

Siiri Kilpiä

KISU
Puvustus Teatterikorkeakoulun nukketee-
atteriesitykseen

Opinnäytetyö

Muotoilija

Muoti ja puvustus

2022



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Tutkintonimike	Muotoilija (AMK)
Tekijä/Tekijät	Siiri Kilpiä
Työn nimi	Kisu - Puvustus Teatterikorkeakoulun nukketeatteriesitykseen
Toimeksiantaja	Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.
Vuosi	2022
Sivut	70 sivua, liitteitä 12 sivua
Työn ohjaaja(t)	Seija Kiuru-Lavaste

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön aihe on pukusuunnittelu Teatterikorkeakoulun (Teak) nukketeatteri esitykseen Kisu. Kisu on nukketeatteriesitys aikuisyleisölle ja se kertoo tytöstä ja kissasta. Tavoitteena oli luoda visuaalisesti kiinnostava puvustus nukketeatteriesitykseen. Työhön kuului pukujen suunnittelu yhdelle näyttelijälle ja kahdelle nukettajalle, pukujen hankkiminen Teakin varastosta ja kirpputoreilta, sekä kissapuvun suunnittelu ja toteutus. Näytelmän ensi-ilta oli lokakuussa 2022.

Tavoitteen saavuttamiseksi täytyi selvittää, kuinka suunnitella ja toteuttaa visuaalisesti kiinnostava puvustuskokonaisuus nukketeatteriesitykseen Kisu. Esityksessä seurataan Tyttöä eri ikävaiheissa, eli samalle hahmolle tarvittiin iän mukana muuttuvat puvut; lapsuus, nuoruus ja aikuisuus. Tutkimusongelmaksi muodostui, miten puvustuksen avulla voidaan kuvastaa hahmon ikää. Hahmoa näytteli joka kohtauksessa sama näyttelijä, joten hänet piti saada näyttämään eri ikäiseltä. Pukeutumista on tutkittu työssä teatteripuvustuksen kautta sekä sosiaalipsykologisesta näkökulmasta. Nukettajat ovat tilassa vahvasti läsnä, eivätkä piilotettuina, joten heidän puvustuksensa piti olla jotain muuta kuin klassisen musta. Näytelmää tehtiin kollektiivisesti ja ilman ohjaajaa, joten opinnäytetyössä on tutkittu myös, miten tämä vaikuttaa pukusuunnittelijan työhön.

Suunnitteluprosessissa on käytetty J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia (1987), jossa on seitsemän vaihetta. Taustatutkimuksiin on käytetty dokumenttiaineistoa, kuten kirjallisuutta ja kuvamateriaalia. Haastattelua, havainnointia, moodboardoja ja luonnoskirjaa on käytetty tukemaan Gilletten mallin vaiheita. Laadullista sisällönanalyysiä käytettiin kootun aineiston analysoimiseen.

Työn tuloksena syntyi puvustuskokonaisuus, joka vastasi esityksen tarpeita ja työn tavoitteita. Puvustuksesta tuli yhtenäinen kokonaisuus lavastuksen ja valosuunnittelun kanssa ja se kuvasti onnistuneesti esityksen tunnelmaa. Tytön puvut kuvastivat hahmon muuttuvaa ikää. Nukettajien puvuista tuli värimaailmaltaan yhteneväiset lavastuksen kanssa.

Asiasanat: pukusuunnittelu, nukketeatteri, nukettaja, puvustus

Degree title	Bachelor of Culture and Arts
Author (authors)	Siiri Kilpiä
Thesis title	Kisu - Costume Design for Theater Academy's puppet show
Commissioned by	Uniarts Helsinki, Theatre Academy
Time	2022
Pages	70 pages, 12 pages of appendices
Supervisor	Seija Kiuru-Lavaste

ABSTRACT

The subject of this thesis was to design costumes for a Theatre Academy's puppet show called *Kisu*. *Kisu* is a play for adult audience, and it is about a girl and a cat. The objective of the thesis was to design costumes for one actress and two puppeteers. The character needed separate costumes for different stages of life. One of the objectives was to find out how to reflect age in costumes. The puppeteers were visible on the stage and not hidden, they needed costumes that were not black. The project included costume designing, finding clothes from Teak's wardrobe and second-hand shops, and designing and implementing a cat costume.

The methods used in the thesis included J. Michael Gillette's theatre design and problem-solving model, a process that consists of seven phases. Methods used for research were documents like literature and pictures, observation, and interviews. For designing progress mood boards and sketchbook were used. Qualitative content analysis was used for analyzing the content.

The result of the work was costume design, that met the needs of the show and the objectives of the thesis. The costumes were cohesive with the staging and lighting design, and they successfully reflected the atmosphere of the performance. The girl's costumes reflected changing age of the character. The costumes of the puppeteers had color-palette that was coherent with the set design.

Keywords: costume design, puppet show, puppeteer, costuming

SISÄLLYS

KESKEISET KÄSITTEET	6
1 JOHDANTO	7
2 TYÖN YLEINEN KUVAUS.....	8
2.1 Nukketeatteri.....	8
2.2 Kollektiivinen työskentely	9
3 TUTKIMUSASETELMA JA -MENETELMÄT	11
3.1 Käsitekartta ja viitekehys	11
3.2 Tutkimuskysymykset.....	13
3.3 Aiemmat tutkimukset aiheesta.....	14
3.4 Tutkimusmenetelmät	14
3.4.1 Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli.....	14
3.4.2 Haastattelu.....	17
3.4.3 Havainnointi	18
3.4.4 Moodboard ja luonnoskirja.....	19
3.4.5 Dokumenttiaineisto ja laadullinen sisällönanalyysi.....	19
4 SITOUTUMINEN, ANALYYSI- JA TUTKIMUSVAIHEET	21
4.1 Aikataulu ja budjetti.....	22
4.2 Pukusuunnittelun lähtökohdat.....	23
4.2.1 Käsikirjoituksen analysoiminen.....	23
4.2.2 Tuotantokonsepti	30
4.2.3 Kompositio	30
4.2.4 Ikä teatteripuvustuksessa	33
4.2.5 Nukettajien puvustus.....	37
4.3 Avoin haastattelu esityksen konseptista ja roolianalyyseistä	39
4.4 Havainnointi harjoituksissa	44
4.5 Luonnoskirja	47
5 VALINTA JA TYÖSTÄMINEN.....	53

5.1	Esityskuvat	54
5.2	Pukujen toteutus	56
5.2.1	Pukuvarasto	57
5.2.2	Patinointi	59
5.2.3	Kissapuku	59
5.2.4	"Ongelmapuku"	61
5.3	Pukuharjoitukset	63
6	ARVIOINTI PUKUSUUNNITTELUPROSESSITA	66
7	TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS	67
8	JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO	68
9	POHDINTA	70
	LÄHTEET	71
	KUVALUETTELO	73
	TAULUKKOLUETTELO	75
	LIITTEET	
	Liite 1. Aineiston tiivistys	
	Liite 2. Aineiston tiivistys	
	Liite 3. Aineiston tiivistys	
	Liite 4. Aineiston luokittelu	
	Liite 5. Aineiston tiivistys	
	Liite 6. Haastatteluaineiston tiivistys	
	Liite 7. Haastatteluaineiston luokittelu	
	Liite 8. Haastatteluaineiston tiivistys	
	Liite 9. Havainnointipohja 1.	
	Liite 10. Havainnointipohja 2. Pukuharjoitukset	

KESKEISET KÄSITTEET

Nukettaja, puppeter

Nukeilla näyttelijä (Lintunen 2009, 13).

Nukettaa, animate

Nukeilla näyttelemine. Nukeilla esittämisestä voidaan käyttää ilmauksia manipuloida tai animoida nukkea tai operoida nukella. (Lintunen 2009, 13.)

Puku, costum

Roolipuku, mikä tahansa lavalla puettu puku, sisältäen kaikki vaatteet, alusvaatteet, kampaukset, meikin, asusteet ja korut (Gillette 2013, 450).

Puvustus, costuming

Puvustus tarkoittaa näyttämöesityksen tai elokuvan roolipukujen kokonaisuutta (Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy 2021).

Tasokuva, flat

Pelkistetty kaksiulotteinen piirros, joka kertoo vaateen rakenteesta. Siitä voi nähdä esimerkiksi leikkaussaumojen määrään ja sijainnin, vaateen osat ja yksityiskohdat. (Ylönen & Häkkinen 2005, 42.)

Teatterinukke, puppet

Eloton esine, jota ihminen liikuttaa draamallisella tavalla (Currel 1987, 1).

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aihe oli pukusuunnittelu Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun (Teak) nukketeatteriesitykseen Kisu. Työhön kuului pukujen suunnittelu yhdelle näyttelijälle ja kahdelle nukettajalle, sekä kissapuvun suunnittelu ja toteutus. Aihe kiinnosti minua, koska nukketeatterin puvustus oli uutta minulle. Lisäksi esityksen konsepti ja tarina tuntuivat heti kiehtovilta. Nukettajien tuominen osaksi esitystä heidän piilottamisensa sijaan oli mielenkiintoinen haaste, ja toivon, että tutkimuksesta on hyötyä myös tulevaisuudessa vastaaviin produktioihin.

Työn painotus oli produktiivinen. Työssä käytettiin laadullisia tutkimusmenetelmiä. Suunnitteluprosessissa käytettiin J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia, jossa on seitsemän vaihetta: sitoutuminen, analysoiminen, tutkiminen, työstäminen, valitseminen ja arviointi. Taustatutkimuksiin on käytetty dokumenttiaineistoa, kuten kirjallisuutta ja kuvamateriaalia. Haastattelua, havainnointia, moodboardoja ja luonnoskirjaa on käytetty tukemaan Gilletten mallin vaiheita. Laadullista sisällönanalyysiä käytettiin kootun aineiston analysoimiseen.

Työote produktiossa oli kollektiivinen ja keskusteleva, eli työryhmässä oli roolit, mutta niistä oli mahdollista joustaa – kaikilla oli mahdollisuus vaikuttaa kaikkiin osa-alueisiin. Produktiolla ei ollut ohjaajaa, päätökset tehtiin ryhmänä keskustellen ja äänestämällä. Esityksen dramaturgiasta vastasi koko työryhmä yhdessä. Työryhmään kuuluivat itseni lisäksi koollekutsuja, lavastaja, nukerakentaja ja käsikirjoittaja Aino Väisänen, valosuunnittelija Outi Vedenpää, äänisuunnittelija Riku Vuorensola, näyttelijä Anni Porspakka, sekä nukettajat Ville Rita ja Sinianna Xin. Yhteystyökumppaneita tässä työssä olivat koko työryhmä, sekä Teakin puvuston henkilökunta ja tarpeistomestari Heli Hyytiä. Puvustomestari Kati Mantere oli puvuston yhteyshenkilö ja puvuston tukihenkilönä toimi puvustomestari Mervi Palo, joka vastasi myös pukujen toteutuksesta. Työn toimeksiantaja oli Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

2 TYÖN YLEINEN KUVAUS

Produktio oli Aino Väisänen esittävien taiteiden lavastuksen maisteriohjelman taiteellinen opinnäytetyö. Tuotantoesittelyssä produktiosta kerrottiin, että siinä henkilöinä ovat tyttö ja kissa, teemoina ihmisen ja eläimen välinen suhde, ihmisen ja nukken välinen kontakti, toveruus, yksinäisyys ja turvattomuus. Näytelmätekstin mukaan Kisu on aikuisyleisölle suunnattu nukketeatteriesitys, joka käsittelee ihmisen ja eläimen välistä suhdetta. Esitys kertoo siitä, millainen tämä suhde olisi, jos eläin osaisi ilmaista itseään sanallisesti. (Väisänen 2022.)

Käsikirjoituksessa työstä käytetään vain nimeä ”Tyttö”. Hahmoa esitti ihmisnäyttelijä, jolle tarvittiin eri ikävaiheiden mukaan muuttuvat puvut. Toinen henkilö on kissa eli Kisu. Kisu on enimmäkseen nukke, jota nukettaa kaksi nukettajaa. Nukelle ei tullut puvustusta, mutta Kisun hahmoa varten tarvittiin muutamaa kohtausta varten ihmisen kokoinen kissapuku. Kissapuvun pään rakentamisesta vastasivat nukkenrakentaja Aino Väisänen ja tarpeistomestari Heli Hyytiä. Nukettajille tarvittiin puvut, jotka olisivat muuta kuin klassinen kokomusta. Esityksen visuaalista ilmettä kuvailtiin etukäteen realismiin pohjautavaksi, jossa on kuitenkin tilaa leikittelylle ja visioille. Opinnäytetyöni lähtökohdat olivat nukketeatteri ja kollektiivinen työote teatteriproduktiossa.

2.1 Nukketeatteri

Teatteria on esitetty niin kauan kuin ihmisiä on ollut olemassa, ennen puheilmiasua kommunikointiin on käytetty eleitä ja esittämistä. Todennäköisesti jo muinaisina aikoina tarinan kerronnassa on käytetty omaa varjoa ja esineitä, kuten kasvien ja eläinten osia, veistoksia ja alkeellisia nukkeja. (Räisä 2009, 6.) Uskotaan, että nukkeja käytettiin ennen ihmisenäyttelijöitä, koska uskonnolliset tabut kielsivät toisena henkilönä esiintyminen. Ei tiedetä tarkalleen, milloin ja missä nukketeatteri on saanut alkunsa. (Currell 1987, 7.) Nuken alkuperänä voidaan kuitenkin pitää muinaisia rituaaliesineitä, jumalia ja henkiä esittäviä patsaita eli idoleja. Seremonioissa ja rituaaleissa näitä patsaita on liikutettu eli animoitu, elollistettu. (Lintunen 2009, 14.) Nukkeja on löydetty esimerkiksi Egyptin haudoista sekä muinaisen Kreikan ja Rooman ajalta. Muinaisesta Kiinasta ja Jaavalta tulevat esille varjonuket, jotka ovat vielä nyky-

äänkin suosittuja. (Kokkonen 1982, 12.) Nukketeatteri ei ole kuitenkaan suoraan kehittynyt esikristillisen ajan rituaaleista. Kristinuskon myötä idolit vaihtuivat puusta veistettyihin uskonnollisiin patsaisiin, joilla on saatettu kertoa Raamatun tarinoita. Keskiajan Euroopassa nukket saivat maallisemman käyttötarkoituksen, kun markkinoilla kiertävät tarinankertojat käyttivät kerrontansa kuvituksena maalausten lisäksi nukkeja. 1600-luvun lopulla Keski- ja Etelä-Euroopassa alettiin nukketeatterinäyttämöillä jäljitellä puheteatterin näytelmiä, näyttelijöitä ja näyttämökuvia. (Lintunen 2009, 15–16.)

Nykyään nukketeatteria käytetään eri tarkoituksiin eri puolilla maailmaa, se voi olla kansantaidetta, opetuskeino tai korkeakulttuurin muoto. Kuitenkin nukketeatteria harjoitetaan tavalla tai toisella lähes joka puolella maailmaa. (Currell 1987, 7.) Nykypäivän teatterissa nukkeja saatetaan käyttää yhdessä ihmisnäyttelijöiden kanssa, ilman että esitystä välttämättä mainostetaan nukketeatterina. Nukkejen käytöllä on taiteellisia ja luovia hyötyjä, sillä niiden avulla on helppo rikkoa realismin rajoja. Yleisö tietää, että nukke ei ole oikea ihminen, joten epäilykset ja ennakkoluulot jäävät pois. Nuket ovat myös käytännöllisiä ja monipuolisia. Ne voivat olla pienikokoisia ja helposti kuljetettavia. Nukkejen avulla voidaan esittää mahdottomiakin asioita. Yliluonnollisten olentojen ja eläimien esittäminen nukkejen avulla on käytännöllistä, koska nukkeja eivät rajoita esimerkiksi niiden koko verrattuna ihmiseen. Nukke voi olla paljon ihmistä pienempi tai suurempi. Eläinnukke on luotettavampi kuin oikea eläin, eikä se vaadi säännöksiä ja käsittelijää, joita oikeiden esiintyvien eläinten käyttäminen vaatii. (Bicât, 2007, 13–16.)

2.2 Kollektiivinen työskentely

Produktiolla ei ollut tarkkaan määriteltyä työskentelymuotoa, mutta työtettä kuvailtiin kollektiiviseksi ja keskusteleväksi. Koska esityksellä ei ollut ohjaajaa, koko työryhmä vastasi dramaturgiasta yhdessä ja päätökset tehtiin keskustelemalla ja tarvittaessa äänestämällä. Kisun tuotannon alkaessa, näytelmällä oli käsikirjoitus, mutta siinä oli paljon täydennettäviä kohtauksia. Esimerkiksi tekstissä oli kolme kohtausta, jossa Tyttö ja Kisu rakentavat majan ja kertovat tarinoita varjoteatterin avulla. Tarinoiden sisältöä ei käsikirjoituksessa kuitenkaan ollut, vaan niitä ideoitiin yhdessä työryhmän kanssa proses-

sin aikana. Tarinat syntyivät pitkälti ideoinnin ja improvisaation kautta. Tällaisessa työskentelyssä voidaan nähdä piirteitä esimerkiksi nykyteatterista, yhteistoiminnallisesta ja devising-teatterista. Pieta Koskenniemen (2007, 44) mukaan yhteistoiminnalliseen ja devising-teatteriin liitetään:

- prosessi- ja ryhmäkeskeisyys
- ei-tekstilähtöisyys
- toimintakeskeinen työtapa
- esittämisen eri variaatiot
- poikkitaiteellisuus ja kokeellisuus
- rikotut esitysrakenteet ja tietoisuus esitystapahtuman nyt-hetkestä
- itsereflektio eli oman työn kriittinen tarkastelu

Prosessikeskeinen teatteri vaatii joustoa kaikilta osa-alueilta. Myös visuaalinen ilme muotoutuu vasta prosessissa. Ilman etukäteen luotua kuvaa, ei ole myöskään tarkkoja kriteerejä sille, mikä on hyvä lopputulos. Hyvä lopputulos on merkityksellinen ja ilmentää tärkeäksi koettua. Koskenniemi on haastatellut pukusuunnittelija Marja Uusitaloa pukusuunnittelijan työstä prosessikeskeisessä teatterissa. Uusitalolle prosessissa työskentely on luonnollista. Tämä edellyttää pukusuunnittelijan mukana oloa prosessin alusta lähtien. Uusitalolle prosessissa on keskeistä ymmärtää toisen ihmisen työnkuvan olemuksesta. Prosessissa puku muotoutuu yhteisen vuorovaikutuksen myötä lopulliseen muotoonsa. (Koskenniemi 2007, 51).

Ryhmäkeskeisessä teatterissa työtavat voidaan valita sen mukaan, millaisia valmiuksia työryhmällä on (Koskenniemi 2007, 68). Yhteistoiminnallisessa teatterissa työnkuvia sekoitetaan työryhmässä. Esimerkiksi esityksen lähtöidea voi tulla muilta kuin ohjaajalta tai esityksen lähtötekijänä voi olla lavastajan suunnittelema tilallinen perusrakenne. Esiintyjät voivat tehdä alustavaa taustatutkimusta tai käsikirjoitusta. (Koskenniemi 2007, 76.)

Nykyteatterissa tekstiä tuotetaan usein improvisoimalla, jossa yhteyttä aiheeseen tai esityksen muihin lähtökohtiin pidetään koko ajan yllä. Voidaan puhua sisältäpäin ohjaamisesta, näyttämöllä ohjaamisesta, näyttämöllä kirjoittamisesta tai toiminnallisesta dramaturgiasta. Näille termeille yhteistä on esityksen tekstin ja dramaturgian syntyminen, joka ei ole sidottu kirjailijan ohjaajan tai dramaturgin toimeen. Esityksen dramaturgia ei ole enää yksin tekstin ja

tekstin tuottajan vastuulla, vaan kaikkien tai minkä tahansa osa-alueen vastuulla. Nykyteatterissa kaikki ovat dramaturgeja. Tämä teatteriammattien rajojen kaatuminen ja sekoittuminen on nykyteatterin keskeisiä piirteitä.

(Numminen 2010, 35.)

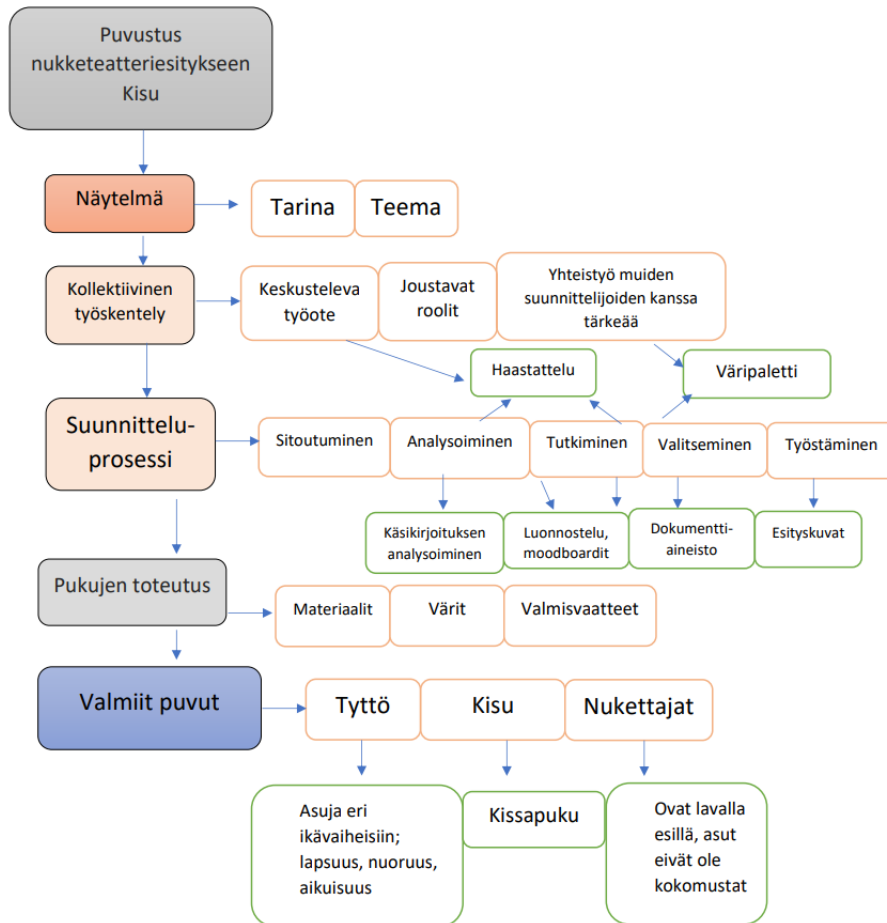
3 TUTKIMUSASETELMA JA -MENETELMÄT

Tavoitteena oli luoda visuaalisesti kiinnostava puvustus nukketeatteriesitykseen. Esityksessä seurataan päähenkilöä eri ikävaiheissa, eli samalle hahmolle tarvitaan iän mukana muuttuvat puvut: lapsuus, nuoruus ja aikuisuus. Nukettajat ovat tilassa vahvasti läsnä, joten heidän puvustuksensa oli oltava jotain muuta kuin klassisen musta. Opinnäytetyössä on myös tutkittu pukusuunnitteluprosessia, miten nukettajien puvustaminen eroaa näyttelijän puvustamisesta ja mitä pukusuunnittelijan työhön liittyy työskenneltäessä kollektiivisesti työryhmässä.

3.1 Käsitekartta ja viitekehys

Käsitekartalla voidaan esittää käytännöllisiä käsitteitä ja asettaa ne järjestykseen, joka osoittaa niiden välisen hypoteettisen vaikutussuunnan. Käsitteet voidaan kuvata joidenkin kuvioiden avulla järjestyksessä, jossa laaja-alaisimmat tulevat esiin ensiksi tai ylimmäksi. Käsitteet kehystetään ryhmiksi ja yhdistetään toisiinsa liittyvät käsiteryhmät vaikutussuuntaa kuvaavilla nuolilla.

(Anttila 1998, 6.2.1.)



Kuva 1. Käsitekartta

Ensimmäisenä lähtökohtana on itse näytelmä ja siihen liittyvät tarina ja teemat. Kollektiiviseen työskentelyyn liittyy yhteistyö muun työryhmän kanssa, keskustelevalle työotelle ja joustaville rooleille. Esimerkiksi väripaletin valitsemisen kannalta on tärkeää keskustella muiden suunnittelijoiden kanssa. Keskustelevalle työotelle tekee haastattelusta luontevan tutkimusmenetelmän. Toimiva ryhmä johtaa onnistuneeseen suunnitteluprosessiin, joten seuraava kohta käsitekartassa on suunnitteluprosessi, johon kuuluu sitoutuminen, analysoiminen, tutkiminen, haastattelu, valinta ja työstäminen. Suunnittelun jälkeen on pukujen toteutus, jossa käytetään valmisvaatteita, värejä ja materiaaleja huomiioon ottaen. Valmiit puvut ovat prosessin tavoite ja lopputulos. (Kuva 1.)

Viitekehys on pelkistetty tutkimuksen teoreettisista lähtökohdista, ja se kuvastaa yhteen liittyviä tekijöitä (Anttila 1998, 6.1.1). Oman tutkimukseni lähtökohdat on esitetty viitekehyksessä. Lähtökohdat ovat näytelmä, Gilletten suunnitteluprosessi ja kollektiivinen työskentely. ”**Puvustus nukketeatteriesitykseen Kisu**” on viitekehysten keskellä, sillä kaikki lähtökohdat yhdessä vaikuttavat siihen. (Kuva 2.)



Kuva 2. Viitekehys

Kollektiivisessä työskentelyssä yhteistyö työryhmän välillä on tiivistä. Puvustajan kannalta *yhteistyö muiden suunnittelijoiden*, lavastajan, ääni- ja valosuunnittelijan kanssa on tärkeää, puvustajan on tärkeä tietää, mikä lavastuksen ja valojen *väripaletti* on (Gillette 2013). Tämä suunnittelullinen yhteistyö liittyy myös suunnitteluprosessiin, jonka analysointivaiheessa *kysymysten kysyminen on tärkeää*. *Haastattelu* toimii tutkimusmenetelmänä tässä vaiheessa.

Suunnitteluprosessin alla on listattu sen vaiheet; *sitoutuminen, analysoimien, tutkiminen, haudonta, valinta ja työstäminen*. **Näytelmän käsikirjoitus** ja sen *analysointi* ovat tärkeässä osassa suunnitteluprosessia. Näytelmän *tarina teemat ja aiheet* ovat olennainen lähtökohta puvustuksen suunnittelussa. Näytelmä vaikuttaa myös siihen, millaisia *käyttötarpeita* esiintyjillä, eli *näyttelijällä ja nukettajilla*, on pukujen osalta.

3.2 Tutkimuskysymykset

Tavoitteen saavuttamiseksi täytyi selvittää, *kuinka suunnitella ja toteuttaa visuaalisesti kiinnostava puvustuskokonaisuus nukketeatteriesitykseen Kisu*. Tästä tuli opinnäytetyön **päättökysymys**. Esityksessä seurataan Tyttöä eri ikävaiheissa, eli samalle hahmolle tarvitaan iän mukana muuttuvat pu-

vut; lapsuus, nuoruus ja aikuisuus. Ensimmäiseksi **alatutkimuskysymykseksi** muodostui, *miten puvustuksen avulla voidaan kuvastaa hahmon ikää*. Näyttämöllä nukettajat ovat vahvasti läsnä, eivätkä piilotettuina, joten heidän puvustuksensa piti olla jotain muuta kuin klassisen musta. Toiseksi alatutkimuskysymykseksi muodostui *miten tuoda nukettajat osaksi esitystä puvustuksen avulla?*

3.3 Aiemmat tutkimukset aiheesta

Pukusuunnittelua nukketeatteriin on tehty opinnäytetyönä aiemmin esimerkiksi Tytti Niemisen (2016) opinnäytetyössä *Sedna: pukusuunnittelu nukketeatteriesitykseen*. Opinnäytetyö käsittelee nukettajien ja muusikoiden puvustamista nukketeatteriesityksessä nimeltä Sedna. Esitys perustuu inuiittikulttuurin myytteihin ja puvustus on vahvasti inuiittien pukeutumistyylien inspiroima.

Nukettajan roolia nukketeatteri esityksessä on käsitelty Riina Tikkasen (2011) opinnäytetyössä *Näkyvä näkymätön: näkyvän ja näkymättömän nukettajan rooli ja suhde nukkeen*. Opinnäytetyö pohtii näkymättömän ja näkyvillä olevan nukettajan roolia ja lavaolemusta, ja miten se vaikuttaa nukken käsittelyyn.

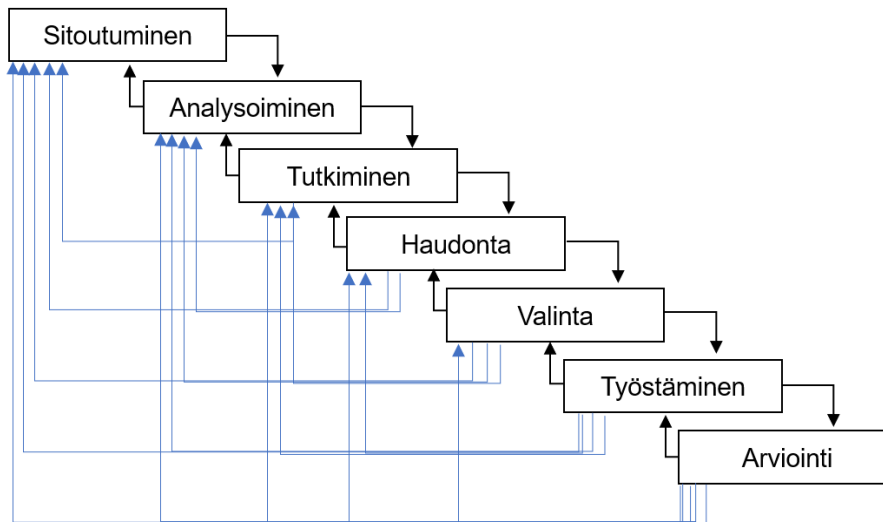
3.4 Tutkimusmenetelmät

Löytääkseni vastaukset tutkimuskysymyksiin, valitsin tähän sopivat tutkimusmenetelmät. Suunnitteluprosessissa on käytetty J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia. Tämä tutkimusmenetelmä oli minulle entuudestaan tuttu ja olen sen avulla onnistunut pukusuunnittelussa aiemminkin, joten se tuntui varmalta valinnalta. Taustatutkimuksiin käytin dokumenttiaineistoa, kuten kirjallisuutta ja kuvamateriaalia. Haastattelua, havainnointia, moodboardoja ja luonnoskirjaa käytin tukemaan Gilletten mallin vaiheita. Laadullista sisällönanalyysiä käytettiin kootun aineiston analysoimiseen.

3.4.1 Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli

Suunnitteluprosessin tarkoitus on löytää vastaukset kysymyksiin. Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli on tarkoitettu teatterin suunnittelu- ja tuotantotyöhön lavastuksen, valaistuksen, äänisuunnittelun, puvustuksen ja

maskeerauksen aloilla. Siinä esitettävien periaatteiden ja tekniikoiden on tarkoitus auttaa suunnittelijaa löytämään sopivia ja luovia ratkaisuja mihinkin taansa ongelmiin ja haasteisiin, joita suunnitteluprosessissa tulee vastaan. Suunnitteluprosessi ei etene yksinkertaisesti ja lineaarisesti, vaan jokaisessa vaiheessa on tärkeää palata myös edellisiin vaiheisiin. (Gillette 2013, 22.) Kuva 3 näyttää edes-takaisen liikkeen työvaiheiden välillä.



Kuva 3. Suunnitteluprosessin vaiheet

Sitoutuminen

Gilletten (2013, 22) mukaan sitoutuminen on mahdollisesti koko suunnitteluprosessin tärkein vaihe. Saavuttaakseen parhaan lopputuloksen suunnittelijan on luvattava itselleen tekevänsä parhaansa. Sitoutumisen onnistumiseksi Gillette suosittelee käyttämään sanaa *haaste* sanan *ongelma* sijaan. Ongelman muuttaminen haasteeksi tekee siitä kiinnostavamman ja helpommin saavutettavan.

Analysointi

Analysointivaiheessa on kaksi tavoitetta: (1) kerätä tietoa, joka auttaa määrittelemään tutkittavaa haastetta ja (2) tunnistaa ne osa-alueet, jotka vaativat tarkempaa tutkimista. Tärkeimmät tiedonlähteet ovat käsikirjoitus ja työryhmän muut jäsenet; tuottaja, ohjaaja ja muut suunnittelijat (Gillette 2013, 23). Yleisiä pukusuunnittelun kannalta tärkeitä kysymyksiä ovat esimerkiksi: mikä on puvustuksen budjetti, mille aikakaudelle näytelmä sijoittuu, milloin ovat ensimmäiset pukuharjoitukset, miltä lavastus näyttää ja mikä on lavastuksen ja valojen väripaletti. (Gillette 2013, 451.) Käsikirjoitusta luetaan ja analysoidaan

joko ennen tai jälkeen muun työryhmän kanssa keskustelun. Omia ajatuksia ja ideoita on joka tapauksessa tärkeä jakaa muun ryhmän kanssa. Vaikka käsikirjoitusta usein luetaan useampia kertoja, Gillette jakaa lukukerrat kolmeen kategoriaan, jossa etsitään erilaista tietoa. Gilletten mukaan ensimmäisillä lukukerroilla käsikirjoitus luetaan ”huvin vuoksi” ja siitä opitaan tarinan suurpiirteinen juoni, hahmojen luonteet ja lukijan oma tuntuma näytelmästä. Toisella lukukerralla keskitytään etsimään näytelmän osia, jotka herättävät mielikuvituksen ja vahvoja mielikuvia ja tunteita. Nämä mielikuvat ovat tärkeitä kirjoittajalle ylös tai luonnostella. Kolmannella lukukerralla on tarkoitus kerätä teknisiä yksityiskohtia. (Gillette 2013, 24.) Suunnittelijan tulee käsikirjoituksen analysoimisen lisäksi esittää siitä kysymyksiä muulle työryhmälle. On tärkeä tietää, mitä muu ryhmä ajattelee ja suunnittelee, ja heidän sanojansa täytyy analysoida, ja pohtia miten omat näkemykset ja suunnitelmat sopivat yhteen toisten ajatusten kanssa. (Gillette 2013, 25.)

Tutkiminen

Suunnitteluprosessin kolmas vaihe on tutkiminen. Tutkimus jakautuu taustatutkimukseen ja konseptitutkimukseen (Gillette 2013, 451). Taustatutkimuksen pääasiallinen tarkoitus on löytää vastaukset analysointivaiheessa kehittyneisiin kysymyksiin. Näytelmän aikakautta ja sen tyylejä tutkitaan mahdollisimman monia lähteitä käyttäen. Kaikkien suunnittelijoiden on myös tärkeä tutkia värien yhdistämistä, sekoittamista ja psykologiaa. Konseptitutkimuksessa suunnitellaan useita ratkaisuja prosessin haasteisiin. Käsikirjoitusta luettaessa tulee usein ilmi haasteita, esimerkiksi asuille tapahtuvien muutosten muodossa. Tällaisiin haasteisiin etsitään mahdollisimman monia ratkaisuja. (Gillette 2013, 26–27.) Konseptitutkimuksen aikana suunnittelija myös visualisoi mahdollisia ratkaisuja tekemällä paljon luonnoksia ja etsimällä näytteitä sopivista materiaaleista (Gillette 2013, 452).

Haudonta

Neljäs vaihe suunnitteluprosessissa on haudonta. Gilletten mukaan vastaus ongelmaan on usein alitajunnassamme, ja sen tuleminen tajuntaan vaatii aikaa hautomiselle. Haudontavaiheessa pitäisi projekti hetkeksi unohtaa. Tänä aikana alitajunta käsittelee tietoja, joita on aiemmissa vaiheissa kerätty. (Gillette 2012, 27–26.)

Valitseminen

Valitseminen on suunnitteluprosessin viides vaihe. Tässä vaiheessa valitaan kootuista ideoista lopullinen suunnittelukonsepti. Valinnoista on tärkeää keskustella myös muun työryhmän kanssa. Valintavaiheessa pukusuunnittelija esittelee piirtämänsä luonnokset tai muun materiaalin. (Gillette 2013, 30.)

Työstäminen

Kuudes vaihe on työstäminen. Tässä vaiheessa suunnittelija tekee kaikki piirrokset, mallit, suunnitelmat ja ohjeet, joita tarvitaan asujen toteuttamiseen. Pukusuunnittelija tekee värilliset kuvat jokaisesta asusta, joissa on mukana myös muistiinpanot, jotka kuvaavat kaiken olennaisen asuista. Kuvien mukaan liitetään myös kangasnäytteet. (Gillette 2013, 31.)

Arviointi

Viimeinen vaihe on arviointi, mutta sitä on tärkeää tehdä myös jokaisen aieman vaiheen aikana. Viimeisen arvioinnin tarkoitus on tarkastella käytettyjä metodeja ja materiaaleja. Suunnittelijan tulisi arvioida tekemiään valintoja ja pohtia olivatko ne sopivia ja voisiko niitä käyttää myös tulevaisuudessa. (Gillette 2013, 36.)

3.4.2 Haastattelu

Gilletten suunnittelumallin analysointivaiheessa kysymysten esittäminen on tärkeää. Tutkimisvaiheessakin etsitään vastauksia analysointivaiheessa jääneisiin kysymyksiin. Haastattelu on sopiva menetelmä näiden kysymysten esittämiseen. Haastattelut ja kyselyt sopivat tutkimusmenetelmäksi, kun halutaan sellaista tietoa, joka koskee erilaisten henkilöiden asenteita, mielipiteitä, kokemuksia, havaintoja yms. (Anttila 1998, 9.1.4.) Haastattelun etuna on etenkin joustavuus. Haastattelija voi toistaa kysymyksen, oikaista väärinkäsityksiä, selventää ilmausten sanamuotoa ja käydä keskustelua tiedonantajan kanssa. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 85.) Avoin haastattelu ei vaadi etukäteen tehtyä suunnitelmaa, vaan haastateltava voi vapaasti kertoa haluamistaan asioista. Haastattelua voidaan myös jäsenellä löyhästi etukäteen, se voi olla etukäteen myös varsin löyhästi strukturoitu. Avoin haastattelu eroaa kuitenkin keskustelusta tarkoituksensa puolesta, koska avoimenakin haastattelun tavoitteena on saada tietoa. (Anttila 1998, 9.1.4.)

Tutkimuksessa käytän avointa haastattelua, jossa selvitän, mitä mieltä muu työryhmä on esimerkiksi esityksen konseptista, väripaletista ja muista suunnittelutyöhön vaikuttavista asioista. Myöhemmin selvitän myös heidän mielipiteitään luonnoksistani ja valmiista asuista.

3.4.3 Havainnointi

Tieteellinen havainnointi eli observointi tarkoittaa tietojen kokoamista systemaattisesti, ja yleensä tieteelliseen työskentelyyn suuntautunutta toimintaa. Kootun tiedon tulee olla luotettavaa ja tarkkaa, sekä noudattaa ongelmanasettelua. (Anttila 1998, 9.1.1.) Anttilan (2006, 189) mukaan havainnointi on kaiken tieteellisen työskentelyn perusedellytys. Se soveltuu kaikenlaiseen tutkimusaineiston kokoamiseen. Observointi voi olla erittäin tarkkaan luokiteltua ja jäsenneiltyä, yksityiskohtaista muistiinpanotekniikkaa edellyttävää havainnointia tai kokonaisvaltaista tapahtumien ja käyttäytymisen kuvausta. Ymmärtääkseen havaintojensa merkityksiä tutkijalla pitää olla riittävästi taustatietoa, jota itse havainnoinnilla ei suoraan saada. Havainnointitekniikka suunnitellaan joko strukturoituna havainnointina, eli havainnoinnin kohteet jäsennellään etukäteen, tai strukturoimattomana havainnointina eli havainnot talletetaan muistiin ja aineisto jäsennellään jälkeinpäin. Yleensä observointia käytetään täydentämään muita tutkimusmenetelmiä; sitä voi käyttää esimerkiksi taustatutkimusmenetelmänä aihealueesta, josta ei ole ennestään paljon tietoa. (Anttila 1998, 9.1.1.6.)

Sekä strukturoituun että strukturoimattomaan havainnointiin kuuluu valmistelevia toimenpiteitä ennen varsinaisen tutkimuksen suorittamista. Tutkijan täytyy määrittää havainnoinnin tavoitteet ja havainnoilta vaadittava tarkkuus. Tutkimuskohteeseen on hyvä tutustua paikan päällä ennen tutkimusta. Jäsennellyssä havainnoinnissa tutkijan on jäsennellävä tutkimusongelmansa ennen havainnointia ja laadittava havainnointia varten tutkimusongelman mukaisia luokitteluja. Jäsenneiltyä havainnointia varten täytyy mahdollinen lomake suunnitella huolellisesti jo etukäteen. Luokittelu vaatii runsaasti ennakkotietoa, jonka avulla voidaan päättää, mitä ja milloin havainnoidaan. (Anttila 2006, 192.)

Itse käytän havainnointia täydentämään Gilletten ongelmanratkaisumallia. Kysymysten asettaminen ja taustatutkimus kuuluvat analysointi- ja tutkimisvaiheisiin. Arviointivaiheessa on tärkeä tehdä havainnot ratkaisujen toimivuudesta. Käytin sekä strukturoitua että strukturoimatonta havainnointia tilanteesta riippuen. Ensimmäisissä harjoituksissa käytän jäsentelemätöntä havainnointia, ja yritän vain saada yleiskuvan siitä, mitä lavalla tapahtuu ja millaisia tarpeita puvustukseen liittyy. Myöhemmin, kun olin saanut paremman käsityksen esiintyjien toiminnasta, jäsentelin havainnointia tarkemmin. Etenkin pukuharjoitusten alkaessa jäsentelin havainnointia kohdistumaan pukujen kokonaisuuteen ja yksityiskohtiin, ja siihen, miten ne toimivat käytännössä ja sopivat yhteen lavastuksen ja valojen kanssa.

3.4.4 Moodboard ja luonnoskirja

Moodboard eli tunnelmataulu on kuvakollaasi, joka kuvastaa tuotteelta haluttua tunnelmaa, esimerkiksi värejä ja mielikuvia. Moodboardin on tarkoitus havainnollistaa, mitä tuotteelta halutaan. Kuvien ei tarvitse liittyä suoraan tuotteen aihealueeseen. Kuvien lisäksi moodboardissa voidaan käyttää esimerkiksi materiaalinäytteitä. (Designarkisto 2016, 11.)

Käytin moodboardia sekä analysointi-, että tutkimusvaiheessa. Analysointivaiheen moodboardit keskittyvät kuvaamaan mielikuvia ja tunnelmia, joita käsikirjoituksen lukeminen luo. Tutkimusvaiheessa käytin moodboardia ja kuvakollaaseja kokoamaan taustatutkimuksen materiaalia ja havainnollistamaan konseptitutkimuksen ideoita.

Käytin luonnoskirjaa muistiinpanovälineenä ja ideoiden kokoamiseen. Suunnittelun analysointivaiheessa on tärkeä kirjata käsikirjoituksesta tulevat mielikuvat ylös, ja luonnostelu on tähän sopiva menetelmä (Gillette 2013). Tutkimusvaiheessa luonnostellaan mahdollisimman paljon erilaisia ideoita.

3.4.5 Dokumenttiaineisto ja laadullinen sisällönanalyysi

Dokumenteilla tarkoitetaan laajasti ottaen kaikenlaista ilmiötä dokumentoivaa aineistoa, joka voi olla julkaistuja tekstejä, arkistomateriaalia, kertomuksia, elämäkertoja, kirjeenvaihtoa, valokuvia, elokuvia, videonauhoitteita ja jopa

esineistöä. (Anttila 1998, 9.1.6.) Monenlaisten teksti- ja kuvadokumenttien käsittelyyn soveltuu tavanomainen sisällönanalyysi (Anttila 1998, 9.2.4). Sisällönanalyysia voi käyttää kirjoitettujen tekstien, haastattelujen, nauhoitetun puheen sekä tekstiä, ääntä ja kuvaa sisältävien aineistojen analysointiin (Vuori 2021). Dokumenttiaineistona käytän kuvia ja kirjallisia lähteitä, sekä tuotan aineistoa itse havainnoinnin, haastattelun, luonnosten ja moodboardien muodossa.

Laadullinen sisällönanalyysi keskittyy siihen, mistä asioista, aiheista ja teemoista aineisto kertoo: esimerkiksi mistä haastateltavat puhuvat, mitä asioita teksteissä käsitellään ja mitä valokuva esittää (Vuori 2021). Sisällönanalyysillä pyritään samaan tiivistetty ja yleinen kuvaus tutkittavasta ilmiöstä (Tuomi & Sarajärvi 2018, 117). Tuomi & Sarajärvi (2018) mukaan ensimmäinen vaihe laadullisessa sisällönanalyysissä on alkuperäisen aineiston pelkistäminen, jonka avulla aineistosta karsitaan pois tutkimuksen kannalta ylimääräinen. Toinen vaihe on ryhmittely eli koodaaminen. Koodauksessa tutkija tunnistaa ja nimeää aineistosta löytämiään sisällöllisiä elementtejä. Systemaattisessa koodauksessa kaikista aineistoteksteistä, kuvista, haastatteluista ja niin edelleen, etsitään samoja seikkoja ja aineisto käydään huolella läpi (Vuori 2021.) Samankaltaiset osat luokitellaan yhteen ja tälle luokalle annetaan yhteisen ominaisuuden mukainen nimi. Koodaaminen etenee yleensä niin että ensin määritellyt koodit jaetaan alaluokiksi. (Juhila 2021.) Alaluokkia yhdistelemällä luodaan yläluokkia ja yläluokkia yhdistämällä pääluokkia, jotka nimetään aineistosta nousevan, ilmiötä kuvaavan aiheen mukaan (kuva 4). Lopuksi luodaan yhdistävä luokka, joka on yhteydessä tutkimustehtävään. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 124–125).

Alaluokka	Yläluokka	Pääluokka
Toivon vahvistaminen Itsetunnon vahvistaminen Kannustaminen	Tulevaisuuteen rohkaiseminen	Henkinen tukeminen
Empatia Avoin ilmapiiri Luottamuksellisuus	Mukana eläminen	

Kuva 4. Esimerkki luokittelusta (Tuomi & Sarajärvi 2018)

Sisällönanalyysia voidaan tehdä yhtä hyvin käsityönomaisesti kuin laadullisen aineiston analyysia varten kehitellyillä tietokoneohjelmilla. Apuna voidaan

käyttää esimerkiksi leikkaa- ja liimaa -tekniikkaa tai erilaisia taulukoita, mat-
riiseja ja käsitekarttoja. (Vuori 2021.) Koodaus on vain työvaihe analyysille,
eikä sen tuloksena tehty aineiston sisällön kuvaus vielä sellaisenaan ole ana-
lyysi. Aineiston sisällöistä on tarkoitus tehdä johtopäätöksiä, jotka kertovat
jostakin tutkimuksellisesti kiinnostavasta, kuten mikä sisällöissä on kiinnosta-
vaa, miten eri aineiston osissa on eroavaa, mikä taas yhdistävää ja miten yk-
sityiskohdista voi muodostaa kokonaiskuvaa. (Vuori 2021.)

Sisällönanalyysiä olen tehnyt taulukoiden avulla. Taulukoissa on alkuperäi-
nen ilmaisu joko lähdekirjallisuudesta, haastattelusta tai oma tulkintani kuva-
lähteen sisällöstä. Alkuperäiset ilmaisut on tiivistetty ja tiivistyksen pohjalta
olen luokitellut aineistoa alaluokkiin, yläluokkiin ja yhdistäviin luokkiin. Tiiviste-
tystä ja luokitellusta aineistosta tein taulukoiden jälkeen analyysin.

4 SITOUTUMINEN, ANALYYSI- JA TUTKIMUSVAIHEET

Sitoutuminen on suunnitteluprosessin ensimmäinen vaihe. Keskusteltuani
Aino Väisäsen kanssa ja tutustuttuani produktion tuotantoesittelyyn, oli minun
helppo sitoutua prosessiin, sillä se tuntui kiinnostavalta. **Analysointivaiheen**
tavoitteena oli määritellä tarkemmin tutkimusongelmia ja tunnistaa ne osa-
alueet, jotka vaativat tarkempaa tutkimista. Jokaisesta näytelmästä löytyy
omat vaatimuksensa tutkimukselle (Hester 2006, 36). Analyysivaiheessa ana-
lysoin käsikirjoitusta ja roolihahmoja, haastattelin työryhmää esityksen kon-
septista ja roolianalyysiestä, ja määrittelin pukusuunnittelulle lähtökohdat.

Tutkimusvaiheen tavoitteena oli etsiä vastauksia tutkimuskysymyksiin ja tut-
kia analyysivaiheessa määriteltyjä lähtökohtia. Taustatutkimuksen aikana tut-
kin ikävaiheiden kuvaamista teatteripuvustuksella ja nukettajien puvusta-
mista. Konseptitutkimuksen aikana tein moodboardeja näytelmän tunnel-
mista, hahmoista ja yksittäisistä kohtauksista, visualisoin mahdollisia ratkai-
suja tekemällä luonnoksia, etsin näytteitä sopivista materiaaleista ja tein ha-
vainnointia harjoituksissa.

4.1 Aikataulu ja budjetti

Gilletten (2013, 451) mukaan aikataulun ja budjetin selvittäminen kuuluu analysointi vaiheeseen. Opinnäytetyön toteutus alkoi elokuussa työryhmän tapaamisilla. Aikataulussa (taulukko 1) on otettu huomioon myös puvuston perehdytys, harjoituskausi, suunnitteluprosessin vaiheet (analysoiminen, tutkiminen, suunnittelu, esityskuvien tekeminen) sekä pukujen toteutus, mittojenotot, sovitus, esityskausi, pukujen palautus ja raportin kirjoittaminen.

Taulukko 1. Aikataulu

Tehtävät / viikot	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
Työryhmän tapaamiset, tuotantopalaverit	11.8 klo 9–12		tuot. pal. 22.8			malli palaveri 15.9							
Puvuston perehdytys			26.8 klo. 10										
Harjoituskausi			24–25 nuketuskoulutus										
Analysoiminen													
Tutkiminen													
Suunnittelu, moodboardien tekeminen, Luonnostelu													
Mittojenotto					8,9,9								
Esityskuvien tekeminen													
Asujen toteuttaminen							kisu puku	kisu puku					
Sovitus													
Esityskausi									7,10 enska				
Pukujen palautus, palaute, purku jne.													
Raportin kirjoitus					7,9 9–16		14,9 välis emin aari	26,9 väl. tark. Seija	3,10 väl. tark. Leena				työn luovutus 3,11

Teak rahoitti production. Koko production budjetti oli 1600 euroa. Muiden kulojen jälkeen puvustukselle ja lavastukselle jäi yhteensä 800 euroa, joka jaettiin tasan, eli puvustuksen osuus oli 400 euroa. Tästä jouduttiin myöhemmin vähentämään vielä hieman, jolloin jaettava budjetti oli 759,2, joten lavastukselle ja puvustukselle jäi molemmille käytettäväksi 379,6 euroa. Puvustusbudjetilla oli tarkoitus hankkia kankaita pukujen valmistamista varten ja hankkia valmiita vaatteita kirpputoreilta.

4.2 Pukusuunnittelun lähtökohdat

Gilletten (2013, 452) mukaan jokaisen asun tulisi kuvastaa kyseisen hahmon emotionaalisia, mentaalisia ja fyysisiä ominaisuuksia jokaisessa näytelmän kohtauksessa. Asun täytyy myös sopia näyttelijälle ja toimia hänen päällään. Ollakseen tehokkaita pukusuunnitelmien tulee:

1. Kuvastaa suunnitteluryhmän yhdessä sopimaa tulkintaa produktion konseptista.
2. Ilmaista yhtenäisyyttä produktion tyyliin.
3. Kuvastaa hahmon persoonallisuutta ja luonnetta.
4. Kuvastaa näytelmän maailmaa, paikkaa, aikakautta, vuodenaikaa, päivän aikaa, kulttuuria, sekä näytelmän sosioekonomista, uskonnollista ja poliittista ympäristöä. (Gillette 2013, 452)

Saavuttaakseni nämä tavoitteet, määritin suunnittelulle lähtökohdat, jotka tukevat niitä. Suunnittelu prosessin lähtökohtina olivat Gilletten suunnittelumalli, näytelmän käsikirjoitus ja tuotantokonsepti, sekä kompositio ja väri. Lisäksi pukusuunnitteluun liittyi olennaisesti ikävaiheiden kuvaaminen puvustuksella, kehonkuva ja nukettajien puvustus.

4.2.1 Käsikirjoituksen analysoiminen

Toisella tapaamiskerralla työryhmän kanssa luimme käsikirjoituksen yhdessä. Tämä oli ensimmäinen kerta, kun näin käsikirjoituksen. Lukemisen jälkeen keskustelimme käsikirjoituksesta ja sen herättämistä ajatuksista. Luimme käsikirjoituksen myös toiseen kertaan. Luin käsikirjoitusta myös itsenäisesti useita kertoja tämän tapaamisen jälkeen ja aloin analysoida sitä Gilletten mallin mukaisesti.

Ensimmäinen lukukerta

Kun sain käsikirjoituksen luettavakseni, luimme sen ensimmäisen kerran yhdessä työryhmän kanssa. Käsikirjoittajaa ja pääosan esittäjää lukuun ottamatta kukaan ei ollut nähnyt tekstiä tätä ennen. Keskustelimme lukemisen jälkeen tekstin herättämistä ajatuksista ja tunnelmista. Ensimmäisten lukukertojen pohjalta kirjasin myös omat ensivaikutelmani tekstistä ja kirjoitin tiivistelmän näytelmän tapahtumista.

Ensivaikutelma:

Tunnelma on surumielinen, rauhallinen, mutta särkyvä ja herkkä. Teksti herättää vahvoja mielikuvia tunnelmasta ja visuaalisuudesta.

Mitä tarinassa tapahtuu:

Näytelmä kertoo Tytöstä ja Kisusta. Tyttö on alussa lapsi, kasvaa teiniksi ja lopulta aikuiseksi. Kuvastaa hetkiä Tytön elämästä Kisun kanssa, keskiössä on Tytön suhde Kisuun ja sen muuttuminen iän myötä. Tyttö puhuu Kisulle, ja Kisu puhuu hänelle. Lapsena Tyttö ja Kisu rakentavat huoneessa majaa, tekevät varjoteatterin. Maja hajoaa liian eläytyvässä esityksessä. Tyttö kuvittelee mitä Kisu tekee hänen ollessa koulussa. Mummun hautajaisissa Tyttö tulee puhumaan Kisulle, Kisu kertoo nähneensä, että isä söi viimeisen pullan, tyttö ei halua uskoa sitä, koska pulla oli hänen. Tyttö lähtee taas, Kisu jää yksin. Kisu tekee oikeasti hyvin vähän ollessaan yksin, lähinnä makaa sängyllä. Tyttö tulee takaisin teininä, Tyttö ja Kisu laulavat dueton. Tyttö itkee sängyllä, Kisu tulee ihmisen kokoisena lohduttamaan. Rakentavat taas majaa, Kisu kertoo tarinaa varjoteatterin avulla ja eläytyy liikaa, maja hajoaa. Kisu katselee ikkunasta lintuja, ei reagoi Tyttöön. Tyttö lähtee toiselle paikkakunnalle opiskelemaan, ei voi ottaa Kisua mukaan. Tyttö tulee lomalla kotiin, on vihainen ja turhautunut, hänellä on päällään läskipuku. Kisu puhkaisee reiän läskipukuun ja se tyhjenee. Puku alkaa täyttyä uudelleen. Tyttö on aikuinen, taas surullinen, Kisu lohduttaa. Rakentavat taas majaa, se ei mene rikki tällä kertaa. Kisu kuolee. Huone on tyhjä ja kylmä.

Toinen lukukerta

Niin sanotulla toisella lukukerralla keskityin etsimään tekstistä osia, jotka herättivät mielikuvia. Kirjoitin ja luonnostelin mielikuvia ylös, sekä tein niiden pohjalta moodboardeja.

Mielikuvia

Tyttö ja Kisu varjoteatterimajassa: selkeä siluetti. Tunnelma on aluksi rauhallinen ja lämmin, mutta kiihtyy ja särkyä.

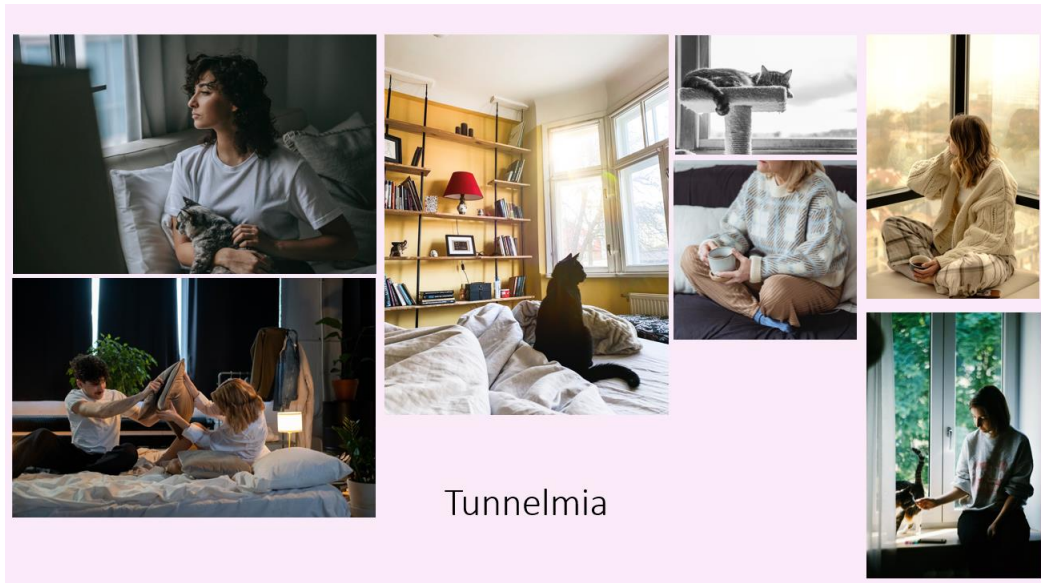
Kisu ikkunalaudalla: Hämärää, kylmä, etäinen tunnelma. Tytöllä lämpimät vaatteet, kietoutunut villapaitaan.

Tyttö ja Kisu makaavat sängyllä, Tyttö silittää Kisua.

Tyttö istuskelee huoneessaan, katselee vanhoja muistoja. Elämä on jättänyt jälkiä, villapaita on nuhrainen.

Tässä vaiheessa tein myös moodboardin käsikirjoituksen herättämistä tunnelmista (kuva 5). Tunnelmia-moodboardissa (kuva 5) kuvastuu lämmin ja läheinen tunnelma, mutta myös alakuloisuus, rauhallisuus ja miettivuus. Kuva, jossa on kaksi ihmistä, tuntui mielenkiintoiselta, vaikka tekstissä ei ole muita

hahmoja kuin Tyttö ja Kisu. Kuvan läheinen ja lämmin tunnelma muistutti minua silti Tytön ja Kisun suhteesta.



Kuva 5. Tunnelmia-moodboard

Kolmas lukukerta: Seuraavana päivänä tapasimme ryhmän kanssa uudelleen ja luimme käsikirjoituksen vielä kerran yhdessä. Tämän jälkeen teimme yhdessä lakanan näytelmän kohtauksista. Lakanassa (kuva 6) on kirjattu käsikirjoituksen ja ryhmän tulkintojen pohjalta olennaisia asioita kohtauksittain. Siinä on listattu esimerkiksi kohtauksien tunnelmia, aikaa, sekä ääneen, valoon ja pukuihin liittyviä huomioita.

Kohtaus	1 - maja lapsena	2 - Kisun kuviteltu päivä	3 - hautajaiset	4 - Kisun oikea päivä	5 - Kisun ja Tytön duetto	6 - Kisu lohduttaa teininä
Mitä tapahtuu?	T ja K rakentavat majan, T kertoo tarinan majassa, maja hajoaa	T lähtee kouluun, K jää yksin, K elää salaista elämäänsä, T palaa, K lopettaa touhunsa	T ja K keskustelee, T loukkaantuu K:n tekemisistä, T poistuu	T lähtee kouluun, K jää yksin, K elää oikeaa elämäänsä, T palaa	T ja K laulavat	T tulee huoneeseen, K ottaa ihmisen muodon ja lohduttaa
Tunnelma	leikkisä, energinen, rauhallinen, särkyvä, tunnelman muutos	tarmokas, kaipaava, tapahtuman täyteinen, positiivinen, mielikuvituksellinen	stressaava, odottava, ajea, loukkaantunut, välinpitämätön	tahmea, tuudittautuva, tutkiva	hieman surullinen, lujatahtoinen, uhmakas, bondaava	muutos tunnelmassa, surullinen - rauhallinen, lämmin
Aika	lapsuus, ilta?	lapsuus, aamu, iltapäivä	lapsuus, päivä, viikonloppu	lapsuus, aamu, iltapäivä	nuoruus	nuoruus, koulupäivän jälkeen, iltapäivä/ilta
Paikka	T:n huone, maja	T:n huone, huoneen ulkopuolinen maailma (koulu)	T:n huone, huoneen ulkopuolinen koti	T:n huone, huoneen ulkopuolinen maailma (koulu)	T:n huone	T:n huone, huoneen ulkopuolinen koti ja maailma
Tavarat, esineet	taskulamppu, peitto, tuoleja, lapsen tavaroita	reppu, ovi	sänky, ovi	reppu, ovi		ovi, sänky
Ääni	jotain äänellistä elementtiä?	hiljaisuutta	puheensorina, kahvikuppien kilinä	ääntä	laulu, musiikki	itku
Valo	taskulamppu + lisävalo, valomuutos, raju valomuutos lopussa		huoneen ulkopuolisen tilan valo			
Puku	yöpuku tms? ei kenkiä	reppu, kengät, kouluvaatteet?	hautajaisvaatteet? epämurkava, juhla-kengät	reppu, kengät, kouluvaatteet?	mukavat vaatteet, ikäsiirtymävaatteet	nuoruusvaatteet, kissapuku
Liike	majan rakentelu, rajoitettu liike majan sisällä, liiallinen liike	poistuminen, palaaminen, K:n aktiivisuus	saapuminen, poistuminen, siirtyminen,	poistuminen, palaaminen, K:n passiivisuus	stabiili	saapuminen, poistuminen, käpertyminen, siirtäminen, istuminen

Kuva 6. Ote lakanasta (Väisänen 2022)

Roolianalyysi

Käsikirjoituksen analysoimiseen kuuluu myös roolihahmojen analyysien tekeminen (Holt 1993, 16). Hester (2006, 95) kehottaa kysymään seuraavia kysymyksiä: millainen hahmo on ja miten hän käyttäytyy, mitä hän haluaa saavuttaa, mitkä ovat hänen vahvuutensa ja heikkoutensa, mikä häneen vaikuttaa, millaisessa ympäristössä hän elää, millaisia mahdollisuuksia ja rajoitteita hänellä on, mitkä ovat hänen elämänsä fyysiset realiteetit, asumus, vaatetus, ruokavalio ja niin edelleen. Roolianalyysiä tein oman tulkintani pohjalta, sekä työryhmän kanssa keskustellen.

Tyttö: Lapsena Tyttö on melko huoleton ja hyväuskoinen. Kuvittelee Kisun kaipaavan häntä, kun hän on koulussa, tekevän paljon asioita tarmokkaasti. Ei usko, että isä söi hänen pullansa. Dueton aikana tapahtuu siirtymä surullisemmaksi. Teininä Tyttö on surullinen, tuskastunut, lohtua kaipaava. Hän haluaa olla ”hyvä tyttö” mutta ei osaa. Vähän vanhempana vihainen ja epävarma itsestään, edelleen surullinen ja kaipaa lohtua, mutta ei oikein enää saa sitä Kisulta. Tullessaan käymään kotona opiskelupaikkakunnalta, Tyttö on vihainen ja turhautunut. Täyttyvä ja tyhjenevä läskipuku kuvastaa vääristynyttä kehonkuvaa. Aikuisenaikin on aluksi surullinen. Rauhallinen, mieltävä, muistelee menneitä. Majan onnistuminen kuvastaa jonkinlaista rauhan löytämistä ja ylipääsemistä, mutta onko Tyttö vieläkin onnellinen?

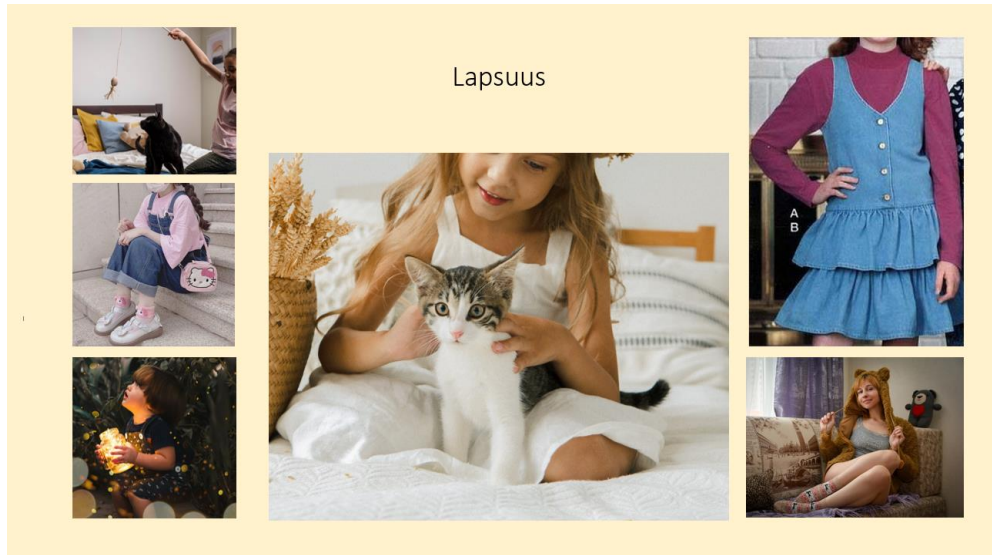
Kisu: Kisu on kissa, oikeasti olemassa, mutta tyttö kuvittelee siinä ihmismäisiä puolia. Kuvastaa jotain mitä Tyttö kaipaa, lohtua, läheisyyttä, ystävyyttä. Tytön mielessä Kisu on tarmokas, kaipaava. Oikeasti Kisun toiminta on yksin tahmeaa, tuudittautuvaa, tutkivaa. Näkee maailmassa asioita, joita Tyttö ei näe, esimerkiksi kun isä söi Tytön pullan. Kyyninen mutta lohduttava (oikeasti vai Tytön mielessä?) Itsenäinen, niin kuin kissat yleensä. Kun Kisu lohduttaa Tyttöä ihmisen kokoisena, onko se oikeasti Kisu vai mielikuvitusta? Kisu kuolee lopussa, mutta onko se oikeasti kuollut jo paljon aiemmin? Kuvaako Kisun kuolema lapsuuden loppua?

Nuketajat: Mikä on nukettajien rooli? Kisun jatke? Kisun ääni. Tytön kuvitteleva inhimillinen puoli Kisussa? Ovatko osa nukkea vai osa lavastusta? Jotain nukkemaista? Jotain elotonta/kuviteltua?

Tyttö vaikutti rauhalliselta, haikealta ja sisäänpäin kääntyneeltä. Hän kaipaa lohtua ja läheisyyttä, ja yrittää saada sitä Kisulta. Kisu on itsenäinen ja pisteiliäs, eikä se aina tarjoa Tytölle sitä, mitä Tyttö tarvitsisi. Kisu itse kaipaa vapautta ja ikkunan ulkopuoleista maailmaa, mutta ei saa siihen mahdollisuutta.

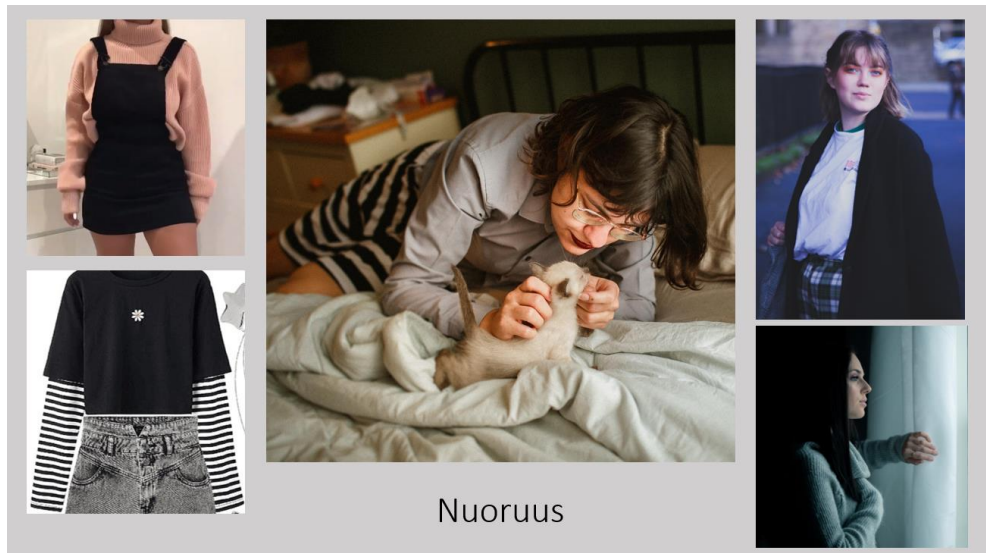
Nukettajien roolia ei käsikirjoituksessa käsitelty ja se jäi vielä tässä kohtaa auki.

Seuraavaksi tein roolianalyysin pohjalta Tytön ikävaiheista moodboardit. Moodboardeissa on koottu kuvia, jotka sopivat ikävaiheiden tunnelmiin, mutta myös mielikuvia ja ideoita puvuista ja värimaailmasta.



Kuva 7. Lapsuusmoodboard

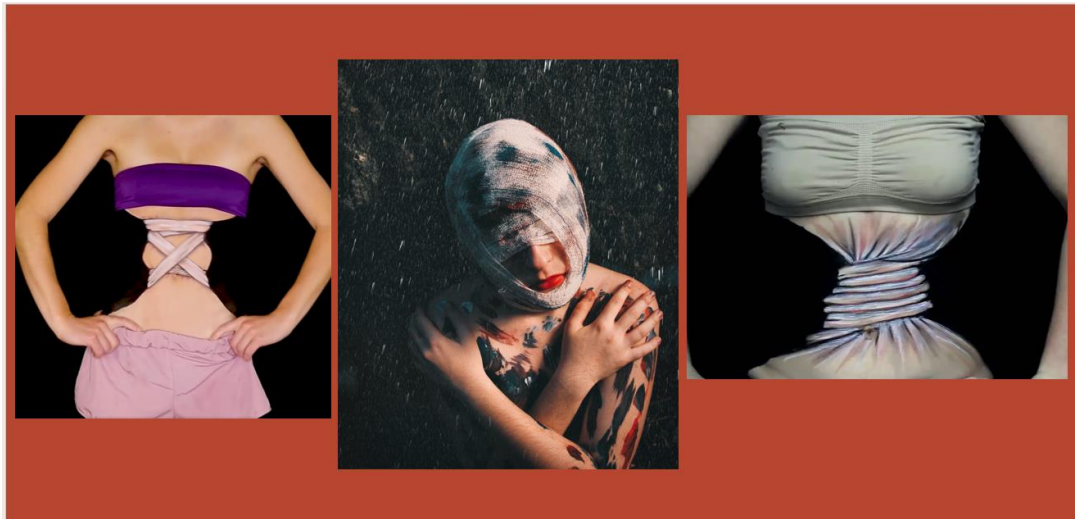
Lapsuus-moodboardissa on koottu tunnelmia ja ideoita. Mukana on kuvia lapsista kissojen kanssa. Denimihaalarit ja -mekot tuntuivat kiinnostavalta idealta puvustukseen, ja ne muistuttivat minua 90-luvun muodista, jolle Tytön lapsuus oltiin päätetty sijoittaa. Eläinaiheiset vaatteet ja asusteet olivat myös kiinnostava idea, kuten danimhaalariin pukeutuneen lapsen Hello Kitty laukku ja oikean alalaidan kuvan huppari, jonka hupussa on eläimen korvat. (Kuva 7.)



Kuva 8. Nuoruus-moodboard

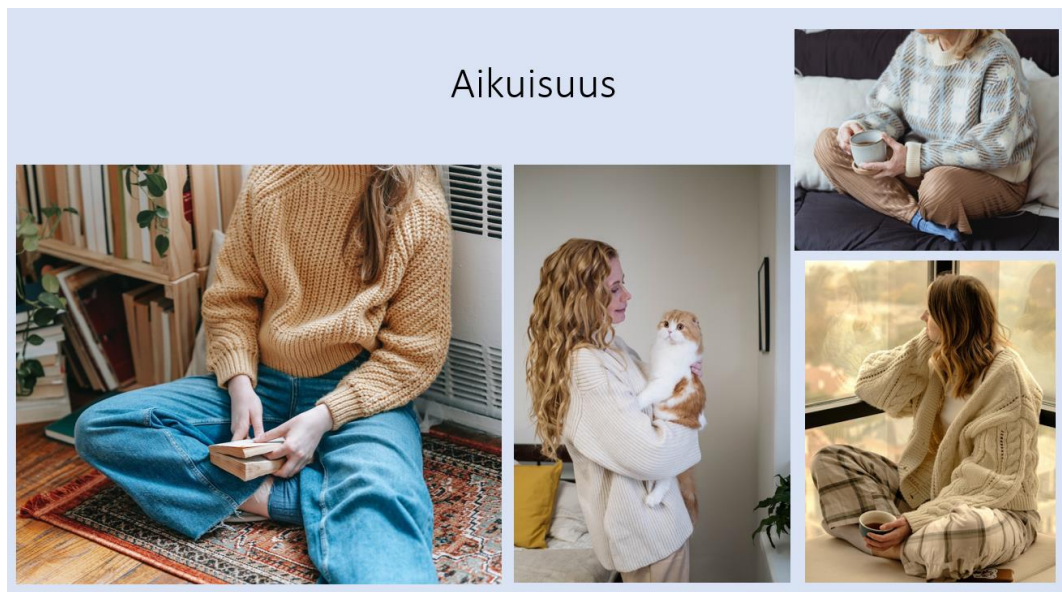
Nuoruus-moodboardissa on koottu ideoita Tytön puvustukseen, sekä joitain tunnelmakuvia. Musta mekko vaaleanpunaisen villapaidan päällä tuntui kiinnostavalta idealta, ja mekko muistutti lapsuusmoodboardin haalareita. Villapaidat ja -takit kiinnostivat minua, koska niiden pehmeistä materiaaleista tuli mieleen kissan turkki. Monissa vaatteissa on mustaa, joka liitetään suruun ja synkkyyteen, jota Tytön nuoruudessa on. (Kuva 8.)

Opiskelu kohtaus erosi paljon käsikirjoituksen muista kohtauksista ja se tuntui enemmän siirtymävaiheena nuoruuden ja aikuisuuden välillä, kuin osalta nuoruutta, joten halusin tehdä sille oman moodboardin. Kohtauksessa käsiteltiin vääristynyttä kehonkuvaa. Tyttö tulee opiskelupaikkakunnalta käymään kotona pukeutuneena läskipukuun. Läskipuvusta haluttiin kuitenkin myöhemmin luopua, joten lähdin tutkimaan muita vaihtoehtoja asian kuvaamiselle. Kehonkuva tarkoittaa ihmisen mielikuvaa omasta kehosta (Kaiser 1998, 98). Kehonkuvaan liittyvät esimerkiksi kehon kokoon ja muotoon liittyvät tunteet, asenteet ja käsitykset. Kehonkuvalla on vahva yhteys mielenterveyteen, ja kielteinen kehonkuva liittyy esimerkiksi syömishäiriöihin. (Sippel 2021.)



Kuva 9. Opiskelumoodboard

Moodboardissa (kuva 9) on kuvia, joista välittyi ahdistuksen ja kehoon liittyvän epä mukavuuden tunnelma. Keskimäinen kuva tuntui mielenkiintoiselta, pään ympärillä olevat siteet antoivat minulle vaikutelman huonovointisuudesta ja kärsimyksestä. Vasemmanpuoleisessa kuvassa on myös kuvattu siteitä, joista tuli sama mielikuva huonovointisuudesta, joka tässä tapauksessa liittyy nimenomaan kehoon. Oikeanpuoleisessa kuvassa on myös kuvattu kehoon liittyvää ahdistusta.



Kuva 10. Aikuisuusmoodboard

Aikuisuudessa näytelmän tunnelma on rauhallinen, haikea ja nostalginen. Tyttö istuskelee vanhassa lapsuuden huoneessaan ja katselee vanhoja tava-

roitaan, muistellen lapsuuttaan ja nuoruuttaan. Moodboardin kuvissa on rauhallinen oleskelun tunnelma. Kisu on edelleen läsnä. Vaatteet ovat mukavia, lämpimiä ja väljiä. (Kuva 10.)

4.2.2 Tuotantokonsepti

Tuotantokonsepti on keskeinen luova idea, joka yhdistää luovan työryhmän taiteelliset näkemykset. Yleensä ohjaajan tehtävä on yhdistää nämä näkemykset yhtenäiseksi visioksi, eli tuotantokonseptiksi. Tämä konsepti auttaa jokaisen suunnittelijan työtä tukemaan toisiaan ja produktion taiteellisia teemoja. (Gillette 2013, 2.) Produktion konsepti voidaan muodostaa vain, kun ymmärretään näytelmä hyvin, ja tulkinnan luominen vaatii taustatutkimusta ohjaajalta ja suunnittelijoilta (Thorne 2001,52). Konseptin tyyli muodostuu kompositionaalisista piirteistä, joita käytetään produktion eri suunnittelijoiden töitä yhdistävinä elementteinä. Tärkeintä on, että suunnittelijaryhmällä on yhteinen näkemys ja ymmärrys konseptista. Suunnittelijan tulkinta käsikirjoituksesta ja tuotantokonseptista ohjaa jokaisen asun suunnittelua. (Gillette 2013, 452–454.)

4.2.3 Kompositio

Eri ilmaisukeinojen yhdistämistä taiteelliseksi kokonaisuudeksi sanotaan puvun kompositioksi eli sommitelmaksi. Puvun sommittelussa tärkeimmät osatekijät eli komponentit ovat muoto, siluetti, linjat, suhteet, materiaali, väri, rytmi, koristelu ja asusteet. Riippuu puvun kokonaisratkaisusta, mitkä näistä komponenteista määräävät puvun ilmeen. ”Oppi kolmesta komponentista” tarkoittaa, että kompositiosta tulee eheä ja ilmeikäs, jos siinä on erotettavissa kolme komponenttia, joten puku, jossa on havaittavissa kolme perustilavuutta, esimerkiksi hame, yläosa ja hiha, näyttää ilmeikkäimmältä. Myös puvun värit perustuvat usein kolmen värin tai värisävyn yhdistelmään. (Gragova & Gutina 1987, 9.)

Gilletten (2013, 80) mukaan hyvä kompositio saavutetaan, kun suunnittelun komponentit järjestetään yhtenäisesti seuraavien ohjeiden mukaan. **Yhtenäisyys** saavutetaan, kun komponentit seuraavat suunnitelmaa – tuotantokonseptia. **Harmonia** saavutetaan, kun suunnittelun komponentit sopivat yhteen. **Kontrasti** on vastakohta kokonaisuuden dominoivaan visuaaliseen teemaan.

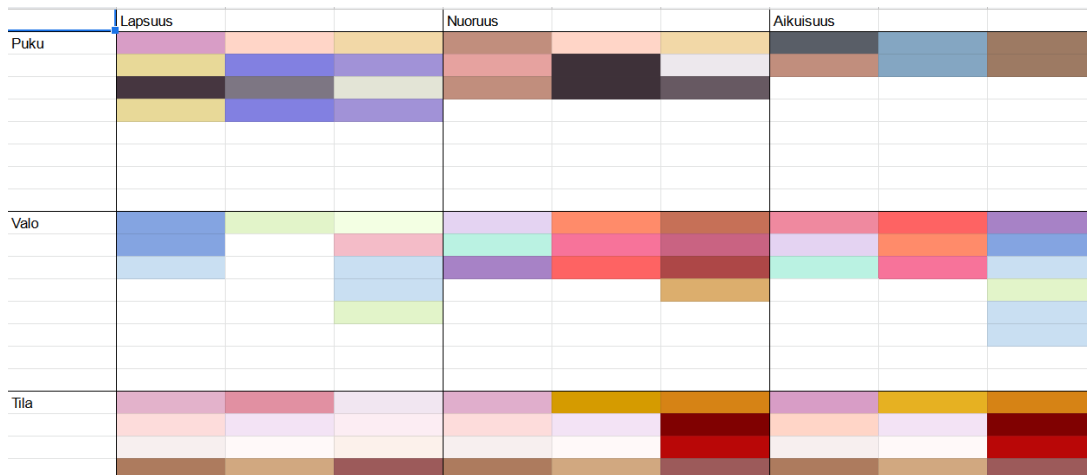
Variaatio: liiallinen toisto tekee monotoniseksi, variaatio tuo visuaalista kiinnostavuutta. **Balanssi** viittaa suunnittelun osien asetteluun tavalla, joka luo rauhallisuuden, tasaisuuden tai tasapainon tunteen. **Mittasuhteet** tarkoittavat osien harmonista suhdetta toisiinsa ja kokonaisuuteen. **Painotus** viittaa visuaalisesti kiinnostaviin alueisiin, joihin katsoja kiinnittää huomionsa ennen muuta. (Gillette 2013, 86–88.)

Omassa suunnittelutyössäni korostuivat väri, materiaali ja linjat. Väreillä halusin kuvastaa tunnelmaa, linjoilla kohtausten energiaa ja hahmon mielialoja. Materiaaleilla halusin kuvastaa Tytön ja Kisun suhdetta. Moodboardissa (kuva 11) on koottu kuvia pehmeistä ja pörröisistä materiaaleista. Halusin tuoda puvustukseen pintaa, joka muistuttaisi kissan turkkia, jotta Tytössä olisi jotain samanlaista, kuin Kisussa.



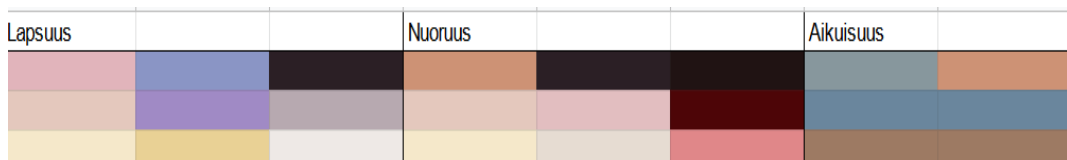
Kuva 11. Materiaali-moodboard

Analysointivaiheen tavoitteena oli selvittää myös, mitkä ovat lavastuksen ja valosuunnittelun väripaletit. Kuvassa 12 on luovan työryhmän tekemä väripaletti puvuista, valosta ja tilasta. Jokainen suunnittelija teki oman väripalettinsa samaan taulukkoon, jotta nähtäisiin, miten värit toimivat yhdessä. Huomasimme, että väripaletit olivat hyvin yhteneväiset.



Kuva 12. Väripaletit puvusta, valosta ja tilasta (Kilpiä, Vedenpää & Väisänen 2022)

Pohdittuamme asiaa yhdessä, tulimme siihen tulokseen, että värimaailmojen samanlaisuus oli hyvä asia. Lapsena ja nuorena Tyttö ja hänen tunne-elämänsä on kiinnittynyt huoneen tunnelmaan. Aikuisuudessa puvun värimaailma on hyvin erilainen kuin lavastuksen ja valon värit. Tyttö on aikuistunut ja muuttanut pois kotoa, hän on irtaantunut esityksen tilasta, eli omasta lapsuuden huoneestaan. Kuvassa 13 on puvustuksesta tarkempi ja selkeämpi, kohtaauksittain etenevä värikartta. Yksi pystyrivi kuvastaa yhtä pukukokonaisuutta.



Kuva 13. Kohtauksittain etenevä värikartta.

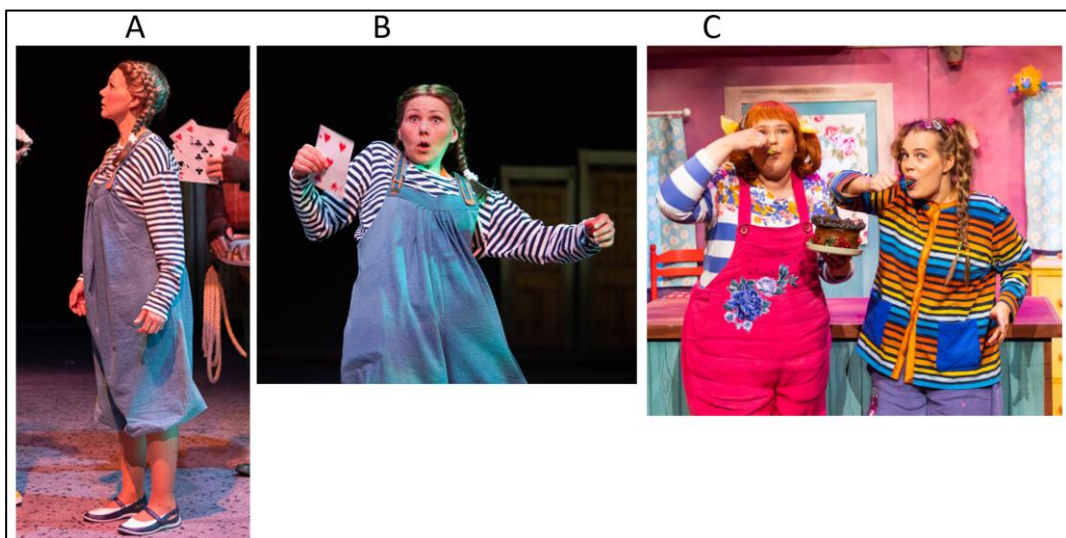
Värikartta alkaa lapsuudesta ja ensimmäisestä kohtauksesta. Värit ovat vaa-leita, hempeitä ja tyttömäisiä. Hautajaiskohtauksessa puvun väripaletti on mustaa, harmaata ja valkoista. Nuoruudessa puvussa on aluksi samoja vä-rejä kuin lapsuudessa, mutta se muuttuu tummemmaksi. Opiskelukohtauk-sessa värit ovat hyvin kontrastiset muuhun kokonaisuuteen nähden, koska kohtausta on tunnelmaltaan hyvin erilainen, kuin muut. Aikuisuuden värimaailma on arkinen ja harmoninen verrattuna aiempiin ikä vaiheisiin. (Kuva 14.)

4.2.4 Ikä teatteripuvustuksessa

Tärkeänä lähtökohtana oli päähahmon iän ja sen muuttumisen kuvastaminen puvustuksella. Hahmoa näytteli joka kohtauksessa sama näyttelijä, joten hänet piti saada näyttämään eri ikäiseltä. Tutkin pukeutumista sekä teatteripuvustuksen kautta että sosiaalipsykologisesta näkökulmasta laadullisen sisälönanalyysin avulla.

Lapsuus

Ensimmäinen ikävaihe oli lapsuus. Tämän ikävaiheen haasteena oli saada aikuinen esiintyjä näyttämään lapselta. Esimerkkejä vastaavasta puvustuksesta löytyi runsaasti ja alla olevassa kuvakollaasiin (kuva 14) on koottu niistä muutamia.



Kuva 14. Kollaasi: lapsuus teatteripuvustuksessa

Kuvat 14 A ja B ovat Mikkelin Teatterin *Liisa Ihmemaassa* esityksestä, jonka pukusuunnittelija on Tarja Kopperi. Liisan pukuun kuuluu hyvin väljät haalarit ja paita. Etukappaleessa on laskoksia, joilla on lisätty väljyyttä. Väljä ja suoralinjainen vaate peittää naisellisia muotoja ja saa näyttelijän näyttämään enemmän lapselta. Laskettu haaralinja korostaa keskivartaloa ja puolisääreen yltyvät lahkeet saavat jalat näyttämään lyhyemmiltä, mikä myös tekee vartalosta lapsekkaamman. Kuva 14 B on Lahden kaupunginteatterin esityksestä *Tiltu ja Lettu ja leikkimökin asukas*, jonka pukusuunnittelun on tehnyt Riikka Manni. Vaatteet ovat väljiä ja suoralinjaisia tässäkin esimerkissä. Suo-

rat linjat ja vaatteiden pituus tekevät pukujen silueteista suorakaiteen muotoisia. Gradovan & Gutinan (1987, 17) mukaan suorakaiteen muotoiset siluetit ovat olleet käytössä useimmiten silloin, kun vartalon muodot on pitänyt peittää tai muoti on pyrkinyt keinotekoisesti tekemään naisvartalosta miehekään. Lettikampaus tuo lapsekkuutta Liisan hahmoon (kuva 14 A). Letti- ja saporokampaukset, pinnit ja koristeet hiuksissa tekevät hahmoista lapsekkaita, samoin vaatteiden värikkyys ja kukkakuviot (kuva 14 B). Liitteessä 1 on aineiston tiivistys. Taulukossa 2 on tiivistyksen pohjalta tehty luokittelu.

Taulukko 2. Aineiston luokittelu, lapsuus puvustuksessa

Tiivistys	Alaluokka	Yläluokka
Väljyydellä ja suorilla linjoilla pystytään peittämään naisellisia muotoja.	Muotojen peittäminen	Vartalon muodon muuttaminen
Suorakaiteinen siluetti piilottaa vartalon muotoja.		
Vaateen mittasuhteita muuttamalla voidaan vääristää vartalon mittasuhteita.	Mittasuhteiden muuttaminen	
Lettikampaus tuo lapsekkuutta (kuva 16 A).	Kampaukset ja hiuskoristeet	Lapsekas olemus
Letti- ja saporokampaukset, pinnit ja koristeet hiuksissa.	Värit	
Vaatteiden värikkyys, kukkakuviot (kuva 16 B.)	Kuviot	

Yläluokkina tulivat esille vartalon muuttaminen lapsekkaammaksi vaatteiden avulla sekä lapsekas olemus. Vartalon muotoja voidaan peittää väljillä ja suoralinjaisilla vaatteilla, vaatteiden mittasuhteilla voidaan vääristää vartalon oikeita mittasuhteita. Lapsekasta olemusta puvustukseen tuovat värit, kuviot ja kampaukset, kampauksiin liittyvät myös hiuskoristeet.

Koska hahmoa näyttelee aikuinen, muotoja ja mittasuhteita peittämällä ja muuttamalla voidaan hahmosta saada enemmän lapsen näköinen. Lisäksi hahmon olemuksesta saadaan lapsekkaampi kampauksen ja vaatteiden värikyyden ja kuvioden avulla.

Toinen merkittävä lähtökohta lapsuuspuvussa oli, että Tytön lapsuusaika päätettiin sijoittaa 90-luvulle. Kuvassa 15 on koottu kuvia lastenvaateista 90-luvulta.



Kuva 15. Kuvakollaasi lastenvaateista 90-luvulta

Kuvissa toistuvat denimkankaat farkuissa, haalareissa, hameissa ja meikoissa. Röyhelöt ja kellotukset paitojen ja hameiden helmoissa ovat kuvissa yleisiä. Vaatteissa on paljon vaaleita ja hameitä värejä, kuten vaalean sininen, vaaleanpunainen ja vaaleanvioletti. Käytetyt kuviot ovat pieniä: ruudut, pilkut ja kukkakuosit. Kampauksiin kuuluvat pannat ja hiuskoristeet, esimerkiksi rusetteja ja kukkia. (Kuva 15.)

Nuoruus ja aikuisuus

Toinen ikävaihe oli teini-ikä eli nuoruus. Taulukossa (liite 2) on tiivistetty Siikka Ruohosen väitöskirjan *Nuorten pukeutuminen: erottautumista, elämyksiä, harkintaa* ja Susan B. Kaiserin teoksen *The social psychology of clothing: symbolic appearances in context* huomioita. Ruohosen (2001, 49) mukaan nuoruus voidaan nähdä välivaiheena lapsuuden ja aikuisuuden välillä. Pukeutuminen on nuorelle osa identiteetin rakentamisesta. Identiteetin rakentamisessa on kyse minäkäsityksen jatkuvuudesta. Sosialisatio on prosessi, jossa ihminen sopeutuu yhteiskunnan ja yhteisön normeihin ja arvoihin. Ensisijaisessa sosialisatiossa vakiintuu perustavanlaatuisen käsitys itsestä. (Kaiser 1998, 154.) Toissijaisessa sosialisatiossa kehittyy kyky pitää yllä ja tarkentaa omaa minäkäsitystä (Berger ja Luckmann 1966, Kaiser 1998, 155, mukaan). Sosialisatio ei ole koskaan täysin valmis. Minäkuva muuttuu itsetutkinnan ja kulttuuristen muutosten myötä. Kolme lähdeä itsearviointiin ovat:

muiden palaute, henkilökohtainen vertailu muihin ja itsehavainnointi. (Kaiser 1998, 164.) Habitus on identiteetin syvin kerros, joka säilyy läpi elämän. (Ruohonen 2001, 50–53.) Taulukossa 3 tiivistetystä aineistosta on luokiteltu alaluokkia ja yhdistäviä luokkia.

Taulukko 3. Aineiston luokittelu, nuoruus ja aikuisuus pukeutumisessa

Tiivistys	Alaluokka	Yhdistävä luokka
<p>Nuoruus voidaan nähdä välivaiheena lapsuuden ja aikuisuuden välillä. Pukeutuminen on nuorelle osa identiteetin rakentamista. Identiteetin rakentamisessa on kyse minäkäsityksen jatkuvuudesta. Vaatteiden värillä, muodolla ja symboliikalla on suuri merkitys nuorten naisten identiteetin työstämisessä ja elämäntyylin muodostuksessa. Pukeutuminen on tasapainoilua persoonallisuuden esiintuomisen, ryhmän normien ja muotiteollisuuden trendien seuraamisen välillä. Elämänolosuhteet, kasvatus ja koulutus näkyvät ulkoisessa olemuksessa ja pukeutumisvalinnoissa. (Ruohonen 2001, 49–53.)</p> <p>Habitus on identiteetin syvin kerros, joka säilyy läpi elämän (Ruohonen 2001, 52.)</p> <p>Ensisijaisessa sosialisatiiossa vakiintuu perustavanlaatuisen käsitys itsestä. Toissijaisessa sosialisatiiossa kehittyy kyky pitää yllä ja tarkentaa omaa minäkäsitystä. Sosialisatioprosessi ei ole koskaan täysin valmis. Minäkuva muuttuu itsetutkinnan ja kulttuuristen muutosten myötä.</p> <p>Minäkäsityksen myötä kehittyy itsetunto. Itsetunnolla on yhteys pukeutumiseen ja ulkonäköön. (Kaiser 1998, 174.)</p> <p>Identiteetti on joukko piirteitä, jotka määrittävät käsityksen itsestä.</p>	<p>Nuoruus on välivaihe lapsuuden ja aikuisuuden välillä.</p> <p>Identiteetin rakentaminen</p> <p>Habitus</p> <p>Sosialisaatio</p> <p>Minäkuva/minäkäsitys</p> <p>Itsetunto</p>	<p>Nuoruus on identiteetin rakentamista siirryttäessä lapsuudesta aikuisuuteen</p> <p>Pukeutuminen on osa identiteettiä ja sen rakentamista. Identiteetti liittyy minäkäsitykseen. Itsetunto liittyy minäkäsitykseen ja sillä on yhteys pukeutumiseen.</p>

Yhteenvedon pohjalta alaluokiksi muodostuivat *välivaihe lapsuuden ja aikuisuuden välillä*, *identiteetin rakentaminen*, *habitus*, *socialisaatio*, *minäkuva/minäkäsitys* ja *itsetunto*. Nämä luokat voidaan yhdistää toisiinsa ajatuksilla: *nuoruus on identiteetin rakentamista siirryttäessä lapsuudesta nuoruuteen ja pukeutuminen on osa identiteettiä ja sen rakentamista. Identiteetti liittyy minäkäsitykseen. Itsetunto liittyy minäkäsitykseen ja sillä on yhteys pukeutumiseen.*

Nuoruus on ihmisen elämässä vaihe, jossa rakennetaan identiteettiä lapsuudesta aikuisuuteen siirtymisen välissä. Identiteettiin liittyy minäkäsitys ja itsetunto, jolla on yhteys pukeutumiseen. Halusin kuvastaa tätä jotenkin Tytön nuoruusvaiheen puvustuksessa. Sosialisatio ja minäkuva muuttuminen jatkuvat läpi elämän. Identiteetissä on kuitenkin läpi elämän säilyvä kerros, josta ihminen on tunnistettavissa. Vaikka Tyttö kasvaa ja muuttuu paljon tarinan aikana, mutta halusin hänen ulkoisessa olemuksessaan säilyvän jotakin tunnistettavaa koko esityksen läpi, lapsuudesta aikuisuuteen asti.

4.2.5 Nukettajien puvustus

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, mitä vaihtoehtoja kokomustalle puvustukselle on aiemmin käytetty ja mitä puvustuksen toiminnallisuudessa pitää ottaa huomioon. Lähdeaineistona käytin kirjallisuutta, kuvamateriaalia ja työryhmän kanssa käytyjä keskusteluja. Kuvakollaasin (kuva 16) on koottu kuvia eläinnukeista ja niiden nukettajista. Kirjallisena lähteenä toimi Tina Bicâtin (2007) teos *Puppets and performing objects: a practical guide*. Eri aineistojen pohjalta tein sisällönanalyysin tiedon kokoamiseksi.



Kuva 16. Nukettajien pukuja

Kuvakollaasin (kuva 16) ensimmäisessä kuvassa (A) nukettajan puvussa on samaa väriä kuin nukessa, mutta siinä on myös viitteitä ympäristöstä. Puku on enimmäkseen valkoinen ja harmaa, hihassa on ruskeaa ja vihreää, se muistuttaa muodoltaan kasvillisuutta. Kuvakollaasin kuvassa B puku on

musta, mutta nukettajan maskeeraus muistuttaa haikaranuken pään kuviointia. Kuvassa C puvussa on samoja värejä kuin nukessa, samanlaisuutta on luotu myös muodoilla ja materiaalilla. Hihojen kangas on kevyt ja hihat on muotoiltu muistuttamaan nuken siipiä. Kuvassa D puku on vihreä, kuten lavastuksen kasvillisuus. Kuvassa E nukettajan puku on samanvärinen kuin seepranukke, valkoinen, jossa on tummia raitoja. Nukettaja on tässä osa nukkea, hänen jalkansa ovat seepran etujalat. Kuvassa F nukettajan puku on saman värinen kuin nukke, kokonaan valkoinen.

Jos nukettajat puetaan mustaan, yleisö ymmärtää, että heitä ei ole tarkoitus sisällyttää toimintaan. Jos taas nukettajalla on samanlainen asu kuin nukella, tulee hänestä osa toimintaa ja hän tulee katsojan huomaamaksi. Hihat eivät saa olla nukettamisen tiellä, ja niissä on hyvä olla rannekkeet. (Bicât 2007, 110.) Bicât kuvailee nukettajien puvustusta produktiossa *The Wolves in the Walls* seuraavasti: nuket ovat susia. Niiden nukettajat eivät ole pukeutuneet vaikuttaakseen näkymättömiltä. Pukujen väri on lähellä nuken väriä, mutta materiaali on himmeämpi.

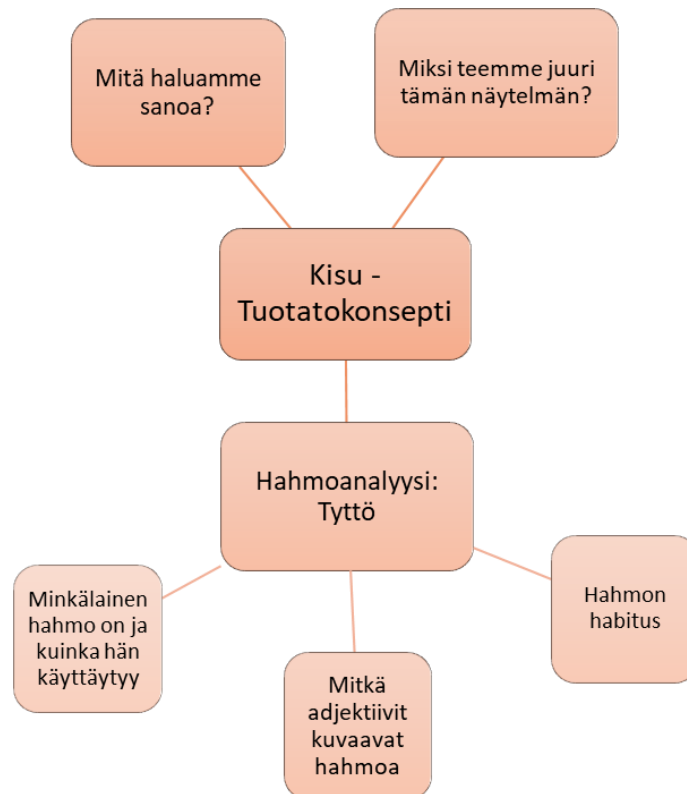
Aineiston tiivistyksessä (liite 3) pukujen ulkonäössä esille tulivat yhdennäköisyys nukkeen ja yhden näköisyys lavastukseen, sekä tarkoitus häivyttää nukettajat muulla keinolla kuin mustalla puvustuksella. Pukujen toiminnallisuudessa korostui hyvä liikkuvuus. Hihojen on oltava käytännölliset, jotta ne eivät olisi nukettamisen tiellä, joten niissä on hyvä olla rannekkeet. Aineiston luokittelussa (liite 4) yläluokiksi muodostuivat *puvun ulkonäkö* ja *puvun toiminnallisuus*. Puvun ulkonäköön kuuluivat alaluokat *nuken kaltaiset puvut*, *nukettajan häivyttäminen* ja *lavastuksen kaltaiset puvut*. Puvun toiminnallisuudessa ei ole alaluokkia.

Tämän aineiston pohjalta nukettajien puvut näyttävät usein olevan saman värisiä kuin nukke tai saman värisiä kuin lavastus, tai niissä voi olla värejä ja elementtejä molemmista. On hyvä ottaa huomioon, että nukke uppoaa helposti nukettajaan, kun puvun väri on sama kuin nukella. Joskus tämä voi olla tarkoituksen mukaista, kuten isossa seepranukessa (kuva E) jossa nukettaja on osa nukkea. Se voi kuitenkin myös haitata pienemmän nuken näkemistä,

kuten kuvassa A. Ulkonäön lisäksi on tärkeä kiinnittää huomiota pukujen toiminnalliseen puoleen. Puku ei saa haitata nukettamista, joten sen on hyvä olla joustavaa materiaalia ja hihat eivät saa olla nukettamisen tiellä.

4.3 Avoin haastattelu esityksen konseptista ja roolianalyyseistä

Harjoitusten alkaessa olivat käsikirjoitus ja roolihahmot kehittyneet, ja halusin syventää ymmärrystäni ja työryhmän yhteistä käsitystä hahmoista ryhmähaastattelun avulla. Tämä oli osa Gilletten mallin tutkimisvaihetta. Haastattelu oli avoin, mutta olin jäsenellyt teemoja ja kysymyksiä kevyesti käsitekartan avulla (kuva 17). Haastatteluun osallistuivat työryhmän jäsenistä Aino Väisänen, Outi Vedenpää, Anni Porspakka ja Ville Rita.



Kuva 17. Avoimen haastattelun jäsentely, konsepti.

Tein haastattelun vastauksista laadullisen sisällönanalyysin taulukoiden avulla (taulukko 4–8). Taulukoissa on kirjoitettu alkuperäinen ilmaisu ja sen tiivistys. Tiivistyksestä on johdettu alaluokkia ja yläluokkia. Aloitin haastattelun esittämällä konseptista kysymykset *miksi teemme juuri tämän näytelmän?* ja *mitä haluamme sanoa?* Työryhmän vastaukset on koottu ja tiivistetty taulu-

kossa, joka löytyy liitteistä (liite 5). Vastauksissa korostuivat ihmisen ja eläimen välinen suhde ja sen epätasa-arvoisuus, sekä elottoman tuominen eläväksi nukettamisen avulla. Väisänen kertoi myös, että käsikirjoittamisessa oli lähtökohtana turvattomuuden tunteen tilallistaminen ja epämääräisen tunnekokemuksen konkretisoiminen. Tytön kasvutarina keskittyi lähinnä siihen, miten suhde Kisuun muuttuu.

Taulukossa 4 yläluokiksi muodostuvat ihmisen ja eläimen välinen suhde, elottomuus/elollisuus ja tunnekokemukset. Ihmisen ja eläimen väliseen suhteeseen sisältyivät alaluokat *lemmikinomistajan suhde lemmikkiin, lemmikin kanssa kommunikoinnin epäonnistuminen, ihmisen ja eläimen välisen suhteen epätasa-arvoisuus ja kasvutarina*. Elottomuus/elollisuusyläluokkaan sisältyy alaluokka *elottoman elollistaminen*. *Tunnekokemukset- ja tilayläluokkiin* kuuluivat alaluokat *turvattomuuden ja muiden tunnekokemusten visualisoiminen ja konkretisoiminen*.

Taulukko 4. Haastatteluaineiston luokittelu

Tiivistys	Alaluokat	Yläluokat
Teemana on lemmikinomistajan suhde lemmikkiin ja kuvaus lemmikin kanssa kommunikoinnin epäonnistumisesta, sekä inhimillisyyden näkeminen eläimissä.	lemmikinomistajan suhde lemmikkiin lemmikin kanssa kommunikoinnin epäonnistuminen	Ihmisen ja eläimen välinen suhde
Ihmisen ja eläimen välinen suhde ja sen epätasa-arvoisuus.	Ihmisen ja eläimen välisen suhteen epätasa-arvoisuus.	
Ihmisen ja eläimen suhteen muuttuminen kasvutarinassa.	Kasvutarina	
Elottomuus/elollisuus isona lähtökohtana.	Elottoman elollistaminen	Elottomuus/elollisuus
Elottoman tuominen eläväksi nukettamisen avulla.	Turvattomuuden ja muiden tunnekokemusten visualisoiminen ja konkretisoiminen	Tunnekokemukset Tila
Turvattomuuden kokemuksen tilallistaminen ja visualisoiminen, tunnekokemuksen konkretisoiminen.		

Tutkimuksen kannalta oli kiinnostavaa, millaisiin aiheisiin ja teemoihin näytelmä kiteytyy. Ihmisen suhde lemmikkiin on keskeinen teema, mutta nukketatteri ja lavastus olivat myös tärkeitä lähtökohtia. Elottoman esineen, eli nukan elollistaminen ja ihmisen tunnekokemusten kuvaaminen tilan kautta ovat keskenään samanlaisia siinä mielessä, että molemmissa kokemuksia kuvataan ihmisen sijasta jonkin elottoman kautta. Tytön kasvutarinaa kuvataan

hänen ja Kisun suhteen muuttumisen kautta, joten siinäkin ihmisen kokemuk-
sia kuvataan jonkin muun asian kautta, kuin ihmisen itsensä. Yhdistävänä
luokkana (taulukko 5) on *ihmisen kokemusten kuvaaminen jonkin muun, kuin
ihmisen itsensä kautta*.

Taulukko 5. Haastattelunaineiston yhdistäminen

Alaluokat	Yläluokat	Yhdistävä luokka
Lemmikinomistajan suhde lem- mikkiin Lemmikin kanssa kommunikoin- nin epäonnistuminen Ihmisen ja eläimen välisen suh- teen epätasa-arvoisuus. Kasvutarina	Ihmisen ja eläimen välinen suhde	Ihmisen kokemusten ku- vaaminen jonkin muun, kuin ihmisen itsensä kautta
Elottoman elollistaminen	Elottomuus/elollisuus	
Turvattomuuden ja muiden tun- nekokemusten visualisoiminen ja konkretisoiminen	Tunnekokemukset Tila	

Seuraavaksi otin puheenaiheeksi Tytön roolianalyysin. Ensimmäisenä kysyin, *mitkä adjektiivit kuvaavat hahmoa ja minkälainen hahmo on ja kuinka hän käyttäytyy*. Koska Tyttö muuttuu paljon tarinan aikana, päätimme edetä ikä-
vaiheittain ja aloittaa lapsuudesta. Lapsuudessa korostui huolien ja negatiivis-
ten tunteiden käsittely. Tyttöä luonnehdittiin estottomaksi ja hyväuskoiseksi,
mutta kuitenkin rauhalliseksi ja sisäänpäin kääntyneeksi, jonka vuoksi hän ei
osaa käsitellä tunteitaan. Tässä pohdittiin myös, purkaako Tyttö tunteitaan Ki-
sulle vai itselleen. Kuoleman käsitteleminen hautajaiskohtauksessa nosti
esille sen, miten etäinen asia jonkun kuolema on lapsen elämässä. Kuitenkin
Tytöstä saadaan hyvin yksipuolinen kuva, sillä hänet nähdään vain omassa
huoneessaan Kisun seurassa.

Seuraavaksi siirryimme keskustelemaan Tytön nuoruudesta ja esitin samat
kysymykset hahmon olemuksesta ja käyttäytymisestä. Nuoruudessa tär-
keiksi teemoiksi nousivat kasvukivut ja kamppailu itsensä kanssa, sekä syö-
mishäiriö ja kehonkuvan vääristyminen. Tämä herätti pohdintaa siitä, onko
syömishäiriö alkanut jo lapsuudessa vai vasta myöhemmin. Lapsuudessa oli
jo viittauksia ruokaan, kun Kisu kertoi isän syöneen Tytön pullan. Pulla oli tär-

keä, koska se oli mummon tekemä ja mummo on kuollut. Pulla oli myös jotain, mitä Tytölle oli luvattu, mutta se otettiin pois. Keskusteltaessa Tytön aikuisuudesta, heräsi paljon kysymyksiä siitä, onko Tyttö päässyt yli nuoruuden ongelmistaan, ja onko tarinan loppu onnellinen. Kisun kuolema yhdistettiin mummon kuolemaan ja luopumisen käsittelyyn. Aineistoa oli paljon, joten helppotin sen luokittelua käyttämällä värejä. Samaan yläluokkaan kuuluvat alaluokat on kirjoitettu samalla värillä. (Liite 7.)

Luokittelussa yläluokiksi muodostuivat *Tytön ja Kisun suhde*, *Tytön ongelmat ja kamppailu itsensä kanssa* ja *Tytön luonne*. Tytön ja Kisun suhde-yläluokkaan kuuluvat alaluokat: *Tytön ja Kisun suhde lapsuudessa* ja *Tytön ja Kisun suhde aikuisuudessa*. Alaluokat *huolien ja tunteiden käsittely lapsena*, *ongelmat ja kamppailu*, *syömishäiriö ja kehonkuvan vääristyminen* ja *ongelmat aikuisuudessa* kuuluvat yläluokkaan *Tytön ongelmat ja kamppailu itsensä kanssa*. Tytön hahmo yläluokkaan kuuluvat alaluokat *estottomuus ja hyväntahtoisuus lapsena* ja *Tytön pysyvä olemus*.

Tutkimuksen kannalta oli olennaista selvittää, mitkä asiat Tytön hahmossa ovat tärkeitä ja millaisia asioita hänestä halutaan esityksessä kertoa. Lapsena Tyttö on huolettomampi, mutta viittauksia jonkinlaisiin ongelmiin on jo silloin. Nuorena Tytöllä on paljon kamppailua itsensä kanssa ja kehon kuvan vääristyminen nousee esille opiskelukohtauksessa. Aikuisena Tyttö vaikuttaa päässeensä yli ongelmistaan, mutta lopusta ei välttämättä haluttu onnellista. Jotenkin ongelmien läsnäoloa haluttiin tuoda vielä esille, mutta ehkä Tytöllä on muita keinoja käsitellä niitä, kuin kissa. Suhde Kisuun on lapsuudessa keskeinen osa, Tyttö purkaa omia tunteitaan ollessaan Kisun kanssa. Nuoruuden kohdalla suhteesta Kisuun ei haastattelussa juurikaan keskusteltu. Tytön aikuistuttua Kisu kuolee. Sen nähtiin kuvaavan aikakauden loppua, mutta ei ollut selvää, mitä se merkitsee tytölle. Tytön hahmo muuttuu tarinan myötä, mutta siitä löydettiin pysyviä piirteitä: rauhallisuus, sisänpäin kääntyneisyys, introverttius, haikeus ja surullisuus.

Seuraavaksi halusin selvittää, millaisena hahmona työryhmä näki Kisun. Kysyin samoja kysymyksiä, kuin tytön roolianalyysin kohdalla. Taulukossa (liite 8) on tiivistetty keskustelun sisältöä. Keskustelussa käsiteltiin eläimen suhdetta eläimeen ja kissan suhdetta omistajaansa ja pohdittiin, välittääkö kissa

omistajastaan. Tytön suhde Kisuun on muuttunut kohtaukseen ”Kisu ikkunalla”, Kisu ei sano mitään, se on eniten kissamainen. Suhteesta ei saa enää sitä, mitä on aiemmin saanut. Käsikirjoituksesta voidaan kuitenkin päätellä, että Kisulla on jonkin lainen kiintymyssuhde Tyttöön. Kisun luonteesta tiivistyi stereotyyppinen kissamaisuus. Tyttö peilaa paljon omaa turhautumistaan ja käytöstään Kisuun, joten pohdimme, kuinka paljon Kisussa on vain Tytön omaa persoonaa. Alla olevassa taulukossa (taulukko 6) on luokiteltu tiivistettyä aineistoa alaluokkiin ja yhdistäviin luokkiin.

Taulukko 6. Luokittelu haastattelun sisällöstä

Tiivistys	Alaluokka	Yhdistävä luokka
<p>Käsitellään eläimen suhdetta eläimeen ja kissan suhdetta omistajaansa. Välittääkö kissa omistajastaan?</p> <p>Tytön suhde Kisuun on muuttunut kohtaukseen ”Kisu ikkunalla”, Kisu ei sano mitään, se on eniten kissamainen. Suhteesta ei saa enää sitä, mitä on aiemmin saanut.</p> <p>Käsikirjoituksesta voidaan päätellä, että Kisulla on jonkin lainen kiintymyssuhde Tyttöön.</p>	<p>Eläimen suhde eläimeen</p> <p>Kissan suhde omistajaansa</p>	<p>Kisun kiintymyssuhde Tyttöön ja kyky antaa tarvittaessa turvaa ja rakkautta.</p>
<p>Kisussa on paljon puolia, osaa olla ylimielinen ja välinpitämätön, toisaalta osaa antaa turvaa ja rakkautta.</p> <p>Kisu on stereotyyppisen kissamainen, itsenäinen, introvertti ja laiska, tekee mitä tahtoo. Huomaa kuitenkin, jos omistaja on surullinen.</p> <p>Tyttö peilaa paljon omaa turhautumistaan ja käytöstään Kisuun. Kuinka paljon Kisussa on vain Tytön omaa persoonaa?</p>	<p>Kissamaisuus</p> <p>Tyttö peilaa omaa persoonaansa Kisuun</p>	

Ensimmäisinä alaluokkina ovat *eläimen suhde eläimeen ja kissan suhde omistajaansa*. Eläimen ja eläimen välinen yhteys liittyy siihen, että Kisu katselee ikkunasta lintuja. Kissan suhteessa omistajaansa, mietittiin välittävätkö kissat oikeasti omistajastaan. Kuitenkin käsikirjoituksessa on viitteitä siitä, että Kisulla on kiintymyssuhde Tyttöön. Kolmantena alaluokkana on *kissamaisuus*. Työryhmän mielestä Kisussa on paljon puolia, se osaa olla ylimielinen ja välinpitämätön, toisaalta se osaa antaa turvaa ja rakkautta. Kisu on stereotyyppisen kissamainen, itsenäinen, introvertti ja laiska, se tekee mitä

tahtoo. Kissa huomaa kuitenkin, jos omistaja on esimerkiksi surullinen. Neljäntenä alaluokkana on *Tyttö peilaa omaa persoonaansa Kisuun*. Kisun kiintymyssuhde Tyttöön ja kyky antaa tarvittaessa turvaa ja rakkautta yhdistää hahmon kissamaisuutta ja kissan suhdetta omistajaan.

Molempien hahmojen analyysissä oli keskeistä hahmojen suhde toisiinsa. Tytössä ja Kisussa on samoja piirteitä, kuten introverttius. Toisaalta Tyttö heijastaa omia piirteitään Kisuun, eikä se välttämättä kuulu oikeasti Kisun luonteeseen. Tyttö on itse turhautunut ja näkee Kisussa turhautumista. Esityksen konseptissa keskeistä oli lemmikinomistajan suhde lemmikkiin, lemmikin kanssa kommunikoinnin epäonnistuminen ja ihmisen ja eläimen välisen suhteen epätasa-arvoisuus. Roolianalyysit käyvät yhteen näiden teemojen kanssa. Kisulla on kiintymyssuhde Tyttöön ja se osaa tarvittaessa lohduttaa, kun taas Tyttö lähinnä purkaa omia tunteitaan Kisulle ja turhautuu silloin, kun ei saakaan suhteesta sitä mitä tarvitsisi.

4.4 Havainnointi harjoituksissa

Anttilan (1998, 9.1.1.3) mukaan osallistuvassa havainnoinnissa tutkija on fyysisesti läsnä tutkimuskohteessa. Hänen tutkimuskysymyksensä lähtökohtana on:

1. Mitä tässä tapahtuu?
2. Mikä on tärkeää ja olennaista tilanteessa
3. Miten läsnäolijat itse kuvailevat tilannetta ja miten he sen itse ilmaisevat?

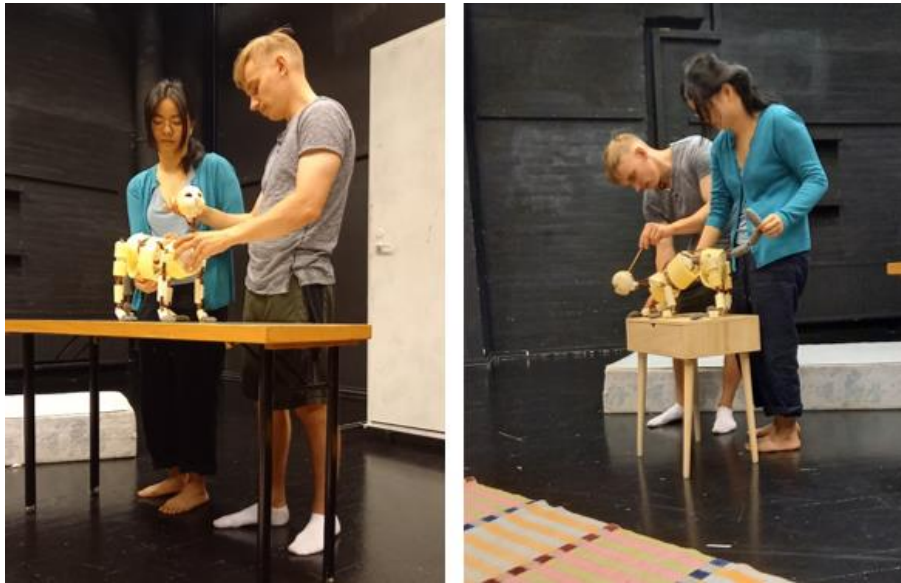
Havainnointi pohjassa 1 (liite 9) on yllä mainitut kysymykset taulukossa. Harjoitusten eri vaiheissa oli eri tavoitteita havainnoinnille. Muistiinpanojen kirjoittamisen lisäksi otin kuvia, joiden avulla oli mahdollista tehdä lisää havaintoja ja ilmentää muistiinpanoissa mainittuja asioita.

Nuketuskoulutus

Nukettajien ensimmäisen koulutuksen piti nukketeatteriammattilainen Milla Risku. Koulutus oli kaksipäiväinen, joista ensimmäisenä päivänä nukettajat harjoittelivat nukettamisen perusteita harjoitusnukkeilla. Toisena koulutuspäivänä nukettajat harjoittelivat nukettamista esitykseen tulevalla Kisu-nukella,

joka oli vielä tässä vaiheessa kesken. Suoritin havainnoinnin koulutuksen toisena päivänä. Koulutus tapahtui Teakilla, samassa salissa, jossa esitykset tulisivat olemaan.

Havainnoinnin tavoitteet olivat: saada mahdollisimman paljon ennakkotietoa, selvittää millaista liikettä esityksessä tapahtuu, selvittää millainen on esiintyjien läsnäolo lavalla, selvittää mikä on nukettajien suhde nukkeen ja selvittää mikä on näyttelijän ja nukettajien suhde toisiinsa. Havainnointipohjassa ensimmäinen kysymys oli, mitä tässä tapahtuu. Havainnoinnin pohjalta kirjoitin: nukettajat opettelevat käsittelemään nukkea. He kokeilevat ilmentää erilaisia asioita, kuten hengittämistä, katseen kääntämistä ja nukkumista. Toinen kohta oli mikä on tärkeää ja olennaista tilanteessa. Nukettajat joutuvat seisomaan ja olemaan vaikeissa asennoissa pitkiä aikoja. Nukettajat käyttävät lähinnä käsiä nukken liikuttamisessa ja ovat enimmäkseen paikallaan. (Kuva 18.)



Kuva 18. Nukettajat opettelevat käsittelemään nukkea

Tämän jälkeen näyttelijä tuli mukaan harjoitukseen. Jatkoin havainnointia samalla pohjalla. Mitä tässä tapahtuu: näyttelijä kokeilee näyttelemistä nukken kanssa, nukettajat ottavat häneen kontaktia nukken kautta. Tärkeää ja olennaista oli mielestäni se, että nukettajat pitävät katseensa nukessa ja näyttelijä pitää katseen nukessa, hän ei kiinnitä huomiota nukettajiin. (Kuva 19.)



Kuva 19. Näyttelijä kokeilee näyttelemistä nukken kanssa.

Havainnointi pohjassa kysyttiin myös, kuinka läsnäolijat, eli nukettajat, itse kuvailivat tilannetta ja miten he sen itse ilmaisevat. Heidän mukaansa kuuntelu toisen välillä on tärkeää ja heidän pitää olla ”synkassa” keskenään. Risku mainitsi myös, että mukavat ja joustavat vaatteet ovat tärkeää nukettamisen kannalta. Havainnoinnin pohjalta selvisi paljon tavoiteltuja vastauksia. Esityksessä tapahtuva liike oli nukettajien osalta paljon paikallaan oloa hankalissa asennoissa ja käsien käyttämisestä nukettamiseen. Esiintyjien läsnäolo ja suhde toisiinsa ja nukkeen, oli havainnoinnin pohjalta pitkälti nukken kautta tapahtuvaa.

Ensimmäiset harjoitukset

Harjoituskauden alkaessa käytin samaa havainnointi pohjaa. Havainnoinnin tavoitteena oli selvittää: *mitä esiintyjät tekevät kohtauksessa, mikä on nukettajien suhde nukkeen ja millainen on kohtauksen tunnelma*. Ensimmäisissä harjoituksissa nukettajat harjoittelivat kohtausta, joka kuvaa, mitä Kisu tekee Tytön mielestä yksin ollessaan. Nukettajat harjoittelivat nukken kävelyttämistä, hyppäämistä ja muita liikkeitä. (Kuva 20.)



Kuva 20. Kuvia harjoituksista

Tärkeää ja olennaista huomioitavaa oli, että nukettajat joutuvat olemaan paljon polvillaan ja kyykyssä. Havainnon perusteella heille päätettiin ottaa käyttöön polvisuojat, joten niiden käyttö oli otettava huomioon nukettajien housujen suunnittelussa.

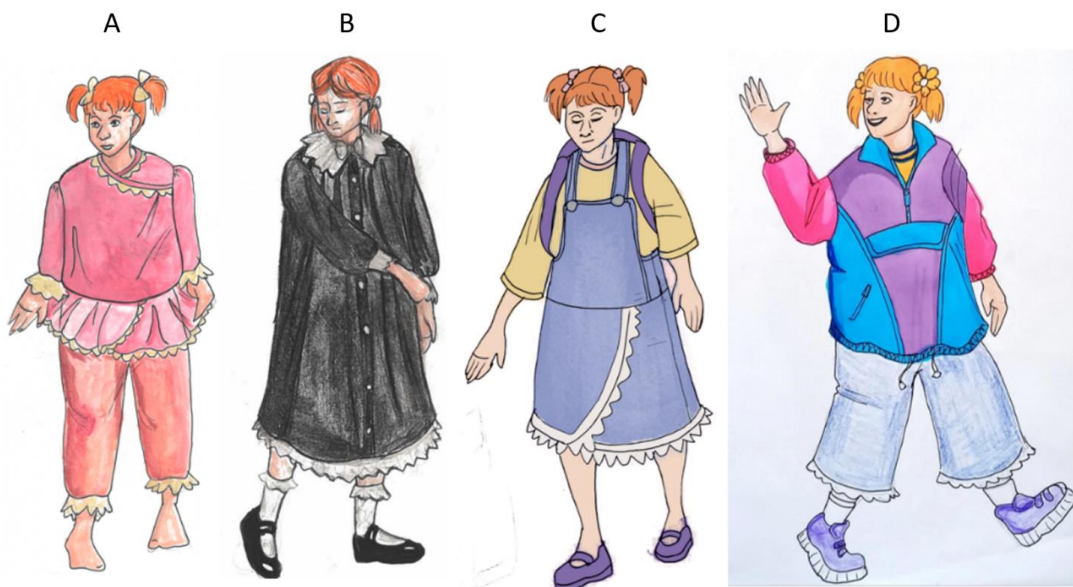
4.5 Luonnoskirja

Luonnosten tekeminen on osa Gilletten suunnittelumallin tutkimisvaihetta. Sen tarkoitus on ideoida ratkaisuja aiemmin löytyneisiin haasteisiin. Ensimmäiset luonnokset tein tekstin herättämien mielikuvien pohjalta, lyijykynäpiirroksina. Kuvaan 21 on koottu muutama näistä luonnoksista.



Kuva 21. Mielikuvaluonnoksia

Ensimmäinen luonnos on mielikuva kohtauksesta, jossa Tyttö ja Kisu makoi-levat yhdessä sängyllä ja Tyttö silittää Kisua. Kohtauksessa oli rauhallinen ja läheinen tunnelma. Toisessa luonnoksessa Tyttö on pukeutunut hautajaismekkoon, kun hän tulee silittämään Kisua. Kisu on ollut nukkumassa ja herää Tytön silittäessä. Kohtauksesta tuli mielikuva mustasta mekosta, jossa on valkoinen pitsikaulus ja -rannekkeet. Kolmannessa luonnoksessa Tyttö on pukeutunut paksuun villapaitaan ja katsoo ulos ikkunasta. Huoneessa on hämärää, ikkunasta tulee valoa. Kohtauksessa Kisu katsoo ikkunasta ulkona lentäviä lintuja ja tyttökin tulee katsomaan. Kisu ei reagoi Tytön läsnäoloon ja puheisiin. Kohtauksen tunnelma tuntui kylmältä ja etäiseltä. (Kuva 22.)



Kuva 22. Lapsuusluonnoksia

Mielikuvaluonnosten ja moodboardien pohjalta aloin tehdä pukuluonnoksia erilaisista vaihtoehdoista Tytön pukuihin. Kuvaan 22 on koottu esimerkkejä lapsuus vaiheen pukuluonnoksista. Kuvassa A on luonnos puvusta ensimmäiseen kohtaukseen. Kuvassa Tytöllä on yöpuku, johon kuuluu vaaleanpunainen paita ja oranssit housut. Vaatteissa on pitsikoristeita ja paidan helmassa on röyhelö. Kuvassa B on mekko hautajaiskohtaukseen, mekko on muuten väljä, mutta kaulus ja rannekkeet ovat kiristävät ja epämukavat, koska kohtauksen tunnelmakin on epämukava. Kuvissa C ja D on ideoita Tytön kouluvaatteisiin. Idea denimikankaisesta haalarimekosta tuli 90-luvun inspiraatiokuvista. Kuvan D anorakki löytyi Teakin pukuvarastosta ja sen tyyli sopi 90-luvulle, ja värit olivat suunnittelemani väripaletin mukaiset. (Kuva 22.)



Kuva 23. Nuoruusluonnoksia

Nuoruuspuvun luonnoksissa (kuva 23). Kuvassa A on mekko pitkähihaisen paidan päällä. Paidan hihoissa on kerroksia, mekon helma muodostuu myös kerroksista. Kuvassa B Tytöllä on iso ja muhkea villatakki. Idea isosta ja pörröisestä villatakista tuli materiaalmoodboardin (kuva 12, s. 33) pörröisistä materiaaleista ja käsikirjoituksen herättämistä mielikuvista. Tyttö kaipaa lohtua ja lämmin villatakki tuntui sopivalta kuvastamaan tätä. Sopivaa villatakia ei kuitenkaan löytynyt, joten luovuin tästä ajatuksesta myöhemmin. Kuvassa C on musta mekko raidallisen villapaidan päällä. Puku tuntui kuvastavan hyvin Tytön kamppailua ja ristiriitoja, siinä on synkkiä ja hempeitä värejä, villapaita on pehmeää materiaalia ja mekko karkeampaa kangasta. Kuvassa D pukuun kuuluu villatakki ja housut. Tätä asua suunnittelin kohtaukseen, jossa Tyttö ja Kisu laulavat dueton. Kohtausta tuntui enemmän siirtymältä lapsuudesta nuoruuteen, joten halusin puvussa olevan vielä samoja piirteitä kuin lapsuudessa. Loppujen lopuksi duettokohtauksen jälkeen ei tullut mahdollisuutta vaatevaihdolle, joten tämä puku jäi pois.

Kohtauksessa, jossa tyttö tulee lomalla kotiin opiskelupaikkakunnalta, oli Tytöllä alkuperäisessä käsikirjoituksessa päällään ilmalla täytettävä läskipuku. Tyttö on vihainen ja ahdistunut, kunnes Kisu tyhjentää läskipuvun ja tunnelma rauhoittuu hetkeksi, kunnes puku alkaa taas täyttyä ja Tyttö ahdistuu uudelleen. Läskipuku kuvastaa vääristynyttä kehonkuvaa ja syömishäiriötä. Tämän toteuttaminen käytännössä olisi kuitenkin ollut hyvin vaikeaa. Luonnoksissa

on kokeiltu erilaisia vaihtoehtoja läskipuvun toteuttamiseen ja kehonkuvan käsittelyyn.



Kuva 24. Läskipukuluonnoksia

Ensimmäisessä luonnoksessa vartaloa on muutettu pehmeiden toppausten avulla, joita on kiristetty vöiden avulla. Toisessa kuvassa on läpinäkyvä läskipuku, jonka alta oikea keho erottuu. Vaatteet ovat läpinäkyviä tämän vaikutelman saamiseksi. Molemmissa kuvissa vaatteet ovat peittäviä. Vaatteiden värimaailma kuvastaa ahdistunutta tunnelmaa ja Tytön vihaista mielialaa. (Kuva 24.)



Kuva 25. Aikuisuusluonnokset

Aikuisuuden puvustuksen väripaletti oli rauhallinen ja arkinen, sinisen ja ruskean sävyinen. Se eroaa lavastuksen värimaailmasta, joka pysyy vaaleanpunaisen ja violetin sävyisenä. Värimaailma on myös harmonisempi, kuin lapsuudessa ja nuoruudessa, koska Tytöstäkin on tullut jollain tapaa harmonisempi, hän on päässyt irti joistakin nuoruuden ongelmista, vaikka hänellä onkin edelleen myös jotain suruja. Vaatteet ovat väljiä. Luonnoksissa Tytön pukuun kuuluu ruskea villapaita ja sininen hame tai mekko, yhdistelmässä on samankaltaisuutta nuoruuden pukuun, mutta se on paljon arkisempi. Tyttö on aikuistuttuaan irtaantunut lapsuuden huoneesta ja elää todellisessa maailmassa, eikä näytelmän mielikuvituksellisemmassa maailmassa. (Kuva 25.)



Kuva 26. Nukettajien pukuluonnoksia

Nukettajien puvustuksen värimaailma pohjautui vahvasti lavastuksen värimaailmaan. Vaikka nukettajia ei ollut tarkoitus piilottaa, tuntuivat he olevan enemmän osa huonetta, kuin osa Kisua. Värit nukettajien puvuissa ovat sävylltään murretumppia, kuin lavastuksen värit, jotta puvut eivät kuitenkaan hukkuisi liikaa lavastukseen. Luonnoksissa on kokeiltu erilaisia vaihtoehtoja kerroksellisiin pukuihin. Ideana oli, että pukuun kuuluu erilliset kerrokset Tytön ikävaiheiden mukaan. Alempia kerroksia on patinoitu enemmän, jotta ne näyttäisivät ajan myötä kuluvan. Pukujen hihat ovat teddykangasta, joka tuo niihin pörröisyydellään hieman kissamaisuutta. (Kuva 26.)



Kuva 27. Kissapuvun luonnos

Kissapuvun luonnostelussa olen pyrkinyt saamaan hahmolle samaa ilmettä, kuin nukessa. Kisu-nukke on vatsakas ja pönäkkä, joten korostin tätä luonnoksissa. Yksi haaste kissapuvun suunnittelussa oli, että nuken lopullisesta väriyuksestä ei ollut varmuutta. Värillisessä luonnoksessa on materiaalinäyte ehdottamastani kankaasta. Se on kuviollista teko-urkista ja luonnoksessa on ilmenetty tätä kuviointia. (Kuva 27.)

5 VALINTA JA TYÖSTÄMINEN

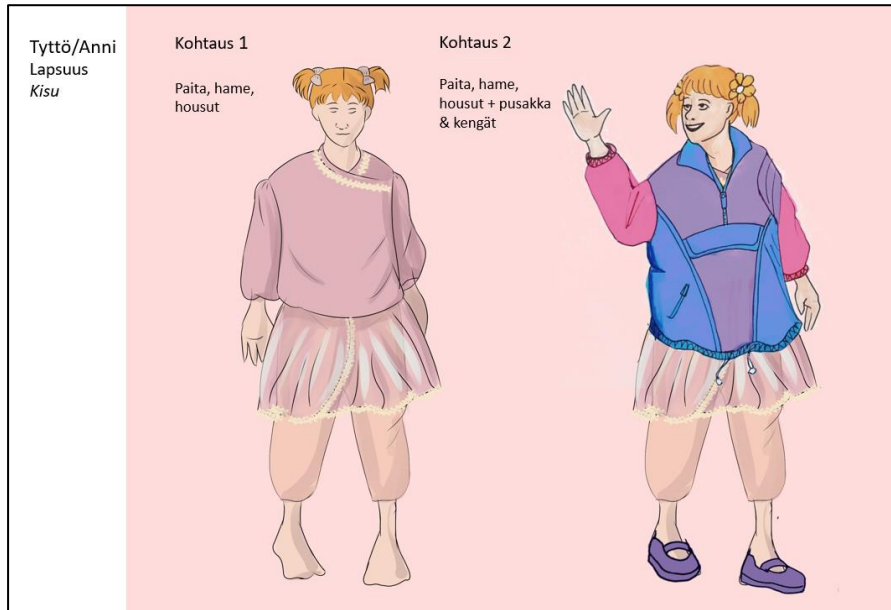
Valintavaiheessa esittelin moodboardoja ja luonnoksia työryhmälle ja puvustolle. Pukusuunnittelun **työstämisvaihe** sisältää esityskuvien piirtämisen ja maalaamisen, sopivien kankaiden valitsemisen jokaiseen vaatteeseen ja joskus myös asujen valmistuksen valvonnan (Gillette 2013, 451). Esityskuvat tein luonnoksien pohjalta valittujen ideoiden pohjalta ja osittain pukuvarastosta löytyneiden valmisvaatteiden mukaan. Kankaita hankin Tytön lapsuus-pukua, kissapukua ja nukettajien hihoja varten.

5.1 Esityskuvat

Työstämisvaiheessa suunnittelija tekee lopulliset luonnokset tai esityskuvat puvuista (Gillette 2013, 451). Thornen (2001, 34) mukaan pukupiirustusten tarkoituksiin kuuluu esimerkiksi:

1. Suunnittelijalle piirustukset ovat ideoiden ja aikomusten esitys. Ne kuvastavat koko esityksen konseptia.
2. Piirustukset ovat kattava katsaus kaikkiin hahmoihin. Niiden tulee olla kehiteltyjä ja sisältää katsojalla tarvittava informaatio. Jokaisessa piirroksessa pitää olla hahmon nimi, kohtausta, näyttös, näyttelijän nimi, suunnittelijan nimi ja tuotteen nimi.
3. Piirustus kuvaa hahmoa mittasuhteissa, muodossa ja vaatteiden yksityiskohdissa. Informaatio tuodaan katsojalle varman linjojen, muodon, värin ja tekstuurin, kuvion ja tilavuuden käytön kautta.
4. Jokaisella hahmolla pitäisi olla piirustus, joka on yleensä suunniteltu näyttelijän ulkonäkö huomioon ottaen.
5. Piirustusten on tarkoitus informoida kaikkia henkilökunnan jäseniä.

Tytön lapsuuspuvussa vaatteet ovat väljiä ja suoralinjaisia, jotta ne peittäisivät vartalon muotoja ja saisivat näyttelijän näyttämään enemmän lapselta. Saporokampaus ja hiuskoristeet tekevät hahmosta lapsekkaan. Ensimmäisen kohtauksen pukuun kuuluu paita, hame ja housut. Hame tuo kokonaisuuteen tyttömyyttä. Hameessa ja paidassa on pitsikoristukset. Vinot linjat tuovat äkkinäistä ja epävakaita vaikutelmia, mikä kuvastaa Tytön mielialaa ensimmäisessä kohtauksessa. Hameen materiaali on läpikuultava sifonki. Housujen materiaalina on samettitrikoo. Toisen kohtauksen, jossa tyttö lähtee kouluun, puvussa on ensimmäisen puvun päälle lisätty pukuväriä löydyntä 90-luvun anorakki, joka on suoralinjainen ja väljä, sen värimaailma sopii yhteen puvustuksen kanssa. Lisäksi Tytöllä on jalassa violetit kengät ja sukat. Suoralinjaisen anorakin ansiosta kokonaisuus on rauhallisempi, kuin ensimmäisessä kohtauksessa, niin kuin Tytön mieliala. (Kuva 28.)



Kuva 28. Lapsuusesityskuvat

Nuoruuspuvun väripaletti muodostuu kolmesta väristä; musta, beige ja vaaleanpunainen. Värisävyt ovat murrettuja, "kulahtaneita". Värimaailma kuvastaa tunnelmaa. Linjat ovat pehmeitä ja rauhallisia, rytmi on staattinen. Linjat ja rytmi kuvastavat passiivisuutta ja matalaa energiaa. Mekossa on karkeampia ja pehmeämpiä materiaaleja, kerroksellisuutta ja läpinäkyvyyttä. Paita on pehmeä ja pörröinen. Materiaalit kuvastavat hahmon persoonallisuutta, siinä on kerroksia, kovaa ja pehmeää, läpinäkyvää ja herkkää. Suhde Kisuun on tärkeä osa hahmoa ja Tytön ja Kisun persoonallisuudessa on samoja piirteitä, paidan pörröisyys viittaa siihen. Tytöllä on mustat sukkahousut, ei kenkiä. Aikuisuuspuku perustuu luonnoksiin ja niiden pohjalta valmiina löytyneisiin vaatekappaleisiin. Pukuun kuuluu pitkä ruskea villapaita ja siniraidallinen hame. Vaatteet ovat malliltaan väljiä. Puku on tyyliltään arkinen ja siinä on rauhalliset värit. Tytöllä on nutturakampaus ja jalassa villasukat, ei kenkiä. (Kuva 29.)



Kuva 29. Nuoruus- ja aikuisuusesityskuvat

Tytön puvustuksessa näkyy hänen muuttuva ikänsä. Lapsuuspuku on tyttömäisen hameä ja siinä on 90-luvun vaikutteita. Nuoruuspuku kuvastaa Tytön kasvukipuja ja hänen identiteettinsä kerroksellisuutta. Aikuisuuspuvun rauhallisuus ja arkisuus näyttävät muutoksen, joka hahmossa on tapahtunut aikuisutumisen myötä. Puvuissa säilyy väljyys ja peittävyys, pehmeys, hame. Nuketajien pukujen suunnittelu jatkui luonnosten pohjalta ja se rakentui lähinnä kokeilemalla valmiita vaatteita ja kankaita sovituskukkejen päälle, joten erillisiä esityskuvia niistä en missään vaiheessa tehnyt. Kissapuvun suunnittelu perustui myös luonnosten pohjalle ja mallina käytettyyn eläinpukuun ja sen pohjalta tehtyihin tasokuviin.

5.2 Pukujen toteutus

Pukujen toteutus ei kuulu Gilletten suunnitteluprosessin vaiheisiin, mutta joskus työstämisvaiheeseen sisältyy toteutuksen valvominen. Työstämiseen kuuluu myös materiaalien valinta ja hankkiminen. (Gillette 2013, 451). Uusien kankaiden lisäksi puvustuksessa käytettiin paljon olemassa olevia vaatteita Teakin pukuvarastosta. Valmiita vaatteita muokattiin lisäämällä niihin yksityiskohtia ja patinoimalla niitä. Osallistuin itse nukettajien pukujen ja kissapuvun toteutukseen.

5.2.1 Pukuvarasto

Jos käytettävissä on valmis pukuvarasto, se on usein hyvä perusta, jolle rakentaa pukuja joko lisäämällä asuihin uusia vaatekappaleita tai yhdistelemällä varastosta löytyviä vaatteita toisiinsa (Jackson 1993, 83). Teakin pukuvaraston on hyvin laaja ja sieltä löytyi paljon käyttökelpoisia vaatteita tähän produktion. Kuvassa 30 on esimerkki valmiin vaateen muokkauksesta suunnitelma mukaiseksi. Musta mekkoon on lisätty mustasta ja vaaleanpunaisesta sifongista tehtyjä röyhelöitä. Mekossa olleet pitsiraidat on piilotettu sisäänotoilla, mikä myös lyhensi mekon helmaa halutun pituiseksi.



Kuva 30. Nuoruuspuvun toteutus

Nukettajien pukuja varten etsin pukuvarastosta vaatteita, jotka olivat valmiiksi rähjäisiä. Jatkoin nukettajien pukujen suunnittelua kokeilemalla löytyneitä vaatteita sovituskukon päälle kerroksittain. Värimaailma on esityskuvan mukaisesti beigen, ruskean, oranssin ja vaaleanpunaisen sävyjä. (Kuva 31.)



Kuva 31. Nukettajien pukujen kokoamista nuken päälle

Kun sopiva yhdistelmä löytyi, aloin muokata vaatteita pukusuunnitelman mukaiseksi esimerkiksi leikkaamalla helmat vinoon ja poistamalla tarpeettomia hihoja (kuva 32). Violetit teddykangashihat ja ruskeat jumppatossut tehtiin alusta asti, sillä sellaisia ei löytynyt valmiina.



Kuva 32. Nukettajien sovitus

Vaikka puvun osat olivatkin valmiiksi rähjäisiä ja niiden helmat ja hihansuut leikattiin epäsiististi, ne näyttivät vielä melko siisteiltä. Nukettajien puvut tarvitsivat patinointia, että niistä tulisi pukusuunnitelman mukaisia.

5.2.2 Patinointi

Nukettajien pukuja patinoitiin, jotta ne näyttäisivät kuluvan ajan myötä. Päälimmäisen kerroksen vaaleanpunaiset topit halusin ryppyisiksi. Tämä tehtiin liottamalla ne vesi-liimaseoksessa ja ruttaamalla ne sitten palloksi. Kun ne olivat kuivuneet, avasin . Toisen kerroksen paidoista halusin saada kuluneemman näköiset. Tämän tein maalaamalla paitoja kangasväreillä (kuva 33).

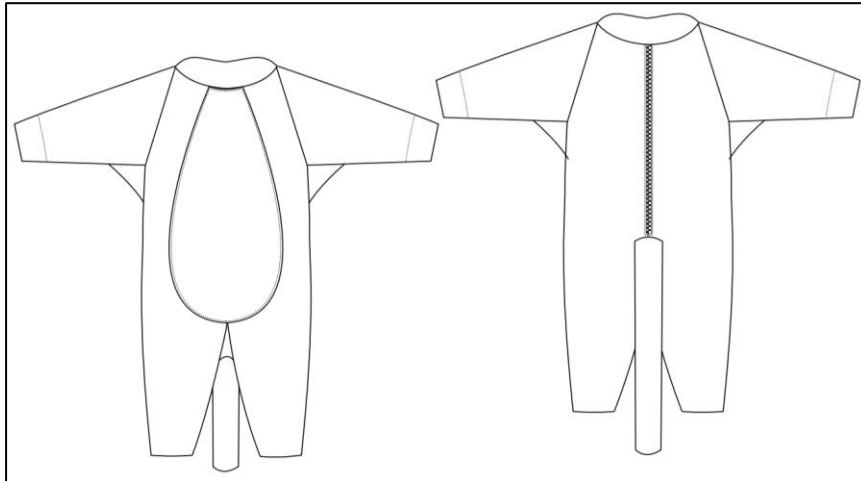


Kuva 33. Nukettajien paidat ennen ja jälkeen patinoinnin

Alimmassa kerroksessa käytettiin ohutta harsokangasta tiiviimmän kankaan päällä. harsokankaaseen tehtiin reikiä. Patinoinnin lopputuloksena puvuista tuli kiinnostavan näköiset ja ne tekivät halutun kulumisen vaikutelman.

5.2.3 Kissapuku

Kissapuvun tasokuvassa (kuva 34) näkyy puvun osat edestä ja takaa. Haalaripuvussa on kaulus, raglanhihat, kainalo- ja haarakiiilat ja vetoketju. Lisäksi puvussa on vatsakappale ja häntä.



Kuva 34. Kissapuvun tasokuvat

Tassut halusin suunnitella niin, että näyttelijä pystyy niiden kanssa käyttämään käsiään esimerkiksi majan rakentamiseen. Suunnittelin ja kaavoitin tassut niin, että ne peittävät kämmenet yläpuolelta, mutta jättävät kädet paljiksi alapuolelta. Tassujen rakenne on kuppimainen ja niissä on alapuolella kumi nauhat käsille. . Kun nukan väritys oli selvillä, valikoitui puvun kankaaksi ruskea villakangas. Vatsa, tassut ja häntä on tehty tekoturkiksesta.



Kuva 35. Kissapuku sovituksessa ja valmiina

Sovituksessa pukua kokeiltiin pään kanssa ja siihen sovitettiin myös muut yksityiskohdat: mahatoppaukset, mahakappale sekä hännän ja tassujen protot. Valmiissa puvussa etutassut on kiinnitetty puvun hihoihin. Takatassut ovat irralliset tossut. Häntä on ommeltu pukuun kiinni käsin. (Kuva 35.)

5.2.4 ”Ongelmapuku”

Läskipukukohtaus aiheutti koko työryhmälle paljon haasteita. Kokeilimme kohtauksen läpikäymistä pukuvarastosta löytyneen läskipuvun kanssa. Puvun riisuminen ja takaisin pukeminen kohtauksen aikana ei kuitenkaan toiminut, joten läskipuku päätettiin korvata kokonaan jollain muulla. Myös kohtauksen käsikirjoitus muutettiin kokonaan ja ajatus vääristyneestä kehonkuvasta jäi taka-alalle. Uudelleen kirjoitetussa kohtauksessa Tyttö on stressaantunut opiskelusta, ja tultuaan pitkästä aikaa käymään kotona hän kaipasi lohdutusta Kisulta. Kisu käyttäytyy kuitenkin etäisesti, se ei puhu Tytölle, eikä halua olla sylissä. Tyttö turhautuu ja sanoo, että hänellä ei ole ketään muuta, jolle puhua.

Keskusteltaessa puvusta, tuli idea, että puku olisi jotakin, jota lisättäisiin pikkuhiljaa, sen sijaan että se olisi vain yksi asia, joka ilmestyy yhtäkkiä. Mieleeni tulivat kohtauksen pohjalta tekemäni moodboardin (kuva 6, s. 29) kuvat, joissa siteet kuvastivat huonovointisuutta. Vaihtoehtoisina ratkaisuinä pohdin siteitä tai vöitä, ja lisätäänkö niitä joka puolelle, kunnes Tyttö ei pysty liikkumaan kunnolla vai lisätäänkö aina samaan kohtaan, esimerkiksi vyötärölle, jolloin keho ”kasvaa”. Huipentuma tapahtuisi opiskelukohtauksessa, ottaako Tyttö kaikki siteet pois lopuksi, vai alkavatko ne vähentyä pikkuhiljaa. Luonnostelin molempia ideoita ja vaihtoehtoja opiskelukohtauksen pukuun (kuva 26).



Kuva 36. Luonnoksia

Kokeilin nauhan sitomista näyttelijän päälle harjoitusten alussa. Lavastajalta tuli idea, että nauhoja voisi virkata ketjuksi, jotta niistä tulisi mielenkiintoisemman näköisiä. Virkatut nauhat muistuttavat ketjuja, puku kuvastaa ongelmien ja ahdistuksen kahlitsevuutta. Kuvassa 27 on kokeiltu virkatun ketjun kietomista esiintyjän päälle.



Kuva 37. Ketjupuvun kokeilu

Harjoituksissa päädyimme siihen, että Tyttö lisää ketjuja päällensä nuoruuden aikana lavalla. Kun hän tulee sitten opiskeluaikana kotiin, on hänellä ketjuja päällään niin paljon, että ne vaikuttavat liikkumiseen. Ketjuja ei otettu opiskelukohtauksen aikana pois. Kun Tyttö palaa huoneeseen aikuisena, on hänellä päällään yksi ketju. Tyttö on päässyt irti enimmistä ongelmistaan, mutta jotain on vielä jäljellä, eikä viimeistä ketjua oteta pois esityksen aikana. Suunnitteluprosessin aikana aloimme työryhmän kanssa käyttää leikkimielisesti puvusta nimitystä ”ongelmapuku” koska se tuotti päänvaivaa, ongelmia, tai kuten Gillette sanoo, haasteita. Puku kuitenkin kuvastaa Tytön ongelmia, joten nimi on siinä mielessä osuva. Tämä oli hyvä esimerkki siitä, että suunnitelmat voivat muuttua produktion aikana paljonkin, varsinkin prosessissa tapahtuvassa suunnittelussa.

5.3 Pukuharjoitukset

Ensimmäisissä pukuharjoituksissa havainnoinnin tavoitteet olivat selvittää *miltä puvut näyttävät lavalla ja esiintyjän päällä, miten puvut toimivat käytössä ja miten vaatevaihdot onnistuvat*. Havainnointitaulukossa 2 (liite 10) oli kohdat *miltä puvut näyttävät, miten puvut toimivat, vaatevaihdot ja muuta huomioitavaa*. Otin myös kuvia, jotta niiden avulla voisi tehdä huomioita myös jälkeenpäin.



Kuva 38. Kohtaus 1. Lapsuus

Ensimmäisessä kohtauksessa, jossa Tyttö on lapsi, hänen pukunsa on hyvin saman värinen, kuin lavastus. Tyttö kuuluu yhteen tiiviisti huoneen kanssa. Toisaalta puvun sulautuminen lavastukseen ja nukettajien pukuihin vaikeuttaa hahmon erottamista ympäristöstä. Hieman isompi sävyero olisi ehkä ollut parempi. Nukettajien puvut ovat myös hyvin yhtenevät lavastuksen kanssa. Nukettajien on tarkoitus olla osa huonetta, joten heidän puvustuksessaan samanvärisyys lavastuksen kanssa on toimiva ratkaisu. (Kuva 38.)



Kuva 39. Nuoruuspuku ja kissapuku

Kohtausten, jossa Tyttö tulee lavalle ensimmäisen kerran teininä ja seuraavan kohtauksen, jossa Kisu lohduttaa häntä ihmisen kokoisena, välissä oli vaate vaihto, kun toinen nukettajista käy laittamassa kissapuvun päälle. Tyttö laittaa sillä välillä ensimmäisen ketjun päälleen. Kissapuvun pukeminen vei aikaa ja sitä vaikeutti vetoketjuun ylettyminen. Vetoketjuun lisättiin tämän helpottamiseksi nauha, joka auttoi siihen tarttumisessa. (Kuva 39)



Kuva 40. Opiskelukohtaus

Seuraavissa kohtauksissa nukettajat ovat ottaneet pukujen päällimmäisen kerroksen pois. Näkyvässä on tummempi ja patinoidumpi kerros. Puvut ovat edelleen hyvin saman väriset kuin lavastus. (Kuva 42.) Opiskelukohtauksessa Tytöllä on nuoruuspuvun päällä villatakki. Villatakki on väriltään ruskea, joten se eroaa huoneen värimaailmasta. Tyttö on alkanut irtaantua lapsuuden kodistaan ja Kisusta. Lisäksi hänellä on päällään paljon ketjuja, jotka kuvaavat ongelmien kasaantumista. (Kuva 40.)



Kuva 41. Aikuisuus

Tytön aikuisuuspuvu oli toimiva ja sen värit erosivat tarpeeksi lavastuksesta saadakseen aikaan vaikutelman irtaantumisesta ja muutoksesta. Vain toinen

nukettajista oli enää lavalla kohtauksessa, jossa puvun viimeinen kerros on näkyvässä. Nukettajan puku repaleinen ja kulunut ja kuvasti ajan kulumista. (Kuva 41.)

6 ARVIINTI PUKUSUUNNITTELUPROSESSITA

Pukusuunnittelu prosessi eteni Gilletten mallin mukaisesti, palaten aina takaisin aikaisempiin vaiheisiin. **Sitoutuminen** oli ensimmäinen vaihe ja se tapahtui hyvissä ajoin ennen varsinaisen produktion alkua. Kiinnostavaan aiheeseen oli helppo tarttua ja ongelmat onnistuin kääntämään kiinnostaviksi haasteiksi. **Analysoiminen** alkoi aikataulun selvittämisellä ja suunnittelulla. Pukusuunnittelun lähtökohtien selvittäminen ja analysoiminen antoi hyvän pohjan prosessin etenemiselle. Käsikirjoituksen ja roolihahmojen analysoiminen tapahtui tiiviissä yhteistyössä koko työryhmän kanssa. Mielikuvia ja ideoita visualisoin moodboardien ja luonnostelun avulla. **Tutkimisvaiheessa** perehdyin vielä tarkemmin analysointivaiheessa määriteltyihin lähtökohtiin: tuotantokonsepti, kompositio, ikä teatteripuvustuksessa ja nukettajien puvustus. Olisin halunnut käyttää taustatutkimukseen enemmän aikaa, mutta työskentely harjoituksissa ja puvustossa vei suurimman osan ajastani. Avoin haastattelu produktion konseptista ja roolianalyseista auttoi syventämään työryhmän yhteistä näkemystä esityksestä. Luonnostelin ideoitani pukuihin monenlaisia tekniikoita käyttäen.

Haudontavaiheelle ei ollut paljon aikaa, koska produktion aikataulu oli niin lyhyt, ja pukuluonnokset valmistuivat vasta harjoituskauden aikana. Lyhyttä haudontaa seurasi **valintavaihe**, jossa esittelin luonnokset työryhmälle ja puvustolle. **Työstämisvaiheessa** tuli kiire ja osa asuista valmistui hyvin lähellä ensi-iltaa, joten pukuharjoituksille jäi turhan vähän aikaa. **Arviointi** tapahtui koko prosessin ajan. Pukuharjoitusten havainnointi oli osa arviointia. Mielestäni puvustuksesta tuli toimiva ja kiinnostava. Yhteistyö työryhmän ja puvuston kanssa onnistui hyvin. Oma aikatauluani olisin voinut suunnitella paremmin ja ajoittaa suunnittelun niin, että pukujen toteuttamiselle olisi ollut enemmän aikaa ne olisivat valmistuneet aikaisemmin. Jos pukuharjoituksille olisi ollut enemmän aikaa, olisi myös pukujen värimaailmaa voinut pohtia tarkemmin, jotta se ei olisi ollut niin yksityhteen lavastuksen kanssa. Aikaa oli myös

vaikea jakaa harjoituksissa olemisen ja puvustossa työskentelyn välille, koska harjoitusajat olivat samaan aikaan puvuston aukiolojen kanssa. Myös matkustaminen Kouvolasta Helsinkiin vei aikaa ja rajoitti läsnäolomahdollisuuksiani. Koska produktioaika oli lyhyt ja halusin tehdä analysointia vielä harjoituskauden aikana, ennen pukusuunnitelmien loppuun lyömistä, koen kuitenkin tehneeni aikataulutuksen suhteen parhaani.

7 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS

Pukusuunnitteluprosessia on tutkittu useita lähteitä käyttäen ja lähdekritiikki huomioiden. Käytin sekä suomalaista että kansainvälistä kirjallisuutta. Lähde-materiaali on alan ammattilaisten kirjoittamaa. Käännöskirjallisuuden ovat kääntäneet ammattilaiset, joten niitä voidaan pitää luotettavina. Käytin myös paljon englanninkielistä kirjallisuutta, joka vaati omatoimista kääntämistä. Luotan omaan kielitaitooni ja käytin tarvittaessa sanakirjoja kääntämisen apuna. Tarkastin myös epäselviksi jääneitä asioita suomenkielisistä lähteistä. Kirjallisuuden lisäksi käytin verkkolähteitä, jotka ovat ammattilaisten kirjoittamia. Useiden lähteiden käyttäminen ja niiden vertaileminen varmisti, että tieto on oikeaa. Uusimpia painoksia käyttämistäni kirjoista ei aina ollut saatavilla. Gilletten *Theatrical design and production* -teoksen seitsemäs painos, joka on vuodelta 2013, ei ole uusin painos, mutta esipuheen mukaan sen tiedot on päivitetty nykyaikaisen teknologian ja käytäntöjen mukaiseksi. Pukusuunnittelua käsittelevä kappale on uudistettu pukusuunnittelija Patrick Holtin avustuksella.

Myös tutkimusmenetelmissä, joissa aineistoa tuotetaan itse, on oltava kriittinen. Haastattelun heikkouksia ovat esimerkiksi vuorovaikutuksen ongelmat ja ymmärtämisvaikeudet. Voi käydä myös niin, että haastateltava ei halua puhua jostakin aiheesta tai haastattelija ei osaa suunnata kysymyksiä sopivasti. Hyvä haastattelija on hyvä kuuntelija, yhteistyökykyinen, luottamusta herättävä, taitava muodostamaan kysymyksiä ja johtamaan keskustelua eteenpäin. (Anttila 2006, 200.) Haastattelu tapahtui, kun olimme työskennelleet työryhmän kanssa jo sen verran pitkään, että keskusteleminen oli sujuvaa. Painotin ennen haastattelua, että se on enemminkin yhteinen keskustelu, jotta

tilanne tuntuisi luontevalta. Kysymysten muodostaminen ja keskustelun johtaminen eivät ole omia vahvuuksiani, mutta keskustelua syntyi silti aiheista hyvin. Esityksen konsepti ja roolianalyysit olivat aiheina myös hyvin tulkinnallisia, joten niin sanotusti vääriä vastauksia ei ollut. Riskinä oli silti asioiden väärin ymmärtäminen ja oma tulkinta haastateltavien vastauksista voi poiketa siitä, mitä he ovat tarkoittaneet. Havainnoin virhelähteenä on otettava huomioon, että havainnoitavat henkilöt saattavat muuttaa käytöstään tietäessään olevansa havainnoinnin kohteena. Siksi kannattaa varata aikaa tilanteeseen totutumiselle, ennen observoinnin tekemistä. (Anttila 2006, 195.) Aikaa tähän ei ollut juurikaan, vaan jouduin tekemään havainnointia heti harjoitusten alkessa. Jatkoin havainnoinnin tekemistä harjoituskauden läpi, enkä huomannut muutoksia havainnoimaani käytökseen. Laadullisen sisällönanalyysin luettavuutta lisää sen eri vaiheissa tehtyjen taulukoiden sisällyttäminen työhön, jolloin prosessi on lukijalle näkyvä.

8 JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO

Tutkimuskysymysten selvittämiseen tässä työssä käytettiin J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia, taustatutkimuksiin käytettiin dokumenttiaineistoa, kuten kirjallisuutta ja kuvamateriaalia, haastattelua, havainnointia, moodboardejä ja luonnoskirjaa käytettiin tukemaan Gilletten mallin vaiheita ja laadullista sisällönanalyysiä käytettiin kootun aineiston analysoimiseen. Gilletten malli toimi hyvänä pohjana suunnitteluprosessille ja auttoi jäsentelemään sitä vaiheisiin.

Päätutkimuskysymys oli *kuinka suunnitella ja toteuttaa visuaalisesti kiinnostava puvustuskokonaisuus nukketeatteriesitykseen Kisu*. Gilletten mallia seuraamalla pukusuunnitteluprosessia oli helppo suunnitella etukäteen. Sitoutuminen, joka on Gilletten mallin ensimmäinen vaihe, oli helppoa, sillä tutkimusaihe oli kiinnostava. Käsikirjoituksen analysoiminen ja roolianalyysin tekeminen oli tärkeä osa suunnitteluprosessia. Tuotantokonseptin selvittäminen yhdessä koko työryhmän kanssa ja roolianalyysin syventäminen ryhmähaastattelun avulla oli osa analysointivaihetta. Oman luovan työskentelyn tueksi etsin paljon kuvamateriaalia inspiraatioksi ja tunnelman visualisoimiseksi, ja tein näistä kuvista kollaaseja ja moodboardejä. Luonnosten tekeminen oli tärkeä

vaihe suunnittelutyössä. Alustavien ideoiden pohjalta oli helppo löytää pukuvarastosta vaatteita, jotka herättivät mielenkiintoa ja sopivat tunnelmiin. Työtämällä luonnosten ja löydettyjen vaatteiden pohjalta esityskuvia, suunnittelu-prosessi valmistui. Puvustuksen toteutus tapahtui yhdessä Teakin puvuston kanssa. Siihen kuului omalta osaltani valmiiden vaatteiden etsiminen pukuvarastosta ja kirpputoreilta, toetukseen valvominen, nukettajien pukujen pantiointi ja kissapuvun toteuttaminen. Tässä opinnäytetyössä on kuvattu puku-suunnitteluprosessia ja puvustuksen toteuttamista, ja tämän kuvauksen pohjalta löytyy vastaus tutkimuskysymyksen. Yhteenvetona, visuaalisesti kiinnostava puvustus syntyi Gilletten mallin vaiheiden ja muiden tutkimusmenetelmien avulla. Kisu-produktiossa tiivis yhteistyö koko työryhmän kanssa oli hyvin keskeistä, ja oli tärkeää ymmärtää yhteinen näkemys esityksen konseptista. Visuaalista kiinnostavuutta puvustukseen toivat kompositionaaliset piirteet ja puvustuksen yhteys lavastuksen ja valosuunnittelun kanssa. Nukketeatteriesityksen puvustaminen vaati perehtymistä nukketeatterin tekemiseen ja tutkimusta nukettajien puvustamisesta, jota käsitellään alempana omana tutkimuskysymyksenään.

Ensimmäinen alatutkimuskysymys oli: *miten puvustuksen avulla voidaan kuvastaa hahmon ikää*. Pukeutumista eri ikävaiheissa tukin työssäni teatteripuvustuksen kautta sekä sosiaalipsykologisesta näkökulmasta, käyttäen lähteinä kuvamateriaali ja kirjallisuutta. Lähdeaineiston pohjalta tein laadullisen sisällönanalyysi. Lapsuuden kohdalla analyysissä tulivat esille vartalon muuttaminen lapsekkaammaksi vaatteiden avulla sekä lapsekkaan olemuksen luominen. Nuoruutta ikävaiheena tutkin sosiaalipsykologisesta näkökulmasta ja siinä korostui identiteetin rakentaminen. Aikuisuutta puvustuksessa kuvasti hahmon irtaantuminen lapsuuden huoneesta ja sen värimaailmasta. Jotta Tyttö säilyisi tunnistettavana esityksen läpi, pyrin pitämään muuttuvissa puvuissa jotain jatkuvuutta.

Toinen alatutkimuskysymys oli: *miten tuoda nukettajat osaksi esitystä puvustuksen avulla?* Työssä tutkittiin nukettajien puvustusta kirjallisista lähteistä ja kuvamateriaalista. Laadullinen sisällönanalyysi auttoi lähdemateriaalin tulkitsemisessä. Yhdennäköisyys nukkeen ja yhden näköisyys lavastukseen, sekä tarkoitus häivyttää nukettajat muulla keinolla kuin mustalla puvustuksella. Nu-

kettajien puvuista tuli värimaailmaltaan yhteneväiset lavastuksen kanssa. Puvustus teki nukettajista osan esityksen maailmaa ja puvuissa tapahtuva muutos kuvasti kiinnostavasti ajan kulua.

Tavoitteena oli luoda visuaalisesti kiinnostava puvustus nukketeatteriesitykseen. Puvustuksesta tuli yhtenäinen kokonaisuus lavastuksen ja valosuunnittelun kanssa ja se kuvasti onnistuneesti esityksen tunnelmaa. Tytön puvut kuvastivat hahmon muuttuvaa ikää. Nukettajien puvuista tuli toimivat ja ne yhdistivät nukettajat esityksen visuaaliseen kokonaisuuteen. Visuaalista kiinnostavuutta puvustuskokonaisuuteen toivat yksityiskohdat, materiaalivalinnat ja värimaailman yhtenäisyys lavastuksen ja valojen kanssa.

9 POHDINTA

Opinnäytetyö prosessi oli todella opettavainen ja antoisa. Kirjallisen osuuden ja taustatutkimusten tekeminen samanaikaisesti produktiivisen osuuden kanssa oli haasteellista ja paljon tutkimustyötä jäi tehtäväksi produktiivisen osuuden valmistumisen jälkeen.

Produktion aikana opin paljon pukusuunnittelijan työstä ja yhteistyöstä teatteriproduktiossa. Ilman ohjaajaa työskenteleminen toi omat haasteensa, se antoi suunnittelutyöhön paljon vapautta, mutta myös vastuuta. Tiivis yhteistyö koko työryhmän kanssa ja osallistuminen tuotannossa myös dramaturgiseen puoleen avasi uusia näkökulmia suunnittelutyöhön. Minulle oli uutta tehdä pukusuunnittelua niin, että sen toteutuksesta vastasi joku muu kuin minä. Yhteistyö puvuston kanssa opetti kommunikointia omien suunnitelmien ja ideoiden suhteen.

Koen löytäneeni vastaukset kaikkiin tutkimuskysymyksiin ja onnistuneeni tavoitteissani. Opinnäytetyössäni olen onnistunut kuvaamaan suunnitteluprosessiani ja siihen liittyvää taustatutkimusta. Kokonaisuudessaan olen tyytyväinen puvustukseen ja työprosessiin, vaikka kehittämisen varaakin jäi. Uskon, että opinnäytetyössä tekemistäni havainnoista huomioista voi olla apua muille pukusuunnittelijoille.

LÄHTEET

- Anttila, P. 1998. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/#top> [viitattu: 10.8.2022].
- Anttila, P. 2006. Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen. 2. painos. Hamina: Akatiimi Oy.
- Bicât, T. 2007. Puppets and performing objects: a practical guide. Ramsbury: Crowood.
- Currel, D. 1987. The Complete Book of Puppet Theatre. NJ: Barnes and Noble.
- Designarkisto. 2016. Opas muotoilukasvatukseen tehtäviin. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://docplayer.fi/26678972-Opas-muotoilukasvatukseen-tehtaviin.html> [viitattu 10.8.2022].
- Gillette, M. 2013. Theatrical design and production: an introduction to scene design and construction, lighting, sound, costume, and makeup. 7. painos. New York: The McGraw-Hill Companies Inc.
- Gradova, K. Gutina, E. 1987. Teatteripuku. Ensimmäinen osa. Naisen puku. 1–2 painos. Helsinki: Valtion painatuskeskus.
- Hester, J. 2006. Understanding and researching scripts: A Practical Guide. Ramsbury, Marlborough: Thecrowood Press Ltd.
- Holt, M. 1993. Costume and make-up. Uudistettu painos. London: Phaidon.
- Kaiser, S. 1998. The social psychology of clothing: symbolic appearances in context. 2. painos. New York: Fairchild Publications.
- Kokkonen, S. 1982. Nukketeatteri elää. Helsinki: Kirjastopalvelut Oy.
- Koskenniemi, P. 2007. Osallistava teatteri, devising ja muita merkillisyyksiä. Vantaa: Opintokeskus Kansalaisfoorumi.
- Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy. 2021. Kielitoimiston sanakirja. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://www.kielitoimistonanakirja.fi> [viitattu 12.8.2022].
- Jackson, S. 1998. More Costumes for the Stage. 2. painos. Lontoo: Herbert press.
- Juhila, K. 2021. Koodaaminen. Teoksessa Vuori, J (toim.). Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Saatavissa: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/koodaaminen/> [viitattu 20.8.2022].

- Lintunen, M. 2009. Itsenäinen taidemuoto - suomalaisen nukketeatterin juurilla. Teoksessa Peltonen, L. Tawast, M. Nukketeatteria suomalaisilla näyttämöillä. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Numminen, K. 2010. Tekstin ja esityksen suhde nykyteatterissa. Teoksessa Ruuskanen, A (toim.). Nykyteatterikirja: 2000-luvun alun uusi skene. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Ruohonen, S. 2001. Nuorten pukeutuminen: erottautumista, elämyksiä, harjontaa. Väitöskirja. Joensuu: Joensuu University Press.
- Räisä, H. 2009. Nasty Puppet: nukketeatteritekniikoita. Helsinki: Johnny Kniga Kustannus.
- Sippel, K. 2021. Mikä kehonkuva? Tampere: Syömishäiriöliitto. Blogiteksti. Saatavissa: <https://syomishairioliitto.fi/blogi/mika-kehonkuva> [viitattu 13.10.2022].
- Thorne, G. 2001. Designing stage costumes: a practical guide. Ramsbury: Crowood Press.
- Tuomi, J. Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Tammi.
- Vuori, J. 2021. Laadullinen sisällönanalyysi. Teoksessa Vuori, J (toim.). Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaristo. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetaelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallonanalyysi/> [viitattu 19.8.2022].
- Väisänen, A. 2022. Kisu-näytelmäteksti. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu. Saatavissa: <https://www.uniarts.fi/tapahtumat/kisu/> [viitattu 21.10.2022].
- Ylönen, H. & Häkkinen, R. 2005. Vaatetusalan ammattitekniikan käsikirja. 2.–5. painos. Helsinki: Otava.

KUVALUETTELO

Kaikki kuvat ovat Siiri Kilpiän (2022) ottamia, ellei toisin mainita.

Kuva 1. Käsitekartta

Kuva 2. Viitekehys

Kuva 3. Suunnitteluprosessin vaiheet

Kuva 4. Esimerkki luokittelusta (Tuomi & Sarajärvi 2018)

Kuva 5. Tunnelmia-moodboard

Kuva 6. Ote lakanasta (Väisänen 2022)

Kuva 7. Lapsuusmoodboard

Kuva 8. Nuoruus-moodboard

Kuva 9. Opiskelumoodboard

Kuva 10. Aikuisuusmoodboard

Kuva 11. Materiaali-moodboard

Kuva 12. Väripaletit puvusta, valosta ja tilasta (Kilpiä, Vedenpää & Väisänen 2022)

Kuva 13. Kohtauksittain etenevä värikartta.

Kuva 14. Kollaasi: lapsuus teatteripuvustuksessa

Kuva 15. Kuvakollaasi lastenvaatteista 90-luvulta

Kuva 16. Nukettajien pukuja

Kuva 17. Avoimen haastattelun jäsentely, konsepti.

Kuva 18. Nukettajat opettelevat käsittelemään nukkea

Kuva 19. Näyttelijä kokeilee näyttelemistä nuken kanssa.

Kuva 20. Kuvia harjoituksista

Kuva 21. Mielikuvaluonnoksia

Kuva 22. Lapsuusluonnoksia

Kuva 23. Nuoruusluonnoksia

Kuva 24. Läskipukuluonnoksia

Kuva 25. Aikuisuusluonnokset

Kuva 26. Nukettajien pukuluonnoksia

Kuva 27. Kissapuvun luonnos

Kuva 28. Lapsuusesityskuvat

Kuva 29. Nuoruus- ja aikuisuusesityskuvat

Kuva 30. Nuoruuspuvun toteutus

Kuva 31. Nukettajien pukujen kokoamista nuken päälle

Kuva 32. Nukettajien sovitus

Kuva 33. Nukettajien paidat ennen ja jälkeen patinoinnin

Kuva 34. Kissapuvun tasokuvat

Kuva 35. Kissapuku sovituksessa ja valmiina

Kuva 36. Luonnoksia

Kuva 37. Ketjupuvun kokeilu

Kuva 38. Kohtaus 1. Lapsuus

Kuva 39. Nuoruuspuku ja kissapuku

Kuva 40. Opiskelukohtaus

Kuva 41. Aikuisuus

TAULUKKOLUETTELO

Taulukko 1. Aikataulu

Taulukko 2. Aineiston luokittelu, lapsuus puvustuksessa

Taulukko 3. Aineiston luokittelu, nuoruus ja aikuisuus pukeutumisessa

Taulukko 4. Haastatteluaineiston luokittelu

Taulukko 5. Haastattelunaineiston yhdistäminen

Taulukko 6. Luokittelu haastattelun sisällöstä

Aineiston tiivistys

Alkuperäinen ilmaisu	Tiivistys
<p>Mikkelin Teatterin <i>Liisa Ihmemaassa</i>, pukusuunnittelu Tarja Kopperi. Liisan pukuun kuuluu hyvin väljät haalarit ja paita. Etukappaleessa on laskoksia, joilla on lisätty väljyyttä. Väljä ja suoralinjainen vaate peittää naisellisia muotoja ja saa näyttelijän näyttämään enemmän lapselta. (Kuva 16 A.)</p> <p><i>Tiltu ja Lettu ja leikkimökin asukas</i>, pukusuunnittelu Riikka Manni. Vaatteet ovat väljä ja suoralinjaisia. (Kuva 16 B.)</p>	<p>Väljyydellä ja suorilla linjoilla pystytään peittämään naisellisia muotoja.</p>
<p>Laskettu haaralinja korostaa keskivartaloa ja puolisääreen yltävät lahkeet saavat jalat näyttämään lyhyemmiltä, mikä myös tekee vartalosta lapsekkaamman (kuva 16 A).</p>	<p>Vaateen mittasuhteita muuttamalla voidaan vääristää vartalon mittasuhteita.</p>
<p>Lettikampaus tuo lapsekkuutta (kuva 16 A).</p> <p>Letti- ja saporokampaukset, pinnit ja koristeet hiuksissa tekevät hahmoista lapsekkaita (kuva 16 B).</p>	<p>Lapsekas kampaus.</p>
<p>Vaatteiden värikkyys ja kukkakuviot (kuva 16 B.)</p>	<p>Värit ja kuviot</p>
<p>”Suorakaiteiset siluetit ovat olleet käytössä useimmiten silloin, kun vartalon muodot on pitänyt peittää tai muoti on keinotekoisesti tehnyt naisvartalosta miehekkään” (Gradova & Gutina 1987, 17)</p>	<p>Suorakaiteinen siluetti peittää vartalon muotoja.</p>

Aineiston tiivistys

Alkuperäinen ilmaisu	Tiivistys
<p>”Nuoruus voidaan nähdä välivaiheena lapsuudesta aikuisuuteen siirryttäessä” (Ruohonen 2001, 49).</p> <p>”Pukeutuessaan nuori rakentaa identiteettiään. Kehitysteorioiden mukaan identiteetin luomisessa ja säilymisessä on kyse oman minäkäsityksen jatkuvuudesta eri tilanteissa ja ihmisen eri kehitysvaiheissa. E.H Eriksonilla (1959) identiteetin käsite perustuu psykoanalyttiseen teoriaan. Siinä persoonallisuus kehittyy vaihtelevien psykososiaalisten kriisien kautta lapsuudessa ja nuoruudessa. Jokaisessa ihmisen kehitysvaiheessa peruskysymys on, miten hän kokee itsensä suhteessa ulkoiseen ja sisäiseen maailmaan. Lapsuudessa on pyrkimys autonomiaan ja syyllisydentunne, jos tämä pyrkimys estyy. Nuoruudessa kehitykseen liittyvät kriisit aiheuttavat jännitystä identiteetin ja roolien yhteen sovittamisessa. Eriksonille identiteetti on eri kehitysvaiheiden kautta saatujen kokemusten synteesi.” (Ruohonen 2001, 50–51.)</p> <p>”Vaatteiden värillä, muodolla ja symboliikalla on suuri merkitys nuorten naisten identiteetin työstämisessä ja elämäntyylin muodostuksessa. Pukeutuminen merkitsee heille tasapainoilua persoonallisuutensa esiintuomisessa, ryhmän normien ja muotiteollisuuden trendien seuraamisessa. Elämänolosuhteet, kasvatus ja koulutus ovat jättäneet jälkensä tutkittavien ulkoiseen olemukseen ja pukeutumisoloihin.” (Jacobson 1994, Ruohonen 2001, 53, mukaan.)</p>	<p>Nuoruus voidaan nähdä välivaiheena lapsuuden ja aikuisuuden välillä. Pukeutuminen on nuorelle osa identiteetin rakentamista. Identiteetin rakentamisessa on kyse minäkäsityksen jatkuvuudesta. Vaatteiden värillä, muodolla ja symboliikalla on suuri merkitys nuorten naisten identiteetin työstämisessä ja elämäntyylin muodostuksessa. Pukeutuminen on tasapainoilua persoonallisuuden esiintuomisen, ryhmän normien ja muotiteollisuuden trendien seuraamisen välillä. Elämänolosuhteet, kasvatus ja koulutus näkyvät ulkoisessa olemuksessa ja pukeutumisvalinnoissa.</p> <p>Habitus on identiteetin syvin kerros, joka säilyy läpi elämän.</p> <p>Aikuisuudessa arvot määräytyvät enemmän omien periaatteiden kautta</p> <p>Ensisijaisessa sosialisatiossa vakiintuu perustavanlaatuisen käsitys itsestä. Toissijaisessa sosialisatiossa kehittyy kyky pitää yllä ja tarkentaa omaa minäkäsitystä. Sosialisatioprosessi ei ole koskaan täysin valmis. Minäkuva muuttuu itsetutkinnan ja kulttuuristen muutosten myötä.</p> <p>Minäkäsityksen myötä kehittyi itsetunto. Itsetunnolla on yhteys pukeutumiseen ja ulkonäköön</p> <p>Identiteetti on joukko piirteitä, jotka määrittävät käsityksen itsestä</p>
<p>”Syvin kerros, mitä Bourdieu kutsuu habitukseksi, on kaikkein vaikeimmin muutettavissa, eli se on se jokin, mikä meissä säilyy läpi elämän ja mistä olemme tunnistettavissa pitkienkin aikojen päästä” (Ruohonen 2001, 52).</p>	
<p>Nuoreen aikuisuuteen mennessä arvot määräytyvät enemmän itse valittujen periaatteiden kautta, vaikkakin yleistyneet toiset ovat edelleen tärkeitä, etenkin joissain yhteyksissä (Kaiser 1998, 164).</p> <p>Sosialisatio on prosessi, jossa ihminen sopeutuu yhteiskunnan ja yhteisön normeihin ja arvoihin. Ensisijaisessa sosialisatiossa vakiintuu perustavanlaatuisen käsitys itsestä. (Kaiser 1998, 154.) Toissijaisessa sosialisatiossa kehittyy kyky pitää yllä ja tarkentaa omaa minäkäsitystä (Berger ja Luckmann 1966, Kaiser 1998, 155, mukaan). Sosialisatioprosessi ei ole koskaan täysin valmis. Kun minäkäsitys on hankittu, jatkamme sen arviointia sosiaalisissa ja kulttuurisissa yhteyksissä. Minäkuva muuttuu itsetutkinnan ja kulttuuristen muutosten myötä. Kolme lähdetä itsearviointiin ovat: muiden palaute, henkilökohtainen vertailu muihin ja itsehavainnointi. (Kaiser 1998, 164.)</p> <p>Kun olemme kehittäneet vähintään puolipysyvän käsityksen itsestämme, meillä on tapana muodostaa itsetunto, johon sisältyy käsitys omanarvontunnosta. Tutkimukset osoittavat, että itsetunnolla on yhteys pukeutumiseen ja ulkonäköön, mutta voi olla vaikea arvioida, onko itsetunto syy vai seuraus ulkonäköön ja haluun hallita omaa ulkonäköä. (Kaiser 1998, 174.)</p>	

Identiteetti on joukko piirteitä, jotka määrittävät käsityksen itsestä. Vaikka minäkäsityksiä on vain yksi, identiteettejä voi olla tilanteesta riippuen useita.

Aineiston tiivistys

Alkuperäinen sisältö	Tiivistys
Puvun väri on lähellä nukken väriä, mutta materiaali on himmeämpi. (Bicât 2007, 106)	Puku on nukken värinen mutta himmeämpi.
Jos nukettajalla on samanlainen asu kuin nukella, tulee hänestä osa toimintaa ja hän tulee katsojan huomaamaksi. (Bicât 2007, 110.)	Puku on sama kuin nukella.
Nukettajien puvut voisivat olla keskenään samanlaisia, jolloin ne sulautuvat toisiinsa ja häivytyvät (Väisänen 2022).	Nukettajien puvut ovat keskenään samanlaiset.
Puvussa on samoja värejä kuin nukessa, samantyyppisyyttä on luotu myös muodoilla ja materiaalilla. Hihojen kangas on kevyt ja hihat on muotoiltu muistuttamaan nukken siipiä (kuva 21)	Puvun väri ja muotokieli samaa kuin nukella.
Kuvakollaasin ensimmäisessä kuvassa on samaa väriä kuin nukessa, mutta siinä on myös viitteitä ympäristöstä. Enimmäkseen valkoinen ja harmaa, hiha on ruskeaa ja vihreää, muistuttaa muodoltaan kasvillisuutta (kuva 21).	Nukken värinen puku, jossa on myös ympäristön väriä.
Kuvakollaasin toisessa kuvassa puku on musta, mutta nukettajan maskeeraus muistuttaa haikaranukan pään kuviointia (kuva 21).	Musta puku ja nukkea muistuttava maskeeraus.
Kolmannessa kuvassa alhaalla puku on vihreä, kuten lavastuksen kasvillisuus (kuva 21).	Puku on lavastuksen värinen.
Oikean yläreunan kuvassa nukettajan puku on samanvärinen kuin seepranukke, valkoinen, jossa on tummia raitoja.	Puku on saman värinen kuin nukke
Oikeassa alalaidassa nukettajan puku on samanvärinen kuin nukke, kokonaan valkoinen.	
Hihat eivät saa olla nukettamisen tiellä, niissä on hyvä olla rannekkeet (Bicât 2007, 110) Asuissa pitää pystyä liikkumaan (Bicât 2007, 61)	Puvun hyvä liikkuvuus, hihat käytännölliset, eivät nukettamisen tiellä.

Aineiston luokittelu

Tiivistys	Alaluokka	Yläluokka
<p>Nuken värinen mutta himmeämpi</p> <p>Puku sama kuin nukella</p> <p>Väri ja muotokieli samaa kuin nukella</p> <p>Musta puku, nukkea muistuttava maskeeraus</p>	<p>Nuken kaltaiset puvut</p>	<p>Puvun ulkonäkö</p>
<p>Keskenään samanlaiset puvut</p> <p>Musta puku, nukkea muistuttava maskeeraus</p>	<p>Nukettajan häivyttäminen</p>	
<p>Nukenvärinen puku, jossa on myös ympäristön väriä</p>	<p>Lavastuksen kaltaiset puvut</p>	
<p>Puvun hyvä liikkuvuus, hihat käytännölliset, eivät nukettamisen tiellä.</p>		<p>Puvun toiminnallisuus</p>

Aineiston tiivistys

Alkuperäinen ilmaisu	Tiivistys
<p>”Lemmikin omistajana miettii usein, millä oikeutuksella pidämme lemmikkejä ja millainen suhteemme lemmikkiin on. Näytelmä kuvaa, mitä tapahtuu, kun kommunikointi epäonnistuu tai jää vajaaksi, ja asioita ei nähdä eläimen perspektiivistä. Myös elottoman tuominen eläväksi nukuttamisen avulla on kiinnostavaa. Eläimissä halutaan nähdä paljon inhimillisyyttä.” (Vedenpää 2022.)</p>	<p>Teemana on lemmikinomistajan suhde lemmikkiin ja kuvaus lemmikin kanssa kommunikoinnin epäonnistumisesta, sekä Inhimillisyyden näkeminen eläimissä.</p> <p>Elottoman tuominen eläväksi nukuttamisen avulla.</p>
<p>”Kiinnostaa ihmisen ja eläimen välinen suhde ja sen epätasa-arvoisuus. Naiivi käsitys suhteen tasa-arvoisuudesta, ja että voi sanoa lemmikkiä parhaaksi ystäväksi. Elottomuus/elollisuus hienoa, yksi iso lähtökohta.” (Väisänen 2022.)</p>	<p>Ihmisen ja eläimen välinen suhde ja sen epätasa-arvoisuus.</p> <p>Elottomuus/elollisuus isona lähtökohtana.</p>
<p>”Lähtökohtana oli turvattomuuden kokemuksen tilallistaminen ja visualisoiminen, epämääräisen tunnekokemuksen konkretisoiminen. Olen keskittynyt Tytön kasvutarinassa enemmän ihmisen ja eläimen suhteen muutokseen.” (Väisänen 2022.)</p>	<p>Turvattomuuden kokemuksen tilallistaminen ja visualisoiminen, tunnekokemuksen konkretisoiminen.</p> <p>Ihmisen ja eläimen suhteen muuttuminen kasvutarinassa.</p>

Haastatteluaineiston tiivistys

Alkuperäinen ilmaisu	Tiivistys
<p>"Vaikea kuvailla yksittäisillä sanoilla, kun Tyttö muuttuu paljon tarinan aikana, erilainen lapsena, erilainen teininä ja aikuisena.</p> <p>Maja menee rikki lapsena, onko huoleton vai onko jo jotain selaista...</p> <p>Onko Kisu se jolle se purkaa asioita, vai purkaako leikin kautta itselleen.</p> <p>Monesti on joku tosi vakava juttu, lapsi ei välttämättä puhu siitä muuten, mutta saattaa leikissä huolettomasti käydä läpi tosi vakavia asioita. Kertooko tarinaa leikin kautta." (Porspakka)</p> <p>"Lapsena estottomampi, hyväntahtoinen, esim. kun ei se ajattele, että isä söi sen pullan, teininä siitä tulee jotenkin, huomaa että maailma ei olekaan niin kiva paikka." (Porspakka)</p> <p>"Mietin kirjoittaessa, millaisia kokemuksia ja temperamentteja lapsilla on." (Väisänen)</p> <p>"Onko tarinassa (varjoteatterissa) tai leikissä jotain, esim. maanjäristys, mikä rikkoo majan. Kenelle asiat tapahtuu, Tytölle vai jollekin muulle." (Vedenpää)</p> <p>"Miten hautajaiskohtauksessa lapsi näyttää negatiivisia tunteita?" (Väisänen)</p> <p>"Lapsi on yleensä tosi elinvoimainen ja elämän haluinen, siksi ne paraneekin nopeasti ja toipuu esim. leikkauksesta. Jonkun kuolema on omasta elämästä tosi kaukana hyvinvoivalle lapselle." (Porspakka)</p> <p>"Olen lapsuuteen perehtynyt traumateorioiden kautta" (Väisänen)</p> <p>"Jos se on rauhallisempi tai sisäänpäin kääntynyt, eikä osaa käsitellä tai ilmaista tunteita ja rikkoo sen takia majan. Ehkä se on yksinäinen jo lapsena." (Porspakka)</p> <p>"Nähdään kuitenkin vain omassa huoneessa Kisun kanssa (ei millainen on muualla)." (Porspakka)</p> <p>"Kamppailua hänellä on paljon, teini-iässä ja lapsenakin. Kasvukipuja. Onhan tuo iso aihe tuo syömishäiriö ja kehonkuvan häiriintyminen, aina ajankohtainen aihe. Kamppailua itsensä kanssa, helposti vääristyy oma mieli, jostainhan se lähtee, toi että, vaikka joku syömishäiriökin. Kyllähän se (Tytty) aikuisuudessa vapautuu siitä kaikesta taakasta, kun maja onnistuu. Sanoo että jäädäänkö tänne, mutta sitten Kisu kuolee. Se on joku aikakauden loppu. Ja mitä se merkitsee sille Tytölle." (Porspakka)</p> <p>"Mietin tota syömishäiriö keskustelua, aiheeseen perehtyneenä, syömishäiriö, joka alkaa jo lapsuudessa verrattuna sellaiseen, joka alkaa aikuisuudessa, mistä se tulee. Missä vaiheessa se lähtee, onhan siellä se pulla ja mäkkäri. Jos se alkaa lapsuudesta, se on enemmän, liittyy vahvasti kiintymyssuhteisiin, se on usein aika kiintymyssuhteisiin ja kehityksellisiin asioihin liittyvää, se on ilmaisua</p>	<p>Tyttö muuttuu tarinan aikana. Onko hänellä jotain huolia jo lapsena? Purkaako tunteita Kisulle, vai itselleen. Lapset käsittelevät vakaviakin asioita huolettomasti leikeissään. Kertooko Tyttö tarinan leikin kautta?</p> <p>Lapsena Tyttö on estottomampi ja hyväntahtoinen. Teininä huomaa, että maailma ei olekaan niin mukava.</p> <p>Käsitellään lapsen kokemuksia ja sitä, miten lapsi käsittelee ja ilmaisee negatiivisia tunteita leikissä ja oikeassa elämässä. Lapselle jonkun kuolema on kaukana omasta elämästä. Lapsuuden käsittely traumateorioiden kautta.</p> <p>Jos Tyttö on jo lapsena rauhallinen ja sisäänpäin kääntynyt, hän ei välttämättä osaa käsitellä tunteitaan. Ehkä hän on yksinäinen jo lapsena. Tyttö nähdään kuitenkin vain omassa huoneessaan Kisun kanssa.</p> <p>Tytöllä on lapsena ja nuorena paljon kamppailua itsensä kanssa ja kasvukipuja. Käsitellään syömishäiriötä ja kehonkuvan vääristymistä, onko tämä alkanut Tytöllä jo lapsuudessa vai vasta vanhempana? Lapsuudessa on jo viittauksia ruokaan. Pulla oli jotain, mitä luvattiin, mutta vietiin pois. Pulla oli enemmän kuin pulla, koska se oli mummon tekemä ja nyt mummo on kuollut. Korvaako Tyttö sitä myöhemmin syömisellä? Aikuisena tyttö vapautuu kaikesta taakasta, mutta sitten Kisu kuolee. Kisun kuolema on aikakauden loppu, mutta mitä se merkitsee Tytölle?</p>

<p>jostain vaikeasta. Teini-iässä se kumpuaa sieltä lapsuudesta. Aikuisena voi liittyä aikuisuuden haasteisiin tai tulla lapsuuden traumoista. Lapsena alkanut syömishäiriö vaatii pidemmän hoitopolun, kuin esim. muutaman kuukauden terapian.” (Väisänen)</p> <p>”Pullasata: Jotain kielletään, oli luvattu mutta viedään pois.” (Vedenpää)</p> <p>”Enemmän kuin pulla, kun se oli mummon tekemä, eikä sitä enää saa, kun se (mummo) on kuollut. Tuli mieleen, että korvaa sitä sitten myöhemmin syömisellä.” (Porspakka)</p>	
<p>”Mietin että onko syömishäiriö läsnä aikuisuudessa ja näkykö se jotenkin?” (Porspakka)</p> <p>”Vaatteiden väljyys voisi kuvata sitä(syömishäiriön läsnäoloa)?” (Väisänen)</p> <p>”Onko se käsitelty jo luopumista, kun Kisu kuolee, niin se on käsitelty sen mummon kuoleman. Että pääsee vihdoin yli siitä.” (Vedenpää)</p> <p>”Onko päässyt yli kaikista ongelmista. Olisi kiinnostavampaa, jos sillä olisi vielä jotain. Jos se ei ole päässyt yli niistä, niin mitä se tarkoittaa, kun kissa kuolee. Kun sitten se vaan kuolee. Mutta onko sitten muita tapoja käsitellä niitä(ongelmia), kuin se kissa. Olisi outoa, jos ne kaikki ongelmat on ratkennut, kun ei kerrota mitä ne oli tai miten ne ratkesi.”</p> <p>”Kirjoitin Kisun kuoleman, kun en halua, että kaikki on hyvin lopuksi. Voidaanko päättää, että ei tähdätä onnelliseen loppuun?” (Väisänen)</p> <p>”Kiinnostaa elämänmakuinen loppu. Tarvitseeko sen olla jotain onnellista tai onnetonta.”</p> <p>”Kaikki on ollut tosi realistista, kontrasti on mielenkiintoinen, jos loppu onkin tosi onnellinen tai kuvitteellinen.”</p> <p>”Kuinka realistista se on, vai onko sielläkin jotain sellaista kuviteltua ja fantastista, vai onko kiinnittynyt todellisuuteen. Myös jos se on kuvitellut puhuvansa kissalle, vaikka se on jo kuollut, voi olla vähän antiklimaksista, kun se kuolee.”</p>	<p>Ovatko syömishäiriö ja muut Tytön ongelmat läsnä vielä aikuisuudessa, vai onko hän päässyt yli niistä? Onko hän käsitellyt luopumista ja päässyt yli mummon kuolemasta, kun Kisu kuolee? Onko hänellä muita tapoja käsitellä ongelmiaan, kuin Kisu? Olisi outoa, jos kaikki, ongelmat olisivat vain ratkenneet. Ei ehkä haluta, että kaikki on onnellista lopussa. Toisaalta onnellinen tai kuvitteellinen loppu olisi iso kontrasti tarinan realismille.</p>

Haastatteluaineiston luokittelu

Tiivistys	Alaluokat	Yläluokat
<p>Tyttö muuttuu tarinan aikana. Onko hänellä jotain huolia jo lapsena? Purkaako tunteita Kisulle, vai itselleen. Lapset käsittelevät vakaviakin asioita huolettomasti leikeissään. Kertooko Tyttö tarinan leikin kautta? Lapsena Tyttö on estottomampi ja hyväntahtoinen. Teininä huomaa, että maailma ei olekaan niin mukava.</p> <p>Käsitellään lapsen kokemuksia ja sitä, miten lapsi käsittelee ja ilmaisee negatiivisia tunteita leikissä ja oikeassa elämässä. Lapselle jonkun kuolema on kaukana omasta elämästä. Lapsuuden käsittely traumateorioiden kautta.</p> <p>Jos Tyttö on jo lapsena rauhallinen ja sisäänpäin kääntynyt, hän ei välttämättä osaa käsitellä tunteitaan. Ehkä hän on yksinäinen jo lapsena. Tyttö nähdään kuitenkin vain omassa huoneessaan Kisun kanssa.</p>	<p>Huolien ja tunteiden käsittely lapsena</p> <p>Tytön ja Kisun suhde lapsuudessa</p> <p>Estottomuus ja hyväntahtoisuus lapsena</p>	<p>Tytön ja Kisun suhde</p> <p>Tytön ongelmat ja kamppailu itsensä kanssa</p> <p>Tytön hahmo</p>
<p>Tytöllä on lapsena ja nuorena paljon kamppailua itsensä kanssa ja kasvukipuja. Käsitellään syömishäiriötä ja kehonkuvan vääristymistä, onko tämä alkanut Tytöllä jo lapsuudessa vai vasta vanhempana? Lapsuudessa on jo viittauksia ruokaan. Pulla oli jostain, mitä luvattiin, mutta vietiin pois. Pulla oli enemmän kuin pulla, koska se oli mummon tekemä ja nyt mummo on kuollut. Korvaako Tyttö sitä myöhemmin syömisellä? Aikuisena tyttö vapautuu kaikesta taakasta, mutta sitten Kisu kuolee. Kisun kuolema on aikakauden loppu, mutta mitä se merkitsee Tytölle?</p>	<p>Ongelmat ja kamppailu nuorena</p> <p>Syömishäiriö ja kehonkuvan vääristyminen</p> <p>Tytön ja Kisun suhde aikuisuudessa</p>	
<p>Ovatko syömishäiriö ja muut Tytön ongelmat läsnä vielä aikuisuudessa, vai onko hän päässyt yli niistä? Onko hän käsitellyt luopumista ja päässyt yli mummon kuolemasta, kun Kisu kuolee? Onko hänellä muita tapoja käsitellä ongelmiaan, kuin Kisu? Olisi outoa, jos kakki, ongelmat olisivat vain ratkenneet. Ei ehkä haluta, että kaikki on onnellista loppussa. Toisaalta onnellinen tai kuvitteellinen loppu olisi iso kontrasti tarinan realismille.</p>	<p>Syömishäiriö</p> <p>Ongelmat aikuisuudessa</p> <p>Onko loppu onnellinen?</p>	
<p>Tytön pysyvään olemukseen kuuluu rauhallisuus, sisäänpäin kääntyneisyys, introvertius, haikeus ja surullisuus. Hänessä on samaa koko ajan, hieman erilainen teininä, mutta palaa aikuisena samanlaiseksi kuin lapsena. Lapsuudessa on toivoa, nuoruudessa kamppailua, aikuisuudessa taas toivoa. Vaihtelee aktiivisuuden ja passiivisuuden välillä.</p>	<p>Tytön pysyvä olemus</p>	

Haastatteluaineiston tiivistys

Alkuperäinen ilmaisu	Tiivistys
<p>"Tarinassa on myös eläimen ja eläimen välinen yhteys, Kisu katsoo lintuja ikkunasta. Haluaako se tappaa niitä? Luonnossahan se on ihan luonnollista."</p> <p>"Välittääkö kissa oikeasti omistajastaan? Kissat syö kuolleen omistajansa." (Vedenpää)</p>	<p>Käsitellään eläimen suhdetta eläimeen ja kissan suhdetta omistajansa. Välittääkö kissa omistajastaan?</p> <p>Kisussa on paljon puolia, osaa olla ylimielinen ja välinpitämätön, toisaalta osaa antaa turvaa ja rakkautta.</p>
<p>"Siinä on loppujen lopuksi paljon puolia. Kissat on aina vähän mysteerejä, aina paljastuu uusia puolia, osaa olla ylimielinen ja välinpitämätön, osaa myös antaa turvaa ja rakkautta tarvittaessa." (Rita)</p> <p>"Stereotyyppisen kissamainen, ei kaipaa seuraa, tekee sen omaa juttua, kyllä se reagoi, kun on jotain ja huomaa, jos on surullinen. Onko ne (Kisu ja Tyttö) samanlaisia, introverteja, hahmoina."</p> <p>"Kisu ikkunalla kohtauksessa, kun Tyttö kysyy "eiks sua turhauta tommanen?", onkse vaan se, että se (Tyttö) peilaa kun ihminen on turhautunut, eikä kissaa oikeasti turhauta."</p> <p>"Onko ne valjaat oikeaa ja toivottua käyttäytymistä. Jotain mitä tyttö näkee itsessään, oikeanlaisena olemista, peilaa omaa kriisiään kissaan. "Eiks sua turhauta tommonen", viittaa sen (Tytön) omaan elämään."</p> <p>"Aika monessa kohtauksessa Kisun käytös peilaa Tyttöä. Kun Tyttö sanoo: "No miltä vittu näyttää?" Kisu sanoo: "No en mä vittu tiiä". Että kuinka paljon se on sen tytön omaa persoonaa Kisussa."</p> <p>"Perus kissa. Leikkii ku tahtoo. Makaa kun tahtoo. Laiskottelee." (Porspakka)</p>	<p>Kisu on stereotyyppisen kissamainen, itsenäinen, introvertti ja laiska, tekee mitä tahtoo. Huomaa kuitenkin, jos omistaja on surullinen.</p> <p>Tyttö peilaa paljon omaa turhautumistaan ja käytöstään Kisuun. Kuinka paljon Kisussa on vain Tytön omaa persoonaa?</p> <p>Tytön suhde Kisuun on muuttunut kohtaukseen "Kisu ikkunalla", Kisu ei sano mitään, se on eniten kissamainen. Suhteesta ei saa enää sitä, mitä on aiemmin saanut.</p> <p>Käsikirjoituksesta voidaan päätellä, että Kisulla on jonkin lainen kiintymyssuhde Tyttöön.</p>
<p>"Jollain tapaa (Tytön)suhde Kisuun on muuttunut kohtaukseen "Kisu ikkunalla", Kisu ei sano mitään, se on eniten kissamainen. Arkisin. Siitä suhteesta ei saa enää sitä, mitä on aiemmin saanut. Tarve sille(mitä suhteesta on aiemmin saatu) on olemassa, mutta suhde ei enää toteudu. Paljonko menee aikaa kohtausten välillä, edellisessä kohtauksessa Kisu rikkoo majan, miten se siirtymä tuohon tapahtuu."</p> <p>"Kyllähän sillä joku kiintymysside Tyttöön on. Esimerkiksi sanoo tossa kohtauksessa "enks mä pääsekkään mukaan?" (Rita)</p>	

Havainnointipohja 1

Havainnoinnin tavoitteet nuketuskoulutuksessa:

1. Saada mahdollisimman paljon ennakkotietoa
2. Selvittää millaista liikettä esityksessä tapahtuu
3. Selvittää millainen on esiintyjien läsnäolo lavalla
4. Selvittää mikä on nukettajien suhde nukkeen
5. Selvittää mikä on näyttelijän ja nukettajien suhde toisiinsa

Havainnoinnin tavoitteet harjoituksissa:

1. Selvittää, mitä esiintyjät tekevät kohtauksessa
2. Selvittää mikä on nukettajien suhde nukkeen
3. Selvittää mikä on näyttelijän ja nukettajien suhde toisiinsa
4. Selvittää millainen on kohtauksen tunnelma ja hahmojen luonne/suhde toisiinsa

	1. Kerta: Nuketuskoulutus	2. Kerta Harjoitukset	3. Kerta Harjoitukset
Mitä tapahtuu?			
Mikä on tärkeää ja olennaista tilanteessa			
Miten läsnäolijat itse kuvaavat tilannetta ja miten he sen itse ilmaisevat?			

Havainnointipohja 2. Pukuharjoitukset

Tavoitteet:

1. Selvittää miltä puvut näyttävät lavalla ja esiintyjän päällä
2. Selvittää miten puvut toimivat käytössä
3. Miten vaatevaihdot onnistuvat

	Kohtaus 1	3	4	6	10	11
Miltä puvut näyttävät						
Miten puvut toimivat						
Vaatevaihdot						
Muuta huomi- oitavaa						