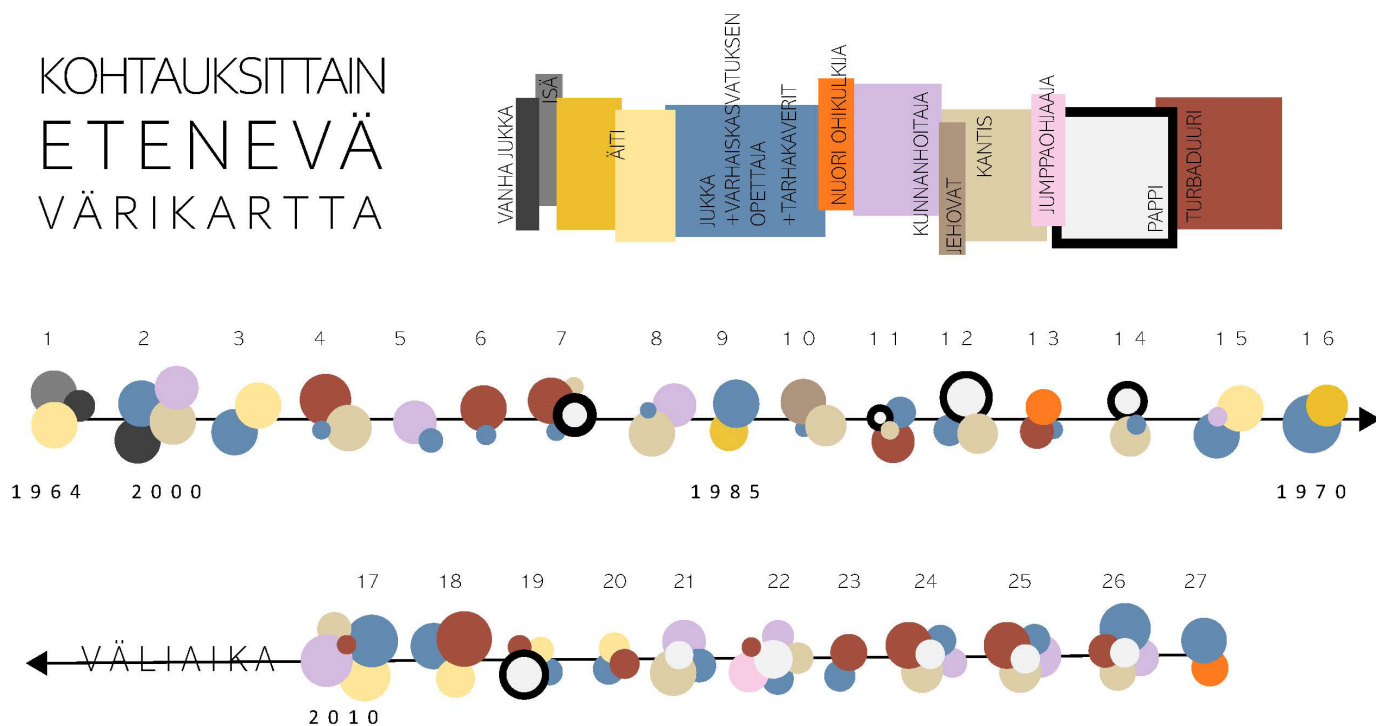
Kuva 7. Ensimmäinen värikartta (Pulliainen 2022.)

Inspiroiduin testikuvan nostalgisuudesta ja sen vuoksi halusin käyttää sitä lopullisen värikartan pohjana. Muokkasin Photoshopilla testikuvan väripalkkeihin näytelmän värimaailman. Lopullisesta värikartasta on kuva alla (kuva 8).



Kuva 8. Värikartta (Pulliainen 2022.)

Päädymme lopulta käyttämään muokattua testikuva värikarttaa myös näytelmän julisteena. Käsikirjoituksen- ja rooli analyysin jälkeen lähdin luomaan kohtauksittain etenevää värikarttaa (kuva 9), kun alkoi varmistua missä kukin hahmo on eri kohtauksissa. Se oli tärkeä apuväline värienharmonisuuden tutkimisen kannalta ja myös itselleni se auttoi muistamaan missä kukin hahmo on missäkin kohtauksessa.



Kuva 9. Kohtauksittain etenevä värikartta (Pulliainen 2022.)

Olen asettanut kohtaukset aikajanelle, johon olen laittanut ylös myös tekstissä mainitut vuosiluvut. Eriväriset ympyrät ovat hahmoja ja niiden koko vaihtelee aina sen mukaan, kuinka suuressa roolissa kyseinen hahmo on tietyssä kohtauksessa. Tein kohtauksittain etenevän värikartan ennen harjoituskautta ja tein siitä eri versioita, kun kokeilin eri värejä eri hahmoille ennen valintaa. Olen muokannut kohtauksittain etenevää värikarttaa harjoituskaudella aina kun on tullut jotain merkittäviä muutoksia. Yksi näyttelijöistä kommentoi, että kohtauksittain etenevä värikartta havainnollisti myös hyvin hänelle, kuinka paljon hän on näytämöllä ja esillä koko näytelmässä.

4.6 Hahmolakanat ja luonnoksia

Valintavaihe jatkui luonnoksiin ja niiden lukkoon lyömiseen. Ennen harjoituskautta kuvasin suuren osan asu- ja materiaalivaihtoehdoista, joita kokeilin luonnoksien päälle. Tein luonnoksia vapaalla tyyllillä: luonnostelemalla puvustosta löytyvillä olemassa olevilla vaatteilla yhdistäen niitä lyijykynä luonnoksiin ja jatkaen luonnostelua koneella piirtäen. Minusta on mielenkiintoista kokeilla itselleni uusia tapoja piirtää ja sekoitella käsin ja koneella piirrettyä jälkeä keskenään. Olemassa olevilla vaatteilla on mielekästä luonnostella asuja, sillä ne antavat lisäinspiraatioita ja ovat konkreettisia. Erityisesti tällaisissa teatteriproduktioissa, joissa suurinta osaa puvustuksesta ei valmisteta alusta asti asujen tyylin ollessa realistinen. Tällöin asut voidaan luoda olemassa olevaa materiaalia muokkaamalla ja korjaamalla. Luomalla hahmon persoona tukeva ja korostava asuinkokonaisuus yksittäisistä tavallisistakin vaatteista ja asusteista syntyy rooliasu. Lisäksi se on myös ekologinen ja eettinen valinta, johon pyrin kaikessa suunnittelutyössäni.

Suunnittelun alkuvaiheessa aloin tekemään hyvissä ajoin kullekin hahmolle hahmolakanaa, joka pitää sisällään pienen tunnelmataulun. Siinä voi olla viitteitä ja referenssikuvia tyylistä, jota asuun haen, materiaalinäytteitä sekä pääroolissa on kutakin hahmoa inspiroiva puhelin. Inspiroiduin ajatuksesta, että jos hahmo olisi puhelin, minkälainen puhelin se olisi: kuinka kehittynyt, minkä värinen ja muotoinen. Lähdin etsimään kuvapankeista erilaisia puhelimia, joista jokainen kuvastaisi kyseistä hahmoa jollain tavalla. Hahmolakanasta käy ilmi hahmon värimaailma, asu/asut ja mitä vaatekappaleita ja asusteita siihen kuuluu, hiukset, mahdollinen meikki ja muita mahdollisia yksityiskohtia tai huomioita. Lakana toimi pohjana, jonka päällä pyörittelin vaihtoehtoja ja päivitin sitä aina sitä mukaan, kun valintoja lyötiin lukkoon. Lakanoissa on myös aikajana, josta näkee missä kohtauksissa (kohtaus on merkattu sulkuihin) ja missä asussa hahmo esiintyy milloinkin. Siitä näkyy myös mahdollinen muutos värimaailmassa. Lakanan avulla suunnitelmat olivat informatiivisessa, havainnollistavassa visuaalisessa muodossa. Sen avulla on ollut helppo esitellä ajatukset ja ideat koko työryhmälle luonnosten lisäksi.

4.6.1 Päähahmot

Jukan asussa päävärinä on sininen ja hänen asussaan korostuu farkkukan- gas. Ajatus sinisestä väristä tuli jo melko alkuvaiheessa, sillä sininen värinä symboloi ja viestii paljon sellaisia ominaisuuksia, jotka muistuttivat Jukan per- soonaa. Roolianalyysi (taulukko 2, 28–29) tuki käsitystäni Jukan persoonasta. Hahmo vaikuttaa etäiseltä, eikä kykene ilmaisemaan tunteitaan ja päästä- mään ihmisiä lähelle. Jukka kuitenkin tuntee syvästi ja hän mietiskelee paljon. Mielikuvani Jukasta oli myös uskollinen ystävä, rehellinen, vilpitön, rauhallinen ja hiljainen. Ne ovat ominaisuuksia, joita sinisen sävyjen usein ajatellaan sym- boloivan. (Wetzer 2000, 94–95.) Jukka on hahmona neutraali, mukautuva ja vaatimaton, joten halusin asun myös antavan samanlaisen vaikutelman. Fark- kumateriaalista tulee rento ja välitön mielikuva. Siinä on jotain nuoruuden nos- talgiaa, mutta se on silti materiaalina melko ajaton ja iätön. Jukan asun tuli elää ajassa, kun liikutaan yhtäkkiä nykyhetkestä muistoihin Jukan lapsuuteen ja nuoruuteen. Asun tuli siis antaa hahmon iästä neutraali vaikutelma, että hän voi olla samassa asussa nuorempi tai vanhempi helpoilla ja pienillä muutok- silla. Alla on kuva Jukan luonnoksista eri yhdistelmillä (kuva 10).



Kuva 10. Luonnoksia Jukasta (Pulliainen 2022)

Kokeilin suunnitteluvaiheessa kokonaan farkkumateriaalista koostuvaa asua, mutta se tuntui liian erikoiselta, joten päädyin jättämään flanellipaidan farkkutakin alle. Kokeilin myös farkkuliiviä, mutta se tuntui liian trendikkäältä, nuorekkaalta ja silmiinpistävältä. Jukan asu muokkaantui vielä harjoituksia seurattaessa ja tehdessäni havaintoja, mitä Jukasta voisi vielä kertoa lisää ja millä eritavoin asu voi elää ajassa. Ajatukseni ja mielikuvani oli, että Jukan tyyli ei kuitenkaan muutu dramaattisesti, mutta pienillä muutoksilla voidaan korostaa nuoruutta ja lapsellisuutta, ja sama toiseen suuntaan Jukan vanhetessa ja kypsyessä paita menee housuihin, Jukka nostaa housujaan, paidan ylänapit suljetaan ja niin edelleen. Myöskään käytännön syistä Jukan asussa ei voinut olla suurempia vaihtoja, sillä Jukka on koko näytelmän ajan näyttämöllä. Alla on kuva Jukan hahmolakanasta (kuva 11), johon on päivitetty lopulliset valinnat.

JUKKA (Lasse)

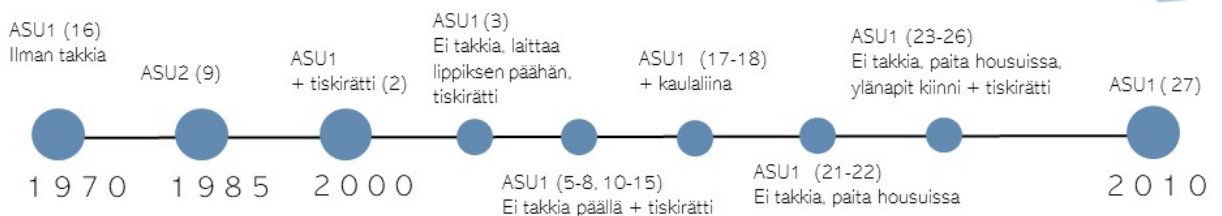
SININEN

ASU1: farkut, flanellipaita, farkkutakki, lenkkarit, sukat

ASU2: flanellipaita, bokserit, sukat

HIUKSET: vaatimattomat, ei laitettun näköiset

MUUT ASUSTEET: kaulaliina, lippis, matkalaukut, tiskirätti



Kuva 11. Jukan hahmolakanana (Pulliainen 2022)

Jukan hahmolakanasta käy ilmi Jukan kaksi asua, sekä aikajanalta näkee asuissa tapahtuvat muut pienemmät muutokset.

Äidin roolihahmon väri koostuu keltaisen sävyistä ja se syntyi monesta ajatuksesta. Pohdin väriä **Isän** värimaailman kautta, joka koostuu harmaan sävyistä. Halusin selkeän kontrastin Äidin iloisen keltaisen ja Isän ankean harmaan välille. Ajatus syntyi ensimmäisen kohtauksen ristiriitaisesta tunnelmasta, jossa hahmot ovat häämatkalla ruotsinlaivalla, joka päättyy Isän dramaattiseen kuolemaan. Äiti on kohtauksessa nuori ja vielä toiveikas, hänellä on romanttisia ajatuksia ja hän on viimeisillään raskaana. Hän koittaa nauttia joka hetkestä samalla yrittäen saada Isältä edes jonkinlaista vastakaikua. Sen sijaan Isä on kankea ja kyllästyneen oloinen, eikä lainkaan romanttinen Äitiä kohtaan.

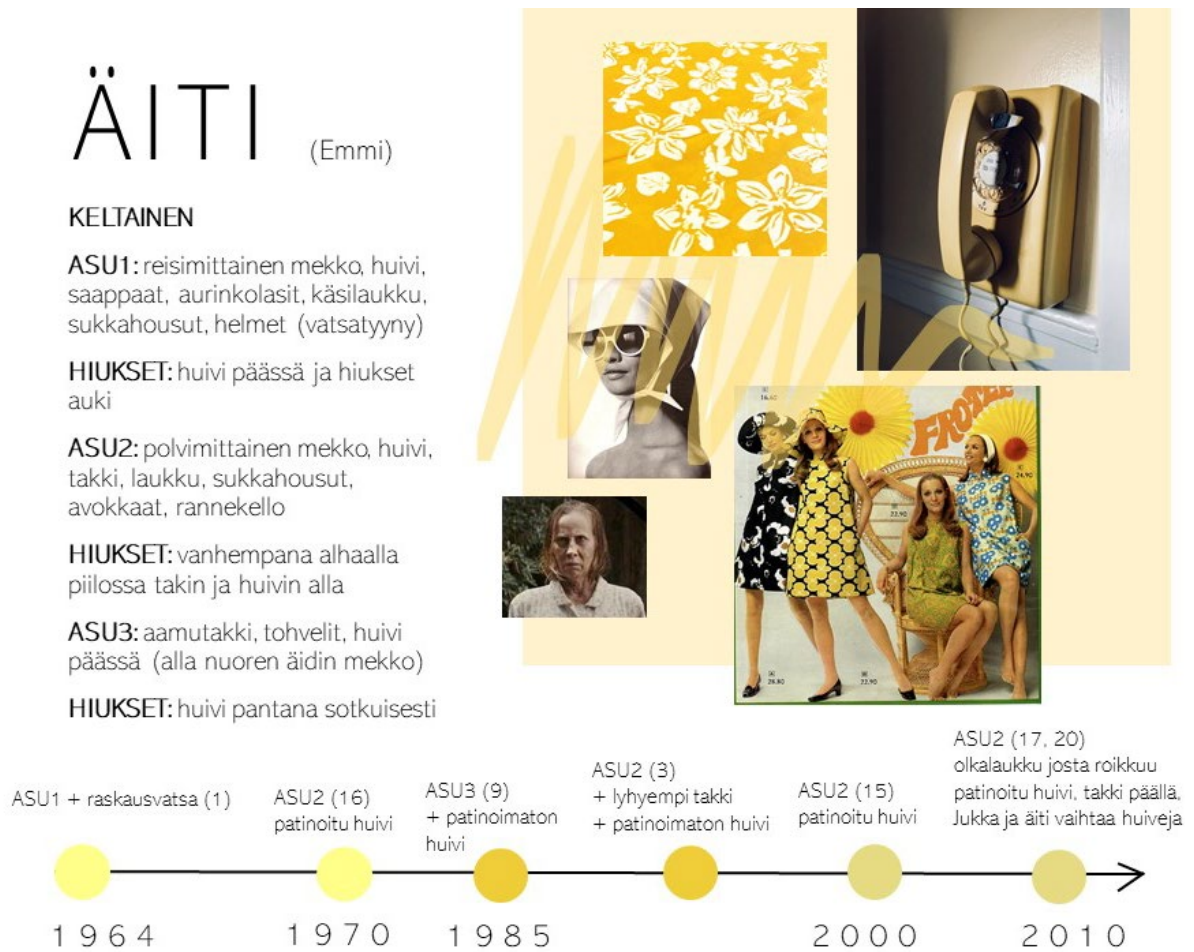
Keltainen on perinteisesti iloinen, ystävällisesti viettelevä ja valpas väri. Se on valovoimainen väri, mutta menettää valovoimansa yhdistettynä tummiin väreihin, esimerkiksi mustaan tai harmaaseen. Keltainen viestii myös vaarasta erityisesti yhdistettynä mustaan. Keltaisen eri sävyillä on myös eroja. Sapeenkeltainen antaa karvaankitkerän mielikuvan, sen sijaan heikko keltainen saa vihreän vivahteen, mikä viestii uhkaa, kelmeyttä ja kuolemaa. (Wetzer 2000, 93.) Keltainen symboloi myös energiaa, optimismia ja onnellisuutta (Wróblewska 2016). Kuvailut värien merkityksistä olivat mielestäni todella osuvia suhteessa Äidin ja Isän hahmoihin, joka osaltaan tuki valintaani heidän väreistään. Toinen vaihtoehto, jota myös mietin Äidille, oli vihreä, mutta tyrmäsin sen nopeasti, sillä harkitessani vaihtoehtoja, pohdin Äidin väriä paljon myös Jukan sinisen värimaailman kautta, että miltä värit näyttävät yhdessä. Äiti on kaikissa muissa paitsi ensimmäisessä kohtauksissa Jukan kanssa, joten mietin paljon heidän väriyhdistelmänsä. Äidin väri muuttuu hänen synkkenevän mielentilan ja ikääntymisen mukana, keltaisesta tulee tunkkaisempi ja kulahtaneempi. Alla on luonnoksia äidin kolmesta asusta (kuva 12, 41).



Kuva 12. Luonnoksia äidin asuista 1–3 (Pulliainen 2022)

Äidin huivilla oli erityinen merkitys ja se kulki tekstissä alusta loppuun aina äidin mukana. Halusin tehdä kaksi versiota samasta huivista, josta toista patinoisin. Alkuun ajattelin, että äidillä olisi samasta materiaalista myös mekko ja vanhempana hame, jonka patinoisin. Ehdin tehdä puvustolle ohjeistuksetkin valmiiksi (liite 3), mutta löytämäni kangasta ei riittänytkaan mekkoon, hameeseen ja huiveihin. Lisäksi löysin mahtavat aidot vintage-mekot puvustosta, jotka tuntuivat juuri sopivilta hahmolle, joten päädyimme yhteistuumiin, että teemme kankaasta vain huivit. Aamutakkeihin olin kerännyt kaksi selkeintä vaihtoehtoa, joista harjoituksissa päädyimme tummempaan kulahtaneempaan malliin. Luonnoksessa oleva malli tuntui liian raikkaalta, sillä kohtauksessa äiti

on jo kovin apaattisen ja masentuneen oloinen. Alla on kuva äidin hahmolakana, josta näkyy lopulliset asuvalinnat (kuva 13).



Kuva 13. Äidin hahmolakana (Pulliainen 2022)

Äidillä oli kolme asua: nuoren Äidin asu, Jukan muistokohtauksessa Äidin koti-asu ja vanhan Äidin asu. Nuoren Äidin asuun halusin ottaa vahvasti vaikutteita 60-luvun tyylistä. Äidin asujen tuli myös olla muuntautumiskykyisiä, koska Äiti kulki Jukan muistoissa mukana.

Isä on vain ensimmäisessä kohtauksessa ja hänen tyyliinsä etsin inspiraatiota verkkolähteistä ottamalla vaikutteita menneiltä vuosikymmeniltä. Alla on kuva isän hahmolakanasta ja luonnoksesta (kuva 14, 43).

ISÄ (Akseli)

HARMAA

Retrotyyli

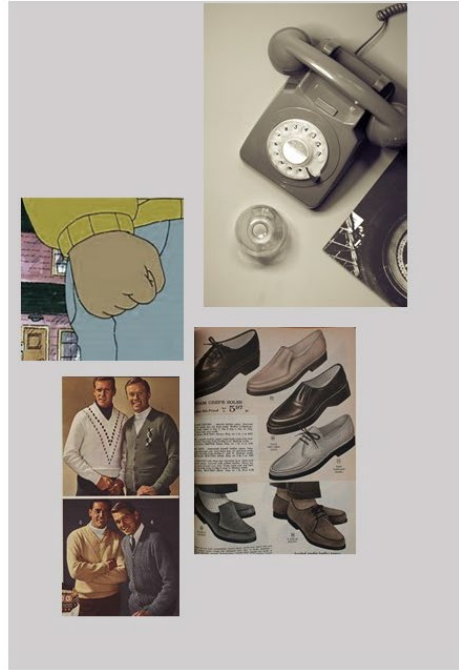
ASU: Poolo paita, casual-tyylinen vakosamettipuku, nahka kengät, lasit ja hattu

"kantaa sisällään hiljaista raivoa"

(1)



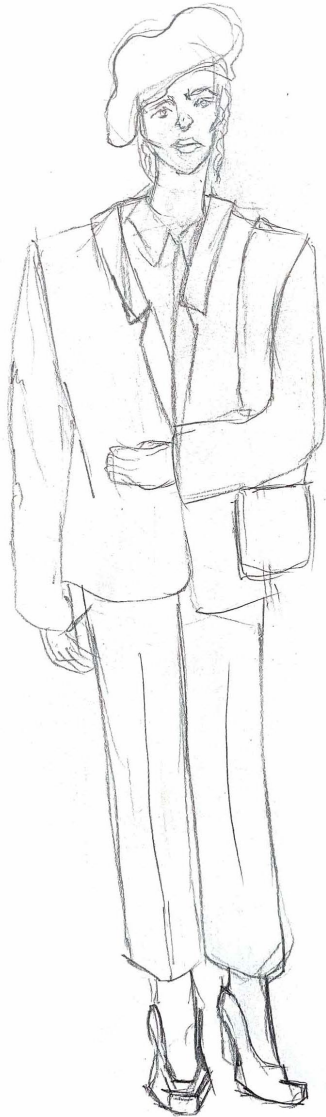
1 9 6 4



Kuva 14. Isän hahmolakana (Pulliainen 2022)

Löysin puvustosta isälle tummanharmaan vakosametti puvun ja vaaleamman harmaan poolopaidan. Harmaa symboloi masentuneisuutta, alakuloista mielialaa ja tunteettomuutta (Bourn 2010). Värin merkitys ja tyyli korostaa hyvin isän jäykkää olemusta ja persoonaa, sekä tekee ison kontrastin äidin keveälle olemukselle. Harmaa tukahduttaa ja vie huomiota äidin keltaiselta, joka sopii kohtauksen henkeen ja merkitykseen hyvin.

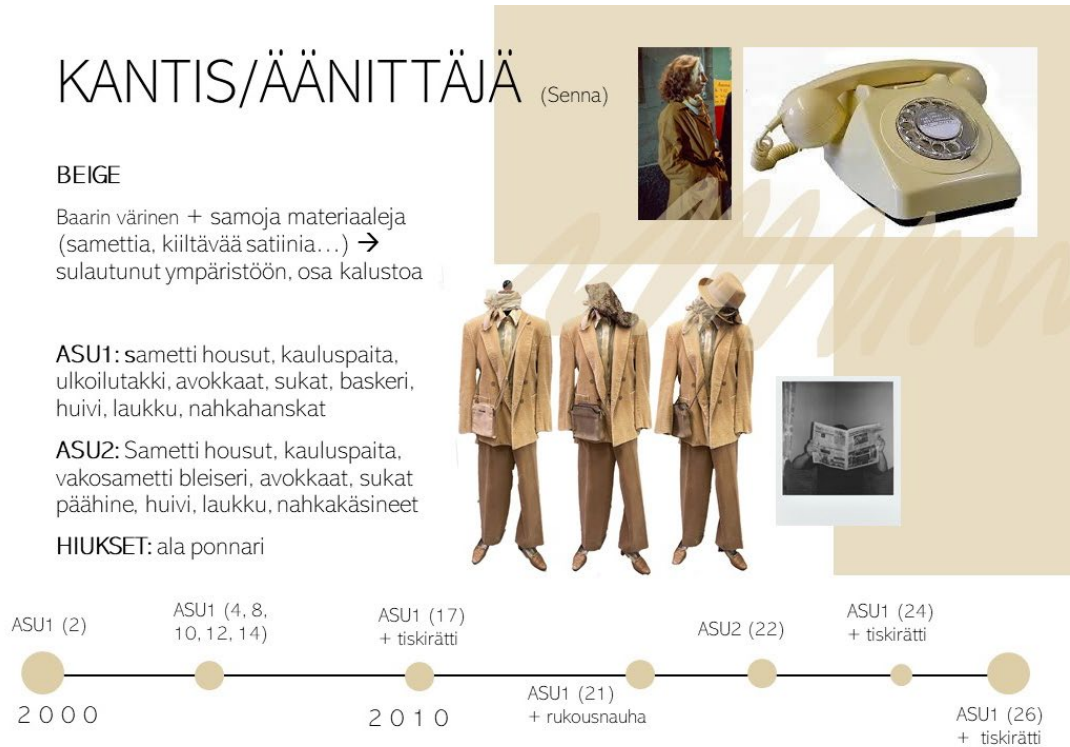
Kantiksen rooliasu koostuu beigen eri sävyistä. Hän on ikään kuin seinäruusu kantapaikassaan, sulautunut ympäristöönsä ja osa kalustoa. Olin alun perin ajatellut Kantiksen olevan rennompi ja enemmän maskuliinisempi kuin feminiinisempi. Ajatus kuitenkin muuttui ja lähdimme viemään asua hieman hienostuneempaan suuntaan. Minun tuli hieman muuttaa mielikuvaani hahmosta, jonka olin alun perin saanut tekstistä, kun Kantiksen ja Äänittäjän roolit yhdistettiin. Mielikuvakseni muodostui, että Kantis ei ole ehkä saavuttanut urallaan asioita, mitä olisi halunnut, mutta mukavuuden halultaan hän ei ehkä ole tehnyt myöskään tarpeeksi kovasti töitä sen eteen, jonka jälkeen hän on jämähtänyt ja tyytynyt äänittäjän tehtäviin. Kantis on tyylikäs, mutta alkanut ajan myötä lipsua ja hänen vaatteensa ovat alkaneet kulumaan. Alla on kuva Kantiksen rooliasun luonnostelusta (kuva 15, 44).



Kuva 15. Kantiksen luonnostelua (Pulliainen 2022)

Ajatukseni oli, että Kantiksen asun tulee olla ajanpatinoima, sillä hän on istunut samassa kantapaikassaa vuosikymmeniä ja nähnyt Jukka's baarin eri vaiheet. Luonnostelin Kantiksen asua paljon vaatteilla ja yksi pitkälle viety ajatus oli myös tehdä Kantikselle samettinen jakkupuku ylimääräisestä palasta kauhutunutta samettiverhoa, jota käytettiin paljon baarin sisustuksessa, siten Kantis olisi sulautunut hausalla tavalla lavastukseen. Tein jakkupuvusta suuntaa antavan ohjeistuksen (liite 3) puvustolle ja etsin referenssejä puvustosta, kangas pestiin ja oli jo menossa työn alle. Pukua ei kuitenkaan pystytty toteuttamaan, sillä puvustossa todettiin, että verho oli liian haurastunut ja saattaisi revetä helposti käytössä, jolloin jakkupuvun tekeminen ei olisi järkevää. Alla on kuva

(kuva 16) Kantiksen hahmolakanasta, jossa vaatteilla luonnostelu vielä jatkui ja josta käy ilmi hahmon lopulliset asuvalinnat.



Kuva 16. Hahmolakana Kantiksesta (Pulliainen 2022)

Kantiksellä on kaksi asua, joista ensimmäinen on rennompia, jossa hänellä on nuhjaantunut tuulitakki päällä. Toisessa asussa Kantis on alkanut löytämään elämälleen uusia merkityksiä ja ottaa uuden aktiivisemmän suunnan elämälleen. Hän alkaa jälleen huolehtimaan itsestään ja on löytänyt vanhan vakosamettijakkunsa, jonka hän ottaa jälleen käyttöön.

Kunnanhoitajan rooliasun lähtökohta oli, että hänellä olisi työasu päällään, jonka ympärille voisi lähteä rakentamaan muuta puvustusta. Hahmon väriksi muotoutui liila ja sen eri sävyt. Yhdistin hempeän liilan hahmon kilttiin luonteesseen ja hoitajan ammattiin. Violetin värit yhdistetään usein sielun syviin tunteuksiin, se on hieman sairaaloinen ja vaikeasti havaittavana se on mystinen ja surumieleinen, mutta se kuitenkin sisältää samalla toivoa, katumusta ja parannusta. Hillityn violetin sanotaan tyyntävään ja viilentävään mielialaa. (Wetzer 2000, 95). Myös violetin merkitys sopi hahmosta tekemääni roolianalyysiin (taulukko 2, 28–29). Alla on kuva kunnanhoitajan asun luonnostelusta (kuva 17, 46).



Kuva 17. Kunnanhoitajan asun luonnostelua (Pulliainen 2022)

Kunnanhoitajan asusta tuli vaalea laventelin liila, ei niin voimakas, kuin tikkita-kin liila, joka näkyy yllä olevassa kuvassa. Alla olevassa hahmolakanassa on kunnanhoitajan asut ja siinä tapahtuvat muutokset (kuva 18).

KUNNANHOITAJA (Emma)

LIILA

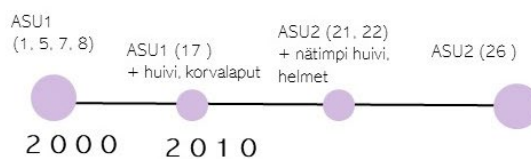
ASU1: hoitajan pusero, kevyt takki, tuulihousut, terveyskengät, sukkahousut, puhelinpussukka, panta

HIUKSET: letti + panta

ASU2: mekko, sama takki, avokkaat, sukkahousut, helmet

HIUKSET: hiukset auki laineilla + panta

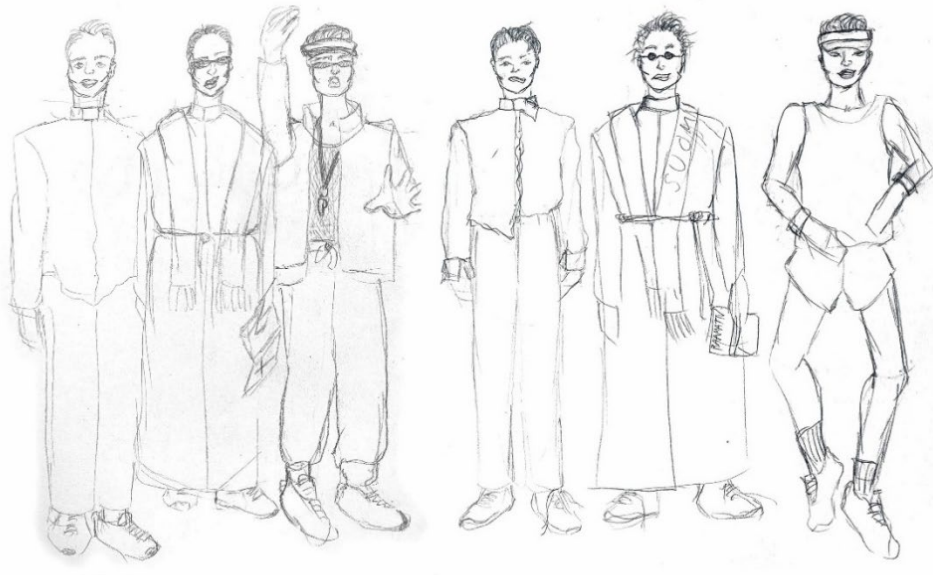
MUUT ASUSTEET: huivit



Kuva 18. Kunnanhoitajan asun luonnostelua (Pulliainen 2022)

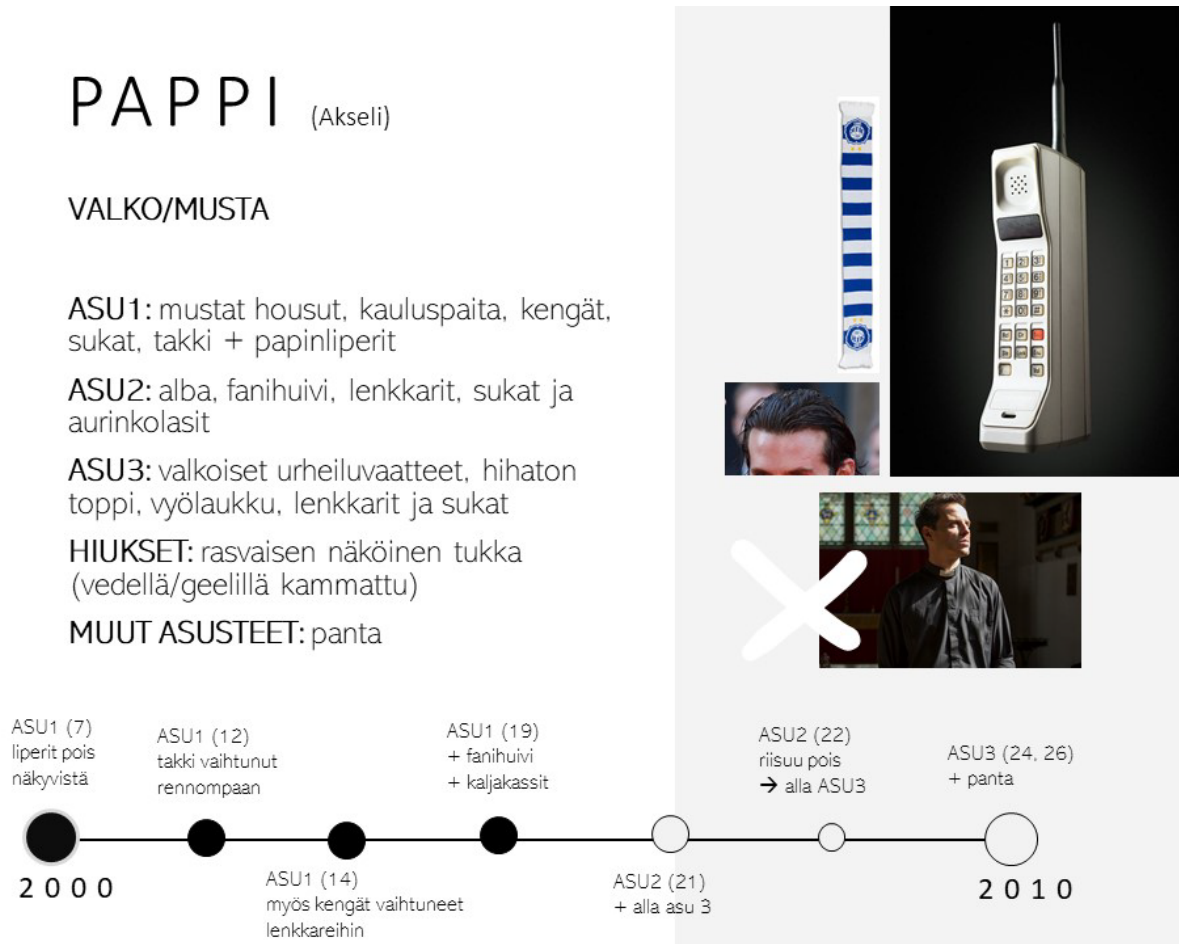
Kunnanhoitajalla on kaksi asua, joissa tapahtuu vielä pieniä asuste muutoksia muutamissa kohtauksissa. Kunnanhoitajalla tapahtuu tarinan edetessä kasvutarina, joka näkyy puvustuksessa siten, että hän rupeaa kiinnittämään enemmän huomiota vaatteisiinsa ja pukeutumaan jälleen siistimpiin persoonallisiin vaatteisiin. Hän löytää itsensä jälleen ”työ minänsä” ulkopuolelta ja alkaa taas välittämään mitä laittaa päällensä.

Pappi käy dramaattisimman kasvutarinan ja muutoksen puvustuksellisesti, se näkyy myös rooliasun värimaailmassa. Hahmo aloittaa asiallisissa mustissa papin vaatteissa liperit kaulassa, mutta liukuu pikkuhiljaa täysin valkoiseen urheiluasun. Pappi on epätoivoinen näytelmän alussa ollessaan vielä papin roolissa, jota musta väri murheen värinä symboloi hyvin (Wetzer 2000, 95–96). Lisäksi perinteisesti klassinen neutraali papin työasu on siisti musta paita ja liperit, jota halusin myös noudattaa ja korostaa sillä sitä, kuinka Pappi on ammattinsa vanki. Se ei sovi lainkaan Papin hahmon persoonaan ja hänen todellisiin elämän unelmiinsa. Kontrasti pappeuden mielikuvan ja hahmon persoonan ja käytöksen välillä oli niin suuri, joka ajatuksena myös inspiroi minua valitsemaan mustan ja valkoisen. Valkoisen värin merkityksiä kuvaillaan muun muassa väreistä valovoimaisimmaksi, sen sanotaan olevan kaikkia värejä heijastava, tyyni ja avoin. Se on nuorekas syntymän väri ja luo muille väreille otollisen pohjan loistaa, toimia ja rakastaa. (Wetzer 2000, 95.) Nämä kuvailut valkoisesta olivat kuin kuvailu Papin hahmon kasvutarinasta ja hänen uuden elämänsä alusta, sekä siitä kuinka hahmo on kaikkien kaveri ja helposti lähestyttävä. Alla on kuvia Papin asujen luonnoksista (kuva 19).



Kuva 19. Luonnoksia Papista (Pulliainen 2022)

Papin kolme eri asua olivat suunnitelmissani jo hyvin varhaisessa vaiheessa, mutta niiden täydellinen muoto alkoi vahvistua vasta harjoituskaudella. Pappi oli hahmona niin huvittava ja humoristinen, joten halusin tuoda Papin asuun myös huumoria ja sitä myös tuli. Alla on kuva Papin hahmolakanasta (kuva 20).



Kuva 20. Hahmolakana Papista (Pulliainen 2022)

Papin asussa tapahtuu paljon muutoksia ja hänellä on yhteensä kolme asua, joiden lisäksi pieniä asuste muutoksia kohtausten välillä, joka johtuu siitä, että asu liikuu mustasta valkoiseen. Toinen ja kolmas asu ovat puettu kerroksittain, joka tarkoittaa, sitä että koko asun vaihtoja on kuitenkin vain yksi. Asu muuttuu vakavammasta ja asiallisesta mustasta tyylistä papin alban kautta rentoon koomiseen urheiluasuun, joka on alban alla. Papin asun kerrostaminen oli dramaturgisessa mielessä tärkeä, hän ikään kuin kuoriutuu ulos albastasta ja sen mukana pappeudesta, joka ilmentää uuden alkua ja on myös draamaattinen käänne Papin kasvutarinassa.

Turbaduurin rooli oli haastavin, sillä sitä näyttelivät kaikki muut paitsi Lasse, joka näytteli Jukkaa. Näytelmätekstissä rooli ei ole kiertävä, vaan se muokattiin sen vuoksi, että kaikki näyttelijät saavat vuorollaan laulunumeron. Vaihtoja oli useita ja oli keksittävä keino, kuinka merkata roolia, siten että kokonaista asua ei tarvitse vaihtaa. Alkuun oli suunnitelmassa tehdä kannettava soitinreppu kokoonpano, josta löytyy inspiraatiokuva Turbaduurin hahmolakanasta (kuva 22, 50). Harjoituskaudella tulimme siihen tulokseen, että emme lähde kuitenkaan tekemään sitä, sillä se tehtäisiin vain näön vuoksi, eikä se tuntunut enää järkevältä, jos soittimet eivät tule käyttöön. Jos produktion olisi saatu äänisuunnittelija osaksi työryhmää, olisi varmasti ollut aikaa ja resursseja luoda toimiva soitinreppu, jolloin se olisi ollut mahdollista ja järkevää tehdä. Samuel oli suurimmassa osassa kohtauksista Turbaduurin roolissa, joten päätimme, että hän on tarinan niin sanotusti oikea Turbaduuri ja hänelle tulee Turbaduurin rooliasu. Turbaduurin asu on murrettu punainen ja hippihenkinen. Punainen on aktiivinen, energinen väri ja sillä on tunteita kiihdyttävä vaikutus (Wetzer 2000, 91), jonka vuoksi yhdistin sen helposti Turbaduurin hahmon persoonaan tehdessäni roolialyysiä.

Harjoituksissa kokeilimme muokata muiden hahmojen rooliasua Turbaduuri-kohtauksissa Turbaduurin rooliin sopivimmiksi, esimerkiksi asettelemalla näyttelijän päällä olevaa toisen hahmon asua hieman eri tavalla: lisäämällä jotain tai ottamalla pois näkyvistä, jokin asun osa, joka viittaa selkeästi toiseen hahmoon, kuten hoitajan pusero tai papin liperit. Siten Turbaduuri-hahmon vaikutelmaa pystyisi korostamaan, jolloin yhdistelmä stetsonista ja kitarakotelo voisivat riittää Turbaduuri-hahmon tunnisteeksi näyttelijäntyön lisäksi. Läpivedoissa olleet ohjaavat opettajat antoivat kuitenkin palautetta, että stetson ei pelkästään riitä, erityisesti jos näyttelijät ottavat sen pois päästään. Meillä ei ollut siinä vaiheessa vielä kitarakotelo, jonka kanssa näyttelijöiden ei tarvinnut ottaa stetsonia pois päästään kolikkokoteloksi vaan sen tilalle olisi kitarakotelo. Siinä vaiheessa harjoituksia myös kokeilimme liiviä Kunnanhoitajalle, joka varmasti sekoitti, kun osalla hahmoista oli varioitu rooliasu ja osalla ei. Pohdimme ja kokeilimme vielä liivien käyttöä kaikille yhtenä tunnisteena korostamaan Turbaduurin roolia. Alla on kuva liivikokeilusta korostamaan hahmon tunnistettavuutta (kuva 21, 50).



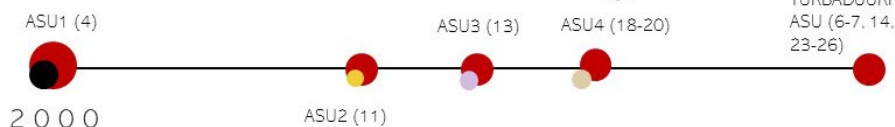
Kuva 21. Turbaduurin liivikokeiluja (Pulliainen 2022)

Liivin alla oleva vaate on osa toisen hahmon rooliasua. Harjoituksissa huomasimme, että liivin käyttö ei kuitenkaan ollut mahdollista, sillä asujen vaihtoon ei vain yksinkertaisesti ollut aikaa, joidenkin hahmojen kohdalla. Päädyimme ja luotimme siihen, että linjan on oltava yhtenäinen, jolloin stetsonin, kotelon ja näyttelijän työn on riitettävä tunnusmerkeiksi kiertävälle Turbaduuri-hahmolle. Alla on kuva Turbaduurin hahmolakanasta ja vaatteilla luonnostelusta (kuva 22).

TURBADUURI (Samuel, Emma, Emmi, Akseli, Senna)

PUNAINEN

- TURBADUURI ASU: stetson, liivi, pusero, bootsit, vakosamettihousut, vyö, koruja, huivi, aurinkolasit (Samuel)
- ASU1: Pappi ASU1 ilman liperiä (Akseli) + STETSON
- ASU2: Äiti ASU3 (Emmi) + STETSON
- ASU3: Kunnanhoitaja ASU1 (Emma) + STETSON
- ASU4: Kantis ASU1 ilman takkia, baskeria, laukkua, (Senna) + STETSON



Kuva 22. Hahmolakana ja luonnos Turbaduurista (Pulliainen 2022)

Vaihtuvan Turbaduuri-hahmon tunnisteeksi tuli stetson ja kitarakotelo. Kiinnitin stetsoniin pinssejä, joissa oli muiden hahmojen värejä, jotta se yhdistyisi visuaalisesti kaikkien hahmojen rooliasujen värimaailmaan. Pinssit olivat myös hippihenkinen elementti ja sopivat Turbaduurin tyyliin. Tein, myös yhden ison pinssin testikuvaruutu-värikartasta, jolloin se hauskasti toistuu myös näytelmässä, jonka tarkkaavaisimmat katsojat voivat huomata.

4.6.2 Muut hahmot

Vanhan Jukan ja Matkustajan roolit yhdistettiin yhdeksi samaksi hahmoksi, sillä molemmat roolit esiintyivät vain yhdessä kohtauksessa peräkkäin ja olivat helppo nähdä saman hahmona. Tekstissä matkustaja oli samalla ruotsinlailalla ensimmäisessä kohtauksessa ja Vanha Jukka oli Jukka's baarin entinen omistaja, joka esiintyi toisessa kohtauksessa, ennen kuin kuoli nauruun. Jukka otti Jukka's baarin haltuun, kun Vanha Jukka kuoli. Alla on kuva Vanhan Jukan luonnostelusta (kuva 23).



Kuva 23. Vanhan Jukan luonnostelua (Pulliainen 2022)

Sain Vanhan Jukan hahmosta rempseä mielikuvan ja että hänellä on ronski huumorintaju. Vanhan Jukan väristä tuli musta, joka on värinä dramaattinen ja symboloi kuolemaa (Wetzer 2000, 95–96). Ajattelin, että Vanhan Jukan kohdalla se voi enteillä jo valmiiksi hänen pikaista lähtöänsä. Vanhan Jukan asu pysyi muutoin samana kuin luonnoksessa, mutta jätimme lentäjänhatun pois, sillä tuntui, että se oli liikaa. Myöskään stetsonia ei tullut, sillä se tulikin Turba-duurille ja halusin omistaa sen hänen tunnusmerkikseen. Alla on kuva Vanhan Jukan hahmolakanasta (kuva 24).

VANHA JUKKA/MATKUSTAJA (Samuel)

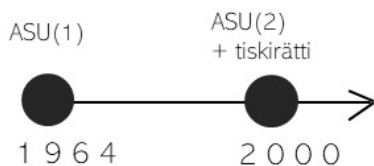
MUSTA

Nahkavaatteita ja asusteita

ASU: Nahkatakki, -housut, -liivi, kauluspaita, vyö, biker bootsit

HIUKSET: Kiinni ponnarilla alhaalla takana

BAARIMIKON MERKKI: Tiskirätti



Kuva 24. Hahmolakana Vanhasta Jukasta (Pulliainen 2022.)

Nahka valikoitui rooliasun päämateriaaliksi, kun leikin ajatuksella minkälaiseen asuun Vanhan Jukan kaltainen itsevarma persoonallisuus ja baarinpitäjä voisi pukeutua. Minulle tuli välähdyksiä rock-henkisestä särmikkäästä baarinpitäjältä.

Jehovan todistajia oli kaksi, mies ja nainen ja he esiintyvät vain yhdessä kohtauksessa. Halusin luoda saman oloiset univormumaiset asut, joiden väriksi valikoitui maantienharmaan, sillä koin sen olevan sopivan luonnollinen ja hyvin neutraali väri. Alla on kuva Jehovan todistajien hahmolakanasta (kuva 25).

JEHOVAN TODISTAJAT (Samuel & Emma)

MAANTIENHARMAA

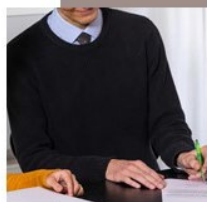
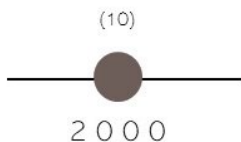
Univormut (saman henkiset)

NAINEN: hamepuku, kauluspaita, ballerinat, nilkkasukat

HIUKSET: pinni, letti nuttura

MIES: suorat housut, neule, kauluspaita, kravatti, siistit kengät + sukat

HIUKSET: siisti jakaus



Kuva 25. Hahmolakana Jehovan todistajista (Pulliainen 2022)

Jehovan todistajien kohtaaminen oli todella hauska ja halusin, että asut ovat myös liioitellut ja ylikorostetut. Yritin etsiä referenssejä, onko Jehovan todistajilla jokinlaista pukukoodia, mutta varsinaista sellaista en löytänyt, eikä ilmeisesti olekaan. Poimin yksityiskohtia, jotka toistuivat olemassa olevista henkilöistä. Sellainen yksi tarkka havainto oli remmilliset avokkaat, jotka sattumoisin löytyivät puvustosta. Keskustelimme suunnitteluryhmän kanssa ja jaoimme yhteisen mielikuvan, että Jehovan todistajien asu saisi olla hyvin siisti ja neutraali. Löysin molemmille hahmoille sopivat rooliasut puvustosta.

Varhaiskasvatuksenopettaja ja tarhakaverit ovat toisessa Jukan muisto -kohtauksessa, jossa liikutaan nykyhetkestä tarhamuistoon vuoteen 1970. Se oli kiinnostava kohtaaminen värivalintojen ja asujen vaihtojen haasteen kannalta.

Kohtauksessa vaihtuu tunnelma täysin kesken aiempaa kohtausta, jossa Äiti on vanha ja saanut juuri aivohalvauksen baarissa. Samaan aikaa Pappi, Kunnanhoitaja ja Turbaduuri istuvat siellä oluella. Papin, Kunnanhoitajan ja Turbaduurin oli muututtava näyttämöllä kiusaaviksi tarhakavereiksi ja Äidin nuoremaksi nopeasti ja vaivattomasti. Varhaiskasvatuksenopettajalla Sennalla oli aikaa tehdä vaihto takahuoneessa. Mietin eri väri vaihtoehtoja, kunnes minulle tuli ajatus, että koska kyseessä ovat hahmot Jukan muistoissa niin Varhaiskasvatuksenopettaja ja tarhakaverit voisivat myös olla sinisiä Jukan värin mukaan. Se oli ratkaisu, jonka tarkka katsoja voi oivaltaa, ja siten väreillä voidaan korostaa tarinan tapahtumia. Koin myös, että en halunnut enempää värejä puvustukseen, jotta harmonisuus säilyy, jonka vuoksi päätös oli selkeä. Alla on kuva varhaiskasvatuksenopettajan hahmolakanasta ja luonnoksesta (kuva 26).

VARHAISKASVATUKSENOPETTAJA (Senna)

Jukan muistossa → SININEN

ASU: puseromekko, sukkahousut, avokkaat, isot sankaiset silmälasit, helmet, rannekello

HIUKSET: kiinni takana



Kuva 26. Varhaiskasvatuksen opettajan hahmolakanana (Pulliainen 2022.)

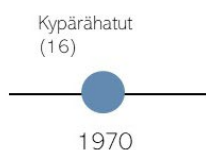
Varhaiskasvatuksenopettajan rooliasu on retrohenkinen puseromekko asusteineen. Ehdotin, että Papilla, kunnanhoitajalla ja Turbaduurilla on retrohenkiset lasten kypärähatut taskussa, jotka he voivat vetää päähänsä ja siten muuttua hetkessä tarhakavereiksi. Alla on kuva tarhakavereiden hahmolakanasta luonnoksella (kuva 27, 55).

TARHAKAVERIT (Akseli, Emma, Samuel)



Jukan muistossa → SININEN

Kypärähatut päässä 3kpl



Kuva 27. Tarhakavereiden hahmolakana (Pulliainen 2022.)

Kohtauksessa rooliasujen retrotyyli korostaa sitä, että on hypätty ajassa taaksepäin. Ensemble-työskentelyn haasteet korostuivat erityisesti tällaisissa kohtauksissa, kun pienempien sivuroolien näyttelijöitä ei ollut erikseen vaan vaihtoja tehtiin paljon ja myös lavalla, mutta ne tekevät puvustuksesta kiinnostavan ja yllätyksellisen katsojalle, jota hidastempoinen näytelmä kaipaakin.

Nuoren ohikulkijan ja jumppaopettaja väreiksi tulivat vaaleanpunainen ja oranssi. Heidän hahmolakanansa löytyvät liitteistä (liite 4). Oranssi on stimuloiva väri ja sillä on virkistävä vaikutus (Wetzer 2000, 92). Sen vuoksi koin, että se on hyvä värivalinta nuoren asuun, rikkoen yhdessä feminiinisen vaaleanpunaisen kanssa muuten sammunutta värimaailmaa.

4.7 Toteutus

Toteutusvaihe eteni jouhevasti sillä olin ennakkoon suunnitellut rooliasut tarkoin ja kokeillut eri vaihtoehtoja, joten suurimman osan rooliasujen osista olin jo löytänyt ja ottanut puvustosta talteen. Ainoastaan osa asusteista, muok-

kaukset ja viimeistelyt vielä uupuivat. Oikeastaan Turbaduurin-rooliasun ratkominen oli ainoa isompi ongelma, jonka toteutus ja lopullinen muoto selvisivät vasta harjoituskaudella. Muutoin asuja muokattiin näyttelijöille sopiviksi, korjattiin ja maalattiin. Lisäksi joitain asusteita tehtiin alusta asti, kuten äidin huivit sekä kunnanhoitajan puhelinpussukka, joka virkattiin. Nämä asiat teki puvuston henkilökunta. Lisäksi patinoitiin Kantiksen vakosamettijakkua, samettihousuja, tuulitakkia ja huivia sekä haalensin valkaisemalla Äidin toista huivia, jotta se olisi ikään kuin haalistunut Äidin vanhetessa. Alla on ennen ja jälkeen kuvia Kantiksen vakosamettijakun patinoinnista (kuva 28).



Kuva 28. Vakosamettijakun patinointia (Pulliainen 2022.)

Tein patinointia käyttämällä erilaisia hankaustyökaluja, joilla kulutin asujen pintaa rikki. Työkaluja olivat erilaiset raastimet ja raastinraudat, metalliharjat sekä hiomapaperi. Niiden lisäksi patinoin pintaa vielä kangasväreillä kulahtaneen ja pinttyneen näköisiksi. Minun piti olla varovainen, että en patinoi pintaa liikaa, että hahmosta ei tule epäsiistin näköinen, mutta kuitenkin tarpeeksi, sillä tunnelmallisessa baariympäristössä valo on hämärä. Näyttelijät ovat koko ajan lähellä katsojaa, joten näköetäisyys oli lyhyt. Äidin huivi haalistui vähän liikaa ensimmäisellä patinointi kerralla, joten onneksi kangasta oli sen verran, että pystyimme tekemään uuden, jonka käsittelin uudelleen. Opinnäytetyön palautus ajoittui ennen näytelmän kuvauksia, joten lopulliset kuvat asuista on lisätty jälkeempäin liitteinä. Kuvista saa käsityksen lopullisesta puvustuksesta ja yleisestä tunnelmasta, sekä eri hahmojen vaihtuvista rooliasuista ja niiden eri variaatioista (liite 5).

4.8 Arviointi

Gilletten **arviointivaiheessa** korostuu itsearviointiin lisäksi yhteinen arviointi, jossa korostetaan erityisesti työryhmän keskinäistä kommunikaatiota ja sen toimivuutta prosessissa (Gillette 1987, 357). Koen että kommunikaatio oli helppoa ja avointa koko prosessin ajan, mutta siitä tuli vielä entistä sujuvampaa, mitä pidemmälle prosessi eteni. Keskustelin paljon koko prosessin ajan suunnittelutyöryhmän ja ohjaajan kanssa heidän ajatuksistaan ja mielipiteistään puvustuksesta, jotka otin tarkoin huomioon. Suurimmasta osasta asioista olimme samaa mieltä, jos jokin asia mietitytti puolin tai toisin keskustelimme yhdessä ja pohdimme lopullista ratkaisua. Kaikki päätökset tehtiin yhteistuumin.

Sain ohjaajalta Idalta koko prosessin ajan positiivista ja kannustavaa palautetta puvustuksesta. Yhteistyömme oli todella helppoa ja vaivatonta. Minulla on ollut ilo työskennellä hänen ja koko työryhmän kanssa. Ohjaajan koko kirjallinen arviointi löytyy liitteistä (liite 15). Keskustelin myös kaikkien näyttelijöiden kanssa kunkin roolihahmon puvustuksesta, esimerkiksi oliko heillä jotain mielessä, kuinka puvustusta voisi vielä parantaa, vastaako se heidän käsitystään hahmon persoonasta tai oliko heillä mitään muuta palautetta puvustuksesta tai työskentelystäni. Palaute oli kaikin puolin todella hyvää. Äidin roolihahmoa näyttelevä Emmi Ranta-Ojala kommentoi, että tein hänen näyttelijän

työstään helppoa ja mielekästä, kun puvustus oli niin tarkoin ja pitkälle mietitty. Rooliasu tuo näyttelijälle hahmon luonteen konkreettisesti pinnalle ja auttaa sen karakterisoinnissa (Räbinä 2019, 132).

Minusta oli myös hienoa huomata, kuinka helppoa kommunikaatio oli, että näyttelijät tulivat aina sanomaan, jos asussa on jotain mikä mietityttää, piti korjata tai jos he kaipasivat vielä jotain. Esimerkiksi Turbaduuri-hahmoa näyttelevällä Samuel Onatsulla tuli mieleen, että hän toivoisi vielä hippihenkisiä koruja hahmolleen. Olin ehdottomasti samaa mieltä, että ne tekisivät rooliasusta viimeistellyn kokonaisuuden ja löysin rooliasuun sopivia koruja. Kaikki näyttelijät kertoivat olevansa tyytyväisiä puvustukseen ja että heidän on ollut helppo päästä käsiksi roolihahmoon ja syventyä siihen puvustuksen avulla. He olivat myös kiitollisia siitä, että puvustus on ollut niin hyvässä vaiheessa jo harjoituskauden alettua, joka on nopeuttanut roolihahmon sisäistämistä. Oli mahtavaa työskennellä näyttelijöiden kanssa, kun he myös itse kokivat hahmot niin omikseen ja välittivät yksityiskohtia myöten puvustuksellisista asioista. Se tuki omaa käsitystäni ja sain rohkeutta ja varmuutta viedä puvustus loppuun asti sillä käsityksellä, joka minulle siitä oli muotoutunut, enkä joutunut tekemään kompromisseja omaan näkemykseeni.

Puvuston henkilökunnan kanssa työskentely oli myös helppoa ja sujuvaa. He ehtivät tehdä kaiken tarvittavan ja sain heiltä apua aina tarvittaessa, esimerkiksi patinointiin. He olivat tyytyväisiä ja positiivisesti yllättyneitä, että suunnitellut puvustuksen suhteen olivat hyvässä vaiheessa ja selkeät jo hyvissä ajoin, joka helpotti myös heidän työskentelyään.

5 ANALYYSI PUKUSUUNNITTELUPROSESSISTA

Etenin Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin mukaisesti, käyden vaiheet läpi yksitellen paluu kierroksineen. Suunnittelumalli prosessin runkona auttoi jäsentelemään omaa työskentelyäni ja etenemään järkevissä rytmisissä pitäen prosessin koossa ja esittelemään sen loogisesti. Käytin Gilletten mallia soveltaen sitä omaan työskentelyyni, esimerkiksi prosessissa erityisesti välivaiheet: analyysi, tutkimus ja valinta sekoittuivat ja kulkivat lomittain, ja niiden välillä jouduin useammin palaamaan taaksepäin. Havainnot ensemble-työskentelystä kulkivat luonnollisena osana prosessin mukana ja samalla sen

haasteet konkretisoituivat. Muiden menetelmien käyttö jakautui prosessin eri vaiheisiin ja painottuivat vaihtelevasti.

Prosessi alkoi työhön **sitoutumisella**. Koen, että aikataulun suunnittelu ja sen noudattaminen ovat hyvä lähtökohta sitoutumiselle. Lisäksi syvälinen perehtyminen peruslähtökohtiin, joissa apuvälineinä olivat viitekehys ja ajatuskartta. Niiden huolellinen purkaminen ja analysointi, olivat seuraava **analyysivaihe**. Lähtökohtien analysoinnin jälkeen, siirryin syvällisempään analyysiin eli käsikirjoitus ja roolianalyysiin. Käsikirjoituksen analyysi avasi minulle kokonaiskuvaan sekä lisäsi ymmärrystäni, miten ensemble-työskentely todella vaikuttaa pukusuunnittelutyöhöni ja mitä se minulta vaatii. Roolianalyysi sen sijaan vahvisti käsitystäni hahmoista yksilöinä ja toimi apuna luomaan kullekin hahmolle heidän persoonaansa tukevan ja ilmentävän rooliasun. Roolianalyysin avulla suunnittelijan tulkinta on syvälinen ja yksityiskohtainen, joka näkyy loppuun asti viimeisteltynä ja mietittynä puvustuksena, johon katsojan on helppo samaistua. Lisäksi analysoin myös materiaalin vaikutusta mielikuviin hahmoista, kun ajatukseni oli käyttää eri materiaaleja korostetusti tiettyjen hahmojen puvustuksessa.

Seuraava vaihe oli **tutkimus**. Tein taustatutkimusta aikakausiin tyyleistä, värien merkityksistä ja mitä ne voivat symboloida. Tutkin myös inspiraatio ja referenssi materiaalia, jotka kokosin tunnelmatauluihin, joita sen jälkeen analysoin tarkemmin. Erityisesti tässä kohtaa tutkimus- ja analyysivaiheet sekoittuivat. **Haudontavaihe** ei ollut näin lyhyessä prosessissa pitkä, mutta sitäkin arvokkaampi. Tarkkaa rajaa on vaikea määrittellä, milloin se alkoi tai loppui, mutta koen, että se asettui juuri ennen harjoituskautta, ennen kuin mitään oli lyöty vielä lukkoon. Silloin moni asia tuntui jo selkeältä, mutta hiomattomalta. Harjoituskauden alettua esiteltyäni hahmolakanat ja siinä vaiheessa olleet luonnokset, alkoi **valintavaihe** ja suurimpien valintojen teko sekä lukkoon lyönti. Valintojen hiominen ja analysointi jatkui vielä myöhemmässäkin vaiheessa.

Toteutusvaihe alkoi nopeasti valintavaiheen jälkeen ja sen eteen tehty tarkka taustasuunnittelu, tutkimus ja analyysi tekivät toteutusvaiheesta suhteellisen kivutonta, sillä olin kerännyt niin paljon materiaalia jo ennakkoon. Prosessissa

korostui hyvin ja tarkoin suunnitellun työn toteuttamisen helppous ja miellyttävyys, joka minulle ei ennen tätä ole ollut kovin yleinen tapa toimia. Siihen toki vaikuttaa se, että omissa projekteissa painetta ei tule pääasiassa kuin itseltään ja sitä helposti sallii taiteellisemman otteen, joka näkyy heikompana aika-auluttamisena, työn epätarkempana rajaamisena ja rönsyilynä. Ahdistusta ja painetta silti aiheutti tiukka aikataulu erityisesti opinnäytetyön kirjoittamisen suhteen, mutta onneksi produktiivinen osuus eteni huomattavasti miellyttävämmin.

Arviointi oli suunnitteluprosessin viimeinen vaihe. Kommunikointi ja hyvä yhteistyö olivat ensiarvoisen tärkeitä työn onnistumisen kannalta. Palautteen pohjalta koen, että olen saanut hyvän alun pukusuunnittelun polulle ja tästä on hyvä jatkaa eteenpäin. Paljon on vielä opittavaa ja kehitettävää, jotta saan vielä lisää itsevarmuutta omien mielipiteiden esille tuomiseen ja niiden takana seisomiseen, sillä usein minusta tuntuu siltä, että muiden mielipiteet horjuttavat omia näkemyksiäni välillä turhaan. Minun tulisi suhtautua niihin analyyttisemmin sen sijaan, että ottaisin ne henkilökohtaisesti tai faktoina.

6 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS

Tutkimuksen luotettavuutta arvioitaessa on tarkasteltava lähteiden luotettavuutta ja kattavuutta. Käytin lähteinä paljon suomalaista kirjallisuutta ja myös kansainvälisiä lähteitä. Lisäksi käytin paljon myös verkkolähteitä, jotka sisälsivät asiantuntijoiden kirjoittamaa tekstiä. Vertailin myös esimerkiksi eri lähteistä ollutta tietoa keskenään, jotta saatoin olla varma, että aineisto on ajan tasalla ja luotettavaa. Pyrin saamaan käsiini aina uusimman painoksen teoksesta, jos se oli saatavilla. Gilletten *Theatrical Design and Production* teos oli vanha painos olleessaan vuodelta 1987, mutta tieto, jota siitä käytin oli ajan tasalla. Pystyin varmistua siitä lukiessani useita muita opinnäytetöitä, joissa oli käytetty samaa teosta lähteenä.

Olin kriittinen erityisesti ensemble-työskentelystä löytämästäni tiedosta, sillä siitä oli hyvin haastavaa ylipäättänsä löytää tietoa, koska ensemble-sanan merkitys vaihtelee asiayhteydestään. Löysin siitä huomattavasti helpommin tietoa kansainvälisistä lähteistä. Kirjoittamisen loppusuoralla löysin vielä artikkelin, jossa kuvailtiin, kuinka ensemble-työskentely näkyy pukusuunnittelussa

ja muiden suunnittelijoiden näkökannalta. Se vahvisti käsitystäni ensemble-työskentelystä tekemieni havaintojen luotettavuudesta, kun selkeitä yhtäläisyyksiä ja samoja työskentelymenetelmiä oli käytetty myös tässä produktiossa. (Fenstermaker 2018.) Ensemble-työskentelystä saatuja tuloksia ei voida pitää yksiselitteisenä totuutena, vaan ennemminkin esimerkkitapauksena. Se mitä pukusuunnittelussa tulee huomioida ensemble-työskentelyssä, vaihtelee varmasti produktion koosta ja työryhmästä riippuen. Jos vertaa tuloksia ensemble-työskentelyn määritelmiin on kuitenkin todettava, että tekemäni havainnot ja johtopäätökset ovat loogisia. Käytin tutkimusaineistona ensemble-työskentelyn tutkimiseen kansainvälisten ja suomalaisten asiantuntijoiden kirjoittamia verkkoartikkeleita sekä opinnäytetyötä, jossa kuvailtiin ensemble-työskentelyä ohjaajan näkökulmasta. Lisäksi löysin teatterikorkeakoulun oman julkaisusarja, joka käsittelee eurooppalaisen teatterin historiaa, josta löysin myös tietoa ensemble-työskentelyn historiasta.

Myös värien merkityksien tutkimisessa tuli olla kriittinen, sillä siitä löytyi myös tietoa monesta eri näkökulmasta. Tieto saattoi olla esimerkiksi kulttuurisidonnaista, liittyä markkinointiin tai sisustukseen. Luotettavinta aineistoa aiheeseen löysin kirjallisuudesta, jota löysin muista aiheita käsittelevistä opinnäytetöistä. Värien merkityksen kokemukseen vaikuttaa niin moni asia, eikä se ole yksiselitteistä. Mikään ei kuitenkaan estä käyttämästä sitä inspiraation lähteenä tai keinona pyrkiä ilmentämään asioita tai korostamaan niitä. Tuloksen lopullinen tulkinta on kuitenkin yksilöllistä.

Työni validiteetti on mielestäni hyvä, sillä olen tutkinut aiheita monelta eri näkökannalta käyttäen luotettavaa aineistoa taustatutkimukseen havaintojeni pohjalla. Olen pyrkinyt rajaamaan tutkimuskysymykseni selkeiksi, jotta työni pysyy järkevässä mittakaavassa. Pääkysymykseni on laaja ja siihen liittyy monia eri näkökulmia, mutta toisaalta alakysymykset liittyvät pääkysymykseen olennaisesti, ja olen pystynyt syventymään värien merkityksiin tarkemmin. Ensemble-työskentelyn tutkiminen pukusuunnittelijan näkökulmasta on myös kulkenut luonnollisesti pukusuunnitteluprosessin mukana, koska sillä on ollut merkittävä vaikutus pukusuunnittelun lähtökohtiin ja toteutukseen, eikä se siten ole ollut muusta prosessista irrallinen tutkimuskohde.

Dokumentointimateriaalin määrä tukee myös tutkimukseni luotettavuutta ja prosessi uskottavuutta. Visuaalisen materiaalin lisäksi prosessin uskottavuutta tukee myös tarkka ja yksityiskohtainen selostus prosessin eri vaiheista, joiden kuvaamiseen, tulosten esittelyyn ja analysointiin Gilletten suunnittelu- ja ongelmaratkaisumalli soveltui erinomaisesti. Gilletten käsikirjoituksen analyysimalli sekä roolianalyysiin sovellettu Pirjo Kanervan ja Viivi Viirangon analyysimetodi olivat käytössä juuri siihen tarkoitukseen, johon ne ovat kehitetty.

Teatteri muuttuu jatkuvasti tekijöidensä mukana, ja sen mukana uudenlaisia teatterimuotoja ja työskentelytapoja syntyy ja nousee pinnalle. Niiden esittely, tutkiminen ja havainnointi tuovat työlleni uutuusarvoa. Puvustusalan opinnäytetöitä löytyy paljon, mutta olen pyrkinyt käsittelemään aiheita, joista löytyy oman alan kannalta heikosti tietoa tai referenssejä. Olen myös pyrkinyt löytämään uudenlaisia ja omaperäisiä tapoja työskennellä, sekä persoonallisia ja vaihtoehtoisia keinoja luonnostella ja visualisoida. Opinnäytetyöni tarjoaa hyödyllisiä havaintoja ensemble-työskentelystä pukusuunnittelijan näkökulmasta, kiinnostavia tapoja tutkia erilaisia keinoja, joiden avulla hahmoista ja tarinasta voidaan ilmentää asioita värien kautta, sekä ylipäättänsä löytää kiinnostavia keinoja luoda puvustusta innovatiivisella tavalla.

7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO

Etsin tutkimuskysymyksiini vastauksia käyttäen apuna Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia, dokumenttiaineiston analyysiä sekä haastattelua ja havainnointia. Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli toimi todella hyvin jäsentelemään suunnitteluprosessia ja kertomaan siitä loogisessa järjestyksessä. Sen avulla suunnittelutyöhön tuli myös tutkimuksellisempi ote, kun valintoja ja eri asioiden merkityksiä joutui pohtimaan koko prosessin ajan. Työssäni produktiivinen ja kirjallinen osa asettuivat täysin päällekkäin. Produktiivinen osa opinnäyttyötä vei todella paljon aikaani aiheuttaen paineita ja kiirettä kirjallisen osuuden kanssa.

Päätutkimuskysymykseni oli: *Kuinka toteuttaa visuaalisesti kiinnostava ja harmoninen pukusuunnittelu näytelmään Sano se?* Lähdin liikkeelle tutkimalla referenssi aineistoa, josta ensimmäisenä inspiroiduin monokromaattisuudesta,

sen tuntuessa sopivalta ja kiinnostavalta lähestymistavalta näytelmän arkisurrealistiseen tyyliin. Lähdin viemään ajatusta eteenpäin käyttäen apuna moodboard-tekniikkaa, jossa tutkin lavastuksen ja puvustuksen välistä suhdetta, harmoniaa ja monokromaattisuutta (kuva 5, 31). Täysi monokromaattisuus Roy Anderssonin elokuvien tyyliin tuntui liian värittömältä ja siltä, että hahmot hukkuvat taustaansa, joten päädyimme Aki Kaurismäen elokuvien tyyliin, jossa puvustus ja lavastus luovat väri yhteyksiä toisiinsa muodostaen harmonisen kokonaisuuden. Siten värejä sai olla puvustuksessa ja lavastuksessa, mutta monokromaattisuus hahmojen kohdalla säilyi ja harmonia toteutui kiinnostavalla tavalla.

Värimaailman tutkiminen, värikarttojen luonnostelu ja sävyjen havainnointi kokonaisuutena kohtauksittain etenevässä värikartassa ja konkreettisesti harjoituksissa olivat keinoja, joilla puvustuksesta pystyttiin luomaan harmoninen kokonaisuus. Hahmoja oli kuitenkin niin monta, joten kunkin hahmon värikoodaus tarkoitti sitä, että usean värin tulisi sointua hyvin yhteen. Värejä oli yhteensä 11, mutta niiden ollessa sävyiltään pääasiassa haaleita, sammuneita ja tunkkaisia harmonia toteutui. Kiinnostavuutta lisäsi pienet kirkkaat väripilkahdukset, jotka tulivat Nuoren ohikulkijan ja Jymppäohjaajan rooliasuista. Koen, että pieni rikkominen luo särmää antaen katsojalle aihetta pohtia niiden merkityksiä. Värien lisäksi tyylivalinnat, jotka korostivat hahmojen persoonaa, heidän taustojaan ja statustaan lisäsivät puvustuksen kiinnostavuutta. Siinä kirjallisen aineiston analyysit, erityisesti käsikirjoitus ja roolianalyysit, olivat tärkeät menetelmät. Lisäksi moodboard-tekniikka, hahmolakanat ja vaatteilla luonnostelu auttoivat visualisoimaan ajatuksia ja ideoita. Visualisointi on väite esityksen maailmasta, jossa puvustus muuttuu konkreettiseksi näyttämökuviksi, joiden kautta aihe siirtyy katsojan kokemukseksi ja tulkinnoiksi (Räbinä 2019, 131).

Havainnoimalla tein tärkeitä huomioita, jotka viimeistelivät puvustuksen. Esimerkiksi Jukan asun muutos lapseksi kohtauksessa, jossa mennään hänen muistoihinsa, syntyi vasta harjoituskaudella. Kun Jukka kurkotteli baaritiskillä, ohjaajalle tuli mieleen, pitäisikö Jukalla olla jotkut hauskat bokserit jalassa, kun bokserit kerta näkyvät Jukan kurkotellessa. Siitä minulle tuli ajatus, että jos Jukka ottaakin farkut ja kengät kokonaan pois baaritiskin takana ennen kuin kohtaaminen alkaa. Kohtaamisen alettua Jukka kävelee baarin takaa lapsena

flanellipaita, lapselliset bokserit ja sukat jalassa äidin luokse. Kohtauksessa on yö ja Jukka herää äidin kolisteluihin. Sillä saatiin luotua pientä komiikkaa muuten hieman ankeaan kohtaukseen. Havainnoinnilla on siis merkittävä rooli, jotta puvustuksesta voidaan luoda viimeistelty ja kiinnostava kokonaisuus, siten että se elää tarinan ja muutoksien mukana näytelmää luodessa. Puvustuksen kiinnostavuutta lisää myös sen yllättävyys katsojalle, siten että puvustuksessa tapahtuu muutoksia, jotka eivät ole ennalta arvattavia. Yhteenvetona hahmojen rooliasujen monokromaattisuus, tarkkaan harkittu värimaailma, lavastuksen ja puvustuksen välinen suhde sekä hahmojen tyylivalinnat, viimeistely ja yksityiskohdat olivat keinoja luomaan visuaalisesti kiinnostavan ja harmonisen puvustuskokonaisuuden.

Ensimmäinen alakysymykseni koski tarkemmin värejä: *Mitä eri väreillä voi ilmentää roolihahmon puvustuksessa?* Tähän tutkimuskysymykseeni hain vastauksia tutkimalla värien merkityksiä dokumenttiaineiston avulla. Kirjallisen aineiston avulla selvitin, mitä eri värit voivat symboloida ja millaisia psykologisia merkityksiä niillä on, joita vertailin ja yhdistin roolihahmoihin roolianalyysin pohjalta. Roolianalyysin lisäksi pohdin eri värejä myös dramaturgisessa mielessä, jossa merkittävänä apuna oli käsikirjoituksen analyysi ja lakanan teko. Myöhemmässä vaiheessa käytin apuvälineenä myös kohtauksittain etenevää värikarttaa. Värien avulla voidaan ilmentää esimerkiksi seuraavia asioita: hahmon luonteen piirteitä, olemusta, statusta, ikää, asemaa, mielialaa ja tunnetilaa. Lisäksi dramaturgisessa mielessä väreillä voidaan korostaa hahmon merkitystä koko näytelmässä, yksittäisessä kohtauksessa tai suhteessa toiseen hahmoon. Väreillä voidaan merkitä myös draaman kaarta ja nostaa esille pieniä ja lyhyitä hetkiä, mutta joilla voi olla tarinan kerronnan kannalta suuri merkitys. Tässä näytelmässä kirkkaan oranssin käyttö luo uskoa tulevaisuuteen, se on ilon pilkahdus ja uuden alku. Vanhan Jukan musta enteilee tulevaa kuolemaa. Isän harmaa ja äidin keltainen kertoo heidän persoonien lisäksi, kohtauksen tunnelmasta ja heidän välisestä suhteestaan, Jukan muistoissa kaikki hahmot ovat sinisiä ja niin edelleen. Jotkut hahmot voivat esiintyä vain yhdessä tai kahdessa kohtauksessa, mutta heillä on merkitystä koko tarinan kannalta. Kyseessä voi myös olla suuri persoona, joka näkyy vain pienen hetken, tällaisissa tapauksissa visuaalisilla asioilla, väreillä ja materiaaleilla voidaan kertoa paljon enemmän lyhyessäkin ajassa ruokkien katsojan mielikuvitusta.

Toinen alakysymykseni koski ensemble-työskentelyä, jota halusin sivuta osana opinnäytetyötäni sen vuoksi, että siitä löytyi niin heikosti tietoa tai tutkimuksia, mitä sellainen työskentelymalli teatterissa tarkoittaa pukusuunnittelijan näkökulmasta. Tutkimuskysymys oli: *Mitä pukusuunnittelussa tulee huomioida, kun näytelmä tehdään ensamblessä?* Tähän kysymykseen en alkuun osannut tarkoin arvioida, millä menetelmällä saan parhaiten vastauksia. Kuitenkin jo heti suunnitteluprosessin alussa käsikirjoitusta analysoimalla ensemble-työskentelyn haasteet ja huomioon otettavat seikat alkoivat valjeta. Niitä olivat lukuista vaihdot, kun sivuhahmoja näyttelivät kaikki paitsi Jukka näyttelijä Lasse. Erityinen piirre produktiossa oli lukuisten sivuhahmojen lisäksi Turbaduuri-hahmon kiertävä rooli, jonka toteuttaminen vaati paljon ajatustyötä, jotta yleisö tunnistaa hahmon ilman, että kokonaista asua tarvitsee vaihtaa. Vaihdot tapahtuvat lennokkaasti kohtausten välissä, siten, että kokonaisuudessaan vaihtoihin ei olisi ollut aikaa.

Käsikirjoituslakanaa tehdessään ohjaaja oli miettinyt jo pitkälle, että saman näyttelijän roolit eivät mene päällekkäin, joten vaihdot olisivat fyysisesti mahdollisia, mutta kaikissa oli enemmän tai vähemmän kiire. Organisointitaidot ja järjestelmällisyys olivat merkittäviä taitoja, jotta kokonaisuus pysyy koossa sekä hahmottaakseen, missä kukin hahmo on eri kohtauksissa ja missä asussa. Siinä olennaisen tärkeä apuväline oli rakentaa selkeät listat ja aikajannot yhdelle pohjalla, johon itselleni löysin sopivan tavan hahmolakanasta. Lisäksi kohtauksittain etenevä värikartta hahmotti minulle värikoodein missä kukin hahmo oli. Visuaalisena ihmisenä kaikki tieto visualisoituna helpotti työskentelyäni merkittävästi ja auttoi muistamaan asioita.

Ensemble-työskentely varmasti tarkoittaa hieman eri asioita riippuen tuotannon laadusta, koosta ja rakentuvasta yhteishengestä, mutta pääpiirteensä siinä korostuu tiivis yhteistyö, jotta työskentely on sujuvaa ja kokonaisuudesta tulee yhtenäinen ja eheä, sillä se on ensemble-työskentelyn ydintavoite. Ensemble-työskentely voi tarkoittaa sitä, että välillä joutuu ottamaan vastuuta ja tehtäviä vastaan muidenkin osa-alueiden asioista, olemaan paljon läsnä ja lisäksi se vaatii hyviä yhteistyötaitoja. Ensemble-työskentely on yhteisöllistä ja siinä ollaan paljon tekemisissä koko työryhmän kanssa näyttelijät mukaan lukien. Pu-

kusuunnittelijan näkökulmasta se vaatii, joustavuutta, järjestelmällisyyttä, tarkkaa suunnittelua, analysointia, ajantajua ja hyviä kommunikointi taitoja. Se vaati myös selkeyttä näyttelijöiden suuntaan, jotta he tietävät mitä he lukuisissa vaihdoissa kiireessä ja paineessa pukevat päällensä. Siinä apuvälineenä käytin hahmolakanoita ja kuvia, jotka näyttelijät saivat itselleen, joista heidän oli helppo tarvittaessa tarkistaa mitä rooliasuihin kuului. Ensemble-työskentelyn vuoksi hahmoille ei voitu suunnitella suuria hius tai maskeeraus muutoksia eri hahmojen välille, sillä muutoksiin ei olisi ollut aikaa hahmojen vaihtuessa, eikä työryhmään myöskään kuulunut erillistä maskeeraajaa.

8 POHDINTA

Prosessi on ollut kokonaisuudessaan todella opettavainen, niin produktiivinen kuin kirjallinen osa. Monien asioiden teko lähti intuitiivisella pohjalla liikkeelle, kirjallisenosan tutkimuksellisuus auttoi minua analysoimaan ja ymmärtämään ajatuksieni ja ideoitteni taustoja ja syitä. Kun pystyin perustelemaan niitä itselleni ja muille, sain suunnitteluun tutkimuksellisen otteen ja syvemmän ulottuvuuden. Avoin keskustelu työryhmän kanssa vei ajatuksia eteenpäin, joka vahvisti käsitystäni ja auttoi tekemään valintoja. Pääsin myös tekemään patinointia ensimmäistä kertaa. Se oli mielenkiintoista ja olen tyytyväinen, että päätin tehdä sen kiireestä huolimatta itse, jotta sain siitä hiukan kokemusta.

Opin paljon värien käytöstä ja niiden merkityksestä pukusuunnittelussa erityisesti dramaturgisessa mielessä. Jokseenkin alitajuisesti tiesin, mitä värit yleisesti symboloivat länsimaisessa kulttuurissa, joten omat alkuperäiset ajatukseni hahmojen väreistä olivat helposti yhdistettävissä roolihahmojen persooniin. Ensemble-työskentely loi alusta asti yhteishenkeä ja luottamusta työryhmän jäsenten välille sekä varmuutta työn tekemiselle. Keskustelu on ollut avointa, vapaata ja toisia kunnioittavaa. On ollut hienoa, kun on pystynyt kysymään mielipiteitä koko työryhmältä ja saanut todella hyviä huomioita ja ajatuksia puvustukseen, joita ei ollut välttämättä ehtinyt vielä edes ajatella. Ensemble-työskentelyssä oli myös omat haasteensa ja se vaati kovasti ajatus-työtä ja järjestelyä, mutta se oli palkitsevaa, kun ratkaisuja alkoi löytymään. Minulla on usein taipumus olla yksinäinen puurtaja, joten tässä produktiossa opin todella työskentelemään suuremman ryhmän kanssa ja pohtimaan ongelmia ja asioita yhdessä. Koen, että se kasvatti minua suunnittelijana ja nautin

yhteisestä työskentelystä kovasti. Olisi ollut mahtavaa, jos olisin voinut keskittyä vielä enemmän pelkästään produktiiviseen osaan ja jälkeensä kirjalliseen, sillä tuntui siltä, etten kyennyt olemaan niin paljon läsnä kuin olisin halunnut. Samoin kirjalliseen osuuteen olisin tarvinnut enemmän aikaa. Työelämää ajatellen on kuitenkin hyvä oppia priorisoimaan ja käyttämään aikaa tehokkaasti.

Tässä ajassa ja näillä resursseilla olen puvustuksen lopputulokseen tyytyväinen, ja sitä tukee myös saamani positiivinen palaute koko työryhmältä. Tärkeintä on, että näyttelijät, muu työryhmä ja ohjaaja ovat tyytyväisiä, sillä omaan työskentelyyni suhtaudun aina hyvin kriittisesti. Puvustus on uskollinen näytelmän tyylille ja hahmoille, sekä se on tukenut näyttelijöitä työssään ja auttanut pääsemään myös heitä hahmon sisälle. Visuaalisuuden tutkiminen täysin erilaisista lähtökohdista kuin yleensä on ollut rikastuttavaa. Usein olen tottunut luomaan ja tavoittelemaan visuaalisesti kaunista ja esteettistä lopputulosta, mutta tässä työssä pääsin tekemään, jotain täysin vastakohtaista ja sitten haastamaan itseäni suunnittelijana. Näytelmän visuaalinen tavoite on ollut luoda arkista ankeutta, tyylitajutonta ja tunkkaista nostalgista estetiikkaa. Se on ollut todella mielenkiintoista, pyrkiä tekemään tietoisesti mauttomia ja epäesteettisesti valintoja sekä arkisurrealismiin innoittamana hieman absurdeja.

Koen, että löysin vastauksia kaikkiin tutkimuskysymyksiini. Onnistuin luomaan visuaalisesti kiinnostavan ja harmonisen puvustuksen ilmentäen puvustuksella ja sen värivalinnoilla asioita hahmoista ja tarinasta, sekä kuvailemaan, mitä ensemble-työskentely voi tarkoittaa pukusuunnittelijan näkökulmasta. Koen myös, että opinnäytetyöni tuloksista ja tekemistäni havainnoista voi olla hyötyä muille pukusuunnittelijoille. Lisäksi erilaisista työskentelytavoistani voi löytää inspiraatiota ja referenssejä suunnittelun tueksi, visualisointiin ja avuksi hahmottamiseen.

LÄHTEET

Anttila, P. 2014. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Metodix. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/#6.1.2.1%20Mind%20map> [viitattu 28.1.2022].

Arnkil, H. 2021. Värit havaintojen maailmassa. Uudistettu painos. Helsinki: Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Bertolt Brecht — elämä, teokset ja vaikutus. S.a. Eurooppalaisen teatterin historiaa. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://disco.teak.fi/euteatteri/8-1-bertolt-brecht-elama-teokset-ja-vaikutus/> [viitattu 17.2.2022].

Brechtiläisen ilmaisun perusteista 2. 2018. Kumu - kriisi ja kumous. Blogi. Päivitetty 20.4.2018. Saatavissa: <https://kumu.info/brechtilaisen-ilmaisun-perusteista-2/> [viitattu 17.2.2022].

Bourn, J. 2010. Colour Meaning: Meaning of the colour grey. Bourncreative. WWW-dokumentti. Päivitetty 27.12.2010. Saatavissa: <https://www.bourncreative.com/meaning-of-the-color-grey/> [viitattu 20.3.2022].

Costume Designer. 2021. Appalachian. WWW-dokumentti. Päivitetty 2021. Saatavissa: <https://theatreanddance.appstate.edu/costume-and-makeup/costume-designer> [viitattu 6.1.2022].

Ensemble. 2018. Tieteen termipankki. WWW-dokumentti. Päivitetty 26.3.2018. Saatavissa: https://tieteentermipankki.fi/wiki/Esitt%C3%A4v%C3%A4t_taitet:ensemble [viitattu 6.1.2022].

Fenstermaker, L. 2018. Creating an Ensemble. WWW-dokumentti. Päivitetty 2018. Saatavissa: <https://dramatics.org/creating-an-ensemble/> [viitattu 20.3.2022].

Gillette, J. Michael. 1987. Theatrical Design and Production. An Introduction to Scene Design and Constuction, Lightning, Sound, Costume and Makeup. Mountain View: Mayfield Publishing Company.

Hishon, K. S.a. The Importance of Ensemble Thinking. Theatrefolk. Blogi-postaus. Päivitetty 2021. Saatavissa: <https://www.theatrefolk.com/blog/the-importance-of-ensemble-thinking/> [viitattu 20.3.2022].

Hyvärinen M., Suoninen E., Vuori J. 2021. Haastattelut. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. WWW-dokumentti. Päivitetty 2021. Saatavissa: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/laadullisen-tutkimuksen-aineistot/haastattelut/> [viitattu 9.3.2022].

Kanerva, P., Viiranko, V. 1997. Aplodeja etsijöille: näkökulmia draamaan sekä taidekasvatuksena että opetusmenetelmänä. Helsinki: Laatusana: Äidinkielenopettajain liitto.

Metsämuuronen, J. 2008. Laadullisen tutkimuksen perusteet, Metodologia-sarja 4. 3. painos. Helsinki: Gummerus.

Mikä on Devising? S.a. Labra. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.teatterimuseo.fi/oppimateriaalit/labra/devising.html> [viitattu 3.3.2022].

Monochromatic Color: Definition, Schemes & Examples. 2021. Study.com. WWW-dokumentti. Päivitetty 12.10.2021. Saatavissa: <https://study.com/academy/lesson/monochromatic-color-definition-schemes-examples.html> [viitattu 23.2.2022]

Nostalgia. S.a. Suomisanakirja. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.suomisanakirja.fi/nostalgia> [viitattu 16.2.2022].

Ohjaajantaide nousee. S.a. Eurooppalaisen teatterin historiaa. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://disco.teak.fi/euteatteri/6-8-ohjaajantaide-nousee/> [viitattu 23.2.2022].

Pihjala, J. 2001. Tutkielmaa tekemään. Vammala: Vammalan kirjapaino Oy.

Räbinä, P. 2019. Kauneuden paino – The Print of Beauty. Espoo: Aalto University publication series.

Teatterikorkeakoulu. S.a. Taideyliopisto. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.uniarts.fi/artikkelit/uutiset/dramaturgin-tyossa-ja-identiteetissa-ontapahtunut-muutos-uusi-kansainvalinen-dramaturgian-maisteriohjelman-vastaa-nykypaivan-tarpeisiin/> [viitattu 17.2.2022].

Vilka, H. 2006. Tutki ja havainnoi. Helsinki: Gummerrus.

Wetzer, H. 2000. Värivaaka. Jyväskylä: Gummerrus kirjapaino Oy.

Wróblewska, J. 2016. What do colors mean and represent? Sae Alumni. WWW-dokumentti. Päivitetty 8.3.2016. Saatavissa: <https://alumni.sae.edu/2016/03/08/what-do-colors-mean-and-represent/> [viitattu 30.3.2022].

Yildirim, A. 2021. Sano se. Näytelmä teksti. Helsinki.

KUVALUETTELO

Kuva 1. Mind map. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 2. Viitekehys. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 3. J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli. Gillette, J. Michael 1987. Theatrical Design and Production. An Introduction to Scene Design and Constuction, Lightning, Sound, Costume and Makeup. 4th Edition. Mountain View: Mayfield Publishing Company

Kuva 4. Kuva käsikirjoituksen purku -lakanasta. Kronholm I., Hernetkoski A., Strandell R., Pulliainen A. 2022.

Kuva 5. Tunnelmataulu puvustuksen sulautumisesta lavastukseen. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 6. Tunnelmataulu inspiraatioista, yksityiskohdista ja väreistä. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 7. Ensimmäinen värikartta. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 8. Värikartta. Pulliainen, A. 2022. Alkuperäinen muokkaamaton kuva: Testikuva. 2022. Saatavissa: https://fi.wikipedia.org/wiki/Testikuva#/media/Tiedosto:FuBK_testcard_vectorized.svg [viitattu 1.2.2022].

Kuva 9. Kohtauksittain etenevä värikartta. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 10. Jukan rooliasun luonnostelua. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 11. Hahmolakana Jukasta. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 12. Äidin rooliasujen luonnoksia. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 13. Hahmolakana äidistä. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 14. Isän hahmolakana ja luonnos. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 15. Kantiksen luonnostelua. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 16. Hahmolakana Kantiksesta. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 17. Kunnanhoitajan rooliasun luonnostelua. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 18. Hahmolakana Kunnanhoitajasta. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 19. Papin rooliasun luonnostelua. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 20. Hahmolakana Papista. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 21. Turbaduurin hahmolakana ja luonnos. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 22. Turbaduurin liivikokeiluja. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 23. Vanhan Jukan luonnostelua. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 24. Hahmolakana Vanhasta Jukasta. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 25. Hahmolakana Jehovan todistajista. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 26. Varhaiskasvatuksen opettajan hahmolakana. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 27. Tarhakavereiden hahmolakana. Pulliainen, A. 2022.

Kuva 28. Vakosamettijakun patinointia. Pulliainen, A. 2022.

TAULUKKOLUETTELO

Taulukko 1. Produktion aikataulu. Pulliainen, A. 2022.

Taulukko 2. Roolianalyysi. Pulliainen, A. 2022.

HAASTATTELUKYSYMYKSET

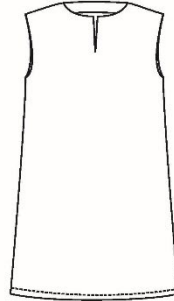
1. Mitä mieltä olet hahmon tämänhetkisestä puvustuksesta?
2. Kaipaatko asuun jotain lisää tai tuntuuko, että jotain on liikaa?
3. Miltä vaihdot tuntuvat?
4. Onko vaihtoaikaa tarpeeksi?
5. Onko asun osat selkeät?
6. Miltä asu tuntuu päällä?
7. Tarvitseeko jotain asussa vielä muokata?
8. Onko jotain muuta palautetta, jota haluaisit antaa?

HAVAINNOINTIRUNKO

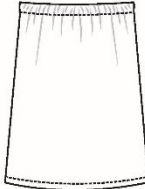
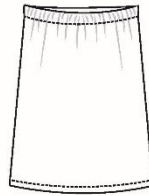
1. Vaihtojen sujuvuus
2. Asun yhtenäisyys suhteessa hahmoon
3. Yleinen värimaailma ja harmonia
4. Eri kohtausten värimaailma
5. Puvustuksen ja lavastuksen yhtenäisyys
6. Valojen vaikutus värimaailmaan
7. Rooliasujen viimeistely
8. Vaihtuvan Turbaduuri-hahmon tunnistaminen ja merkkäminen

OHJEISTUKSET PUVUSTOLLE

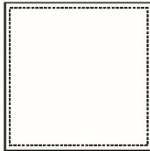
ÄIDIN (EMMI) MEKKO, HAME JA HUIVIT



A-linjainen mekko
 -alavarat pääntiellä ja hihansuissa
 (muusta vaaleasta materiaalista?)
 -halkio pääntiellä
 -reisimittainen
 -väljä istuvuus

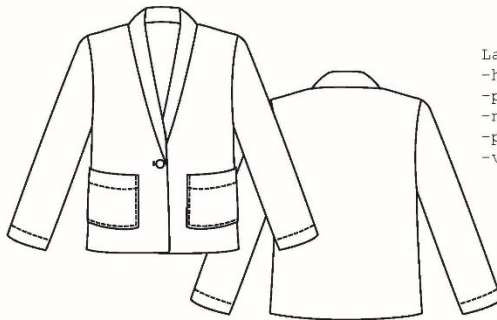


Huivi
 -neliö tai suorakaiteen
 muotoinen, riippuen
 paljon materiaalia jää,
 jos jää..
 -toiseen patinointia

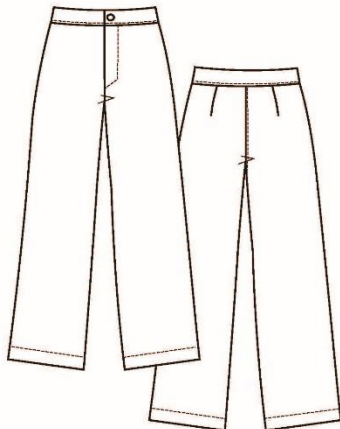


Suora hame
 -kuminauhavyötärö
 -polvimittainen
 -patinointia

KANTIKSEN (SENNA) JAKKUPUKU



Laatikkomainen bleiseri
 -huivikaulus
 -paikkataskut
 -nappi
 -päällitikkaukset hihansuissa?
 -väljä istuvuus



Suorat housut
 -nappi
 -vyötäröltä istuvat muuten väljät
 -vyötärökaitale



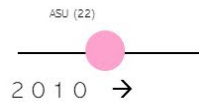
NUOREN OHIKULKIJAN JA JUMPPAOPETTAJAN HAHMOLAKANAT

JUMPPAOPETTAJA (Emmi)

VAALEANPUNAINEN

ASU: Jympä asu, kokovartalo body, lenkkarit, hikipannat

HIUKSET: scrunchie-hiusdonitisilla kiinni ylhäällä, hikipanta
päässä

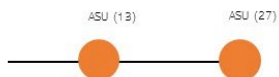


NUORI OHIKULKIJA (Emmi)

ORANSSI

ASU: housut, huppari, kengät + sukat

HIUKSET: bandana päässä



KUVIA LOPULLISESTA PUVUSTUKSESTA

Kuvat näytöksestä ovat valokuvaaja Roosa Oksaharjun ottamia.

Jukka



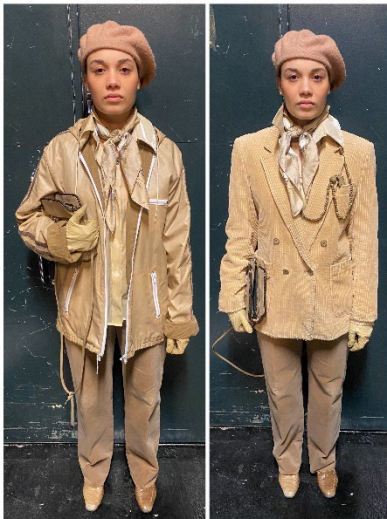
Jukka ja Äiti muistoissa



Äiti ja Isä



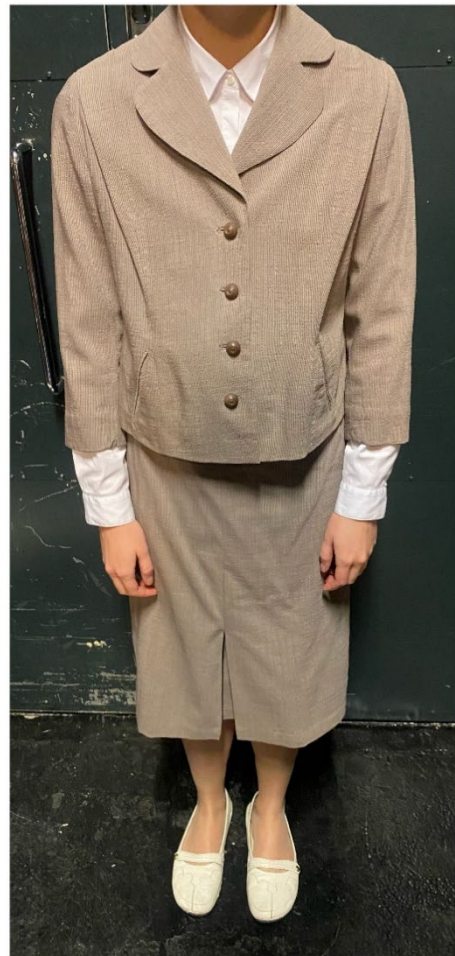
Turbaduuri**Turbaduuri ja Jukka**

Kantis**Kantiksen rooliasut****Kantis ja Pappi puistossa**

Kunnanhoitaja**Kunnanhoitajan rooliasut**

Vanha Jukka**Vanha Jukka ja Kunnanhoitaja baarissa**

Pappi**Pappi ja Jukka baarissa**

Jehovan todistajat ja Kantis**Jehovan todistajien rooliasut**

Tarhakaverit ja Varhaiskasvatuksenopettaja

Jumppaohjaaja**Nuori ohikulkija ja Jukka puistossa**

Ohjaajan arviointi

Arviointi pukusuunnittelusta

Amanda Pulliainen has planned and executed the costume design for the play Sano se, of which I am the director, and has done so in the best way imaginable.

Starting the project together in January were Amanda, scenographer Anni Hernetkoski, light designer Rasmus Strandell and I. We spent a week together analysing the play and talking about what kind of a performance we wanted to do. Amanda immediately became an invaluable colleague and part of the team. Through her deep understanding of characters and the importance their costume, she has helped me form better knowledge about the world in our play. It is incredibly inspiring as a director to work with a costume designer eager to try things out, throw ideas around, improvise and take in the ideas and preferences of others.

Amanda understands actors and their acting needs very well. This can be seen, for instance, in her offering everyone many different accessories and details since the play Sano se is built on long and frequent silences and she saw the need for them to busy their hands. This also shows how Amanda understands the audience – if the actors do not say much, we have time to watch them very intently and time to explore and enjoy a detailed costume. The way she has executed the conceptual idea of one colour per character is beautiful, subtle and very affective on stage.

Amanda hears others, yet stands her ground, she is spontaneous but always keeps her word, she is always conscious of budget and environmental impact and is a natural organizer.

Working with Amanda has been fun, easy, and inspiring.

Ida Kronholm

3rd year student of theatre directing, Theatre Academy of Helsinki.

25.3 2022