

Tuija Laine

DRAMATURGIAA PUVUILLA
Päähenkilön puvustus elokuvaan Teidät tuo-
mitaan elinkautiseen


Opinnäytetyö
Muotoilun koulutusohjelma

Toukokuu 2014




MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU
Mikkeli University of Applied Sciences

KUVAILULEHTI

 <p>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences</p>		Opinnäytetyön päivämäärä 26.5.2014
Tekijä(t) Tuija Laine	Koulutusohjelma ja suuntautuminen Muotoilu, teatteripuvustus	
Nimeke Dramaturgiaa puvuilla – päähenkilön puvustus elokuvaan Teidät tuomitaan elinkautiseen		
Tiivistelmä Opinnäytetyön aiheena oli elokuvan Teidät tuomitaan elinkautiseen päähenkilön tarinan ja henkisen kasvun kertominen puvustuksen avulla. Tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa päähenkilön puvustus, josta voi havaita roolihenkilön tarinaa ja kasvua ja kehitystä ihmisenä. Teidät tuomitaan elinkautiseen on suomalaisen indie-ryhmä Kaiken Keskellä ry:n kolmas kokopitkä elokuva, tyyli-ilajina on draama ja se julkaistaan loppuvuodesta 2014. Suunnitteluprosessia ja työskentelyä jäsentämään ja tukemaan valitsin Durinda Woodin (2005) pukusuunnitteluprosessin elokuvaan, sillä siinä on otettu alusta loppuun huomioon elokuvatyöskentelyn vaatimukset. Prosessi etenee suunnitteluanalyysin kautta esiselvitykseen, esisuunnitteluun, suunnitteluun, esituotantoon, kuvauksiin ja lopussa lopulliseen purkuun. Prosessi ottaa huomioon vaiheiden päällekkäisyydet ja pystyin soveltamaan sitä omaan työhöni jouhevasti. Käsikirjoitusanalyysiin käytin Cole ja Burken (2005) nelivaiheisen analyysin kysymyksiä ja päähenkilön roolianalyysiä täydensin Inghamin ja Coveyn (1992) analyysin kysymyksillä. Tarkastelin aiheen ja tavoitteen saavuttamiseksi termiä pukudramaturgia, yksinkertaistettuna tarinankerontaa puvuilla, perehdyin sen osa-alueisiin ja havainnollistin kokonaisuutta miellekartan avulla ennen yhteenvedon tekemistä. Yhteenvetoni on vain pintaraapaisu aiheesta ja siinä on ehdottomasti ainesta jatkotutkimukseen. Lisäksi otin selvää elokuvan puvustukselle asettamista vaatimuksista ja rajoitteista. Koen onnistuneeni tehtävässäni pukusuunnittelijana ja puvustajana luotuaani elokuvan päähenkilölle hänen tarinansa mukana muuttuvan puvustuksen, sillä sain paljon kiitosta ja positiivista palautetta työryhmältä työskentelystäni ja valmiista puvuista. Mielestäni saavutin tavoitteeni onnistuneesti, joskin täydellisesti asian voi nähdä vasta lopullisesta, vielä julkaisemattomasta elokuvasta. Uskon työstäni olevan hyötyä muille alan opiskelijoille heidän hahmottaessaan tärkeimmän työkalunsa, puvun, funktiota.		
Asiasanat (avainsanat) elokuva, dramaturgia, pukusuunnittelu, puvustus		
Sivumäärä 76 s. + liitteet 10 s.	Kieli suomi	URN
Huomautus (huomautukset liitteistä)		
Ohjaavan opettajan nimi Satu Kivimäki Seija Kiuru	Opinnäytetyön toimeksiantaja	

DESCRIPTION

 <p>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences</p>		Date of the bachelor's thesis 26.5.2014	
Author(s) Tuija Laine		Degree programme and option Degree Programme in Design, Theatre Costume Design	
Name of the bachelor's thesis Dramaturgy with costumes – costumes for protagonist in the movie Sentenced to Life			
Abstract The purpose of this thesis was to use costumes to illustrate the protagonist's story in the movie Sentenced to Life. The aim was to design and make costumes which would reflect the protagonist's growth and development as a human being. Sentenced to Life is the third feature film from Finnish independent group Kaiken Keskellä and it is to be released in late 2014. To help and support the design process I chose Durinda Wood's (2005) costume design process for the film because it caters fully for the demands of film industry. The process moves from design analysis to preliminary research, preliminary design, design, prep, shoot and final wrap. It takes the overlapping of phases into account and I was easily able to apply it to my work. In script analysis I used questions from Cole and Burke's (2005) script analysis and the role analysis was complemented with questions from Ingham and Covey's (1992) analysis. To achieve the goal I studied costume as narrative in all its aspects and visualised it by creating a mind map before summarising. My summary only scratches the surface of the subject and it definitely has potential for further research. I also found out about the requirements and restrictions a film sets for costumes. I feel I have succeeded in my job as costume designer and costumer in creating costumes that change and evolve along with the story for the protagonist. I got plenty of positive feedback and thanks from the team for my work and final costumes. I reached my goal successfully in my mind, although the final result is yet to be seen since the movie is yet to be released. I believe my work is helpful for other students of the field when they study and learn about the function of their most important tool, costume.			
Subject headings, (keywords) costume design, costuming, dramaturgy, film			
Pages 76 p. + appendices 10 p.	Language Finnish	URN	
Remarks, notes on appendices			
Tutor Satu Kivimäki Seija Kiuru		Bachelor's thesis assigned by	

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	1
2	KAIKEN KESKELLÄ ELINKAUTINEN	1
3	PUKUDRAMATURGIA	3
3.1	Tarinan perusteet	4
3.2	Kerronnan väline	7
3.3	Suunnittelun elementit	12
3.4	Ulotteisuuksilla leikittelyä	20
4	DURINDA WOODIN PUKUSUUNNITTELUPROSESSI ELOKUVAAN.....	22
5	SUUNNITTELUANALYYSI.....	27
5.1	Käsikirjoitusanalyysi	28
5.2	Ensikeskustelu ohjaajan kanssa	31
6	ESISELVITYS	33
6.1	Tunnelmapohjainen taustatutkimus	33
6.2	Roolianalyysi: Elias Juhola.....	36
7	ESISUUNNITTELU	38
7.1	Puvustuksen vaatimukset.....	38
7.2	Eliaksen luonnostelua	41
8	SUUNNITTELU	45
8.1	Luonnostelusta kohti toteutusta	45
8.2	Suunnitelmat: Pukumiehestä huolettomuuteen.....	46
9	ESITUOTANTO	54
9.1	Käsikirjoituksen purku.....	55
9.2	Hankintoja: Eliaksen vaatekaapilla.....	55
10	KUVAUKSET	58
10.1	Pelastava call sheet	58
10.2	Olkaa hyvät: Elias Juhola	60
11	LOPULLINEN PURKU	68
12	ARVIONTI	69
13	POHDINTA	72

LÄHTEET.....	75
KUVALÄHTEET	76
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Ystäväni vihjauksesta erään opinnäytetöitä koskevan keskustelun jälkeen otin keväällä 2012 yhteyttä Kaiken Keskellä ry:hyn. Ystävältäni kuulin, että yhdistys on valmistelemassa kolmannen kokopitkän elokuvansa esituotantoa ja voisi hyvinkin kaivata joukkoonsa ihmistä, joka ottaisi puvustuksen vastuulleen. Elokuvapuvustus on kiinnostanut minua jo pitkään, joten mahdollisuus päästä toteuttamaan puvustus elokuvaan oli jotain, johon ehdottomasti tarttua. Yhteydenottooni vastattiin, ja sain huomata olevani mukana minulle ensimmäisessä suuremman mittakaavan elokuvatuotannossa.

Opinnäytetyöni käsittelee elokuvan puvustamista. Sain toimeksiannon Kaiken Keskellä ry:ltä suunnitella ja toteuttaa puvustuksen sen kolmanteen kokopitkään elokuvaan Teidät tuomitaan elinkautiseen, joka on tyypitetty draamaelokuvaksi. Vaikka vastaanikin koko elokuvan pukusuunnittelusta ja puvustuksesta, keskityn opinnäytetyössäni elokuvan päähenkilön puvustukseen. Opinnäytetyöni aiheena on elokuvan päähenkilön tarinan ja kasvun kertominen puvustuksen avulla, joten työskentelyäni helpottamaan ja jäsentämään perehdyn pukudramaturgiaan käsitteenä sekä elokuvan puvustukselle asettamiin vaatimuksiin.

Tavoitteeni opinnäytetyössäni on suunnitella ja toteuttaa Kaiken Keskellä ry:n kolmannen kokopitkän elokuvan Teidät tuomitaan elinkautiseen päähenkilölle Eliakselle puvustus, josta on havaittavissa päähenkilön niin tarinaa kuin kasvua ja kehitystäkin ihmisenä, ja tutkia, millaisin keinoin lopputulokseen päästään. Aiheena päähenkilöön keskittyvä puvustus antaa mahdollisuuden pureutua hahmon kehityksen ilmentämiseen. Työskentelyni tueksi ja pohjaksi valitsin Durinda Woodin pukusuunnitteluprosessin elokuvaan, jonka Holly Cole ja Kristin Burke (2005, 106) esittelevät.

2 KAIKEN KESKELLÄ ELINKAUTINEN

Kaiken Keskellä ry on vuonna 2006 perustettu elokuvaryhmä, jonka jäsenet ovat alan opiskelijoita ja harrastajia ympäri Suomen. Yhdistys on perustamisensa jälkeen tuottanut muutamia lyhytelokuvia ja kaksi kokopitkää elokuvaa, joista ensimmäinen, Reunavaikutus näki päivänvalon 2008 ja toinen elokuva Neito valmistui alkuvuodesta 2011 (Kaiken Keskellä 2013). Liittyessäni Kaiken Keskellä ry:n kolmannen kokopit-

kän, draamaelokuvaksi tyypitetyn Teidät tuomitaan elinkautiseen –elokuvan tekijäkaartin olin ensimmäinen pukusuunnittelusta ja puvustuksesta vastaava henkilö yhdistyksen yhdenkään tuotannon kokoonpanossa, joten työprosessissa on ollut paljon opeltavaa kummallekin osapuolelle.

Koska elokuvan keskeinen työryhmä asui koko tuotantoprosessin ajan eri puolilla Suomea, suurin osa tuotantopalavereista käytiin Skype-yhteyden välityksellä. Työryhmämme tiedonkulussa Internetin tarjoamat kanavat, kuten sähköposti ja Facebook-keskustelu, olivat muutenkin tärkeässä asemassa. Esituotannon aikana matkustin keran Tampereelle palaveriin ja tarkoitus oli matkustaa sinne tekemään sovituksen, sillä Tampere toimii esituotannon keskuksena. Kuvausten aikana toiminta siirtyi kuvauspaikoille Hangon saaristoon ja Tampereen ympäristöön. Suunnitelmissa oli toteuttaa esituotanto ennen varsinaisten kuvausten alkua, mutta etenkin minun osaltani esituotanto jatkui läpi lähes koko kuvausjakson. Aikataulujen muuttuessa kuvaukset siirtyivät tiiviistä elokuun 2013 kuvausrupeamasta kattamaan ajanjakson elokuun alusta marraskuun loppuun ja muutamien kohtausten osalta kevääseen 2014.

Teidät tuomitaan elinkautiseen –elokuva on edeltäjiään kunnianhimoisempi projekti, sillä koko tekijäkaarti on aikaisempaa kokeneempaa (Indiegogo 2013). Elokuvan käsikirjoituksesta ja ohjauksesta vastaa Miika Aranto, sävellyksestä ja äänityöstä Tuomas Kettunen, tuotantopäällikkönä toimii Antti Välikangas ja apulaisohjaajana Harri Heinonen. Kaikki neljä toimivat elokuvan tuottajina. Elokuva sijoittuu nykyaikaan ja vie tekijänsä ja katsojat meidän maailmastamme vain hieman poikkeavaan vaihtoehtoiseen todellisuuteen.

Synopsis Teidät tuomitaan elinkautiseen –elokuvan rahoituskampanjan esittelysivuilta Indiegogosta: ”Määrätietoisen Eliaksen elämäntyö murtuu elinkautisen vankeustuomion myötä. Taakse jää kovalla työllä kasvatettu liiketoiminta, jonka eteen Elias antoi kaikkensa – jonka vuoksi hän teki viimeisen virheen. Murhasyyte harteillaan Elias löytää itsensä vankisaarelta, jolla hänen ainoa tehtävänsä on nostaa merestä päivittäinen kalasaalis. Elias menettää tarkoituksen elämästään, kunnes säännöllinen kohtaaminen naisvangin, Miran, kanssa alkaa näyttäytyä valonpilkahduksena päivärutiinissa. Kun Elias ja Mira eristetään toisistaan lopullisesti, on Elias löytänyt itselleen uuden päämäärän. Edessä on kaiken riskeeraava suunnitelma, joka onnistuessaan tarjoaa vapauden heille molemmille.”

3 PUKUDRAMATURGIA

Tarinankerronta on puvun alkuperäinen tehtävä ja pukusuunnittelijan ensisijainen tehtävä on palvella tarinaa ja ohjaajaa, auttaa kertomaan tarina niin kuin ohjaaja haluaa (Nadoolman Landis 2003, 8-9; Maskrey 2014). Monet Nadoolman Landisin (2003) haastattelemat pukusuunnittelijat korostavat sitä, että pukusuunnittelija on tarinankertoja siinä missä ohjaajakin. Pukusuunnittelijan suunnittelema puku ei ole vain vaate, se kertoo aina jotain roolihenkilöstä, hänen elämästään ja maailmastaan. Jokainen kankaalla, ruudulla tai näyttämöllä nähty vaatekappale on harkittu valinta, jonka avulla luodaan roolihenkilön persoonaa. Pukusuunnittelijan täytyy kysyä itseltään ”Kuinka voin kertoa puvulla hahmolle luomani totuuden?” (Nadoolman Landis 2003, 81). Myös Bicât (2006, 10) korostaa sitä, että pukusuunnittelijan päätehtävä on visuaalisia viestejä käyttämällä antaa yleisölle parempi käsitys roolihahmoista ja heidän tilanteistaan. Puvuilla voi toissijaisesti leikitellä yleisön kanssa; luoda kauniita kuvia, vitsejä ja yllätyksiä, ilmavia tansseja sekä tiivistä kauhua ja taikaa valojen ja äänen kanssa. Kuitenkin kaiken tämän täytyy kuvailla ja selventää roolihahmoja ja toimintaa näyttämöllä. Mielestäni kaikki nämä puvun tehtävät ja puvuilla tapahtuva tarinankerronta voidaan nivoa käsitteen pukudramaturgia alle, ja seuraavaksi käyn käsitettä läpi koomaani miellekartan avulla (kuvio 4).



KUVIO 4. Miellekartta pukudramaturgiasta

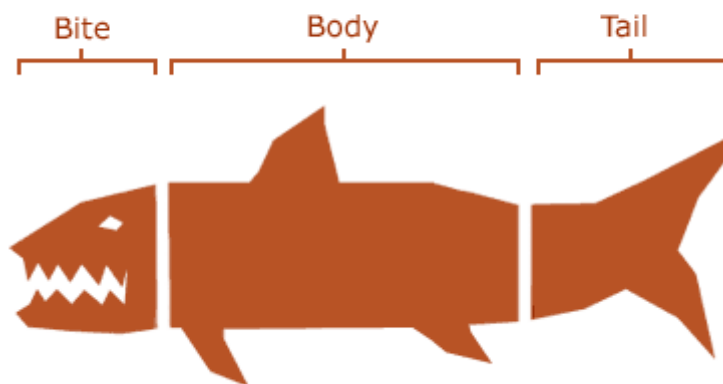
3.1 Tarinan perusteet

Draamalla tarkoitetaan sellaista esitystä, näytelmää tai elokuvaa, joka jäljittelee inhimillistä toimintaa eli käyttäytymistä, toimintoja ja tapahtumia. Aristoteleen määritelmän mukaan draamallisen esityksen toiminnalla on alku, keskikohta ja loppu, joka on myös perinteisin määritelmä draaman rakenteelle. Alfred Hitchcock puolestaan on sanonut draaman tarkoittavan elämää, josta on leikattu pois kaikki tylsät kohdat. Draama kattaakin kuvaamastaan aiheesta jonkin tietyn rajatun ajanjakson ja esittää juonelliset ainekset ja suhteet sekä toiminnallisesti että jonkin rakenteen mukaisesti. (Elokuvantaju 2014; Juntunen 1997, 24.) Teidät tuomitaan elinkautiseen on tyypitetty draamaelokuvaksi, sillä se kertoo päähenkilönsä elämästä tiivistettynä rajatun ajanjakson tapahtumat.

Draaman rakenne on ilmaisun apuväline, joka jaksottaa tarinan sisällöllisiin osiin, ja toimiva rakenne herättää katsojassa mielihyvää. Klassisin elokuvan tai näytelmän rakenne on kolmiosainen: alku, keskikohta ja loppu (kuvio 5). Gustav Freytag, saksalai-

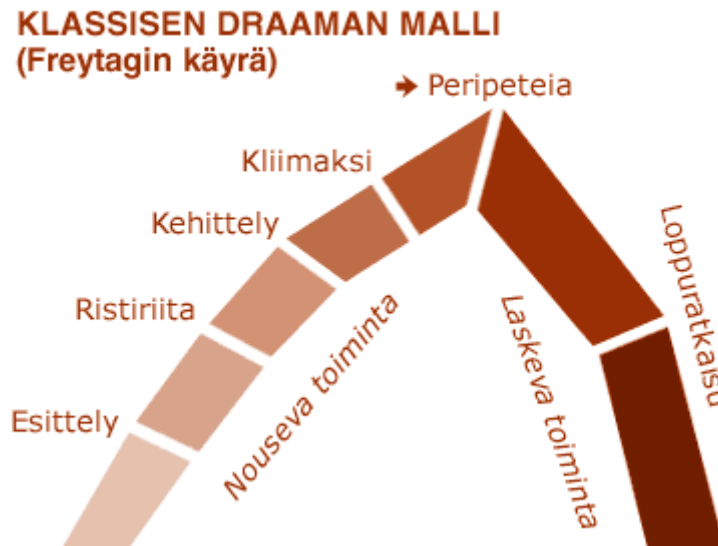
nen tutkija, on jakanut draaman rakenteellisesti viiteen osaan: (1) ekspositio eli esittelyjakso, (2) konflikti eli ristiriitojen ilmaantuminen, (3) komplikaatio eli kehittäminen, (4) kriisi tai klimaksi eli huippukohta ja (5) loppuratkaisu (kuvio 6). Ruotsalainen elokuvadramaturgi Ola Olsson puolestaan on tehnyt jaostaan kuusiosaisen: (1) alkusysäys, (2) esittely, (3) syventäminen, (4) ristiriitojen kärjistäminen, (5) ratkaisu ja (6) häivytyk. Nämä kaksi jälkimmäistä jaottelua ovat elokuvan analysoimista varten ja niiden ymmärtäminen auttaa kertomaan tarinaa miellyttävällä tavalla. (Elokuvantaju 2014; Juntunen 1997, 24; Metka 2014.)

JAWS-MALLI (Eejitin malli)



KUVIO 5. Alku, keskikohta, loppu (Elokuvantaju 2014)

Teidät tuomitaan elinkautiseen –elokuvasta löytyy draaman perinteinen kolmijako (kuvio 5). Elokuvan parikymmentä ensimmäistä kohtausta toimivat niin katsojasta kiinni nappaavina hampaina kuin tarinaa pohjustavana alkunakin. Alusta keskikohtaan siirtymisen muodostaa päähenkilön asenteiden muutos. Keskikohta puolestaan jatkuu aina uhkarohkean operaation suunnittelun, jonka toteutuksesta loppu alkaa.



KUVIO 6. Viisiosainen draaman rakenne (Elokuvataju 2014)

Elokuvasta on havaittavissa Freytagin käyrän nousevan ja laskevan toiminnan (kuvio 6). Päähenkilö Elias tuomitaan elinkautiseen vankeuteen, jota hänen on hankala hyväksyä ja joka luo heti alkuun suurimman ristiriidan ja käynnistää tarinan nousevan toiminnan. Elämä vankeudessa tuo vastaan monenlaisia vastuksia aina arkipäiväisistä askareista muihin ihmisiin – myös rakkauden, sen onnen ja epätodennäköisyyden muodossa. Odottamaton tapahtuma ja rakkaasta eristäminen vie tarinan huippukohtaan, kääntää toiminnan suunnan ja lähtee kuljettamaan tarinaa kohti loppuratkaisua.

Dramaturgia on nimitys niille keinoille, joilla pyritään luomaan tiettyä toiminnallista esittämiskrakennetta esitykseen, näytelmään tai elokuvaan (Juntunen 1997, 25). Se on katsojan mukaansa tempaavaa tarinan etenemisliikettä, joka koostuu rytmien ja tempon vaihteluista, nopeatahtisista jaksoista ja suvantovaiheista. Näillä luodaan katsojalle odotuksia ja herätetään hänen mielessään kysymyksiä, joihin ei täydellisesti vastata vasta kuin lopussa. (Aaltonen 2014.) Elokuvassa dramaturgian keinoja kertoa katsojalle jokin asia ovat muun muassa roolihenkilön ulkoinen olemus eli puvut ja maskeeraus, lavastus, valot, kameramiehen valitsevat kuvakulmat, leikkaustapa sekä musiikkiin ja ääniin liittyvät ratkaisut (Metka 2014). Näin ollen voi sanoa, että dramaturgia on tarinankerrontaa sekä tapa ja keinot, joilla tarinankertoja herättää kertomuksensa nuotiopiirissä eloon kuulijoilleen.

Colen ja Burken (2005) käsikirjoitusanalyysin toinen, kolmas ja neljäs askel sisältävät kysymyksiä ja pohdintaa, jotka pureutuvat dramaturgiaan sekä suoraan pukujen kautta

tapahtuvaan tarinankerrontaan. Vaiheet tarrautuvat elokuvan dramaturgisen kaaren selvittämiseen ja toimintaa ohjaaviin motiiveihin sekä herättävät pohtimaan, millaisin keinoin tarinaa voi kertoa katsojille. Jo analyysivaihe herättelee ideoita väreistä sekä tyyleistä, joiden käytöstä tarinankerronta voi hyötyä. Nämä kaikki kysymykset auttavat pukusuunnittelijaa luomaan suunnittelutyötään ohjaavan ajatuksen (ks. luku 5).

Roolihahmo on näyttelijän esimerkiksi näytelmässä tai elokuvassa esittämä henkilö. Roolihenkilöistä pyritään tekemään mielenkiintoisia ja eläviä, jotta katsojan olisi helpompaa samaistua heihin. Tarinan edetessä juonen käänteen paljastavat roolihahmon luonnetta ja persoonaa samalla kun roolihenkilö on juonta eteenpäin kuljettava elementti. (Juntunen 1997, 164.)

3.2 Kerronnan väline

Puku on pukusuunnittelijan suunnittelema, valitsema ja valmistama asukokonaisuus, joka kertoo jotain olennaista roolihenkilöstä ja on tehty tietylle roolihahmolle, tiettyyn kohtaukseen, osaksi elokuvan emotionaalista kaarta, kameramiehen valaisemaksi ja rajaamaksi, heijastamaan taiteellista valintaa. Jokainen teatteriproduktiossa käytetty vaatekappale on puku. Puvut lisäävät olennaista tietoa kohtauksiin ja tarinaan elokuvantekijän visuaalisen ja kerronnallisen päämäärän saavuttamiseksi. (Nadoolman Landis 2003, 9 ja 72). Puku on näyttelijälle väline luoda roolihahmoa niin ulkoa kuin sisältä ja se voi olla myös katsojalle avain roolihahmon ymmärtämiseen. Puku on osa niin näyttelijää kuin esityksen tai elokuvan visuaalista maailmaa ja sen pitäisi olla siinä määrin luonnollinen osa kokonaisuutta, että sen viestit vaikuttavat salakavalasti alitajuntaan. (Helavuori 1991, 5 ja 12.) Mikäli roolihahmon päälle on puettu esimerkiksi paita, jossa on swastika eli hakaristi, se kertoo jotain hänen arvomaailmastaan. Jos hänellä onkin yllään Karvisen kuvalla koristettu paita, katsoja luo roolihahmosta aivan erilaisen kuvan (kuvat 2 ja 3). Toisaalta jo pienempi ero, kuten esimerkiksi kuvan swastikan tyyli tai sitä ympäröivää kuviointi (kuvat 4 ja 5), muuttaa käsitystä roolihahmosta.



KUVAT 2 - 5

Tina Bicat (2006, 7) sekä Cole ja Burke (2005, 33) toteavat, että kaikki ymmärtävät pukua. Valitsemamme vaatteet heijastelevat sitä kuinka tunnemme, millainen luontemme on, miten elämme ja haluamme muiden kokevan meidät. Ensivaikutelma tapaamistamme ihmisistä muodostuu yleensä paljolti heidän ulkonäkönsä pohjalta, sillä päättelemme siitä sosiaalista asemaa, henkilökohtaisia ominaisuuksia, fyysistä tilaa, seksuaalisuutta, vuodenaikaa ja tilaisuutta. Koska ihmiset ovat niin hyviä ymmärtämään puvun välittämät viestit, se on aina ollut olennainen osa teatteriesitystä. Ennen kuin näyttelijä on avannut suutaan, hänen pukunsa on puhunut hänen puolestaan, kuten myös Nadoolman Landis (2003, 9) kertoo. Siksi tarinankertojana pukusuunnittelijan täytyy pystyä tunnistamaan merkityksiä pukuelementeistä ja kiteyttää nuo merkitykset roolihahmon, tilanteen ja maailman perusolemuksen (Cole & Burke 2005, 33).

Puku kertomuksena. Me pidämme itsestään selvänä, että puvun yksityiskohdat paljastavat kuka, missä, milloin, mitä tapahtuu – kertomuksen – ihmisten elämästä, että eri vuodenaajat, eri tilanteet, ammatit ja alueet määräävät tunnusmerkillisistä vaatetuskäytänteistä. Jokaisella kulttuurilla ja alakulttuurilla on omat vaatekappalesanastonsa, pukeutumissääntöjen ja käytäntöjen kieli- ja lauseopit, jotka ilmentävät sen normeja ja arvoja. (Cole & Burke 2005, 60.) Lisäksi kautta historian kaikkialla maailmassa puvuilla on ollut kolme tarkoitusta, jotka pukusuunnittelijan on hyvä muistaa ja ajatella työssään. Ensimmäisenä on hyödyllisyys – vaatteilla on suojauduttu; toisena on hierarkia – vaatteilla on voitu osoittaa sosiaalista asemaa; ja kolmantena on viettely – pukeutuminen on tapa herättää huomiota. (Griffiths 1982, 109.) Mihin pukeudumme ja miten pukeudumme kertovat, ei pelkästään asemastamme maailmassa, vaan myös keitä olemme. Mitä roolihenkilö katsoo sopivaksi puettavaksi paljastaa sekä hänen taustaa että asennetta. Elokuvassa aivan samoin kuin elämässä, vaatteet muuttavat käyttäjänsä muotoa ja persoonallisuutta sekä auttavat määrittämään niitä. Niin tekemällä vaatteet voivat kiteyttää koko elämäntarinan. (Cole & Burke 2005, 60 - 61.)

Kuinka ihmiset kerrostavat vaatteita tai verhoavat niillä vartaloon, voivat kertoa psyykkisestä tilasta tai taustatarinasta. Viimeiseen nappiin asti napitettu paita kertoo roolihahmosta aivan eri asiaa kuin rintakehää paljastava osin napittamaton paita. Kuinka vaate on tehty voi kertoa roolihenkilön sosiaalisesta statuksesta ja siitä, millaista vaivaa hän näkee ulkonäkönsä eteen. Kotitekoisen vaate voi kertoa niin tiukasta budjetista kuin äidin rakastavasta kosketuksestakin. Viimeisen muodin mukaan räätälöity puku voi kertoa pursuilevan pankkitilin lisäksi turhamaisuudesta ja vahvasta pyrkimyksestä ylöspäin. Myös vaateen fyysinen kunto toimii kerrontana. Vanhojen vaatteiden tahroista ja arvista, kaikenlaisista käyttöjäljistä voi lukea niiden historiaa. Vanhentaminen ja muut tekniikat, joilla pukua saa henkilökohtaistettua paljastamaan roolihenkilön historiaa, ovatkin pukusuunnittelijan ja hänen apujoukkojensa vakiotyökaluja. (Cole & Burke 2005, 60.)

Puku symbolina. Kreikankielestä johdettu sana symboli tarkoittaa vertauskuvaa, tunnusmerkkiä ja tunnuskuvaa, jolla havainnollistetaan jotain ajatusta tai aatetta. Symboli on aina ilmaisultaan ja sisällöltään sopimuksenvarainen ja ymmärrettävissä vain, jos on oppinut tavalla tai toisella sen merkityksen. (Anttila 2005, 350.) Puvustus voi toimia symbolina, vaatekappaletta tai käyttäjänsä suurempana ideoiden ja tunteiden ilmentymänä sen lisäksi, että kertoo yksilön ja hänen asuttamansa maailman tarinaa.

Puku, tai yksityiskohdat siinä, voivat edustaa tai ehdottaa jotain itseään suurempaa. Se voi olla näkymättömän näkyvä ilmaus, edustaa jotain alitajunnasta tai vihjata yhteyttä sosiaalisiin tapoihin, uskontojärjestelmiin, ihmisarkkityyppeihin tai instituutioihin. Humphrey Bogart trenssitakissa arvoituksellisena Rickinä Casablancassa vuodelta 1942 on puvun symbolisuudesta hyvä esimerkki (kuva 6). Sota-ajan Amerikassa trenssitakki oli mysteerin, salailun symboli, joka vihjaili jännityksestä ja vaaroista, jotka elivät vahvoina vakooja-pakkomielteisessä amerikkalaisessa mielikuvituksessa. (Cole & Burke 2005, 61 - 62.) MTV3:n Putous-sarjan viimeisimmän, 5. tuotantokauden hahmoista Jäbä Leisson paksusankkaisissa silmälaseissa, ruutupaidassa, pillifar kuissa ja tennreissa – koko tyyliinsään – tiivistää onnistuneesti nykyaikaisen hipsterin ja vaikka itse hahmoa ei tuntisi, hänen edustaman tyyliuunnon ja ajatusmaailman voi tunnistaa hahmon olemuksesta (kuva 7).



KUVAT 6 ja 7. Rick Casablancasta ja Jäbä Leisson Putouksesta

Puku ilmaisuna. Pukuja voidaan käyttää, ei pelkästään roolihahmon ilmauksena, kertomuksena ja symbolina, vaan myös välineenä välittää käsikirjoittajan ja ohjaajan visio. Sellaiset ohjaajat kuin Fellini, Baz Luhrmann, Tim Burton ja Peter Greenaway käyttävät vahvoja visuaalisia kuvia ja voimakkaita tyyli-ilmauksia tuottaakseen loistellaita efektejä, ilmaistakseen käsikirjoituksen runollista viitekehystä ja luodakseen mukaansatempaavia maailmoja. Baz Luhrmannin Moulin Rougen kuvien humalainen kiihko auttaa yleisöä kokemaan boheemin elämäntavan huumeiden kyllästäjän romanssin (kuva 8).



KUVA 8. Moulin Rouge

Tim Burtonin esikaupungin kotirouvien vääristymä puolestaan Edward Scissorhandsissa teki hänen hirviöstään virkistävän hauraan (kuva 9). (Cole & Burke 2005, 62.)



KUVA 9. Edward Scissorhands

Peter Greenaway'n Piirtäjän sopimuksessa puvustuksen värien rajoittaminen voimakkaan tyylieltyyn mustaan ja valkoiseen ja värien kääntyminen roolihahmoilla toisinpäin elokuvan huippukohdassa pitävät päähenkilön herra Nevillen alati muusta seurasta ulkopuolisena (kuva 10).



KUVA 10. Herra Neville ensin mustissa, sitten valkoisissa vaatteissa

3.3 Suunnittelun elementit

Väri ja miten näemme sen, on selittämätöntä. Kukaan ei voi sanoa onko toisen ihmisen näkemä keltainen sama kuin oma näkemys siitä. Vaikka väreistä puhuminen on hankalaa, ei ole epäselvää, ettei väreillä olisi suurta vaikutusta siihen kuinka näemme maailman. Esimerkiksi punainen väri yhdistetään moniin sävähdyttäviin, joskin erilaisiin tiloihin: intohimoon, vihaan, vereen, väkivaltaan, himoon, itsevarmuuteen, onnellisuuteen. On mahdotonta luottaa väriin tarinankertojana, kun ihmiset voivat tulkita

sen niin monella tavalla, mutta varma voi olla siitä, että se huomataan. On kuitenkin väärin puhua juuri esimerkiksi punaisesta yhtenä ainoana värinä. On olemassa satoja erilaisia punaisia ja jokainen niistä voi olla tummempi tai vaaleampi. Jos ajattelee eroja unikon ja portviinin, punaherukoiden ja veren välillä (kuva 11), ymmärtää että punainen ei ole vain väri, se on myös sävy, koostumus ja heijastus. Veri näyttää olevan täynnä imeytynyttä pigmenttiä ja punaherukka heijastaa taivaan sinistä. (Bicât 2006, 12 - 13.) Unikoiden väri puolestaan on mielestäni hehkuva ja puhdas, kun taas portviini on läpikuultavan punaruskeaa kuin auringonvaloa vanginnutta.



KUVA 11. Punaisen moninaisuus: veri ja punaherukat, unikat ja portviini

Pukusuunnittelijat käyttävät väriä herättämään tunnetta, selventämään persoonaa, kontrolloimaan keskittymistä ja tähdentämään liittoumia ja konflikteja roolihahmojen välillä ja maailmoissa, jossa nämä liikkuvat. Kaikista suunnitteluelementeistä värillä on kenties suurin mahdollisuus ilmaista mielentilaa. Väriharmoniat ja –kontrastit voivat alleviivata tarinan dramaattisia elementtejä ja väri voi valaista roolihenkilön itseymmärrystä ja näkemystä maailmasta. Pukusuunnittelijat käyttävät väriä lähinnä kolmella tavalla: Sekoittamalla värejä vaikuttaakseen värin puhtauteen ja laatuun; luomalla väriharmonioita ja –kontrasteja muodostaakseen kiintopisteitä ja visuaalisia sopusuhteita ja riitasointuja; sekä tunteiden herättämiseksi ja tunnelman lisäämiseksi manipuloimalla värin psykologista resonointia, tiettyyn väriin yleisesti liitettyjä merkityksiä

ja tuntemuksia. (Cole & Burke 2005, 67 - 68.) Värien merkitykseen olisi pukusuunnittelijana hyvä kiinnittää huomiota, sillä vaikka ihmiset eivät tietoisesti ajattelisi värejä, ne vaikuttavat alitajuisella tasolla muokaten tulkintaa roolihenkilöstä ja maailmasta. Pukusuunnittelijan on oltava perillä näistä vaikuttimista. Tässä elokuvassa väripaletti on suppea ja vaimea, etenkin Eliaksen puvustuksessa harmaisiin ja sinisiin rajoittuva, ja paletista poikkeavia värejä on käytetty harkitusti.

Se kuinka värejä käytetään keskenään ja millainen valta värillä on toisen muuttamiseen yhdellä silmäyksellä katsottuna, edustaa aina jatkuvaa tutkimusalaa (Bicât 2006, 13). Väriteoria – väriharmonioiden ja värin havaitsemisen analyysit – on lukuisien kirjojen monitahoinen aihe; täynnä yksityiskohtaista sanastoa ja monimutkaisia tieteellisiä kokeita, joilla selvitetään valon kirjoa, elektromagneettisia aaltoja ja monia muita ilmiöitä, joilla on tekemistä sen kanssa kuinka väri käyttäytyy valoissa erilailla kuin väri pigmentissä. Kaikkien suunnittelijoiden olisikin hyvä perehtyä yksityiskohtaisesti väriteoriaan. Väriä käsiteltäessä kolme keskeistä käsitettä ovat (1) sävy, värin nimi; (2) valööri, värin sijainti vaalea-tumma-asteikolla; ja (3) kylläisyys, värin voimakkuus tai intensiivisyys. (Cole & Burke 2005, 68.) Väripaletin asettuessa rajattuun värivalikoimaan niin sävystä, valööristä ja kylläisyydestä tuli tärkeitä, sillä niiden vaihteluilla ja muutoksilla pystyin muun muassa yhdistämään ja erottamaan roolihahmoja ja tapahtumia.

Kontrasti sen lisäksi, että liittyy olennaisesti väriin, tarkoittaa myös erilaisten elementtien vastakkainasettelua ja rinnastusta, mikä on pukusuunnittelijalle keino lujittaa tarinassa ilmenevän konfliktin osia. Kontrastilla voi luoda roolihahmojen ja heidän ympäristönsä eroja, lisätä roolihenkilön mutkikkuutta ja hienovaraisuutta ja luoda visuaalista ärsykettä sekä ohjata yleisön katsetta niin kuvassa kuin koko elokuvassa. Rinnastamalla toisistaan poikkeavia tyylejä, muotoja, värejä ja pintoja pukusuunnittelija saa yleisön näkemään esimerkiksi, ettei joku roolihahmo kuulu joukkoon. (Cole & Burke 2005, 64.) Tästä hyvä esimerkki on jo aikaisemmin mainitsemani Piirtäjän sopimuksen puvustuksen värimaailma (ks. luku 3.2, kuva 10). Omassa työssäni pyrin puvustuksen muutoksilla ja rinnastuksilla tuomaan esille muutoksia päähenkilössä niin rohkeasti kuin hienovaraisestikin.

Cole ja Burke (2005, 64) toteavat vielä, että luodakseen kontrastia hahmoihin ja heidän ympäristöönsä, pukusuunnittelijat hyödyntävät visuaalisen kontrastin perusteita.

Kuinka rikas, seksikäs, röyhkeä, haavoittuvainen, outo tai voimakas roolihenkilö on, saadaan aikaan vertailulla, sillä miltä yksi roolihenkilö näyttää verrattuna toiseen kohtauksen roolihenkilöön ja miltä hän näyttää verrattuna lavasteisiin. Mielestäni esimerkiksi Geishan muistelmien päähenkilön Sayurin ja hänen vastustajansa Hatsumomon luonteet, asema ja asenne kuvastuvat heidän puvustuksensa ja maskeerauksen vastaakohtaisuudessa (kuva 12). Oiva tapa ilmaista voimakkaasti roolihenkilön emotionaalista kaarta on asteittain korostaa visuaalisia kontrasteja pukuvaihdosta toiseen koko tarinan aikana (Cole & Burke 2005, 64), josta hyvä esimerkki löytyy edellä mainitsemani elokuvan päähenkilön puvustuksessa pienestä palvelustyöstä täysivaltaiseksi geishaksi toisen maailmansodan myrskyissä. Juuri tämä asteittainen kontrastimuutos muodostui Eliaksen puvustuksen suunnittelussa ja toteutuksessa tärkeäksi elementiksi.



KUVA 12. Sayuri (vasen) ja Hatsumomo (oikea) elokuvassa Geishan muistelmat

Pukusuunnittelija pystyy kiteyttämään roolihenkilön asenteen tai omalaatuisuuden yhdistelemällä vaatekappaleita, joilla on vähäinen visuaalinen vaikutus – kuten huomiota herättämättömiä neutraalin värisiä ylä- ja alaosia – voimakkaammin viestiviin vaatekappaleisiin, kuten omalaatuiseen vanhaan lentäjäntakkiin, jossa on paikkoja ja arvomerkkejä tai vauhdikkaaseen Havaiji-paitaan. Kontrastia voidaan käyttää myös katseen ohjailuun kuvaruudussa, katsojan huomion liikuttamiseen kuvan, kohtauksen ja jakson sommittelun läpi. Pukusuunnittelijat käyttävät väriä, muotoja, linjoja, pintoja

ja materiaalia niin kontrastissa kuin harmoniassa tämän saavuttamiseksi. Nyrkkisääntönä on, että mitä suurempi kontrastiero osien välillä on kun vertaa yhtä väriä toiseen, yhtä linjaa toiseen, yhtä massaa toiseen, sitä täsmällisemmin huomio on suunnattu haluttuun (Cole & Burke 2005, 65). Geishan muistelmien kirsikankukkajuhlan kohtauksen puistossa katsojan huomio kiinnittyy perinteiseen maikon, geisha-harjoittelijan, kimonoon pukeutuneeseen Sayuriin, etenkin kun hänen vierellään kulkeva mies ja muu taustalla kuljeksiva väki on pukeutunut tuon ajan länsimaalaiseen muotiin (kuva 13).

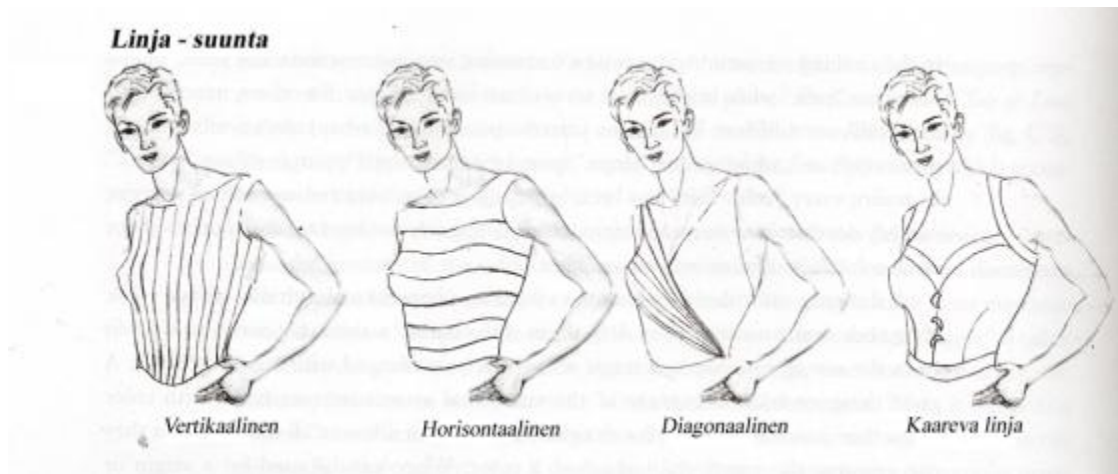


KUVA 13. Sayuri ja Puhemies Kirsikankukkajuhlissa

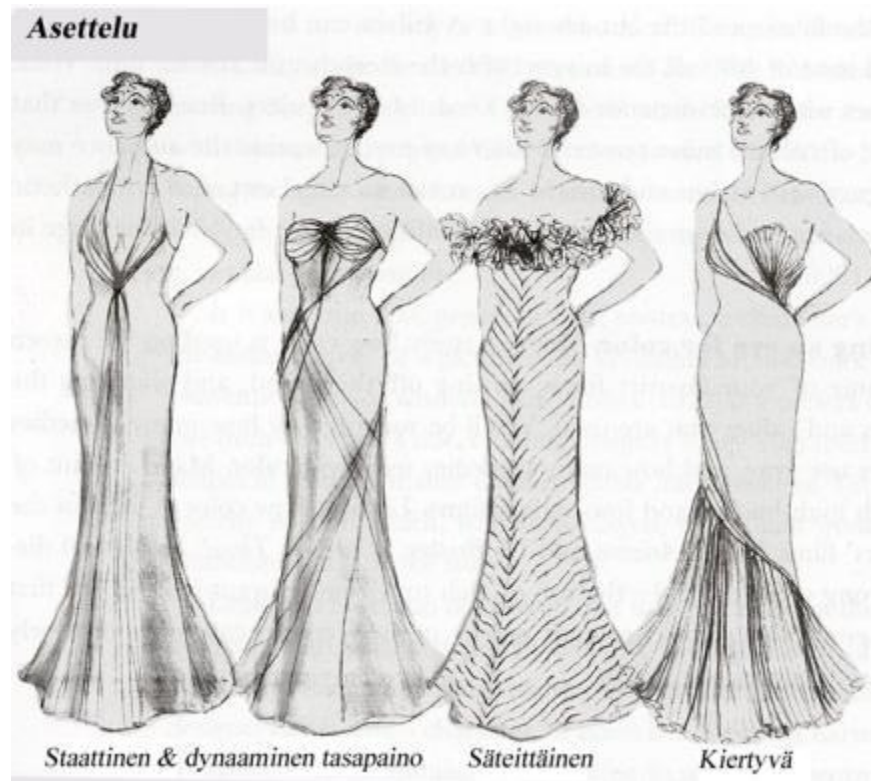
Cole ja Burke (2005, 66) huomauttavat, että yksinkertaisella visuaalisella yllättämisellä on usein suurin vaikutus. Puvut, jotka asettuvat stereotyyppioita vastaan tai jotka muutoin yllättävät katsojan, saattavat herättää katsojan mielenkiinnon haastamalla hänen odotuksensa. Katsojat haluavat tulla härnätyiksi. Yhdistämällä visuaalisen kontrastin periaatteet ja tyylilajin roolihahmolle asettamat odotukset voi saada vangittua yleisön huomion.

Linja on värin lisäksi yksi pukusuunnittelijalle tärkeä väline, jolla selkeyttää roolihenkilön persoonallisuutta ja mielialaa, vangita aikakausi tai kulttuuri, ja imarrella tai naamioida näyttelijän vartaloa. Linjalla tai viivalla tarkoitetaan tässä tapauksessa niitä kaksiulotteisia vaikutelmia, jotka muodostuvat raitakankaista, saumoista ja koristeri-

veistä, sekä kolmiulotteisia vaikutelmia, jotka ovat seurausta esimerkiksi laskoksista, poimutuksesta, applikaatio- tai nappiriveistä, vaatekerrostumista tai vartaloa mukailevien vaatteiden piirtämistä ääriviivoista. Toisin sanoen niitä puvun perustekijöitä, jotka luovat tiedostetun viivan. Linjalla on neljä pääominaisuutta, joita pukusuunnittelija voi manipuloida: (1) Suunta – suora, vertikaalinen, horisontaalinen, diagonaalinen tai kaareva (kuva 14). (2) Pituus – lyhyt, keskimittainen, pitkä. (3) Vahvuus – heikko, kohtalainen tai vahva. (3) Asettelu – staattinen, joka on tasapainoinen ja symmetrinen asettelu; ristiriitainen, joka on dynaaminen ja epäsymmetrinen asettelu; säteittäinen, joka on tasapainoinen, symmetrinen ja dynaaminen asettelu; tai kiertyvä, joka on tasapainoinen, epäsymmetrinen, dynaaminen ja aistillinen asettelu (kuva 15). Pukusuunnittelija käyttää linjaa kaikissa muodoissaan luodakseen kiintopisteitä ja ilmaistakseen tunteita. (Cole & Burke 2005, 75 - 76.)



KUVA 14. Linjan suunta (Cole & Burke 2005, 76)



KUVA 15. Linjan asettelu (Cole & Burke 2005, 76)

Katseen ohjaaminen linjaa pitkin on tärkeä tapa luoda keskipisteitä, huomion keskusta, mihin tahansa sommitelmaan. Linjojen asettelussa toistot, eteneminen ja siirtymät yhdessä luovat selvän liikkeen virtauksen, joka johtaa katsetta puvussa sinne, minne huomion halutaan keskittyvän. Esimerkiksi nappirivistö tai pitkä kaulahuivi ohjaa katseen vartaloa pitkin näyttelijän kasvoihin tai vahvat pystysuorat linjat auttavat luomaan lyhyestä miehestä pitkän vaikutelman. Viivalla voidaan myös herättää vaisto-omaisia vaikutuksia ja ilmaista tunteita. Esimerkiksi pitkät suorat linjat voivat ilmaista surullisuutta, voimaa tai hienostuneisuutta kun taas rikkinäiset tai vastakkaiset linjat luovat vaikutelmaa toiminnasta, jännitteistä tai kaaoksesta. (Cole & Burke 2005, 76 - 77.) Etenkin katsetta kasvoihin ohjaavista linjoista tuli minulle tässä projektissa tärkeä suunnitteluelementti.

Muodolla tarkoitetaan joko kaksiulotteisia muotoja printtikankailla tai kolmiulotteisia muotoja, jotka muodostavat vaateen. Muodolla on neljä perustekijää, joita pukusuunnittelija voi käyttää: (1) muodon koko, sen pinta-ala, mittakaava ja massa; (2) muodon luonne – geometrinen, orgaaninen, vapaamuotoinen, keinotekoinen – ja siluetti – vartalonmukainen, istuva tai väljä –; (3) muodon sijainti ja mitä vartalonosaa se mahdollisesti kehystää; ja (4) muotojen sommitelma, mukaan lukien niiden eteneminen ja keskinäiset mittasuhteet. (Cole & Burke 2005, 77 - 79.) Jokaisella muodolla on oma

persoonansa ja pukusuunnittelijan täytyy oppia tunnistamaan ja hyödyntämään niitä työssään, sillä niitä käyttämällä voi luoda tai tehostaa roolihenkilön fyysistä tai tunneperäistä läsnäoloa. Räätelöidyt, vartalon geometrisyyttä korostavat muodot herättävät auktoriteetin ja voiman tuntua, vartaloa myötäilevät ja paljastavat ovat puolestaan seksikkäitä ja erikoisen siluetin luovat tai vartalon outoihin mittasuhteisiin jakavat muodot voivat näyttää hassuilta. Esimerkiksi hyväntuulisiin ihmisiin yhdistetään pyöreät muodot ja ilkeys nähdään kapeina muotoina ja ohuutena. Mielestäni osuva esimerkki tästä on Disneyn Aladdinista sulttaanin ja Jafarin hahmot (kuva 16). Muotoja voi käyttää myös hyvin hienovaraisella tavalla puvun yksityiskohdissa eikä kyseessä tarvitse olla koko hahmon muoto kuten esimerkkinä sulttaanissa ja Jafarissa (Cole & Burke 2005, 82; Holt 1993, 36 - 37).



KUVA 16. Sulttaani ja Jafar Disneyn piirretystä Aladdin

Pintarakenne, se miltä materiaali tuntuu kosketettaessa, sen paksuus, lujuus ja tukevuus, määräytyy viidestä päätekijästä: (1) Materiaalin fyysisestä koostumuksesta, mistä kuiduista materiaali on valmistettu. (2) Materiaalin rakenteesta, siitä millaisesta sidoksesta on kyse, kuinka materiaali on tehty. (3) Materiaalin pintaefektistä eli siitä, kuinka esimerkiksi läpikuultavaa materiaali on, miten se heijastaa valoa ja siitä onko pinta tasaista, nypyllistä, karkeaa, reikäistä tai nukkaista. (4) Materiaalin laskeutuvuudesta, siitä kuinka materiaali muovautuu vartalon päälle ja reagoi painovoimaan. (5) Materiaalin kestävyydestä, johon vaikuttavat valitun kuidun ja materiaalin rakenteen yhdistelmä. Yksinkertaisimmatkin puvut hyötyvät tarkasta kankaan pintamateriaalin

valinnasta. Jokaista vaatekappaletta täytyy ajatella sen viestin kautta, joka kankaan tunnusta välittyy yleisölle. (Cole & Burke 2005, 83 - 89; Holt 1993, 38.)

Mielenkiintoiset sidokset ja viimeistelyt antavat pukuihin vaihtelua ja kiinnostavuutta ja auttavat vetämään huomiota näyttelijän kasvoihin ja pois vartalon ongelmakohdista – oikein käytettynä. Materiaalin pintarakenteet välittävät tunnesisältöä joko pintaefektinsä avulla tai sillä kuinka kangas liikkuu vartaloa vasten, joten näin ollen kankaasta välittyvällä vaikutelmalla pystyy kertomaan tarinassa mukana olevien persoonallisuuksia. Roolihenkilön luonteenpiirteitä korostavilla pukujen materiaalivalinnoilla voi kertoa paljon ja näin ollen pukusuunnittelijan täytyisi oppia yhdistämään oikeat pintaominaisuudet kohtauksen tai luonteen tunnelmaan tai psykologiaan. (Cole & Burke 2005, 92; Holt 1993, 38.) Kärjistettynä esimerkkinä voisi sanoa, ettei musta, kiiltävä nahka ole toimiva valinta pehmeän, herkän ja mukavuudenhaluisen roolihenkilön pukujen materiaaliksi, ellei se palvele tarinaa jollain tavalla.

3.4 Ulotteisuuksilla leikittelyä

Ilmaisumuodon rajoitukset. Minun täytyi heti suunnittelun alusta asti ottaa huomioon, että elokuva ilmaisumuotona asettaa puvustukselle tietyt rajoitteet. Elokuva formaattina rajoittaa pukuja ja niiden ominaisuuksia joko fyysisellä laadullaan tai tuottamisprosessillaan. Tietyt värit ja kuviot sekä suuret kontrastivaihtelut aiheuttavat häiriöitä kuvattuun materiaaliin. Tummuusasteikon ääripäiden kuten valkoisen ja mustan tuonti samaan kuvaan aiheuttaa myös valaisuun ongelmia, sillä kameran vangitsemissa kuvassa valkoinen niin sanotusti palaa herkästi puhki eli ylivalottuu jos valaistusta säädetään mustan yksityiskohtia paljastavaksi ja musta puolestaan kadottaa yksityiskohdat ja muodostaa mustan aukon jos valot säädetään valkoiselle sopivaksi. Huonoissa valoissa tummat värit helposti muutenkin muuttuvat lähes mustiksi, kuten sain kuvauksissa huomata tummansinisen paidan muutoksessa. Väripaletin puhtaimmat värit voivat myös olla kameralle työläisiä työstettäviä ja ne hehkuvatkin herkästi kuvassa. Puhdas punainen – ja muutenkin punaisten toistaminen – on haaste kameralle samoin kuin sinisen sävyt, jotka voivat tuntua hyökkäävän ruudulta katsojan päälle. Voimakkaat ja puhtaat värit saattavat lisäksi etenkin lähikuvissa aiheuttaa heijastumia näyttelijän kasvoille mikäli ovat sijoitettuna lähelle kasvoja, joten tästäkin aspektista on hyvä olla tietoinen. (Cole & Burke 2005, 95 - 98.) Näihin rajoitteisiin tutustuessani rajoitin ensimmäisten puvustusideoiden punaiset yksityiskohdat lähes kokonaan pois suunnit-

telmista niiden hankaluuden takia ja pyrin muutenkin ottamaan ratkaisuisiani rajoitteet huomioon.

Kamera myös näkee maailman kaksiulotteisena siinä missä silmä näkee kaiken kolmiulotteisena. Yhden ulottuvuuden häviämisen seurauksena pukusuunnittelijoiden ohjeistus on kasvattaa esimerkiksi kuvion mittakaavaa 30 prosenttia. Näin pukusuunnittelija pääsee kompensoimaan kankaan pienentymistä kuvassa. (Nadoolman Landis 2003, 78.) Pieni kuviointi voi kaiken lisäksi muuttua kuvassa pelkäksi vilinäksi, tehdä kuvioista eräänlaista puunsyykuviointia. Suuret kontrastivaihtelut kuvion väreissä vain voimistavat efektiä. Kukonaskel, ohuet raidat, pienet ruudutukset ja pilkut sekä kalantuotokuvio ovat etenkin alttiita välkkymiselle. Ongelma voi johtua kuvion värivalinnasta, mittakaavasta tai olla näiden yhdistelmä. Toimiva ohje tällaisen efektin välttämiseksi on katsoa kangasta siristynein silmin katse hieman epätarkkana jolloin voi aistia väriseekö tai liikkuuko kuvio. (Cole & Burke 2005, 98-99.) Tämän tekniikan lisäksi käytin esituotantovaiheen kirpputorikierroksilla omaa järjestelmäkameraani kuvaamalla vaatteita ja tarkastelemalla kuvasta kankaassa ja kuviossa tapahtuvaa mahdollista liikettä – joskin myöhemmin sain huomata yhden vilisevän vaateen pääsen seulan läpi.

Mahdollinen trikki- tai sinitaustan käyttö rajoittaa pukusuunnittelijan väripalettia. Trikki- tai sinitausta (chroma key, blue screen) on erikoisefektien tekemiseen käytetty tekniikka, jossa yksivärinen tausta voidaan digitaalisesti korvata elävällä kuvalla. Taustan yleisin väri on sininen tai vihreä sillä kumpaakaan ei luonnostaan löydy ihonväreistä, mutta väri voi olla muukin etukäteen päätetty. Tekniikassa kaikki trikkitaustaa vasten kuvatun materiaalin taustan värinen tai sitä lähellä oleva sävy korvataan muulla kuvalla, joten taustaväriä ei voi käyttää missään sellaisessa asiassa, jonka ei kuulu kadota kuvasta. (Cole & Burke 2005, 97; Juntunen 1997, 105 ja 116.) Tässä elokuvaprojektissa ei käytetty trikkitaustaa kuvauksissa, minkä varmistin hyvissä ajoin, jotta voisin säätää suunnitelmat mahdollisimman alusta lähtien sen tiedon mukaan.

Yhteenveto. Puku kertomuksena, symbolina ja ilmaisuna ovat lähes aina päällekkäin meneviä aspekteja, aivan kuten suunnittelun perustekijät ovat riippuvaisia toisistaan – aina ei ole helppoa erottaa esimerkiksi muotoa, linjaa ja pintarakennetta toisistaan. Luonnollisesti juuri suunnittelun perustekijät ovat tarinankerronnan, symbolismin ja

ilmaisun välineitä. Suunnitteluprosessi ei automaattisesti jakaudu älylliseen toimintaan käsikirjoituksen piilomerkitysten löytämiseksi ja näiden merkitysten materialisoimiseen konkreettisiksi pukukokonaisuuksiksi – eikä ainakaan näin tinkimättömässä järjestyksessä. Prosessi on paljon organaisempi ja monesti myös mystisempi. Merkitykset voivat joskus paljastua käsikirjoitusanalyysiä tehdessä, toisinaan luonnostellessa, taustatutkimusta tehdessä tai sovituksissa. Voipa käydä niinkin, ettei voimakkain merkitys tule esiin ennen kuin puvun näkee lavasteissa tai vasta valkokankaalla. Sillä välin pukusuunnittelijan vastuulla on hallita suunnittelun hallittavissa olevia elementtejä prosessissa, jonka lopputulos ei ole ennustettavissa. (Cole & Burke 2005, 102 - 103.)

Prosessin lopputulos, valmis puku, on aina enemmän kuin osiensa summa.

Pukusuunnittelijan täytyy pystyä tunnistamaan käsikirjoituksen pinnan alla työskentelevät voimat. Kun suunnittelija lähestyy roolihahmojen ulkonäköä ja tunnelmaa, ja heidän ilmentämää maailmaa, hän samalla pyrkii selventämään tarinan ja suunnittelemiensa pukujen tunneperäistä punaista lankaa. Pukusuunnittelijat haluavat tavoittaa ihmiset syvällisellä tasolla, he eivät halua yleisön vain ymmärtävän tarinaa älyllisesti vaan tuntevan sen emotionaalisesti. Katsojat lukevatkin kokonaisuutta sekä päällään että sydämellään, joten pukujen täytyy kommunikoida niin älyllisesti kuin emotionaalisesti. Pukusuunnittelijan täytyy puhua sujuvasti yhtä aikaa kahta kieltä, pukujen merkitysten kieltä ja suunnittelun virallista kieltä. (Cole & Burke 2005, 37 ja 60.) Tämän takia suunnittelun eri elementtien ja puvun tai ylipäänsä vaatteiden viestintämenetelmien tuntemus on pukusuunnittelijalle erityisen tärkeää. Ilman niiden hahmottamista pukusuunnittelijan on mielestäni hankala, ellei jopa mahdoton onnistuneesti toteuttaa tehtäväänsä: olla ohjaajan vision visuaalisena tulkkina ja kertoa tarinaa puvuilla.

4 DURINDA WOODIN PUKUSUUNNITTELUPROSESSI ELOKUVAAN

Elokuvanteko on luonnostaan kallis, monimutkainen prosessi – taidetta, taitoa ja liiketoimintaa, joka vaatii joustavuutta henkilöstöltään ja kykyä hyväksyä ja selvittää elokuvantekoprosessin neljästä perusoletuksesta: (1) ikuisesti muuttuvat produktiot on sääntö; (2) kuvausaikataulu määrittää työn ensisijaiset tavoitteet; (3) työolosuhteet vaihtelevat oletusarvoisesti; (4) toimiala on suunnattu selviytymään nopeiden muutosten kanssa (Cole & Burke 2005, 11). Valitsin Durinda Woodin (2005) mallin oman työskentelyni pohjaksi, sillä se on suunniteltu nimenomaan elokuvapuvustuksen prosessia

silmällä pitäen. Se ottaa huomioon elokuvaproduktion vaatimukset ja teatteriproduktiosta poikkeavat työtehtävät.

Karkeimmillaan elokuvanteko samoin kuin elokuvapuvustusprosessi voidaan jakaa kolmeen osaan: esituotantoon, kuvauksiin ja purkuun (Cole & Burke 2005, 10). Tämän kolmevaiheisen jaottelun sijasta Cole ja Burke (2005, 106) esittelevät Emmy-palkitun pukusuunnittelija Durinda Woodin ehdotuksen seitsemään osaan jaetulle pukusuunnitteluprosessin kululle (kuvio 1 ja 2). Jokaisessa vaiheessa on omat selkeät toimintonsa, jotka eroavat muista vaiheista, mutta vaiheet kolmannesta kuudenteen saattavat mennä produktiossa päällekkäin, minkä aiheuttavat tuotannon rajoitukset ja komplikaatiot kuten pieni budjetti, tiukat aikataulut ja valmistusajat, tavoittamattomissa olevat suunnittelutyökaverit ja myöhäinen näyttelijöiden roolitus. Omaa työskentelyäni rajoittavia ja mahdollisia työskentelyvaiheiden päällekkäisyyksiä aiheuttavia tekijöitä ovat pieni budjetti, myöhäinen roolitus ja sen takia lyhyt valmistusaika, vaikka pyrimme koko tiiminä saamaan esituotannon valmiiksi ennen tuotannon ja varsinaisten kuvausten alkamista.

DURINDA WOOD'S COSTUME DESIGN PROCEDURE FOR A FILM

To prepare to design a film, you need an overall sense of the script-to-shoot process that costume designers go through. Emmy award-winning costume designer Durinda Wood suggests the following procedure for designing a film.

- **Phase 1, *design analysis***

1. Read the script straight through the first time, making only a few notes.
2. Hold preliminary discussion with the director. (Many times this is the job interview.)
3. Break down the script
 - a. Read the script again. The script is your blueprint.
 - 1) Mark it to separate principals, supporting, characters, and extras.
 - 2) Number days and nights.
 - 3) Underline character descriptions.
 - 4) Make notes about action
 - b. Make a day/night schedule, to track the passage of time in the script; discuss this with the script supervisor and the director.
 - c. Make a character breakdown chart [see Part 5, *Breakdowns*] for
 - 1) Principals
 - 2) Supporting characters
 - 3) Extras

- **Phase 2, *preliminary research***

1. Make a research list.
2. Make a prop list.
3. Make a stunt breakdown.
4. Make an extras breakdown.
5. Make lists of questions for all departments, i.e., for the AD (assistant director), DP (director of photography), art director, etc.
6. Research and Xerox, using
 - a. Libraries and bookstores;
 - b. Research agencies;
 - c. Movies;
 - d. Internet;
 - e. Other costume designers and filmmakers;
 - f. Locations where shooting will take place;
 - g. Costume houses.

- **Phase 3, *preliminary design***

1. Talk concept and exchange questions and ideas with visual departments, including
 - a. Art department (look at drawings, locations, and storyboards);
 - b. Set decoration;
 - c. Director of photography;
 - d. Prop department (go over prop list);
 - e. Hair and makeup (if on-board).
2. Develop preliminary designs and presentations (quick sketch and collage, etc.).

KUVIO 1. Durinda Woodin (2005) pukusuunnitteluprosessi elokuvaan, vaihe 1 - 3 (Cole & Burke 2005, 124)

- **Phase 4, *design***
 1. Design costumes
 - a. Do renderings
 - b. Hire illustrators
 - c. Swatch fabric
 2. Final design meeting with the director and/or producer(s)
 - a. Show research
 - b. Show designs
 - c. Show samples
 - d. Ask all questions that you have

- **Phase 5, *prep*, in which most of the film's wardrobe is assembled and prepared for approval and shooting**
 1. Make a budget, and meet with unit production manager and/or producers.
 2. Set up and hire the costume department.
 3. Meet with actors (many times by phone and fax).
 - a. Discuss character.
 - b. Show research.
 - c. See them, if possible, and get measurements.
 - d. Try on a few samples, to get ideas.
 4. Show designs to all visual departments (same procedure as in Phase 3)
 5. Talk logistics and exchange questions with production departments, including
 - a. Assistant director (shooting schedule and day out of days)
 - b. Stunt coordinator (go over stunt breakdown)
 - c. Choreographer
 - d. Special effects (blue screen, etc.)
 6. Gather costumes
 - a. Made-to-order
 - b. Rentals
 - c. Purchases
 - d. Product placements
 7. Fittings
 8. Alter, age, dye costumes
 9. Have meetings with logistical departments, same as above, plus the following:
 - a. Extras casting (show them how you want extras to look)
 - b. Locations (facilities, etc.)
 - c. Wranglers and animal handlers
 - d. Sound department
 - e. Transportation department
 10. Outfit and load wardrobe trailer; set up on-location wardrobe department.

- **Phase 6, *the shoot*. Final refinements are made to the designs before being committed to film, and additional wardrobe is delivered according to shooting schedule deadlines.**

- **Phase 7, *final wrap*. The costumes are returned, if appropriate, and held or stored for additional footage and re-shoots that may be required after completion of principal photography (the footage shot during the original production shooting schedule). The designer may already be off payroll by the time final wrap is under way.**

KUVIO 2. Durinda Woodin (2005) pukusuunnitteluprosessi elokuvaan, vaihe 4 - 7 (Cole & Burke 2005, 125)

Tarkastelen alustavasti Durinda Woodin pukusuunnitteluprosessia elokuvaan (Cole & Burke 2005, 106), sen rakennetta ja sisältöä palaten myöhemmässä vaiheessa tarkemmin kuhunkin vaiheeseen.

Vaihe 1, suunnitteluanalyysi, on pukusuunnittelijan työskentelyn kannalta tärkeä vaihe, sillä sen aikana pukusuunnittelija kehittää suunnittelutyötään ohjaavan näkemyksen käsikirjoitusanalyysin ja ohjaajan kanssa käydyn keskustelun pohjalta. Suunnittelutyötä ohjaava näkemys on visuaalista kokonaisuutta yhdessä pitävä ominaisuus.

Vaihe 2 on esiselvityksen aika, jolloin suunnittelija tekee alustavan hahmokartoituksen ja taustatutkimuksen päästäkseen alulle suunnitteluprosessissaan.

Vaihe 3, esisuunnittelu, on vaihe, jossa suunnittelija tekee hiomattomia pukuluonnoksia ja pukututkimusta. Hän tapaa produktion muun taiteellisen henkilöstön avainhenkilöt käydäkseen läpi ja selventääkseen pukuihin mahdollisesti vaikuttavia tuotannon yksityiskohtia. Lisäksi suunnittelija tekee tässä vaiheessa esitykset pukuihin liittyvän taustatutkimuksen tuloksista ja alustavista hahmoluonnoksista.

Vaihe 4, suunnittelu, on suunnittelijalle aikaa jalostaa elokuvan puvustuksen suunnittelun suuntaviivat ja päähenkilöiden tarkat suunnitelmat ja esityskuvat, jotta hän voi saada ohjaajan ja/tai tuottajan hyväksynnän niille voidakseen jatkaa työskentelyä eteenpäin.

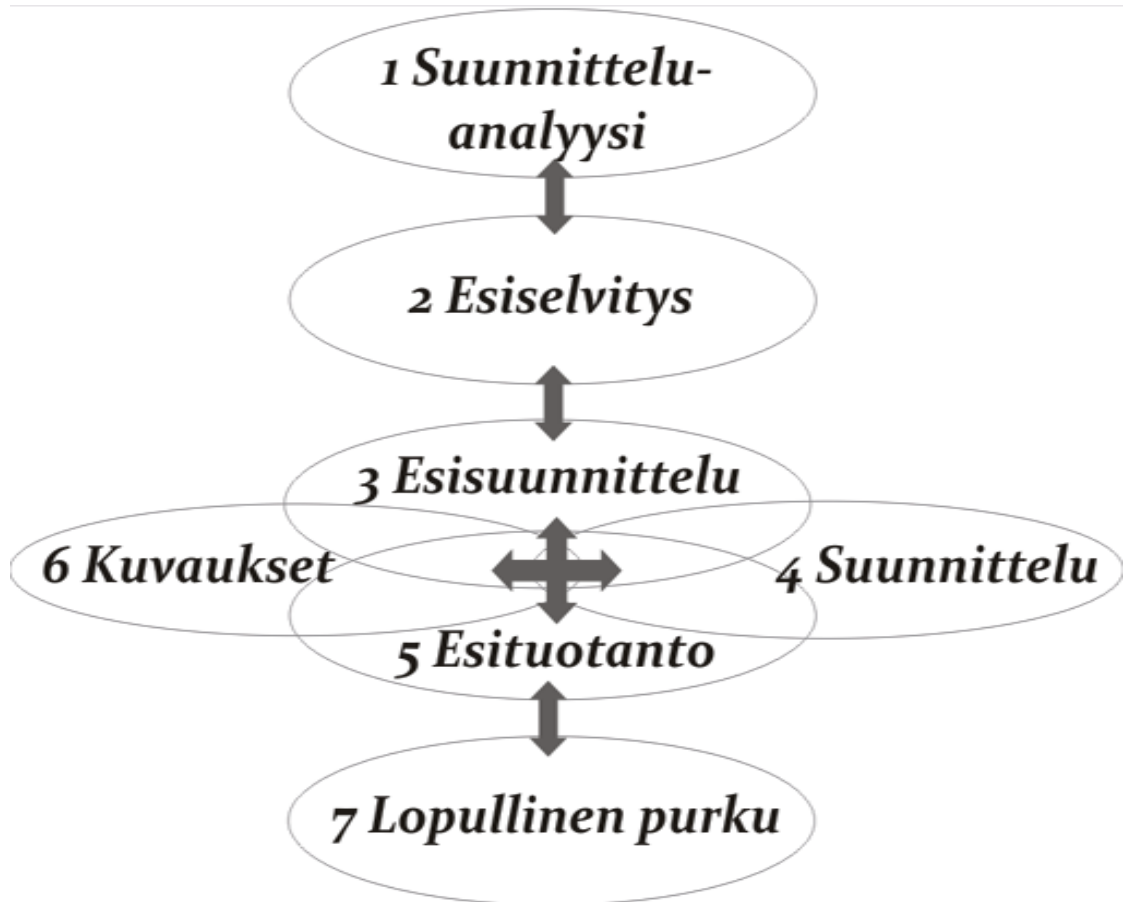
Vaihe 5 eli esituotanto on kuvauksiin valmistelevaa aikaa, jolloin suurin osa elokuvan puvustuksesta hankitaan, valmistetaan ja työstetään hyväksyttäväksi ja kuvauksia varten.

Vaihe 6, kuvaukset, on vaihe, jonka aikana viimeiset hionnat puvustukseen tehdään ennen kuin omistaudutaan kuvauksille ja lisäpuvustus toimitetaan kuvausaikataulujen aikarajojen mukaisesti.

Vaihe 7, lopullinen purku, on tuotannon jälkeinen vaihe, jossa puvut palautetaan, jos tarkoituksenmukaista, ja pidetään tai varastoidaan lisäkuvausten ja uudelleen kuvausten varalta, mikäli niitä joudutaan tekemään varsinaisten kuvausten päätyttyä.

Edellä esittelemäni Durinda Woodin malli on etenemiseltään varsin suoraviivainen mahdollisesta vaiheiden 3 - 6 päällekkäisyydestä huolimatta. En kuitenkaan koe omaa suunnitteluprosessiani aivan yhtä suoraviivaiseksi, vaiheesta toiseen palaamattomaksi. Suunnitteluprosessini on luonteeltaan pikemminkin iteratiivinen prosessi. Iteratiivinen tarkoittaa toistoa tai toistoa käyttävää (Nurmi ym. 1998, 98). Iteratiivinen prosessi antaa minulle mahdollisuuden palata takaisin aikaisempiin vaiheisiin ja muuttaa päätöksiä ja valintoja kesken prosessin, mikäli tarvetta ilmenee. Tosin elokuvaproduktion luonteen huomioon ottaen kuvausten jälkeen ja lopullisen purun aikana ei voi enää palata edellisiin vaiheisiin muutoin kuin pohdinnan kautta, ellei sitten mahdollisten jälkituotannon lisäkuvausten myötä pienin muutoksin. Lisäksi pyrin ottamaan sovel-

luksessani huomioon vaiheiden 3-6 limittäisyyden, sillä produktion rajoitukset huomioonottaen tiedostan vaiheiden limittyvän omassa työprosessissani.



KUVIO 3. Durinda Woodin malli (soveltanut Laine 2013)

5 SUUNNITTELUANALYYSI

Ensimmäisessä vaiheessa suunnittelija kehittää suunnittelulle näkökannan, eräänlaisen ohjenuoran, niiden asioiden pohjalta, jotka ovat tulleet esille käsikirjoitusta analysoimalla ja ohjaajan kanssa käydystä keskustelusta. Suunnitteluanalyysin tekeminen on tärkeää, sillä sen lopputulos - design point of view - on koko loppuprosessia ohjaava ominaisuus. Design point of view on suunnittelijan valitsema ote, näkemys ja tyyli, jolla hän käsittelee elokuvan visuaalista olemusta ja joka pitää elokuvan ilmeen yhtenäisenä. Se ohjaa, johtaa ja päättää. Kaikki puvustusta koskevat päätökset tehdään valitun suunnittelun näkemyksen mukaisesti. Kun suunnittelija lähtee suunnittelemaan puvustusta, ensimmäisenä tehtävänä on analysoida käsikirjoitus varovasti, jotta suunnittelija voi määrittellä otteen, jolla käsitellä produktiota. Suunnittelijan täytyy sitoutua

siihen, minkä tuntee voimakkaimmin yhdistävän yleisöä kyseessä olevaan elokuvaan. (Cole & Burke 2005, 107.)

Jo varhaisimmat keskusteluni ohjaajan ja tuottajien kanssa toivat esille sen, että elokuvan tarina tapahtuu nykyajassa, jossa on poikkeava oikeusjärjestelmä, joten puvustus ei saa poiketa liiaksi siitä, mitä ihmiset nykyisin käyttävät. Koska kyseessä on kuitenkin vaihtoehtoinen todellisuus eikä tarinan tapahtumille ole annettu vuosiluvullisesti tarkkaa aikaa, pyrin välttämään sellaisten muoti-ilmiöiden käyttämistä, jotka leimaisivat elokuvan tapahtumat tietylle vuodelle. Päätin rajoittaa väripaletin pääsääntöisesti harmaisiin, sinisiin ja murrettuihin väreihin ajoittaisilla väripilkahduksilla.

5.1 Käsikirjoitusanalyysi

Käsikirjoitusta analysoitaessa työskennellään kahdella tasolla, käytännöllisellä ja runollisella tasolla. Käytännöllisellä tasolla tapahtuvaa analyysia kutsutaan käsikirjoituksen purkamiseksi. (Cole & Burke 2005, 107.) ”Breakdown” eli käsikirjoituksen purkaminen on tuotannollinen termi, jonka tekeminen kuuluu yleensä tuotantopäällikölle eli varsinaisesta tuotannosta vastuussa olevalle henkilölle (Elokuvantaju 2014). Myös pukusuunnittelijalle käsikirjoituksen purku on tärkeää, sillä sen tekemällä suunnittelija saa käsityksen muun muassa siitä pukukannasta, jota tarvitaan elokuvan ajankulun kuvaamiseen ja toiminnan asettamien vaatimusten täyttämiseen. Käsikirjoitusanalyysi puolestaan on runollisemmän, syvemmän tason työstämiseksi varattu termi (Cole & Burke 2005, 107). Mielestäni tämä tapa työstää käsikirjoitusta kahdella eri tasolla on käytännöllinen ja selkeyttää työprosessia jakamalla sen kahteen funktioitaan erilaiseen tapaan katsoa ja tutkia käsikirjoitusta. Näin ollen kun jatkossa käytän termejä käsikirjoituksen purku ja käsikirjoitusanalyysi, tarkoitan ensimmäisellä käytännön tason työstöä ja jälkimmäisellä runollisen tason työstöä.

Ennen käsikirjoituksen purkua olisi hyvä tehdä käsikirjoitusanalyysi, tutustua tekstin syvempään tasoon, löytää sanojen taakse kätkeytyvä merkitys, jota jokainen elokuvan parissa työskentelevä taiteilija etsii. Liikkumalla järjestelmällisesti kohtausten yksityiskohdista kohti suurempia linjoja, jokaisesta kohtauksesta etsitään sen tunneperäistä vaikutusta. Tulkitsemalla ja käyttämällä hyväksi tekstin piilotettuja merkityksiä ja vivahteita hyvä pukusuunnittelija pystyy, ei vain kuvaamaan tapahtumia, vaan paljastamaan, jopa määrittelemään, elokuvan sanoman. Hienovaraisesti säätelemällä puvus-

tuksen vuoropuhelua käsikirjoituksen piilotettujen merkitysten kanssa, pukusuunnittelija voi vaikuttaa siihen, kuinka yleisö reagoi. Käsikirjoituksen runolliseen tasoon pureutumisella on kolme pääasiallista tavoitetta: (1) käsitellä tarinan, yksittäisten hahmojen ja kohtausten ydintä tai ominaislaatua, (2) valaista roolihahmojen vuorovaikutusten seuraamuksia ja (3) paljastaa kohtausten pohjavirtaukset. (Cole & Burke 2005, 107.) Käsikirjoitusanalyysin avulla etsin keitä ja millaisia roolihahmoja elokuvassa on, mitä tarinassa tapahtuu ja mitä sillä kaikella etenkin ohjaaja haluaa sanoa.

Colen ja Burken (2005, 107 - 108) käsikirjoitusanalyysi on neliosainen prosessi, joka askel askeleelta tunkeutuu syvemmälle käsikirjoituksen maailmaan. Ensimmäinen askel selvittää kunkin kohtauksen olosuhteet ja toinen tarkastelee käsikirjoituksen virtausta kohtauksesta toiseen. Kolmannella askeleella etsitään jo toimintaa kuljettavaa voimaa ja neljäs perehtyy tapoihin korostaa toiminnan emotionaalista vaikutusta katsojille. Omaan käsikirjoitusanalyysin tekoon vaikutti se, että tiesin ensimmäisenä saamani käsikirjoituksen olevan vielä raakile, joka tulisi läpikäymään huomattaviakin muutoksia. Näin ollen jouduin palaamaan käsikirjoitusanalyysin pariin uudestaan uusien versioiden myötä, sillä muutoksia ja selvennöksiä hahmojen toimintaan ja luonteeseen sekä tapahtumien kulkuun oli tulossa. Lopulta paluukertoja käsikirjoitusanalyysiin tuli kaksi uusien käsikirjoitusversioiden myötä kohtausten rakenteiden ja sisältöjen muuttuessa sillä muutokset vaikuttivat niin tarinan kaareen kuin roolihahmoihin, useimmiten selkeyttäen syitä, seurauksia ja luonteita.

Ensimmäisellä askeleella vastataan yksityiskohtaisiin kysymyksiin, joilla selvitetään kohtauksien olosuhteet. Kohtaus kohtaukselta etsitään vastauksia kysymyksiin, jotka valaisevat kohtauksen tapahtumapaikkaa ja -aikaa, keitä kohtauksessa on paikalla ja millaisia henkilöitä he ovat, mitä kohtauksessa tapahtuu ja mikä toiminta on tarpeellista (liite 1). (Cole & Burke 2005, 107 - 108.) Teidät tuomitaan elinkautiseen –elokuvan kolme ensimmäistä kohtausta (liite 2), joita käytän tässä havainnollistamassa käsikirjoitusanalyysin tekoa, sijoittuvat oikeussaliin tuomionjulistuspäivään ja sitä edeltävien päivien todistajien kuulemisiin. Koska kyseessä on oikeudenistunto, voi sen olettaa tapahtuvan virasto-aikaan. Ajallisesti kohtaukset kattavat päähenkilön saapumisen oikeussaliin, välähdyksinä todistajien lausuntoja ja tuomion julistuksen hetken. Ensimmäisessä kohtauksessa ainoa mainittu henkilö on Elias Juhola, mutta ympäristön huomioon ottaen kohtauksessa taustalla tunnelmaa ja uskottavuutta luomassa voi olla esimerkiksi vartija, asianajaja, tuomari, lautamiehiä ja muita oikeuskäsittelyyn kuulu-

via henkilöitä. Kohtauksesta käy ilmi, että Elias on syytettynä jostain ja että hänet tuodaan kuulemaan tuomiota, mutta tarkempaa syytä tai mitään muutakaan tietoa kohtaus ei Eliaksesta anna.

Toisen kohtauksen toteutustavaksi on määritelty montaasi, joka on edullinen tapa esittää tapahtumaketju leikkauksen avulla elokuvallisesti todellisuutta kestoaan lyhyemmässä ajassa (Elokuvantaju 2014). Toinen kohtaus on selvästi välähdyksiä aikaisemmista tapahtumista, nimenomaan todistajalausunnoista, oikeussalissa. Ensimmäinen tässä kohtauksessa tavattava henkilö on Veli-Matin vaimo, yksi todistajista, joka kertoo löytäneensä miehensä heidän kodistaan murhattuna. Toinen todistaja on Jukka, Eliaksen pitkäaikainen ystävä ja työkaveri, joka antaa ymmärtää Eliaksen olevan omiin oloihinsa vetäytyvä ja ajatuksiinsa sulkeutunut ihminen. Kohtauksen ainoa ei-todistaja on Eliaksen asianajaja Kati, josta ei kerrota oikeastaan mitään. Seuraavaksi todistamassa on Kaisa, jonka seurassa Elias on viettänyt öitä naisen puheesta päätellen. Viimeinen todistaja on Suvi, joka selvästi on Eliaksen uskottu, sille tälle mies oli kertonut asuntomurrosta. Suvun puhe paljastaa, että Elias on oikeudessa syytettynä asuntomurron lisäksi murhasta. Kolmannessa kohtauksessa nimettyjä henkilöitä ovat tuomari ja Elias, joiden lisäksi paikalla voi olettaa olevan Eliaksen asianajajan Katin, syyttäjän, lautamiehien ja sihteerin. Kohtauksessa Elias kuulee tuomionsa, joka yllättää hänet täysin. Tuomari tuomitsee Eliaksen elinkautiseen vankeusrangaistukseen törkeästä kotirauhan rikkomisesta ja murhasta.

Toisella askeleella sukellaan käsikirjoituksen virtaukseen kohtauksesta toiseen. Sen aikana perehdytään tarinan kokonaiskaareen ja avaintapahtumiin, jotka määräävät tarinan nousevan ja laskevan rytmin. Toiminnalle olennaiset kohtaukset, roolihahmoille tärkeät emotionaaliset hetket ja tarinan tunnelmanmuutokset selvitetään. (Cole & Burke 2005, 108.) Elokuvan kokonaiskaaren kannalta kolme ensimmäistä kohtausta sysäävät tarinan liikkeelle ja ovat siksi tärkeitä tapahtumineen – ilman niitä tarinan alku jää vajaaksi ja ontuvaksi. Eliakselle kohtaukset rakentavat ja kertovat tarinan taustaa ja lähtöä ja etenkin kolmannen kohtauksen tapahtumat ovat emotionaalisesti tärkeä ja merkittävä hetki musertaessaan miehen maailman. Alun kohtaukset rakentavat tarinalle vakavaa, jännitteistä sävyä ja herättelevät katsojan mielenkiintoa nostamalla mieleen kysymyksiä siitä, mitä on oikein tapahtunut ja mitä tulee tapahtumaan.

Kolmannella askeleella tarkastellaan, mikä ohjaa toimintaa. Pukusuunnittelija miettii, voiko kontrasteilla korostaa käsikirjoituksen tapahtumien tehoa, mikä tarkoitus rooli-hahmolla tai kohtauksella on käsikirjoituksessa ja toimisiko tarina, jos jompikumpi pudotetaan pois ja kuinka kohtauksen pohjavirettä voi terävöittää, jotta toimintaan saadaan lisää voimaa. (Cole & Burke 2005, 108.) Kun miettii kutakin kolmen ensimmäisen kohtauksen rooli-hahmoa, en alkaisi poistamaan heistä ketään, sillä kaikki ovat omalla tavallaan tärkeitä. Elias tietenkin on tarinan päähenkilö, joten häntä ei ole viisasta jättää ensimmäisistä kohtauksista pois tarinan keskittyessä niin voimakkaasti hänen ympärilleen. Muu hahmokatras esittelee Eliaksesta eri puolia ja kertomuksillaan pohjustaa tarinaa ja omaa myöhempää esiintymistään elokuvassa. Ilman alun esiintymistä katsojilla kenties myöhemmässä vaiheessa olisi hankaluuksia sijoittaa rooli-hahmoja tarinan kehykseen. Ensimmäiset kolme kohtausta luovat heti alkuun dramaattisen lähdön ja imaisevat katsojan mukaan esittelemällä päähenkilön ja hänen umpiku-jamaisen tilanteensa. Toinen kohtaus pohjustaa kolmatta kertomalla tärkeää informaatiota tuomioon vaikuttavista asioista ja ilman kolmatta kohtausta tuomionjulistukseen loppu elokuvasta ei vain toimisi.

Neljäs askel pureutuu kysymyksillään käsikirjoituksen syvimpään tasoon. Suunnittelija hakee vastaavuuksia meidän tunteman maailman ja käsikirjoituksen maailman väliltä: Perustuuko maailma todellisuuteen, onko se täysin fiktiivinen vai näiden kahden sekoitus ja pystyykö tarinan ihmisiin ja heidän toimiinsa samaistumaan. Suunnittelu-työn kannalta olennaisiin asioihin täytyy kiinnittää huomiota: tyyli, romanttisuus, luonnollisuus, särmä ja niin edelleen sekä mieltä kuinka paljon realismi tai autenttisuus on suunnittelukysymys. Käsikirjoituksesta kannattaa tuumailla tuoko se mieleen jotain metaforaa tai jonkin aikakauden tai jonkun taiteilijan teosta. (Cole & Burke 2005, 108.) Ensimmäisten kohtausten perusteella on hankala luoda kokonaisuudesta mielikuvaa, mutta kohtaukset antavat jo osviittaa siitä, että maailma perustuu todellisuuteen eikä ole fiktiivinen, joskaan tarina itsessään ei pohjautu tositahtumiin. Ensimmäiset kohtaukset toivat mieleeni vahvasti shakkilaudan oikeussalasettelullaan.

5.2 Ensikeskustelu ohjaajan kanssa

Ensimmäinen keskustelu ohjaajan kanssa on pukusuunnittelijalle merkittävä, sillä sen aikana kummallekin osapuolelle selviää, kohtaavatko käsikirjoitusta koskevat visiot toisiaan. Ajatusten kohtaaminen on tärkeää, sillä pukusuunnittelija on ohjaajan vision

tulkki. Monesti ensimmäinen keskustelu on samalla myös työhaastattelu. Keskustelu on pukusuunnittelijalle mahdollisuus käydä läpi ohjaajan visiota elokuvasta, sen sanomasta ja sisällöstä sekä hahmoista, vertailla tekstin aiheuttamia tuntemuksia ja luoda pohja yhteistyölle. Ennen kaikkea silloin päätetään laajoista hahmoista ja tarinaa koskevista suuntaviivoista, jotka ohjaavat kohti lopullista tuotannon tyyliä. Lisäksi tämä vaihe määrittelee pukuihin liittyvän taustatutkimuksen suunnan. Pukusuunnittelijan täytyy päästä yhteisymmärrykseen ohjaajan kanssa käsikirjoituksen tapahtumien kaaresta, päähenkilöiden kaarista sekä kohtausten tunnelmista. Vasta sen jälkeen suunnittelija voi siirtyä työssään eteenpäin kohti yksityiskohtaisempaa käsikirjoituksen purkua. (Cole & Burke 2005, 111.) Mielestäni ohjaajan vision ymmärtäminen on tärkeää pukusuunnittelijalle, jotta hän voi omalla työllään tukea halutun tarinan kertomista.

Tämän työprosessin alku poikkeaa siinä Colen ja Burken (2005) järjestyksestä, että ensikohtaamiseni toukokuussa 2012 ohjaajan kanssa tapahtui ennen kuin olin saanut käsikirjoitusta luettavaksi. Ensimmäinen keskusteluni ohjaaja-käsikirjoittaja Miika Arannon sekä muun keskeisen työryhmän kanssa tapahtui Skype:n välityksellä. Tämän palaverin aikana pääsin tutustumaan elokuvan varhaiseen synopsikseen eli tiivistelmään elokuvan sisällöstä (Elokuvantaju 2014) ja keskustelemaan työryhmän toiveista ja visioista elokuvan visuaalisesta maailmasta sekä elokuvalla asetetuista tavoitteista. Elokuvalla haluttiin saada näkyvyyttä tekijöilleen ja ennen kaikkea kaikkien yhteinen päämäärä oli tehdä laadukas, viimeistelty tarina. Visuaaliselta kantilta ohjaajan toiveena oli nykyaikainen ote puvustukseen, ei mitään eksymistä menneisyyteen, tulevaisuuteen tai fantasian maailmaan. Tässä vaiheessa huomio tuntui puvustuksessa keskittyvän kahteen elokuvassa esiintyvään huomattavaan ryhmään, vanginvartijoihin ja vankeihin eikä siviilihahmoille annettu huomiota – kunhan pukisin siviilihahmoille jotain päälle. Yritin jo tässä vaiheessa tehdä selväksi, että minä en tulisi pukemaan vain satunnaisia vaatteita näyttelijöiden päälle vaan kaikki olisi mietittyä ja suunniteltua. Jopa ekstrojen puvut tulisivat käymään läpi seulan, vaikken budjetissa heille pystyisi puvustusta tarjoamaan.

Toiseen palaveriin mennessä, joka oli tammikuussa 2013, olin jo saanut minulle ensimmäisen käsikirjoitusversion luettavaksi ja päässyt tutustumaan maailmaan. Tällöin minun oli ollut tarkoitus esitellä keräämääni ideamateriaali ja visioitani puvustuksesta, mutta tunsin oloni epävarmaksi, olin ymmälläni ja hämilläni käsikirjoituksen kunni-

anhimoisuudesta ja täynnä kysymyksiä. Käsikirjoituksessa oli monia epäselviä asioita, jotka eivät edes suoranaisesti tai mutkan kautta liittyneet puvustukseen, mutta jotka kokonaistarinan kannalta askarruttivat mieltäni, kuten kuinka henkiin heräävä lokki liittyi yhtään mitenkään yhtään mihinkään. Lisäksi asemani ja tehtäväni ryhmän uute-
na jäsenenä ja ensimmäisenä pukusuunnittelijana tuntui näiden ensimmäisten keskus-
telujen aikana olevan vielä kaikilla etsinnässä.

6 ESISELVITYS

Käyn tässä luvussa tarkemmin läpi Durinda Woodin (2005) mallin toista vaihettaja-
teen roolianalyysin päähenkilöstä käyttäen apuna Colen ja Burken (2005, 107 - 108)
sekä Inghamin ja Coveyn (1992, 15, 18 - 24) käsikirjoitusanalyysien kysymyksiä.

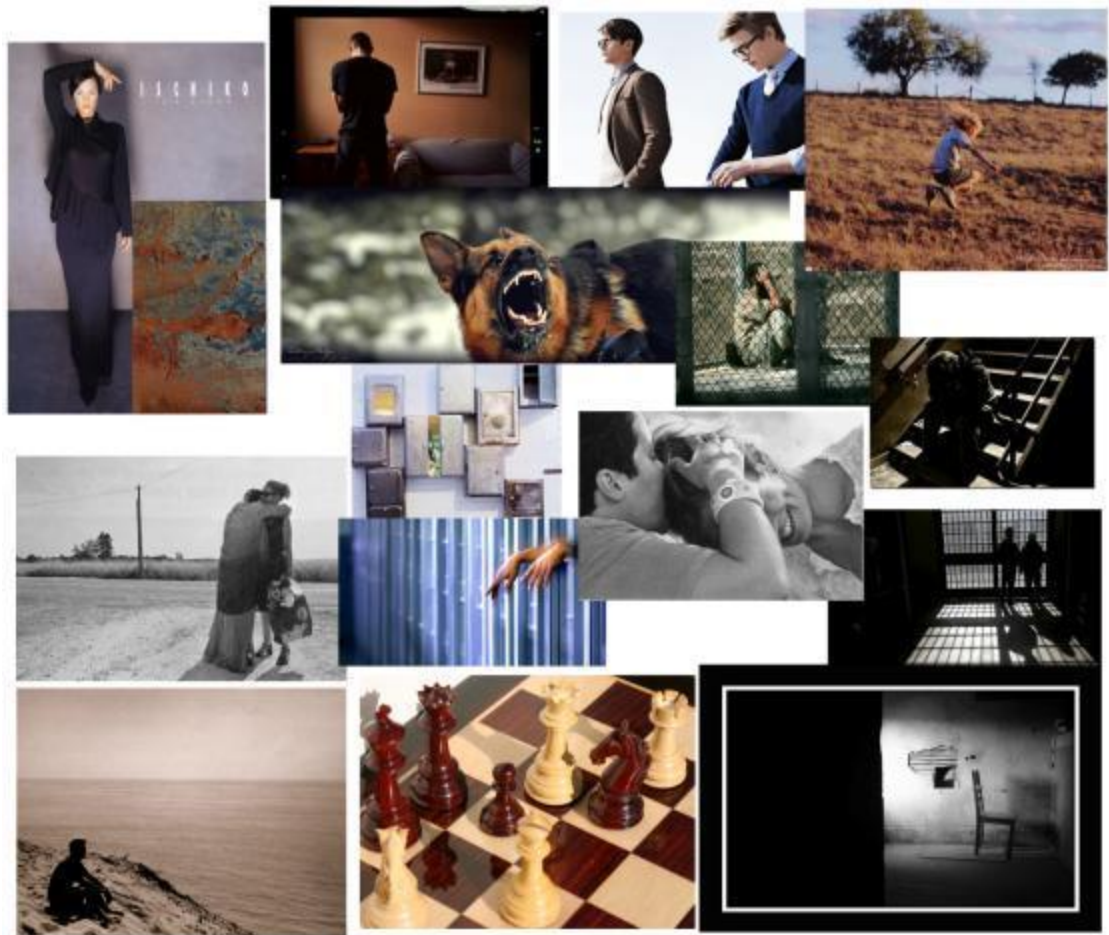
6.1 Tunnelmapohjainen taustatutkimus

Kun suunnittelun suuntaviivoista on päästy selvyyteen, on aika katsastaa vaatetus-
mahdollisuudet, joihin hahmojen maailmat ja tarinat vaikuttavat. Jokainen yhteiskunta
ja aikakausi kautta historian on luonut rajoitetun määrän tyylejä, joiden pohjalta on
määritelty, mikä on muodikasta, mikä arkipäiväistä ja mikä eriskummallista. (Cole &
Burke 2005, 112.) Sivilisaation alusta asti korrekki pukumuoti ja hyväksyty elämänta-
pa ovat olleet moraalinen vertailuperusta. Sosiaaliset instituutiot ovat minkä tahansa
aikakauden moraalisia vartijoita, luovat ja ylläpitävät käytöstä sekä painostavat ihmis-
tä pukeutumaan asianmukaisesti. Joinain aikoina rajoituksia on monia, joskus harvoja,
mutta ne puuttuvat vain harvoin kokonaan. Erityisesti pukusuunnittelijan täytyy ym-
märtää muotia sääteleviä sosiaalisia instituutteja ja hänen täytyy pystyä välittämään
pukuihin tekeillä olevan näytelmän aikaiset tavat niin kuin niitä on ilmaistu. (Ingham
& Covey 1992, 20.)

Mikäli käsikirjoituksen maailma ei ole täysin kuviteltu, pukusuunnittelijan täytyy vali-
ta historiallisista tai nykyaikaisista tyyleistä puvustuselementtejä, jotka parhaiten tu-
kevat tarinan tunnelmaa ja sävyä sekä sitä asuttavia hahmoja. Suunnittelija voi lähteä
pukeutumistyylien taustatutkimuksessa kahdelle polulle. Ensimmäinen vaihtoehto on
hankkia yksityiskohtainen ymmärrys kulttuurin pukeutumistavoista ja -käytännöistä.
Toinen vaihtoehto on tehdä taustatutkimusta tarinan tunnelman pohjalta eli lähteä et-
simään vahvinta tapaa tunnelman ja roolihahmon ominaisuuksien visuaaliselle ilmai-

sulle. (Cole & Burke 2005, 112.) Koin tälle projektille ensisijaiseksi vaihtoehdoksi tunnelmapohjaisen taustatutkimuksen etenkin päähenkilön puvustuksessa ja valitsemani suunnittelun näkökanta ohjasi minua siihen suuntaan määriteltyäni, etten halua puvustuksen liian voimakkaasti ilmaisevan mitään tiettyä, jollekin ajalle selkeästi kuuluvaa tyyllisuuntaa.

Tunnelmapohjainen taustatutkimus on ennen kaikkea sellaisten lähteiden ja kuvien etsimistä, jotka auttavat pukusuunnittelijaa hahmottamaan, kehittämään ja kertomaan elokuvan tunnelmaa: kuvasarjoja tai -kokonaisuuksia, jotka henkivät haluttua merkitystä, luovat tunnelmaa, ja tukevat roolihahmojen ja heidän tarinoidensa tunneperäistä perustusta. Tällaisia kuvia voi löytää niin dokumentaarisisista lähteistä kuin maalauksista ja aikakauslehdistä, joita ei ole rajattu mihinkään tiettyyn aikaan ja jotka välittävät voiman tunteen jostain käsikirjoituksen roolihahmosta. Valokuvien ja maalauksien lisäksi tunnelmakuvia voi löytyä muista taiteen muodoista, jotka välittävät voimasta tunnelmaa värein, tekstuurein tai mielikuvin. (Cole & Burke 2005, 115.) Näitä tunnelmakuvia olisivat varmasti voineet olla myös runot, veistokset ja kangasnäytteet, mutta minulle tärkeimmiksi kuvälähteiksi muodostuivat aikakauslehdistä ja Internetistä löytyvät kuvat. Keräsin myöhempää käyttöä varten kuvia, jotka mielestäni tukivat sitä mielikuvaa tarinasta ja päähenkilöstä, jonka sain käsikirjoitus- ja roolianaalysistä (kuva 1).



KUVA 1. Esimerkkejä tämän elokuvan tunnelmakuvista

Konkretisoimaan mielikuviani roolihahmoista ja kohtauksista, niiden tunnelmasta ja tyyleistä etsin Internetistä kuvia sanoilla, jotka nousivat esille mielikuvistani tai kuvasivat niitä parhaiten. Eliaksen, päähenkilön, kohdalla etsin kuvia yksinäisyydestä, eristyneisyydestä, jupeista – jollaiseksi muun muassa ohjaaja roolihahmoa kuvasi – ja merestä. Muutenkin meri, etenkin myrskyisänä tai uhkaavana, oli mielikuvissa paljon läsnä suuren osan elokuvasta tapahtuessa meren ympäröimällä pienellä saarella. Vankilaympäristö innoittamana etsin kuvia kaltereista, vangeista ja vankilaloista, jolloin löysin lisää kuvia eristyneisyydestä, jonka pystyin vankeuden lisäksi liittämään myös päähenkilöön. Kuvan yläosassa oleva saksanpaimenkoira kaikessa aggressiivisuudessaan ja voimassaan kuvaa minulle vankisaarijärjestelmän vartijoita. Aikakauslehdistä keräämäni kuvat – kuten oikean yläreunan heinikossa hyppivä pikkupoika – ovat vielä voimakkaammin intuitiolla valittuja, enemmän alitajuisen vaikuttumisen varassa. Kuva hyppivästä pojasta liittyi mielessäni vahvasti elokuvan lopun vapautuneempaan, aurinkoisempaan maailmaan. Muun muassa näihin tunnelmakuviin tiivistyy erittäin voimakkaasti puvustusta inspiroinut ja siinä näkyvä värimaailma.

6.2 Roolianalyysi: Elias Juhola

Käsikirjoitusanalyysi auttaa kysymyksillään löytämään vastauksia myös yksittäisistä roolihahmoista ja hahmottamaan millaisia persoonia käsikirjoittaja tarinaan on kirjoittanut. Cole ja Burke (2005, 107 - 108) esittävät neliaskelissä käsikirjoitusanalyysissään (ks. luku 5.1), muun muassa seuraavanlaisia roolihahmoa koskevia kysymyksiä: mikä on roolihahmon sosiaalinen status ja ammatti, kuinka roolihahmo muuttuu ulkoisesti tai sisäisesti, mitkä ovat roolihahmolle merkittävimmät emotionaaliset hetket, mikä merkitys roolihahmolla on käsikirjoitukselle ja pystyykö suunnittelija ymmärtämään roolihahmon toimintaa (liite 1). Ingham ja Covey (1992, 15) toteavat, että käsikirjoitusanalyysin kaikkiin kysymyksiin ei tarvitse vastata, mikäli ne eivät sovi tilanteeseen vaan sopimattoman kysymyksen voi ohittaa ja siirtyä seuraavaan. Heidän roolihahmoja koskevat kysymykset käyvät läpi roolihahmojen ihmissuhteita, asemaa niin näytelmän sisäisessä maailmassa kuin hahmohierarkiassa, suhtautumista maailmaansa ja käsityksiä siitä (liite 3).

Elias Juhola, elokuvan päähenkilö, on 30-vuotias mainostoimiston toimitusjohtaja, joka tuomitaan törkeästä kotirauhan rikkomisesta ja murhasta elinkautiseen. Elokuvan maailmassa elinkautinen tarkoittaa tosiaan elinkautista ja vangit kärsivät tuomiotaan kuolemaansa asti ilman mahdollisuutta armahdukseen. Elias lähetetään vankisaarelle 11 jonnekin päin Suomenlahtea tuomiotaan toteuttamaan. Hänen tehtäväkseen tulee alusta asti hoitaa saaren kalansaanti, vaikkei osakaan kalastaa, saaren toisen kalastajan Remin kanssa. Remi ja Harald, saaren pitkäaikaisin vanki ja Eliaksen sellikaveri, opastavat Eliasta saaren elämään, mihin hän ei haluaisi millään sopeutua. Uutena vankina Eliaksen huomiosta tappelee varsin moni vanki ja mies itse joutuu vanginvarti-joista turhantärkeimmän Markuksen silmätikuksi, mikä tietää hankaluuksia kapinovalle miehelle. Juuri Markus henkilöityy Eliaksen vastustajaksi elokuvassa.

Saarella Elias kohtaa nuoren naisen Miran, johon rakastuu ja josta löytää uutta merkitystä elämäänsä. Miraan rakastuttuaan Elias yrittää tosissaan sopeutua saarelle ja hyväksyä kohtalonsa siellä. Vietettyään saarella vuoden jotain ennenkuulumatonta tapahtuu ja Elias vapautetaan. Elias kosii Miraa ja on viemässä tätä mukanaan vapauteen, mutta tätä ei päästetä poistumaan saarelta, mikä erottaa nuoret rakastavaiset toisistaan. Ensimmäisen epätoivon aallon laannuttua vapaudessa Elias alkaa suunnitella Miran vapauttamista törmättyään mieheen, joka on hänen laillaan valmis uhraamaan

ja menettämään kaiken suunnitelman onnistumiseksi. Suunnitelmien rahoittamiseksi Elias myy osuutensa firmastaan sekä omaisuuttaan.

Eliasta kuvaillaan ahneeksi paskiaiseksi, mieheksi, joka kantaa paljon asioita päässään ja joka odottaa, että kaikki on täydellistä, että jotain tapahtuu ennen kuin voi olla onnellinen. Elias on kunnianhimoinen määrätietoinen mies, joka määrittää elämänsä menestyksen kautta. Hän on yksinäinen susi, joka pitää kaikki suhteensa pinnallisina ja lyhyinä, tuomassa hetken nautintoa ja pönkittämässä itsetuntoa. Yksi tällainen Eliasta vainoava naissuhde vankeutta edeltävältä ajalta on Kaisa, joka jakaa entisen Eliaksen arvomaailman. Ainoat yhtään läheiset ihmiset Eliaksen elämässä ennen Miraa vaikuttavat olevan miehen siskopuoli Suvi ja tämän pieni poika Jesse, jolle Elias on kummisetä. Juuri Suvin luokse Elias ensimmäisenä menee vapautumisensa jälkeen ja jonka kellariin muuttaa entisen elämänsä rippeiden keskelle.

Elinkautistuomion myötä Eliaksen elämä romahtaa ja menettää merkityksensä, saaden hänet tuntemaan itsensä nöyryytetyksi, lyödyksi ja toivottomaksi tullessaan saarelle. Hän ei tahdo sopeutua uuteen elämäänsä, kapinoi sitä vastaan eikä osaa käsitellä tunteitaan. Eliasta voi hyvin kuvailla tässä vaiheessa räjähdysherkäksi ja järkkyyneeksi, mikä ilmenee pienestä syttyvinä tappeluina ja mielialanvaihteluina. Rakastumisen myötä Eliaksen elämä alkaa asettua uomiinsa ja hän lupaa Miralle, ettei enää vahingoita ketään vaikka haluaisikin. Vapautuminen tai tieto siitä, aiheuttaa miehessä aluksi epäuskoa mutta pian sen jälkeen voimaannuttaa Eliasta kun muut saavat nähdä, että hän tosiaan on syytön siihen, mistä hän elinkautistuomion sai. Eliaksen elämän korkealentoa ei kuitenkaan jatku pitkään, sillä tieto, ettei Mira vapaudukaan romahduttaa hänen maailmansa. Eliaksen määrätietoisuus nostaa jälleen päätään hänen ryhtyessä suunnittelemaan ja toteuttamaan uhkarohkeaa pelastusoperaatiota.

Eliaksen tapa katsoa maailmaa vaikuttaa paikoin voimakkaan musta-valkoiselta. Hän kokee syvää, musertavaa syyllisyyttä ensin Kilpparin, vankitoverin kuolemasta ja myöhemmin vankilanjohtaja Lindholmin kuolemasta, vaikka asiat eivät loppusuoralla olekaan niin yksiviivaisia ja molempien tapauksien johdosta näkee itsensä pahana, vaarallisena ja viallisena, murhaan kykenevänä ihmisenä. Kuitenkaan Elias ei näe esteitä toimia sääntöjen vastaisesti ja rikkoa lakia, mikäli hänelle tärkeät ja rakkaat ihmiset ovat kysymyksessä tai hänen oma etunsa vaatii sitä.

7 ESISUUNNITTELU

Kolmas vaihe Durinda Woodin (2005) mallissa on esisuunnittelu, jolloin pukusuunnittelija muun muassa neuvottelee produktion muun taiteellisen työryhmän jäsenten kanssa käydäkseen läpi tuotannon yksityiskohtia, jotka vaikuttavat puvustukseen. Tässä vaiheessa pukusuunnittelija voi osoittaa ohjaajalle olevansa oikealla polulla roolihenkilöiden ulkonäössä. Voidakseen olla varma, että on synkronissa muiden tekijöiden käsikirjoituksen lähestymistavan kanssa, pukusuunnittelija kerää tietoja myös pääosien näyttelijöiltä sekä tuotannon eri osastojen vastaavilta. Kaikki tässä vaiheessa kerätty materiaali ja informaatio tulevat vielä muokkaamaan lopullisia suunnitteluvaihtoehtoja. Produktion esteettisten ääripiirteiden hahmottaminen voi olla pukusuunnittelijalle vaativa tehtävä, palaverit tapahtuvat lennossa jos tapahtuvat ollenkaan ja luova päätäntävalta rajoitettua. (Cole & Burke 2005, 117.) Minulle annettiin täysi valta suunnitella ja toteuttaa puvut annetuissa rajoissa, joskin suurimmassa osassa alkupään palavereista kaikki suunnitelmani, ehdotukseni ja valintani kyseenalaistettiin aina siihen asti, että onnistuin aktiivisuudella, omatoimisuudella ja –aloitteisuudella osoittamaan olevani todellakin luottamuksen arvoinen ja kykeneväinen toimimaan siinä tehtävässä, johon minut oli valittu.

7.1 Puvustuksen vaatimukset

Pukusuunnittelijan tulee ottaa huomioon pukuja suunnitellessaan koko elokuvanteon prosessi. Puvut täytyy suunnitella parantamaan näyttelijän suoritusta, lavasteissa ja valoissa olevalle roolihahmolle sekä produktion vaatimusten mukaisesti. Myös kameran ominaisuus näyttää roolihahmosta ja tarinasta ohjaajan haluama osa täytyy huomioida. Yleisön pitäisi jäädä tarinan ja hahmojen lumoihin, ei pukusuunnittelijan luomusten lumoihin. Siksi suunnittelun ensimmäinen päämäärä on suunnitella asuja, joita yleisö ei näe tai huomaa. (Cole & Burke 2005, 116 - 117.) Nadoolman Landis (2003, 9) mainitsee monien haastattelemiensa pukusuunnittelijoiden kohdanneen tästä päämäärästä johtuvan ongelman: yleisö ja lehdistö ottavat nykyaikaisen puvustuksen itsestäänselvytyksenä eivätkä osaa arvostaa tai ymmärrä sitä. Törmäsin itse tähän ilmiöön jo produktion muun työryhmän taholta ja jouduin tekemään heille selväksi, etten vain pue roolihahmojen päälle mitä satun löytämään vaan jokainen asuvaihtoehto on tarkkaan mietitty ja perusteltu päätös.

Colen ja Burken (2005, 117) mukaan puvut täytyy osata suunnitella myös ottaen huomioon kuvausaikataulun vaatimukset ja muut produktion käytännölliset puolet. Mikäli pystyy näkemään työnsä koko elokuvanteon prosessin kautta, on helpompi suhtautua vaatimuksiin, joita kohtaa kuvausten joka päivä. Ellei pysty siihen, työ tekee hulluksi vaatimuksillaan ja vähäisellä arvostuksella, jota suunnittelija saa tekemisistään. Siksi suunnittelun toinen päämäärä on suunnitella puvut täydellisesti samassa vireessä kuvausprosessin kanssa. Tähän vaikuttaa mielestäni myös se, kuinka muu työryhmä ymmärtää ja näkee puvustusprosessin. Mikäli sillä on edes pientä ymmärrystä puvustuksen toteutuksen järjestyksestä, välttyy paljolta hampaiden kiristykseltä molemmiin puolin. Koin tärkeäksi selventää muulle työryhmälle, etten voi hankkia pukuja ennen kuin näyttelijät on valittu, sillä budjetti ei antanut myöten moiselle toimintatavalle enkä myöskään näin ollen voinut tehdä lukkoon lyötäviä päätöksiä suurempien joukkojen yhtenäisistä puvuista ilman kaikkien näyttelijöiden kokotietoja. Mielestäni pukusuunnittelijan täytyy pystyä tekemään selväksi oma paikkansa ja rajansa, jotta voi tehdä työnsä kunnolla ja todellakin ymmärtää koko elokuvaproessi, sillä työ kaikinensa saa helposti repimään hiuksia ja hakkaamaan päätä seinään mahdottomuuksilla.

Muuta työryhmää varten pukusuunnittelijan tulee tehdä esitykset alustavista hahmoluonnoksista ja taustatutkimuksen tuloksista saadakseen mahdollisimman suuren hyödyn palavereista ja antaakseen selkeän kuvan roolihenkilöiden ja ekstrojen suunnitelmien ääriviivoista. Etenkin ohjaajalle tehtävien alustavien kuvallisten esitysten täytyy olla niin siistit ja visuaalisesti mukaansatempaavat kuin mahdollista. Kuvan täytyy vahvasti välittää siinä esiintyvän roolihahmon luonnetta ja sen kohtauksen tunnelmaa, jossa puku esiintyy. Viehättävät muotipiirroksiset tai tylsät tutkimustiedot, jotka eivät luo eloa roolihahmoon, ovat vahingollisia esittelyprosessille. (Cole & Burke 2005, 117.) Koin hankalaksi saada läpi tunnelmakuvan konseptia, sillä kaikki esittelemäni kuvat otettiin liian kirjaimellisesti – etenkin mitä tuli kuvissa esiintyviin vaatteisiin – eikä kuvan tunnelma saanut juuri huomiota. Tästä syystä päädyin esittelemään tulkinnaani päähenkilöstä ideakuvakollaasilla (kuva 17), jossa keskityin suoraan vaatteisiin, tyyleihin ja niiden avulla tunnelmaan sen sijaan, että olisin käynyt ideoitani läpi erillisten tunnelmakuvakollaasien kautta.

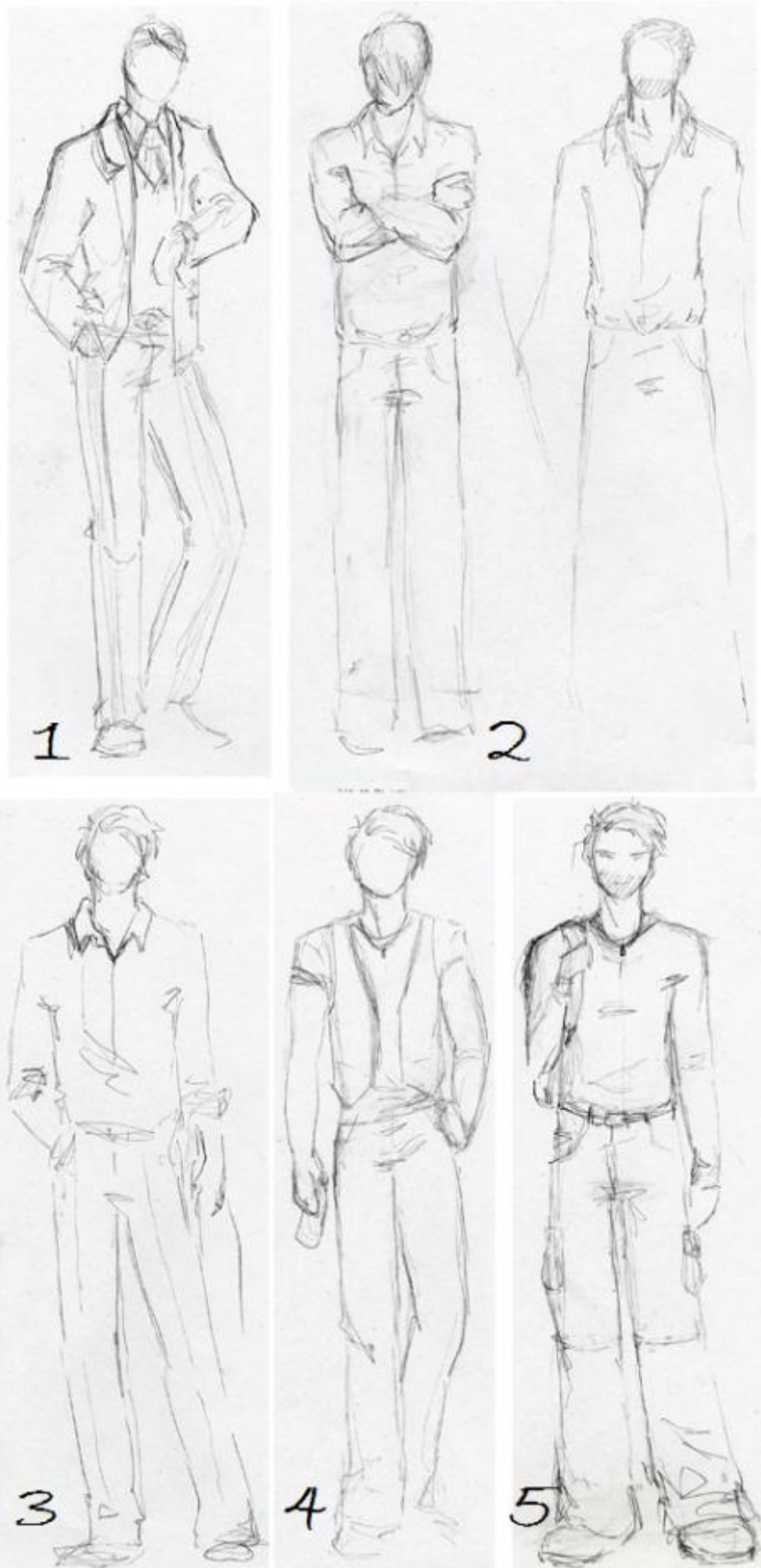


KUVA 17. Ideakollaasi Eliaksen tyyleistä

Valikoin keräämistäni kuvista ne, jotka mielestäni parhaiten ilmensivät ideoitani tai joissa koin olevan jotain suunnitelmilleni tärkeitä elementtejä. Elokuvan alussa Elias esiintyy asiallisenä, hillityn hallittuna ja juppimaisena, joten siistit ja huolitellut pukukokonaisuudet olivat luonnollisesti mukana. Väreinä ovat tummanharmaat, harmaat, mustat, mutta ei missään nimessä vaaleat tai rohkeasti värikkäät, vaikka myös sellaisista otin kuvia talteen. Ideakollaasista puuttuu täysin mikään vanginvaatteisiin viittaava, joten näin ollen tästä kollaasista puuttuu tyylin muutokseen vahvasti vaikuttava elementti. Vankilasta vapauduttuaan Elias siirtyi asteittain puvuista rennompaan tyyliin, joka paremmin sopii hänessä itsessään tapahtuneisiin muutoksiin. Vapautusoperaatiota varten luonteva ja toivottu valinta oli käytännöllinen mutta rento ”operaatiovaatetus”, johon mielestäni sopi hyvin reisitaskuhousut, tukevut kengät ja ihonmyötäinen pitkähihainen paita.

7.2 Eliaksen luonnostelua

Yhtäaikaisesti ideakuvia kerätessäni ja kollaasia tehdessäni, piirsin ensimmäisiä luonnoksia (kuva 18) Eliaksen asukokonaisuuksista, sillä luonnostelu on minulle luonteva tapa hahmottaa ajatuksiani. Luonnostelu palvelee pukusuunnittelijaa kahdessa mielessä. Ensinnäkin se on ensimmäinen visuaalinen tapa kommunikoida ohjaajan kanssa ja kertoa hänelle miltä pukusuunnittelija haluaa pukujen näyttävän. Toisekseen juuri ensimmäisten luonnosten avulla useimmat pukusuunnittelijat hahmottavat itselleen miltä puvut tulevat näyttämään. Vain harvoin pukusuunnittelijat loihtivat mielessään kerralla valmiita, yksityiskohtaisia pukuja, jotka sitten havainnollistavat paperille. Mieli on taipuvainen näkemään yksityiskohtia, palasia ja sirpaleita, jotka tuovat esiin havaintoja roolihahmosta. Yksittäisistä kuvista, esimerkiksi pitkistä hulmuavista hihoista, kauluksesta alas juoksevista napeista ja maata laahaavasta helmasta, tulee yksi kokonaisuus paperin ja kynän astuessa mukaan. Luonnostelun prosessi on suunnittelun prosessi. Luonnos ei ole suunnitelman kuvitus, se on suunnitelma. (Ingham & Covey 1992, 69.)



KUVA 18. Luonnoksia Eliaksen puvuista

Päätin jo heti alkuun tuoda vankeusajan päähenkilössä tekemiä muutoksia esiin tavassa, jolla hän pukeutuu oikeuskäsittelyssä pitämäänsä pukuun (kuva 18, luonnos 1) heti vapautumisen jälkeen (kuva 18, luonnos 3). Elokuvan alun oikeuskäsittelyn puvun oli tarkoitus olla viimeinen siviilivaatetus Eliaksella ennen hänen joutumistaan vankilaan, joten oli luontevaa pukea hänet samoihin vaatteisiin heti vapautumisen jälkeen, joskin aika vankisaarella on karistanut juppimaisuutta miehestä ja saanut rentouttamaan otetta pukeutumiseenkin. Luonnos 2 (kuva 18) on vankilakokonaisuutta, joka oli vielä luonnosteluvaiheessa isossa mietinnässä.

Mahdollisia ratkaisuja vankien univormun toteuttamiseen oli mielessäni niin yksiosaiset haalarit kuin paidasta ja housuista koostuvat kokonaisuudetkin. Tiesin, etten voisi tehdä lopullista päätöstä vasta kuin esituotantovaiheessa, sillä kaikkien vankien asun täytyi olla yhtenevä – olipa vanki tuomittu saarelle milloin tahansa – eikä läheskään kaikkia heidän näyttelijöitä ollut valittu. Minun oli mahdotonta hankkia satunnaisen kokoisia kokonaisuuksia ja toivoa niiden sopivan kaikille näyttelijöille. Näin ollen en Eliaksellekaan luonnostellut missään vaiheessa tarkemmin kyseisiä vaatteita, vain korkeintaan sitä, miten näin päähenkilön kantavan vaatetta vankeuden eri vaiheissa. Vuoden kestävän vankeuden aikana Elias myös kasvattaa parran, jonka ajelee pois heti ensitöikseen vapauduttuaan.

Neljännessä luonnoksessa (kuva 18) hain päähenkilön vapautumisen jälkeistä rentoutumista ja sopeutumista uuteen elämään, kun kaikki on muuttunut, sitä hetkeä, jolloin Elias on kaikista kauimpana elokuvan alun minästään. Vaikka esimerkiksi liivi olisi entisen elämän kaikuja, tapa pukea se ja yhdistää muihin vaatteisiin olisi jo täysin erilainen. Viimeisessä eli viidennessä luonnoksessa (kuva 18) on haettu toiminnallisempaa, räjähtymistä kestävää asukokonaisuutta pelastusoperaatioon. Mietin tiettyä rosoisuutta päähenkilölle tuomaan myös parransänkeä. Jostain syystä en missään vaiheessa luonnostellut pelastusoperaation jälkeisen ajan vaatetusta, vaikka mielessäni oli yksityiskohtia Espanjaan ja vapauteen liittyvistä vaatteista. Halusin loppujakson vaatteiden olevan väreiltään vaaleampia ja kevyempiä kuin aikaisemmat, jotta jo tarinan keventynyt tunnelma pääsisi esille, joskin tyylin halusin edelleen heijastelevan vapautumisen jälkeisen ajan puvustusta (luonnos 4).

Esityskuvien kanssa työskentelyssä on yksi vaara: jäädä työtovereiden kanssa kiinni tyyliin, joka on liian kallis budjettiin tai mahdoton toteuttaa paikallisten pukuvuokraamoiden tai kirpputorien tuella. Pukusuunnittelijan pitää olla varma, että pystyy toteuttamaan esittelemänsä tyylin aikataulun ja budjetin rajoissa. (Cole & Burke 2005, 117.) Tästä syystä pyrin pitämään pienen budjetin mielessä kaikissa suunnitelmissa ja hankinnoissa ja ottamaan selvää näyttelijältä, josko hänen hallustaan löytyisi jotain asua tai sen osaa, jota en kyennyt itse löytämään budjetin tai vaihtoehtojen kehyksissä ja jota voisi lainata kuvauksiin. Tästä hyvänä esimerkkinä ovat vankien puvustuksessa käytetyt farkut: pääosan näyttelijä käytti omia farkkujaan, sillä en löytänyt kirpputorilta yksiäkään missään määrin sopivan kokoisia hänelle. Kuvausten aikaan näyttelijä kertoikin yhdellä automatkalla, että hänen käyttämänsä farkkukokoa 34"/34" ei kunnolla löydy edes farkkuihin erikoistuneista kaupoista Suomesta, joten minun mahdollisuuteni löytää sellaiset käytettynä kirpputorilta oli oikeastaan häviävän olematon.

Tässä produktiossa minä ainoana edustin esituotantovaiheessa puhtaasti visuaalista työryhmää, mutta se ei suinkaan estänyt muuta keskeistä työryhmää esittämästä omia näkemyksiään visuaalisesta maailmasta, usein aiheuttaen kiistoja. Työryhmään oli aluksi etsinnässä niin valaisijaa, lavastajaa kuin tarpeistonhoitajaaakin. Etsinnöistä huolimatta paikkoja täyttämään ei löytynyt erillisiä ihmisiä, joten muu työryhmä otti kantaakseen heidän tehtäviään. Tässä vaiheessa kommunikaatio mutkistui, sillä koin jääväni ulkopuolelle muiden tekemistä visuaalisista päätöksistä, joilla oli mahdollisuus vaikuttaa pukusuunnitelmiini ja joita tehdessä olisi ollut hyvä huomioida puvustus tai puvustuksen huomioida ne. Tällaisia olivat esimerkiksi lavastusratkaisut ja kuvausympäristöjen värimaailmat, jotka molemmat vaikuttavat pukuihin, niiden erottumiseen ympäristöstä ja näkymiseen kameralle.

Tapasin ensimmäisen kerran kasvotusten muun tuotantotiimin ja näyttelijät mukaan lukien pääosan näyttelijän huhtikuussa 2013 Tampereella. Tapaamisen ensisijainen tarkoitus oli lukea käsikirjoitus yhdessä läpi, keskustella siitä ja roolihahmoista ja minun osaltani nähdä, millaisia ihmisiä tulisin puvustamaan. Tapaamisen ollessa minulle ensimmäinen laatuaan jännitin suuren vieraan ihmisjoukon tapaamista ja sitä, kuinka tapaaminen tulisi sujumaan. Näyttelijöiden valokuvaamisen ja mittojenoton yhteydessä pääsin lopulta hieman keskustelemaan kunkin näyttelijän kanssa hänen roolihahmostaan. Halusin jo tässä vaiheessa aloittaa keskustelut näyttelijöiden kanssa, sillä tapaamisen aikana ohjaaja antoi heille vapaat kädet luoda roolihahmonsia. Toki niin

minulla kuin näyttelijöilläkin olisi sama pohja – käsikirjoitus – josta työstää tulkintaa roolista, mutta halusin olla mukana luomassa yhtenäistä roolihaahmoa enkä aiheuttamassa tarpeettomia ristiriitoja.

8 SUUNNITTELU

8.1 Luonnostelusta kohti toteutusta

Ei ole väliä missä pukusuunnittelija on, hänen täytyy jossain vaiheessa vetää roolihaahmon ilme yhteen ja sitoutua näiden puvustuksen viimeiseen versioon. Kaikki aikaisemmin tehty – huolellinen käsikirjoituksen analysointi, taustatutkimukset, luonnokset ja kollaasit – johtaa kohti totuuden hetkeä, lopullisen suunnitelman esittämistä ohjaajalle. Vaikka suunnittelija tietää kaikenlaista niin valoista, lavasteista, stunteista, kuvausolosuhteista ja –aikataulusta kuin omasta budjetistaankin, hänen tulisi tässä vaiheessa muistaa kysyä itseltään muun muassa, että toimivatko pukusuunnitelmat yhteen näiden aspektien kanssa, vastaako pukusuunnitelma pukusuunnittelijan visioita ja kertooko sen, mitä halutaan. (Cole & Burke 2005, 135.) Pysin kysymään itseltäni näitä asioita suunnittelun lomassa, mutta minulla ei yleensä ollut etukäteen mitään tietoa kuvauspaikoista, lavasteista tai valoista, vaan monesti kaikki selvisi vasta kuvauspaikalle saavuttaessa. Tämän seurauksena osa pukuvalinnoista ei toiminut kuvauksissa yhteen ympäristön kanssa kameralle sopivalla tavalla vaan aiheutti hankaluuksia esimerkiksi liian suurina kontrastivaihteluina taustan kanssa tai hukkumalla pimeään ympäristöön. Tosin tämä oli seikka, joka ilmeni vasta myöhemmässä vaiheessa, vaikka luulin ottavani kameran rajoitukset mahdollisimman kattavasti huomioon. Suunnittelun vaiheessa olin vahvasti sitä mieltä, että päähenkilön puvustus oli menossa oikeaan suuntaan ja viesti sitä, mitä halusin sen viestivän: roolihenkilön kehitystä ihmisenä ja suurien elämänmuutosten vaikutusta hänessä. Saatoin vain luottaa mielikuviini ja siihen, että pukusuunnitelmat näyttäisivät hyvältä näyttelijän päällä.

Neljännessä vaiheessa luodaan myös toimintasuunnitelma puvustuksen toteuttamiseen ja laaditaan budjetin painopisteet, mikä tekee vaiheesta pukusuunnittelijan ilmaisumuodon näkemykselle ja ymmärtämiselle kriittisen testin. Suunnittelijan täytyy keskittyä siihen, mitä kokonaisuutta varten täytyy kerätä – päänäyttelijän puvut, pukuvarasto, -palvelut ja –tarvikkeet – ja kuinka lähteä keräämään niitä. (Cole & Burke 2005, 135.) Minulle oli alusta asti selvää, etten kaiken työmäärän keskellä ala edes pääosaa

varten tekemään alusta asti yhtään vaatekappaletta – tiesinhän olevani vastuussa toteutumisen onnistumisesta ja pääsääntöisesti se ihminen, joka kaikki puvut jotenkin toteuttaisi. Sen sijaan pyrin tekemään suunnitelmat roolihenkilön tyylistä sellaiseksi, että pystyisin tarkemmat määritelmät ja päätökset tekemään kirpputorien löytöjen mukaan. Mitään pikkutarkan yksityiskohtaisia ja lukkoon lyötyjä suunnitelmia en tehnyt, vaan kaikki olivat pikemminkin suuntaa-antavia.

Joskus esisuunnittelun palavereja varten tehdyt esityskuvat ovat ainoat, mitä tarvitsee tehdä ennen budjetin laatimista ja vuokrausten ja hankintojen alkamista. Toisinaan ohjaaja ja puvuston työntekijät haluavat yksityiskohtaisemmat, lopulliset esityskuvat suunnitelmista ennen hyväksynnän antamista niin puvuille kuin budjetille. Lyhyet esituotantovaiheet, kuinka tottuneita sekä ohjaaja että pukusuunnittelija ovat työskentelemään luonnosten kanssa, vaikuttavat kaikki siihen, millainen tyyli valikoituu lopullisten esityskuvien toteutukseen. Pukusuunnittelija voi valita, tekeekö väriluonnoksia; kollaasitaulun; valokuvataulun, josta näkyy suoraan näyttelijän päällä kaikki puvut ja niiden muutokset; esitleekö suunnitelmat suoraan vaaterekiltä vai onko esityskuvien tekniikka näiden kaikkien sekoitus. (Cole & Burke 2005, 135.) Koska tiesin, ettei minulla ole mahdollisuutta tehdä kaikkia pukuja alusta asti tai aikaa tehdä massiivisia muutoksia löytämiini pohjiin enkä näin ollen voinut tehdä tarkkoja suunnitelmia, päädyin varsin luontevasti käyttämään esityskuvissa luonnoksia ja täydensin niitä ideakuvilla luoden kollaasitauluja (kuvat 19 - 26).

8.2 Suunnitelmat: Pukumiehestä huolettomuuteen

Kävin tässä vaiheessa keskustelua päähenkilön näyttelijän kanssa hänen näkemystään ja mielipiteistään sekä omistani, sillä olihan ohjaaja antanut näyttelijöille vapaat kädet luoda roolihaamonsa ja halusin olla varma, että luomani ulkokuori heijastelisi myös tätä näyttelijän tulkintaa. Cole ja Burke (2005, 130) toteavatkin, että pukusuunnittelijan ymmärrys roolihaamosta kehittyy suunnitteluprosessin aikana, ja tätä ymmärrystä syventääkseen suunnittelijan kannattaa hyödyntää näyttelijän ideoita roolihaamosta. Esittelin näyttelijälle suunnitelmani oikeussalinkohtaukseen (kuva 19) ja toiveen, että voisimme hyödyntää hänen omaa pukuaan siinä. Tällöin suurena vaikuttimena oli fakta, että oikeanlaisen ja istuvan puvun löytäminen kirpputoreilta saattaisi olla sula mahdottomuus, enkä tiennyt lainkaan tässä vaiheessa, milloin kohtaukset

olisi tarkoitus kuvata, mikä mielestäni vaikutti suoraan mahdollisuuksiini lainata tai vuokrata pukua. Halusin jonkin varman varasuunnitelman taustalle heti alusta lähtien.



KUVA 19. Oikeussali

Näyttelijä toi tämän seurauksena esille, että hänen oma pukunsa on musta, minkä näkee liian juhlavana ja valkoiseen kauluspaitaan yhdistettynä varsin hautausurakoitsijamaisena ratkaisuna. Hän olisi nähnyt roolihahmollaan mieluummin harmaan tai muun ”johtajamaisuutta” edustavan puvun päällä, josta olin täysin samaa mieltä. Vakuutin, että mustasta saisi kuitenkin toimivan paidan ja kravatin värivalinnoilla, sillä en missään nimessä tulisi käyttämään kameralle niin hankalaa yhdistelmää kuin musta ja valkoinen. Myös näyttelijän näkemys Eliaksesta kynäniskana, kuten hän itse asian ilmaisi, ja tämän näkyminen viimeisen päälle harkitussa ja hiotussa kokonaisuudessa tuki omaa tulkintaani roolihenkilöstä ja suunnitelmiani puvustukseen.

Siirryttäessä vankeusajan asuun (kuva 20), jota en vielä tässä vaiheessa ollut suunnitellut kunnolla jo edellisessä luvussa selittämistäni syistä, mainitsi näyttelijä näkevänsä suunnitelmassani farkkupaita ja farkkuhousu –yhdistelmän. Hän piti tästä ratkaisusta ja kertoi sen tuovan mieleensä Cool Hand Luken ja muut legendaariset amerikkalaiset vankilaelokuvat. Tässä vaiheessa suunnitelma tosin oli menossa sarkahousuihin, värjättyihin peltipaitoihin ja saappaisiin.



KUVAT 20 ja 21. Vanginasu ja tunnelmakollaasi vangeista.

Kun sitten myöhemmin sarkahousut jäivät liian kalliina ja kokovalikoimaltaan huonona vaihtoehtona pois, muistin kommentin farkuista, jotka ovat käytössä kestävä ja kätevä housu, ja päädyin valitsemaan ne vankien housuiksi. Onhan farkku alun perin kankaana kehitetty työmiesten käyttöön (Jeanswest 2014), ja elokuvan vangit tekevät raskasta päivätyötä saarella. Oma ideani oli, että alkuun vankilasaarella Elias pukeutuisi huolella, mutta elämän asettuessa uomiinsa ja miehen asenteen muuttuessa pukeutumisesta tulisi paljon rennompaa ja vapautuneempaa esimerkiksi ylöskäärityyn hihoin. Näyttelijällä oli tätä samaa ajatusta alun huolitellusta pukeutumisesta, joka muuttuisi ajan kuluessa huolettommaksi. Yksi tärkeä elementti päähenkilön olemuksessa vankeuden aikana oli parran kasvu, jolla saataisiin kuvattua ajan kulumista kaiken muuten säilyessä suhteellisen muuttumattomana ja kuvien liikkeessä pääsääntöisesti kesäisissä maisemissa.

Vankien vaatteiden suunnittelussa minulle tärkeät visuaaliset elementit olivat meri, kalliot ja ruoste, joiden väreistä ammensin inspiraatiota pukuihin (kuva 21). Vankisaa-
ren olot ovat elokuvassa karut, kuten vankilaolot oikeassa maailmassa ja mielikuvissa
usein ovat, joten halusin heijastella tätä niin vaate- kuin värivalinnoissa. Vankien pu-
kujen yhtenä tärkeänä funktiona oli olla kyseisen ihmisryhmän symboli. Tunnelma-
kollasista valitsin vankien paitaan aavistuksen oranssinruskean värin erottamaan sitä
armeijan käyttämistä harmaista peltipaidoiksi kutsutuista puuvillapaidoista, joskin
värjäysprosessin aikana paidat päätyivät kattamaan laajemman ruskean kirjon, ja hou-
suvalinnan myötä housuihin valikoitui sinisen sävyt.

Vapautumiseen oli tarkoitus käyttää elokuvan alun oikeussalin pukua tai sen osia, lä-
hinnä housuja, kenkiä, paitaa ja takkia (kuva 22). Eliaksessa tapahtunutta muutosta sai
mielestäni tuotua parhaiten esille käyttämällä alun pukua rennommalla otteella ja näin
luomalla kontrastia, joka hyvinkin vaikuttaisi katsojan alitajunnassa.



KUVA 22. Vapautuminen

Kontrasti pukeutumistapojen välillä saisi olla iso, mutta saman puvun käyttö pohjalla pitäisi muutoksen kuitenkin hallinnassa ja loogisena. Myös näyttelijä piti tästä ideastani käyttää samaa pukua kuin oikeudessa, mutta rennommin ja enemmän hällä väliä – asenteella. Mielikuvissani Elias ei vain tuntenut oloaan oikeaksi ja hyväksi liian viimeisen päälle puetussa ja huolitellussa tyyliässä miehen itsensä muututtua juppimaisesta menestyjästä rennommaksi ihmiseksi. Vanginvaatteiden jäädessä pois Eliaksen käytöstä vankeuden aikana kasvanut parta suunniteltiin katoamaan.

Vapautumisen jälkeiseen aikaan suunnitelmissa vahvistui asteittain enemmän ja enemmän vapautuva ja rentoutuva puvustus (kuva 23). Ensimmäisiin vapautumisen jälkeisiin kohtauksiin suunnittelin Eliakselle rentoa kauluspaita ja farkut yhdistelmää, joka uuteen elämään tottumisen myötä ja ajan kuluessa vaihtuisi vielä rennompiin t-paitoihin ja farkkuihin.



KUVA 23. Terassi/kellari

Tosin sinisten farkkujen kuuluessa vankien vaatteisiin, tietoisena valintana karsin siniset farkut pois Eliaksen puvustuksesta. Näyttelijä koki nämä suunnitelmat todella sopiviksi. Tämän kohtausryppään puvustusta suunnittelin kaikista varioituneimmaksi, sillä ajanjaksoa oli helpoin kuvata sieltä täältä aavistuksen muuttuvalla puvustuksella. Käsikirjoitukseen oli esimerkiksi kirjoitettu montaasikohtaus, jonka oli tarkoitus kattaa viikon mittainen pelastusoperaation suunnittelujakso ja tätä ajan kulumista halusin tuoda ilmi useammalla paitavaihdolla, jotta katsojalle ei tulisi vaikutelmaa kaiken tuon suunnittelun tapahtumisesta yhden yön tai päivän aikana.

Pelastusoperaation puvustuksen (kuva 24) esikuvana toimi jossain määrin perinteisen toimintaan yhdistettävät puvustukset. Reisitaskuhousujen ja pitkähihaisen paidan lisäksi näyttelijä ehdotti käytettäväksi vielä jotain mustaa takkia, koska saariston yöt ovat kylmiä ja pelastusoperaatio oli kirjoitettu tapahtuvaksi yöllä. Olin samaa mieltä

takista ja mainitsin ottaneeni sen mukaan suunnitelmaan, joskaan en ollut piirtänyt vaatekappaletta luonnokseen.



KUVA 24. Pelastusoperaatio

Näyttelijä myös pohti, söisivätkö suunnitelmassa näkyvät maastohousut hieman liikaa tilanteen vakavastiotettavuutta etenkin, kun pelastusoperaatiota on tarinassa huolella valmisteltu tehtävä, ja toivoi jotain muuta ratkaisua. Minulla ei kuitenkaan ollut mitään halua luopua reisitaskuhousuista, sillä mielikuviin niistä yhdistyy rouheus ja toiminta ja itse housut ovat käytännölliset, niissä saa kuljetettua helposti tavaraa ja ne ovat mukavat liikkua. Maastokuosi ei missään vaiheessa ollut suoranaisesti edes vaihtoehto vaan tähtäsin housujen värimaailmassa harmaaseen tai mustaan, josta kerroinkin näyttelijälle. Näin ollen reisitaskuhousut jäivät lopulliseksi suunnitelmaksi eikä minun tarvinnut siirtyä esimerkiksi urheiluhousuihin, jotka myös olisivat helposti syöneet tilanteen vakavuutta.

Pelastusoperaatiota varten pohdin pitkään kenkävaihtoehtoja, sillä niiden täytyisi olla tukevat ja käytännölliset. Ensimmäiset vaihtoehdot olivat maihinnousukengät tai muut sopivat kengät kuten vaelluskengät. Onnekseni näyttelijältä löytyi omat maihinnousukengät, jotka olivat jo elämää nähneet ja sitä myöten valmiit siirtymään osaksi puvustoa. Pelastusoperaation eri vaiheita suunnittelin ilmennettävän sillä, olisivatko housujen lahkeet kenkien päällä vai varsien sisällä siten, että kaiken toiminnan keskellä lahkeet olisivat pois tieltä varsissa. Kengät tukevat, käytännölliset, kenties maiharit tai mitä nyt löytyy.

Elokuvan lopun Espanjaan sijoittuviin muutamiin kohtauksiin en tehnyt suunnittelu- vaiheessakaan mitään piirroksia tai kuvaa 25 tarkempaa esityskuvaa. Muista esityskuvista poiketen pysyin näiden loppukohtausten puvustuksessa tunnelmakuvassa. Halusin Eliaksen puvustuksen olevan tässä tarinan vaiheessa ja viimeisten paljastusten aikana rento ja heijastelevan niin ensimmäisen vapautumisen ajan pukujen tyyliä kuin myös miehen rakkaan, Miran, puvustusta vähintään värien osalta (kuva 26).



KUVAT 25 ja 26. Tunnelmakuva Eliaksesta ja Mirasta, Miran ideakollaasi

Näin esimerkiksi juuri värimaailmoja yhdistäen pystyisin katsojalle linkittämään roolihahmot visuaalisesti toisiinsa ja tuomaan ilmi Eliaksen edelleen vapautunutta olemusta ja maailmankatsomusta. Miran värimaailmaksi valikoitui roolianalyysin ja näytteli-

jän kanssa käymäni keskustelun tuloksena maanläheinen virheiden, ruskeiden ja luonnonvalkoisen pääasiallinen yhdistelmä, joten Eliaksenkin puku tulisi joltain osin heijastelemaan tätä värimaailmaa.

Hyväksytyin suunnitelmani keskeisellä tuotantotiimillä ja perustelin tekemiäni suunnitteluvaihtoja heille samoin perustein kuin näyttelijälle. Olin jo tässä vaiheessa saanut enemmän luottamusta itseäni ja vakiinnutettua asemaani ryhmässä, joten kaikkea suunnittelemaani ei kyseenalaistettu niin kuin yhteistyön alkuvaiheessa. Esityskuvia tarkempia suunnitelmia kukaan ei sitten nähnyt ennen kuin kuvauksissa, sillä en alkanut kysellä hyväksyntöjä esituotantovaiheessa hankkimalleni puvustukselle saatuaani kerran hyväksynnän suunnitelmilleni. Eihän tarkoitukseni ollut pettää luottamusta ja toteuttaa jotain muuta kuin suunniteltua.

9 ESITUOTANTO

Esituotanto, Durinda Woodin mallin (2005) 5. vaihe, on virallisesti ajanjakso ennen varsinaisten kuvausten alkua, ne viikot, jopa kuukaudet, jolloin tehdään valmistelut kuvauksia varten. Epävirallisesti esituotanto jatkuu vielä kuvausten alun jälkeenkin, sillä kukaan ei ole käsillä sitä luksusta, että saisi tehtyä kaiken tuotannon vaatiman valmisteleman työn ennen kuvausten alkua. Tämä tosiasia mielessä, heti esituotantovaiheen käynnistyessä pukusuunnittelijalla on paljon asioita tehtävänä, monesti yhtäaikaista. Jotkin näistä tehtävistä on tehty ennen kuvausten alkua, toiset taas alkavat esituotannon aikana mutta valmistuvat vasta hetkiä ennen kuin puku kävelee lavasteisiin jossain myöhäisessä kuvausten vaiheessa. (Cole & Burke 2005, 244.) Tässä tuotantossa esituotantovaihe jatkui syvälle kuvausjakson sekaan, sillä osa näyttelijävalinnoista tapahtui vasta kuvausjakson aikana, enkä näin ollen kyennyt heille roolivaatteita aikaisemmin hankkimaan, ja kuvausjakson repaleisuus mahdollisti esituotannon loppuun jättämisen. Esituotantovaihe myös osittain sulautui yhteen suunnittelun kanssa tai liittyi niin tiivistä siihen, että minun on paikoin vaikea erottaa vaiheita toisistaan siinä määrin, että osa suunnittelusta tapahtui kesken kaiken esituotannon hankintojen tekoa.

9.1 Käsikirjoituksen purku

Yksinkertaistettuna esituotantovaiheessa pukusuunnittelija tai puvuston päällikkö tekee käsikirjoituksen purun, jossa pureutuu analyttisesti tarvittaviin pukuihin. Tämä vaatii yksityiskohtaista käsikirjoituksen toiminnan, sen tunnelman ja ajankulun analyysiä. Käsikirjoituksen purkamisen lisäksi jokaiselle pääroolille ja päivänäyttelijälle tehdään roolihahmon purku, jossa selviää, missä kohtaa käsikirjoitusta roolihahmo vaihtaa vaatteita ja millaisesta pukuvaihdosta on kyse. Kunhan näistä puruista on selvitty, on vuorossa budjettierittely – kustannusarvio kaikista puvuista, asusteista, palveluista, tarvikkeista ja laitteista, joita puvusto tarvitsee. Sen jälkeen puvuston henkilökunta pääsee laatimaan, kokoamaan, organisoimaan, sovittamaan ja muuten valmistelemaan puvustusta kuvauksia varten. (Cole & Burke 2005, 11.) Käsikirjoituksen purku tuotti päähenkilölle kymmenen pukukokonaisuutta, joista osasta olisi vielä muutamalaisia variaatioita. Budjetoinnissa minun täytyi ottaa huomioon, että suurin osa puvustuksen budjetista tulisi menemään vanginvartijoiden ja vankien puvustukseen, sillä molemmilla ryhmillä täytyi olla yhtenäiset ja asemaan sopivat puvut, eikä näin ollen muutenkin pienestä budjetista olisi lohkaista palasta kymmenen pukukokonaisuuden toteuttamiseen.

Elokuvan tarinan kannalta olennaisimmat puvut, jotka päähenkilö tarvitsi, olivat alun oikeuskäsittelyn asiallinen miesten puku, joka varioituna tulisi myös vapautumiskohdaukseen; vankilasaarella käytettävä vanginasu, josta tulisi pari variaatiota ajankulun ilmaisemiseksi; vapauden ja elämänmuutoksen rento terassiasu; pelastusoperaation toiminnallinen asukokonaisuus sekä lopun Espanjan elämän asu. Näiden lisäksi tarpeellista oli toteuttaa kohtausten vaatima jonkinlainen yöasu vankilasaarelle sekä pienillä muutoksilla, kuten kravatin vaihdolla, muista puvuista toteutettavat versioinnit pariin takaumaan. Halusin myös ehdottomasti tuoda puvustukseen pientä muutosta ja variointia Eliaksen vapautumisen ja pelastusoperaation alun välille, jotta Eliaksen jonkinlainen sopeutuminen uuteen elämään sekä ajankulu tulisi edes jotenkin esille.

9.2 Hankintoja: Eliaksen vaatekaapilla

Muita tehtäviä asioita esituotannon aikana on muun muassa pukujen hankinta joko valmistamalla alusta asti, ostamalla, vuokraamalla tai lainaamalla sekä sovitusten järjestäminen ja toteuttaminen (Cole & Burke 2005, 244). Nykyaikaisesta puvustuksesta

voi helposti luulla, että puvut on vain ostettu ja päätyvät näyttelijöiden ylle täysin muokkaamattomina, mutta se ei pidä paikkaansa. Koska pukusuunnittelija on valinnut, sovittanut, yhdistänyt, värjännyt, vanhentanut, mukauttanut, muokannut, tarkistanut ja hahmottanut ostettua vaatetta tavalla, joka muuntaa näyttelijän roolihahmoksi, on alun perin ostettu vaatekappale oikeutettu suunnitellun puvun nimitykseen. (Nadoolman Landis 2003, 9 ja 72.) Ellei vaateen tarvinnut näyttää vasta kaupasta ostetulta ja pake- tista otetulta, käsittelin sitä vähintään pesulla, joskin valintani hyödyntää kirpputoreil- ta löytyviä vaatteita vähensi tarvetta vanhentaa valittuja vaatekappaleita niiden val- miiksi näyttäessä käytetyiltä.

Puvustusta kootessani minulle ensisijaisiksi hankintapaikoiksi muodostuivat kirpputo- rit, koska pystyin turvautumaan niiden yleensä edullisiin hintoihin sekä vaihtuvaan ja monipuoliseen tarjontaan. Toisaalta kirpputorit toivat omat rajoituksensa niin suunnit- telutyöhön kuin hankintoihin. Suunnitelmien osalta minun täytyi pystyä olemaan jous- tava ja pystyttävä tekemään kompromisseja tarpeen vaatiessa tai muuttamaan suunni- telmiäni täysin, mikäli sopivaa vaatetta ei löytyisi. Ihme kyllä löysin kirpputoreilta varsin kivuttomasti – muutamaa vaatekappaletta lukuun ottamatta - suunnitelmiini ja muuhun kokonaisuuteen sopivaa puvustusmateriaalia. Ehdottomasti suurimmat on- gelmat päähenkilön puvustuksessa esituotantovaiheen aikana tuotti näyttelijän housu- jen koko: Pitkälle, hoikalle miehelle ei tahtonut löytyä oikean kokoisia ja mittaisia housuja. Koska vaatteiden oikeaan kokoon muokkaamisen vaatimien sovitusten to- teuttaminen oli välimatkan ja aikataulujen takia oikeastaan mahdotonta, en lähtenyt pienentelemään tai suurentelemaan yksiäkään housuja arvauksen varassa. Näin ollen päädyin pyytämään lainaan näyttelijän omia housuja – ratkaisu, johon budjetissa py- syminen myös vaikutti – etenkin kun pystyin käsikirjoituksen purun ansiosta sano- maan varmuudella, etteivät housut tulisi kärsimään pahasti tai lainkaan kuvauksissa.

Kuvassa 27 näkyvät kaksi Eliaksen vankeusajan kolmesta paidasta valmiina kuvauk- sia varten pakattavaksi sekä yhden vangin housut. Alun perin paidat olivat kaikkien vankien paitojen tapaan harmaita armeijan peltipaitoja, jotka värjäsin vaihtelevan rus- keiksi. Suuri osa sävyvariaatioista johtui jo alkuperäisten paitojen harmaiden sävy- eroista, jotka vaikuttivat myös värjäyksen lopputulokseen. Kuvauksia varten valmistin eli värjäsin ja patinoin Eliakselle kolme vankipaitaa, joista kaksi oli alun vankeuden puhtaita paitoja ja yksi myöhemmän vankeusajan jo hieman enemmän likaantunut versio. Käsikirjoituksen väkivaltaisemmat tapahtumat sanelivat puhtaiden paitojen

määrän vähintään kahteen, sillä minun täytyi ottaa huomioon kuvausolosuhteet: en välttämättä pääsisi puhdistamaan paitaa kuvausten aikana enkä voinut jättää paitamäärää sen varaan, että kohtausten kuvausjärjestys suosisi vain yhtä paitaa tai että paita säilyisi ehjänä.



KUVA 27. Eliaksen vankipaidat hetkeä ennen pakkausta

Pukusuunnittelijan työn ydintä on vaateen sovitus, sillä siellä kaikki kaukaiset ideat roolihahmosta ja puvusta tiivistyvät siihen, mikä näyttää oikealta tietyn näyttelijän yllä. Hankintoihin ja valmisteluihin käytetyt monet tunnit tuottavat tulosta, kun puvustus suunnitelmat kiteytyvät lopullisiin puvustovalintoihin. Mitä useampia sovituksia saa järjestetty ennen kuvausten alkua, sitä jouhevammin kuvaukset sujuvat, muutoksen tekoon on aikaa ja mahdolliset uudelleen hankinnat pystyy toteuttamaan rauhassa. Siksi sovitukset olisi hyvä aloittaa mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. (Cole & Burke 2005, 299.) Tässä projektissa sovitukset jäivät pitkälti toteutettavaksi kuvausten alkuun tai keskelle kuvausprosessia, sillä minulle ei tarjoutunut sopivaa saumaa matkustaa esituotannon aikana Savonlinnasta Tampereelle toteuttamaan niitä ennen kuvausjakson alkua. Sovituksissa ei kuitenkaan tullut vastaan mitään ylitsepääsemättömiä ongelmia ja osa vielä todellakin hattaraisista ideoista ja erillisinä vaatekappaleina leijuneina suunnitelmista konkretisoitui vaatteiden asettuessa näyttelijän päälle.

Tässä vaiheessa kuvausten alun vääjäämättömästi lähestyessä yhä kuumeisemman puvuston osien etsinnän lomassa sain todeta, että mitä ilmeisimmin miehet eivät reisitaskuhousuistaan ennen niiden lopullista hajoamista luovu, sillä kirpputorit loistivat tyhjiyttään. Järkevintä olisi ollut ostaa housut uusina, mutta uusien hinnat olisivat verottaneet muutenkin tiukkaa puvustusbudjettia ja karsineet muita tarpeellisia hankintoja. Lopulta muutama päivä ennen kuvausten alkua, löysin yhdeltä kirpputorilta siistit, tummansiniset reisitaskuhousut – joskin ensimmäisestä onnen huumasta selvityäni huomasin housujen olevan kaksi kokoa liian leveät ja yhden liian lyhyet. Aikaa muutosprosessille ei enää ollut ja sovituskin oli mahdollista toteuttaa vasta kuvauspaikalla, joten toivoin vyön ja maihinnousukenkien varsien ratkaisevan ongelman.

Eliaksen pelastusoperaatiopuvustuksen toinenkin osanen, urheilullinen takki tuotti päänvaivaa. Jostain syystä en takkejakaan tahtonut etsinnöistä huolimatta löytää kirpputoreilta tai sitten hinnat olivat auttamattomasti niin korkeat, etten pystynyt budjetista irrottamaan sellaista summaa yhteen vaatekappaleeseen. Lopulta löysin yhden helpon, perinteisen anorakin, joka tosin alkuperäiseltä väriltään oli väärä. Punainen ei ensinnäkään kuulunut pelastusoperaation väreihin ja olisi tehnyt Eliaksen puvustuksesta liian värikkään pysytellessäni pääsääntöisesti harmaissa ja tummissa sinisissä. Lisäksi operaatiovaatetuksen paita oli väriltään jo murrettu vihreä, joten anorakki värjättiin mustaksi, jotta asu olisi yhtenäinen kuvauksissa.

10 KUVAUKSET

10.1 Pelastava call sheet

Kuudes vaihe, kuvaukset on se vaihe, johon kaikki aikaisempi suunnittelu, toteutus ja valmistelu ovat tähdänneet. Vielä kuvausten aikana puvustukseen tehdään loppuhiontoja ja muutoksia, joille täytyy saada ohjaajan ja tuottajan hyväksynnät. Näyttelijöitä todennäköisesti etsitään rooleihin, mikä tietää lisäpuvustuksen hankkimista uusille näyttelijöille. Kuvausten aikana osa puvuston väestä pukee näyttelijät kuvauspaikalla ja pitää silmällä pukuja ja pukujatkuvuutta kuvissa, kun taas osa puvustajista valmistelee tulevia kohtauksia. (Cole & Burke 2005, 11, 378.) Koska kuvaukset jakautuivat elokuun alusta aina marraskuun loppuun alkuperäisen pelkän elokuun kuvausten sijaan, niin suunnittelu kuin esituotanto jatkuivat kuvausten kanssa limittäisesti pitkälle

marraskuuhun. Tämä tarkoitti uusia näyttelijöitä, suunnitelmia ja pukuja. Itse kuvauksissa olin yhtä kuvausviikonloppua lukuun ottamatta paikalla hoitamassa puvustamista, pitämässä silmällä pukujatkuvuutta ja valmistelemassa päivien muita kohtauksia. Pidin myös tietoisesti huolta siitä, etteivät kuvauspäivän aikana call sheetiin, jonka Juntunen (1997, 141) määrittelee päivittäiseksi ohjelmaksi, tapahtuvat kuvausjärjestyksen muutokset aiheuttaisi puvustuksellisia ongelmia – esimerkiksi häiriöitä pukujatkuvuudessa, jatkuvia pukuvaihtoja tai ainoiden vaatekappaleiden tuhoutumisia liian aikaisessa vaiheessa – sillä kuten Cole ja Burke (2005, 374) mainitsevat, kukaan ei halua kameroiden pyöriessä odottaa, että puvuston ongelmat on ratkaistu.

Kuvausten aikana puvustolle tärkeä työkalu on call sheet, joka päivän päätteeksi jaettava informaatiopaketti seuraavan päivän kuvauksista. Tarkkaan ottaen call sheet on yksityiskohtainen, informaatiolla tiukkaan pakattu aikataulu kuvauspaikoista, työskentelevästä työryhmästä ja näyttelijöistä, ja – kaikista tärkeimpänä – kuvattavista kohtauksista (liite 4). Call sheet asettaa kullekin päivällä tavoitteen ja antaa sille etukäteisohjelmansa, mutta mitä todellisuudessa saadaan aikaan, on kiinni monesta muusta asiasta. Joitain kohtauksia ei välttämättä kuvata loppuun, joitain ei ollenkaan ja jotkut saatetaan siirtää kuvauksien myöhempään ajankohtaan. Ei pelkästään sää vaan myös stunttityö ja erityisefektit saattavat aiheuttaa kuvausaikatauluun muutoksia. (Cole & Burke 2005, 387.) Kuvausaikataulut ja call sheetit tosiaan harvoin pitivät täydellisesti paikkaansa päivän jälkeen. Milloin kuvausjärjestys ja kohtaukset rukattiin uusiksi heti ensimmäiseksi aamusta, milloin päivä tai kohtauksen kuvaus venyi tai milloin kohtauksen kuvaus siirrettiin myöhemmälle. Call sheetien radikaalit muutokset vaikuttivat niin työhöni kuvauksissa kuin kuvausten ulkopuolella. Toisaalta ilman minkäänlaisia call sheetteja, joihin nojautua, olisin ollut hukassa.

Jo heti ensimmäisellä kuvausviikolla aikataulun myöhästyminen ja venyminen johti kohtausten kuvausjärjestyksessä muutoksiin, jotka vaikuttivat päähenkilön ulkonäköön merkittävästi. Kyseisellä viikolla oli tarkoitus kuvata vankilasaarijakson ulkokuvat kronologisesti päinvastaisessa järjestyksessä sekä pelastusoperaation saarelle sijoittuvat otokset. Päähenkilölle suunniteltu parran kasvu saarelle saapumisesta vapautumiseen olisi näin päässyt näkymään ja kuvaamaan ajankulua kun se loppuviikon kuvauksiin olisi päästy poistamaan kohtauksia varten, joissa ei vielä partaa ollut tai se oli jo ajettu pois. Kuitenkin muutamien tärkeiden, parrallisten kohtausten kuvaamisen siirtyessä loppuviikolla, jouduin kesken kaiken viikkoa muuttamaan päähenkilön ul-

konäön suunnitelmia ja hyväksymään sen tosiasian, että aikajatkumo-ongelmista huolimatta Eliaksella on parta lopulta suurimman osan elokuvaa (kuvat 28 - 38).

10.2 Olkaa hyvät: Elias Juhola

Call sheetien ja niiden informaatiopitoisuuden tärkeydestä kertoo mielestäni se, että tutustuessani ensimmäisen kuvausviikon aikatauluihin ja kohtauslistoihin huomasin siellä muutaman kohtauksen, joiden kuvaamisesta ei ollut muistettu kertoa minulle. Näin ollen en ollut omalta puoleltani osannut valmistautua kohtauksien kuvaamiseen vaan olin ajatellut hankkivani Eliaksen oikeudessa ja vapautumisen yhteydessä käyttämät vaatteet ensimmäisten kuvausten jälkeen ajan ja ajatuksen kanssa. Löysin kuitenkin jo ensimmäiseltä kirpputorilta kauniin hopeanharmaan kauluspaidan ja sen kaveriksi pintakuvioidun tummanharmaan kravatin. Sain myös sanan Eliaksen näyttelijälle tuoda oman pukunsa ja puvun kengät mukanaan kuvauksiin (kuva 28), sillä etenkin tuossa tilanteessa minulla ei ollut mahdollisuutta saada roolihahmolle muualta lainapukua tai löytää kirpputoreilta oikean kokoista ja näköistä pukua.



KUVA 28. Elias oikeudessa

Koska kuvauksia ei suoritettu kronologisessa järjestyksessä, Eliaksen elokuvan ensimmäinen pukukokonaisuus kuvattiin vasta viimeisenä (kuva 28). Pukukokonaisuus oli tosin mukana myös ensimmäisellä kuvausviikolla, sillä vapautumisen ensihetket tuossa puvussa kuvattiin jo silloin, joskin puku oli puettu päälle rennommin. Oikeus-
salikohtausten kuvaaminen sijoittui kuvausten aivan loppuun pitkältikin siksi, että noita kohtauksia varten näyttelijän parta täytyi ajella pois tai ainakin rankalla kädellä siistiä eikä menetettyä partaa ollut korvaamaan partalisäkettä, jotta myöhempiä parrallisia kohtauksia olisi voitu kuvata ripeällä aikataululla oikeussalin jälkeen.

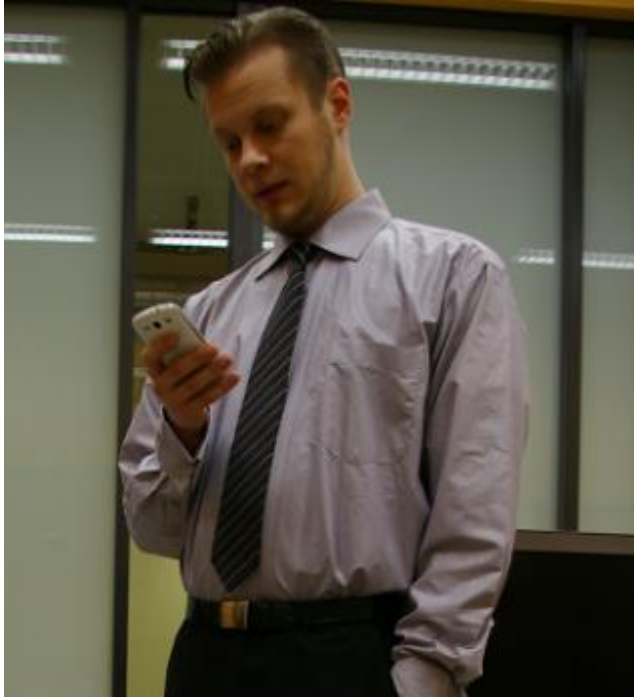
Eliaksen vanginasuun kuului ruskea peltipaita ja tumman siniset farkut kuten kaikilla vangeilla vaikka molempien vaatekappaleiden sävyissä oli kautta linjan eroja, ja lisäk-

si hänen tapauksessaan pitkävartiset saappaat (kuva 29). Saappaita oli varattu saaren raskaimpia ulkotöitä tekeville vangeille, joista kalastajan tehtävässä Elias oli yksi. Vankien asuun kuului myös valkoinen, vanhennettu ja liattu aluspaita, jota käytettiin lähinnä vain öisten kohtausten kuvauksissa.



KUVA 29. Elias vankilasaarella vanginasussa

Takaumaan, jossa seurataan yhtä Eliaksen työpäivää ennen tuomiota, käytin pohjana oikeussali- ja vapautumisjaksojen pukua. Erona oikeussalin puvustukseen on puvun takin poisjättäminen ja mustan kravatin vaihto hennosti raidoitettuun malliin (kuva 30) kun taas vapautumisjakson puvusta ero on ensisijaisesti tyyliässä kantaa vaatteita kuten voi huomata vertaamalla kuvia 30 ja 31 toisiinsa. Vapautumisen jälkeen Elias, sen hetken, jona käyttää oikeudessa nähtyä pukua, vain kantaa puvuntakkia mukanaan pukeutumatta siihen, paidan hihat on kääritty ylös niin kuin vanginasussa ja paidan ylin nappi on jätetty auki, jottei paita vahingossakaan kiristäisi kaulan ympärillä.



KUVA 30. Takauma toimistolla



KUVA 31. Elias vapautumisen jälkeen

Hyvin pian Eliaksen puvustus jatkaa muuttumistaan ja vaihtuu rennompiin farkkuihin ja bootseihin sekä vaihtelevaan valikoimaan yläosia (kuvat 32 - 35). Eliakselle ominainen värimaailma koko elokuvan läpi ovat harmaat, tumman sininen ja musta, johon ilmestyi vankeusajan jälkeen ruskeita yksityiskohtia kuin kaikuina vankeusajan asusta ja sen aikana tapahtuneesta muutoksesta. Avonaiset kauluspaidat, liivin reunat, kaulukset ja v-aukot pääntiessä muodostavat kaikki linjoja ja muotoja, jotka ohjaavat katsojan katsetta kasvoihin, mikä on etenkin päähenkilön kohdalla tärkeää.



KUVAT 32-35. Variaatioita Eliaksen terassi/kellarijakson puvusta

Vaikka kuvasta 36 ei välttämättä kunnolla näe, vyöllä housut sai koottua pysymään päällä ja ylimääräisen väljyyden oikeanlainen jako hävitti vaikutelman liian isoista housuista. Liian lyhyet lahkeetkaan eivät kiusanneet kuin erittäin toiminnantäyteisissä kohtauksissa lahkeiden lipsahtaessa pussilta varren ulkopuolelle. Eräs näyttelijä valisti minua kuvausten aikana armeijan käyttämästä niksistä laittaa kuminauha pohkeen

ympäri lahkeen sisäpuolelle, minkä avulla lahje sitten kerätään pussille eikä näin ollen ole tarvetta tunkea lahjetta kengänvarteen ja toivoa sen paikoillaan pysymistä.



KUVA 36. Eliaksen pelastusoperaatioasu

Pelastusoperaation yksi ainoa neulepaita tuotti myöhemmässä kuvausten vaiheessa ongelmia, sillä kuvausjärjestys olisi vaatinut useamman samanlaisen paidan, mikä minun olisi pitänyt paremmin ottaa huomioon hankinnan yhteydessä. En kuitenkaan missään vaiheessa löytänyt kirpputoreilta kahta tarpeeksi samanlaista paitaa. Kuvauksissa luovuimme operaatiotakista, sillä se oli loppujen lopuksi hyvin epäkäytännöllinen lisä ja auttamattomasti liian lyhyt hihoistaan. Toisaalta mielestäni asukokonaisuus toimi tällaisenaan aivan moitteettomasti eikä edes tarvinnut takkia.

Lopun Espanja-kohtauksia varten valitsin päähenkilön puvustukseksi luonnonvalkoisen paidan, joka heijasteli Miran luonnonvalkoista paitaa (kuva 37), sekä vaaleanharmaat shortsit (kuva 39).



KUVA 37. Elias ja Mira Espanja-jaksolla

Kuvauspäivänä kohtaisin kuitenkin ongelman, johon en ollut osannut varautua ja joka muutti puvustusvalintaani: Sille päivälle käytössämme ollut maskeeraaja ei ollut varautunut kunnollisilla välineillä ruskettuneen ihon maskeeraukseen eikä näin ollen ollut mitään järkevää ratkaisua näyttelijän jalkojen ruskettamiseen, vuoden kestäneeseen Espanjassa oleskeluun kun ei oikein sopinut ajatus kalmankalpeista jaloista. Helppo tapa ratkaista tilanne oli pukea näyttelijälle kohtausta varten pitkälahkeiset housut. Koska en ollut osannut varautua tähän, ainoat mahdolliset housut olivat sen päivän aikaisemmissa kuvauksissa käytetyt mustat farkut (kuva 38). Vaihto vaalean harmaasta mustaan tummensi Eliaksen olemusta enkä alkuun ollut ratkaisuun tyytyväinen ja pelkäsin vaatteiden suuren kontrastieron tuottavan valaisuun ja kuvaan tarpeettomia ongelmia. Varsinainen lopputulos jää minulta näkemättä opinnäytteen puitteissa, mutta tietääkseni ongelmia ei ilmennyt ja pystyin hyväksymään puvustukseen tulleen muutoksen siksikin, että Eliaksessa henkisesti oli tuossa vaiheessa jäljellä annos tummuutta.



KUVA 38. Espanja-asu



Kuva 39. Alkuperäiset shortsit

Elokuvan kaikista vaatteet päällä uinti –kohtauksista syksyn kohtaukset olivat minulle stressaavimpia: Eliaksen näyttelijä kasteltiin läpimäräksi kohtausten kuvauksia varten syys-lokakuun vaihteen molemmin puolin menevissä kuvauksissa. Säätila molempina märkinä kuvauspäivinä oli syksyisen kylmä ja tuulinen ja kuvauspaikat sijaitsivat Näsijärven rannalla osittain luonnon keskellä. Juuri sää ja kuivaus- sekä lämmittelymahdollisuuden yhdistelmä huoletti minua, sillä kuten Cole ja Burke (2005) usein mainitsevat kuvauksissa puvusto on taho, joka huolehtii näyttelijöiden lämpimänä pysymisestä ottojen välillä enkä missään nimessä halunnut näyttelijän kylmettyvän kuvauksissa. Näin ollen kehotin näyttelijää varustautumaan lämpimin vaihtovaattein ja pyyh-

keellä kuvauksiin ja ohjaajan velvoitin tuomaan kuvauksiin lämpimiä peitteitä. Onneksemme ensimmäisen märän päivän kuvauspaikan yhteydessä oli nuotiopaikka ja välittömässä läheisyydessä Tampereen Talviuimareiden ylläpitämä Kaupinojan sauna, jonne näyttelijä pääsi lämmittelemään uintireissunsa jälkeen (kuva 40). Toisen päivän kuvaukset suoritettiin osittain Kaupinojan saunan takkatuvassa, joten saimme käyttöömmme myös tilan saunan, jonne näyttelijä pääsi lämmittelemään kieriskelyään niin järvessä kuin märillä rantakivillä (kuva 41).



KUVAT 40 ja 41. Märkää, syksyistä kuvausta

11 LOPULLINEN PURKU

Vaihe 7, lopullinen purku, tapahtuu varsinaisten kuvausten päätyttyä. Purkua kyllä tehdään hiljalleen pitkin production kulkua, mutta lopullisesti vasta kuvausten jälkeen. Kaikista yksinkertaisimmillaan purku pitää sisällään production omistaman puvuston inventoinnin, pakkauksen ja varastoinnin sekä käytön loputtua vuokratun ja lainatun pukuvaraston palautukset oikeisiin osoitteisiin niin lähellä alkuperäistä kuntoa kuin mahdollista. Monet lopullisen purun tehtävät ovat yksiä tuotannon tärkeimmistä. Elokuvatuotannossa lopullisen purun kaksi tärkeintä päämäärää on valmistautua lisäku-

vauksiin, insertteihin, uusintakuvauksiin ja muun uuden materiaalin tuottamiseen mitä saatetaan tarvita tehdä varsinaisten kuvausten päätettyä sekä sellaisten varastojen, tarvikkeiden ja laitteiden palautuksiin tai tuhoamiseen, joita ei tarvita myöhemmissä kuvauksissa. Purkamisen ei tarvitse odottaa viime hetkeen vaan sitä voi tehdä hiljalleen kuvausten aikana, jotta välttää ruuhkan shown päättyessä. (Cole & Burke 2005, 11, 420 - 421.) Tässä produktiossa purku tapahtui osaltani pitkälti kuvausten lomassa. Etenkin kuvauksissa käyttämäni laitteisto, kuten silitysrauta, palautui aina kuvausten jälkeen oikeaan osoitteeseensa ja oli taas saatavilla seuraavissa kuvauksissa mikäli ilmaisoin tarvitsevani sitä aina viimeisiin kuvauksiin asti. Kaikki käytössä olleet vaatteet varastoituivat käytännön syistä ohjaajan hoteisiin ja kaikki käyttämättömät vaatteet päätyivät kartuttamaan omaa varastoani. Muutamat vaatekappaleet, jotka eivät olleet lainattuja, päätyivät näyttelijöille heidän miellyttyään vaatteisiin.

Ensiarvoisen tärkeää kuvausten aikana tapahtuvaa purkua tehdessä on pakata, mitä voi silloin, kun voi ja ehdottomasti niin, että puvut saa tarvittaessa helposti käyttöön. On myös järkevää kysyä tuotannolta, onko joku kohtausta saatu täydellisesti kuvattua ennen kuin palauttelee kohtauksessa käytettyä puvustoa, ettei joudu tilanteeseen, jossa jo palautettuja tuotteita tarvitaan uudestaan. (Cole & Burke 2005, 421.). Pyrin merkitsemään kuvausten aikana vaatteet nimilapuin ja kirjoittamaan ohjeistuksen siitä, mikä vaate on ollut kenenkin, jotta myöhemmässä vaiheessa tarpeen vaatiessa oikea vaatekappale löytyisi helpommin. Etenkin siinä vaiheessa, kun eri sävyisiä ja kokoisia peltipaitoja on 16 kappaletta ja niistä tietyt yksilöt on varattu päähenkilön käyttöön, on huolellinen ohjeistus vaatteita varastoitaessa erittäin tärkeää lisäkuvauksia silmällä pitäen.

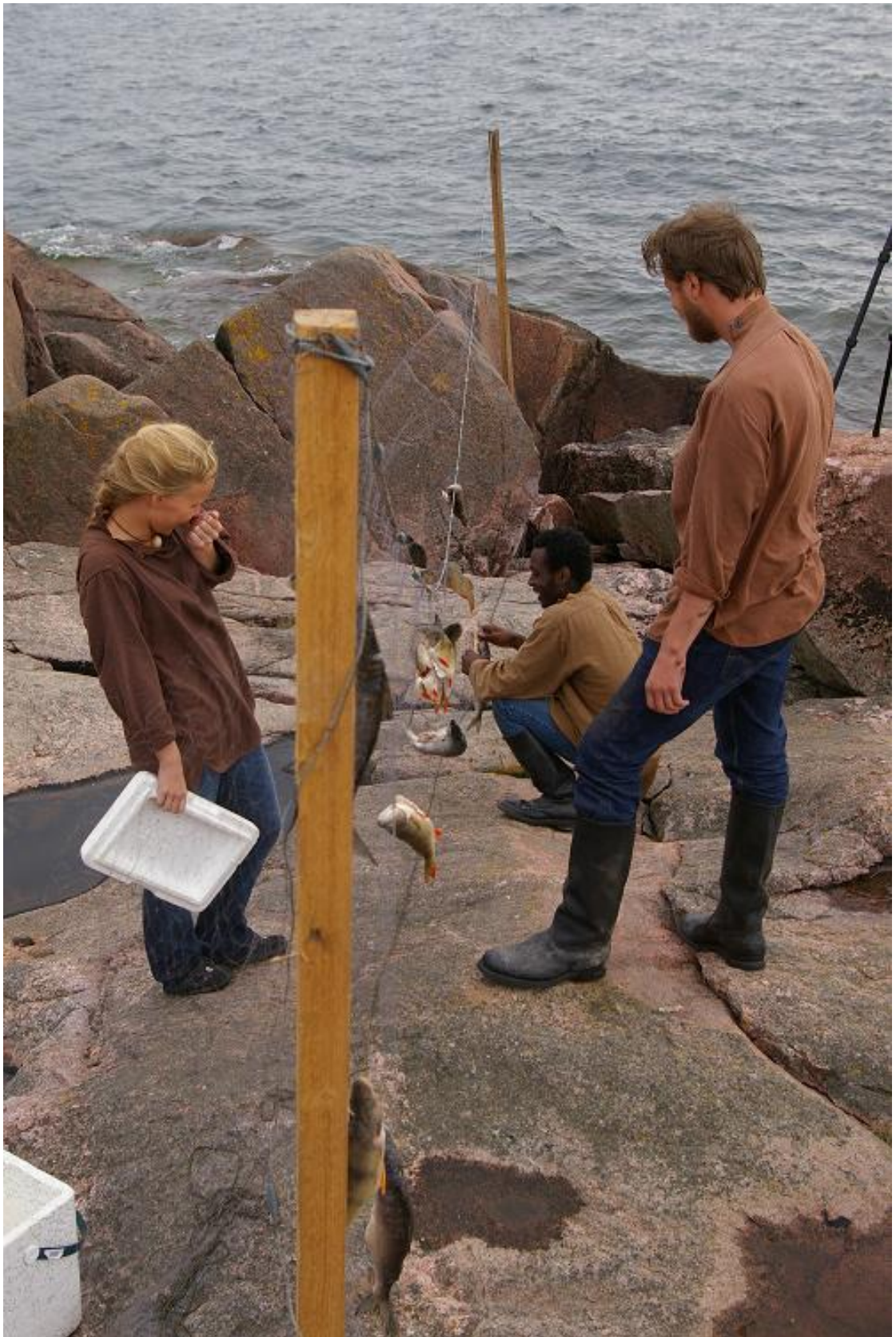
12 ARVIONTI

Koska elokuvan tarina keskittyy vahvasti yhteen henkilöön, oli mielestäni ensiarvoisen tärkeää keskittyä kyseisen roolihahmon puvustukseen. Omasta mielestäni suunnittelemani ja toteuttamani puvut onnistuivat hyvin, joskin esimerkiksi isomman budjetin ja puvuston työryhmän turvin olisin toteuttanut puvut eri tavalla, uskaltautuen tekemään muokkauksia ja vaatekappaleita alusta alkaen. Oman mielipiteeni lisäksi halusin muilta työryhmän jäseniltä palautetta puvuista, jotta saisin hieman ulkopuolista näkemystä tekemiseeni. Valitsin käsikirjoittaja-ohjaajan ja Eliaksen näyttelijän palautteenantajiksi, sillä parhaiten itseni lisäksi olivat perillä kaikista Eliaksen puvuista ja

heidän kanssaan työskentelin pukujen tiimoilta. Monien keskustelujen lisäksi pyysin heiltä kirjalliset palautteet Eliaksen puvustuksesta lähettämällä molemmille kyselyn, johon he vastasivat vapaamuotoisesti (liitteet 5 - 7).

Koin yhteistyön niin ohjaajan kuin Eliaksen näyttelijän kanssa toimivana, inspiroivana ja kannustavana. Olen samaa mieltä heidän molempien kanssa, että yhteisymmärrys löytyi asiaan kuin asiaan (liitteet 6 ja 7) ja omalta osaltani olin valmis keskustelemaan ja kaikista valinnoistani sekä syistä niihin ja perustelevaan niitä sekä ottamaan muita ehdotuksia vastaan. Etenkin näyttelijän kanssa käydyt keskustelut roolihenkilöstä ja hänen ehdotelmansa olivat minulle avartavia ja oivalluksia tuottavaa kuten esimerkiksi vankien housujen kohdalla. Kaikki käymäni keskustelut, etenkin ne, jotka koskivat puvustusta, ovat olleet opettavaisia, sillä olen joutunut selkeästi, havainnollisesti ja ymmärrettävästi perustelevaan suunnitelmiani, myymään ideoitani, jotka ovat kummunneet työryhmän esittämistä toiveista ja ehdotuksista, ja seisomaan tekemieni linjausten takana.

Pyrin tekemään jokaisen pukuratkaisun käsikirjoituksen ja sen tapahtumien pohjalta ja koen onnistuneeni tässä, sillä pystyn kaikki pukujen muutokset perustelevaan dramaturgisiin ratkaisuihin. Ohjaajan mielestä päähenkilön puvustuksen muuttuminen menee niin hyvin yhteen draaman kanssa, että se tuntuu luontevalta sekä kiinnostavalta yksityiskohdalta. Eliaksen puvustuksesta näyttelijä ja ohjaaja kirjoittavat, että siitä pystyy helposti lukemaan roolihenkilön kulloistakin mielentilaa ja kehitystä ihmisenä koko tarinan ajan, ja koska puvustus on huomaamatonta eikä erityisen erikoista, on katsojien kenties helpompi samaistua roolihenkilölle tapahtuviin asioihin. (Liitteet 6 ja 7). Ohjaaja on maininnut myös pukujen hyvästä alitajuisesta vaikuttamismahdollisuudesta huomaamattomuutensa ansiosta, joka on jotain, mihin olen tähdännyt, sillä kuten muun muassa Cole ja Burke (2005, 117) painottavat, katsojien ei pitä huomata pukuja. Siinä missä vankeusajan ulkopuoliset puvut heijastelevat roolihenkilöä, ohjaaja piti siitä, että vankeusajan puku, joka oli kaikilla vangeilla samanlainen, oli väreiltään maanläheinen, mutta tuo mieleen sotilasorganisaatiota pitäen vangit kuitenkin vankien näköisenä (kuva 42). Mielestäni vankien puvut onnistuivat hyvin ja väri vaihtelut ja erilaiset pukeutumistavat auttoivat erottamaan muutoin samanlaisiin asuihin pukeutuneet roolihaamot toisistaan.



KUVA 42. Vankien näyttelijöitä saarikuvauksissa

Ainoa itseä harmittamaan jäänyt asia päähenkilön puvustuksessa, jonka mielelläni olisin tehnyt toisin, oli näyttelijän omien vaatteiden käyttäminen osana puvustusta. Myös näyttelijä mainitsi tästä asiasta palautteessaan, mutta toteaa ymmärtävänsä, että käytössä oleva budjetti rohkaisi, ellei jopa pakottanut tähän ratkaisuun, kuten asian laita oli. Näyttelijä kertoo yhdeksi asian varjopuoleksi sen, että vaatteet kantavat mukanaan jo entuudestaan jotain muuta tunnetilaa, kuin mitä kohtauksessa kenties haetaan (liite 6) Olin ratkaisupäätöstä tehdessäni tästä turhankin tietoinen, sillä erään toisen projektin yhteydessä keskustelimme näyttelijäporukalla, kuinka omien vaatteiden käyttö produktiossa häiritsee roolihahmon löytämistä ja saattaa pahimmassa tapauksessa tuhota omaa vaatetta käyttökelvottomaksi. En kuitenkaan olosuhteiden pakosta voinut tehdä muuta ratkaisua. Nyt tosin mielelläni panostaisin tähän puoleen vielä hieman enemmän ja etsisin kaikkia, etenkin näyttelijää, paremmin palvelevan ratkaisun.

Kuten ohjaaja palautteessaan (liite 7) mainitsee, tällä hetkellä ilman valmista lopputulosta, kokonaista elokuvaa, on hankala sanoa, kuinka onnistunut Eliaksen puvustus on. Kaikkien osien toimivuus kokonaisuuden kannalta onnistuneesti on vielä vahvasti arvailujen varassa, mutta ohjaaja myös toteaa, että näin meneillään olevan leikkausvaiheen aikana Eliaksen puvustus on näyttäytynyt hänelle kaiken kaikkiaan toimivana. Tähän olen erittäin tyytyväinen ja odotan innolla ja mielenkiinnolla valmiin tuotoksen näkemistä.

13 POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa Kaiken Keskellä ry:n kolmannen kokopitkän elokuvan Teidät tuomitaan elinkautiseen päähenkilön Eliaksen puvustus, josta on havaittavissa päähenkilön niin tarinaa kuin kasvua ja kehitystä ihmisenä, ja tutkia, millaisin keinoin lopputulokseen päästään. Tutustuin elokuvatyöskentelyn teoriaan – sekä vuorollaan käytäntöön – ja pukudramaturgiaan helpottaakseni omaa työskentelyäni ja päästäkseni tavoitteeseeni. Koin production ja kaiken siihen liittyvän itselleni mielluisaksi ja äärimmäisen mielenkiintoiseksi vaikkakin ajoittain erittäin raskaaksi. Elokuvaproduktion parissa työskentely ja saamani palaute vain vahvisti sitä tunnetta, että olen itselle ominaisella alalla ja tekemässä jotain, mihin tunnen suurta kutsumusta.

En voi sanoa, että minulla olisi ollut kauheasti kokemusta puvustamisesta saati sen tekemisestä elokuvaan ennen tämän produktion alkua. Ainoa konkreettinen kokemus elokuvamaailmasta oli harjoitusmielessä tehty lyhytelokuva ja sen puvustus jo useita vuosia aikaisemmin. Uusi, iso projekti sekä kiehtoivat että jännitti ja heti alusta asti päätin tehdä työn parhaan kykyni mukaan. Projektin koko suuruus selvisi minulle kunnolla vasta käsikirjoituksen ensimmäisellä lukukerralla ja kieltämättä ainakin hetken olin kauhuissani. Onneksi olin päätökseni jo tehnyt ja oma kiinnostus ja into alaa kohtaan voittivat käsikirjoituksen kunnianhimoisuuden aiheuttaman shokin. Näin projektin päätyttyä omalta osaltani, voin sanoa oppineeni paljon niin omasta tavasta suunnitella, ajatella ja työskennellä sekä elokuvatuotannosta ja sen vaatimuksista, sillä etenkin kuvausten aikaan tein tarpeen mukaan muitakin kuin puvustajan töitä.

Koin Durinda Woodin (2005) pukusuunnitteluprosessin elokuvaan itselleni toimivaksi ja hyödylliseksi työvälineeksi ja suunnitteluprosessimalliksi, sillä se auttoi hahmottaan muuten helposti isoa ja kaotistakin kokonaisuutta ja selventämään, mitä kulloinkin kannatti tehdä. Colen ja Burken (2005) teos, jota käytin paljon koko prosessin aikana, osoittautui kalliiksi ja ensiarvoisen tärkeäksi tietolähteeksi minulle johdattelemalla ja opastamalla käytännöllisillä esimerkeillä ja vinkeillä maailmaan, joka oli minulle varsin vieras. Teoksen ansiosta, ja monen muunkin lukemani tiedon turvin, tunsin olevani suhteellisen varmalla pohjalla heittäytyessäni produktion mukaan ja kulkiessani vaiheesta toiseen. Teoksen ansiosta olin valmistautunut ja varautunut moniin produktiossa vastaan tuleviin asioihin ainakin jollain tasolla. Lukemani teoria tuki hyvin paljon käytännön työskentelyä ja olisin ollut auttamattomasti hukassa ilman teoriaa taustatutena.

Pukudramaturgiaan perehtyessäni sain huomata, että terminä pukudramaturgia on oikeastaan tuntematon, vaikka lähes kaikki pukusuunnittelua ja puvustusta käsittelevät kirjat puhuvat siitä ja mitä se on. Koin itse oppitunnilla termiin tutustuessani sen käteväksi kattokäsitteeksi ja tiivistelmäksi sille kaikelle, mikä on puvun tehtävä niin teatterin lavalla kuin valkokankaalla, ja kaikille keinoille kertoa tarinaa puvulla. Näinpä lähdin keräämään termin kattamia osasia, perehtymään niihin ja kokoamaan niistä yhtä kokonaisuutta. Tästä oli selkeästi hyötyä minulle, sillä sain yhdistettyä mielessäni ison määrän asioita yhden termin alle, ymmärsin kokonaisuuden paremmin tämän tehdessäni ja pystyin paremmin toimimaan tehtävässäni pukusuunnittelijana ja saavuttamaan opinnäytetyön tavoitteen. Vaikka kokoamani miellekartta ja sen osien aukaisut

eivät ole täydelliset, ja sinällään ovat oiva jatkotutkimuksen aihe, uskon siitä kuitenkin olevan hyötyä muillekin alan opiskelijoille.

Työskentelyni yhdistyksen kanssa aloittanut ensimmäinen keskustelu on varmasti ollut vahvasti vaikuttamassa omaan tyylillisen vision syntymiseen, sillä se oli taustalla muhimassa jo silloin, kun luin käsikirjoitusta ensimmäistä kertaa. En kuitenkaan kokenut ensimmäisen keskustelun aikana saamiani vihjeitä visiotani rajoittavana tekijänä vaan toimivana vertailukohteenä, ponnahduslautana ja suunnannäyttäjänä. Omalta osaltaan ensimmäisen keskustelun anti mielestäni auttoi löytämään yhteisen sävelen työskentelyyn. Näin jälkikäteen ajateltuna muut alkupään suunnittelukeskustelut olisi kuitenkin ollut hyvä pitää kahdenkeskinä minun ja ohjaajan välillä. Kaiken kaikkiaan yhteinen työskentely produktion parissa on varmasti ollut molemmille osapuolille erittäin opettavaista: Minä opetin heille mikä on pukusuunnittelijan tehtävä elokuvassa, mitä kaikkea puku on ja miksi se on niin tärkeää ja puolestani opin paljon, mitä kaikkea elokuvan teko vaatii, mitä eri tehtäviä eri ihmisillä produktiossa on ja kuinka kaikki oikeastaan toimii.

Jo ennen kuin produktio oli lähelläkään loppuaan, minut toivotettiin tervetulleeksi yhdistyksen seuraavan elokuvan työryhmään ja kutsu uusittiin työn lähestyessä osaltani loppua. Minulle tämä oli merkittävä asia kuulla, sillä se osoitti, että kykyihini ja minuun itseeni luotetaan niin paljon, että minut ollaan valmiit ottamaan toistekin mukaan. Tieto nosti suuren kiven sydämeltäni, sillä alkuun minusta tuntui, ettei minuun luoteta lainkaan – vaikka myöhemmässä vaiheessa olen ohjaajalta saanut useitakin kertoja kuulla hänen luottaneen minuun alusta asti. Luottamuksenosoitus, sen lisäksi, että rauhoitti mieltäni, tuki ja nosti itseluottamustani juuri silloin, kun sitä kaikista eniten tarvitsin. Nyt tiedän, että pystyn tähän, vaikka vielä on paljon opittavaa, ja tämä on työtä, josta nautin.

LÄHTEET

Aaltonen, Jouko 2014. Rakenne hahmottuu. Mitä dramaturgia on? WWW-dokumentti. http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/aaltonen_rakenne_hahmottuu.jsp. Päivitetty 2014. Luettu 10.4.2014.

Anttila, Pirkko 2005. Ilmaisui, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta. Hamina: AKATIIMI Oy.

Bicât, Tina 2006. The handbook of Stage costume. Ramsbury, Marlborough: The Crowood Press LTD.

Cole, Holly & Burke, Kristin 2005. Costuming for film. The art and the craft. Los Angeles: Silman-James press.

Elokuvantaju 2014. Oppimateriaali. WWW-sivut. <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/oppimateriaali.jsp>. Päivitetty 2014. Luettu 21.3.2014.

Griffits, Trevor R. 1982. Stagecraft. The Complete Guide to theatrical practice. Lontoo: Phaidon Press Limited.

Helavuori, Hanna-Leena 1991. Lukijalle. Salakavalat viestit. Teoksessa Nikula, Kristiina (toim.) Fondi. Teatterimuseon vuosikirja 4. Teatteripuku. Helsinki.

Holt, Michael 1993. Costume and make-up. Lontoo: Phaidon.

Ingham, Rosemary & Covey, Liz 1992. The Costume Designer's Handbook. Portsmouth: Heinemann Educational Books, Inc.

Jeanswest 2014. History of denim. WWW-sivut. <http://www.jeanswest.com.au/backpocket-daily/denim-expert/history-of-denim>. Päivitetty 2014. Luettu 17.4.2014.

Juntunen, Max 1997. Elävän kuvan sanasto. Helsinki, Oy Edita Ab.

Kaiken Keskellä 2013. Yhdistyksen WWW-sivut. <http://www.kaikenkeskella.com>. Päivitetty 2013. Luettu 7.5.2013

Nurmi, Timo; Rekiaro, Ilkka & Rekiaro, Päivi 1998. Sivistyssanakirja. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Nadoolman Landis, Deborah 2003. Screencraft/Costume design. RotoVision SA.

Maskrey, Ann 2013. Extended Edition. The Hobbit: An Unexpected Journey. The Appendices Part 8: Return to Middle-earth. Warner Bros. Home Entertainment.

Metka – mediakasvatuskeskus 2014. Dramaturgia – mitä se on? WWW-sivut. <http://mediametka.fi/oppimateriaalit/elokuva/elokuvakerronnan-perusteita/dramaturgia/>. Päivitetty 2014. Luettu 10.4.2014.

Teidät tuomitaan elinkautiseen. 2013. Indiegogo. WWW-sivu.
<http://igg.me/at/elinkautinen> Päivitetty 2014. Luettu 7.5.2013.

KUVALÄHTEET

KUVIO 5: <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/rakenne.jsp>

KUVIO 6: <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/puolivali.jsp>

KUVA 2: <http://www.third-reich-posters.co.uk/category/t-shirts/01-third-reich-insignia/>

KUVA 3: http://www.dogma.is/static/mos/IMG_6905.JPG?height=780

KUVA 4: <http://www.rockabilia.com/dead-kennedys-nazi-punks-t-shirt.html>

KUVA 5: http://www.zazzle.co.uk/swastika_shirt-235978902701760104

KUVA 6: http://www.huffingtonpost.com/2013/10/30/tv-movie-halloween-costumes_n_4176063.html

KUVA 7: <http://ohjelmakauppa.fi/jaba-leisson/>

KUVA 8: <http://images2.fanpop.com/image/photos/11300000/Moulin-Rouge-moulin-rouge-11382638-2560-1712.jpg>

KUVA 12: http://exclaim.ca/Reviews/Film/memoirs_of_geisha-rob_marshall-2

KUVA 13: <http://images.alphacoders.com/139/13971.jpg>

KUVA 16: <http://images4.fanpop.com/image/photos/17800000/Jafar-Iago-Sultan-jafar-17878651-1272-766.jpg>

Käsikirjoitusanalyysi (Cole & Burke 2005, 107-108)

1. askel: Tunnista jokaisen kohtauksen olosuhteet.

- Minne kohtaaminen sijoittuu?
- Onko kyseessä sisä- vai ulkotila? Kaupunki vai maaseutu? Karkea vai puhdistettu maasto?
- Mikä tilaisuus? (Juhlat? Sairaalakäynti? Päivittäinen askare?)
- Millainen sää? (Sataako vettä tai lunta? Sumua? Höyryä?)
- Milloin kohtaaminen tapahtuu? (Mikä vuosi, vuodenaika, vuorokauden aika?)
- Mikä on ajankulu kohtaamisessa?
- Ketä on kohtaamisessa? (Etsi nimettyjä henkilöitä ja niitä, joihin viitataan tai ei nimetä, jotka loogisesti luovat tunnelmaa kohtaukseen. Ravintolakohtaaminen voi tarvita esim. tarjoilijoita.)
- Mikä on kunkin roolihahmon sosiaalinen status?
- Mikä on kunkin ammatti?
- Mikä on kunkin seksuaalinen suuntaus? Kuinka helposti meidän pitäisi pystyä ”lukea” se?
- Osoittavatko tietyt roolihahmot omituisuuksia? Mitä ne ovat?
- Onko käsikirjoituksessa mitään erityismainintaa mitä roolihahmolla on päällä? Ajattele hahmojoukko kokonaisuutena ja mieti millaisen ”yhteiskunnan” he luovat.
- Mikä on kunkin roolihahmon suhtautuminen muotiin?
- Mitä kohtauksessa tapahtuu? Kuka muuttuu, ulkoisesti tai sisäisesti? Kuinka?
- Mikä toiminta on pakollista? Kuinka se vaikuttaa hahmon vaatteisiin?

2. askel: Tutki käsikirjoitukset kulkua kohtauksesta toiseen.

- Katso käsikirjoituksen kokonaiskaarta – päätapahtumia, jotka luovat käsikirjoituksen nousevan ja laskevan toiminnan. Tunnista huippukohdan.
- Mitkä kohtaukset ovat olennaisia käsikirjoituksen toiminnalle?
- Missä ovat roolihahmojen tärkeimmät emotionaaliset hetket? Missä ja miten roolihahmo muuttuu merkittävästi käsikirjoituksen kulun aikana? (Tutki jokaisen päänäyttelijän roolihahmon kaarta – roolihahmoa liikkuvien merkittävien muutosten virtausta.)
- Kuinka tarinan tunnelma muuttuu kohtauksesta toiseen ja koko käsikirjoituksen aikana.

3. askel: Etsi mikä ohjaa toimintaa.

- Kuinka kontrastitroolihahmojen kesken voivat lisätä käsikirjoituksen toiminnan tehoa? (Esimerkki: Jos pääosamies näyttää tappelu kohta-

Käsikirjoitusanalyysi (Cole & Burke 2005, 107-108)

sessä haavoittuvammalta kuin vastustajansa, onko tappelu kiinnostavampi?)

- Mikä tarkoitus roolihahmolla, tai kohtauksella, on käsikirjoitukselle? Ajattele kuin käsikirjoittaja ja kysy toimiiko tarina ilman roolihahmoa tai kohtausta?
- Kuinka voit terävöittää kohtauksen pohjavirettä lisätäksesi toimintaan voimaa?

4. askel: Etsi tapoja korostaa toiminnan emotionaalista vaikutusta yleisölle.

- Mitkä ovat tarinan ihmiskaiut? Voitko ymmärtää roolihahmojen toimintaa, vaikka käsikirjoituksen maailma olisi sinulle eksoottinen tai vieras?
- Missä määrin realismi tai autenttisuus on suunnittelukysymys? Onko käsikirjoituksen maailma ”tunnettu” maailma – jokin joka on ollut olemassa oikeasti ajassa ja paikassa, vai onko käsikirjoituksen maailmalla ihmisyyden ydin mutta sijoittuu kuviteltuun aikaan?
- Vaikuttaako maailmassa olevan lisäulottuvuuksia? Onko se tavallinen maailma, jossa asiat näyttävät hieman surrealistisilta – kuten esimerkiksi American Beauty?
- Voitko löytää visuaalista metaforaa käsikirjoitukselle? (Esimerkiksi, että käsikirjoituksen maailmalla on aikakauslehden ulkoasun liukkaus/sujuvuus.)
- Muistuttaako elokuvan maailma sinua jonkun taiteilijan teoksesta tai tietyn aikakauden taiteesta? (Esimerkiksi käsikirjoituksen maailmalla on Andrew Wyethin maalauksen hiljaista epätoivoa.)
- Kuinka voit hyödyntää pukutyylä luodaksesi voimakkaimman reaktion dramaattiseen hetkeen? Auttaisiko luonnollisuus yleisöä samaistumaan tarinaa, vai tarvitseeko se enemmän romanttisuutta tai särmää houkuttellakseen yleisöä?
- Voitko voimistaa draamaa värivalinnoilla? (Voitko muuttaa väripalettia kirkkaasta hillittyyn kun sankari vangitaan, esimerkiksi?)
- Voitko käyttää tekstuuria alleviivataksesi kohtauksen mielialaa tai ilmapiiriä? (Esimerkki: Auttaisiko käsikirjoituksen romanttista ilmapiiriä jos romanttiset pääosat olisi puettu visuaalisesti kosketeltaviin kankaisiin kuten chenille, sametti tai pehmeä kashmir?)

Teidät tuomitaan elinkautiseen –elokuvan käsikirjoitus, kohtaukset 1-3

1 INT. OIKEUSSALI - PÄIVÄ

ELIAS (30) saatetaan oikeussaliin, jossa on asetettu kuulemaan tuomion julistus. Eliaksen kulkiessa kohti omaa paikkaansa tämän katse osuu tyhjään todistajanaitioon.

2 INT. OIKEUSSALI - PÄIVÄ

MONTAGE (SEKOITTUU EDELLISEEN KOHTAUKSEEN VÄLÄHDYKSIN)

A)

Todistajanaitiossa istuu todistamassa VELI-MATIN VAIMO (45).

VELI-MATIN VAIMO

Kun tulini kotiin oletin, että kämpä on tyhjänä. Miehen ei pitänyt olla vielä kotona, mutta kävelin olohuoneeseen - näin, Veli-Matti makasi siinä lattialla.

B)

Todistajanaitiossa istuu todistamassa JUKKA (30).

JUKKA

No, Eliaksen käytöksessä pystyi jonkinlaisia muutoksia huomaamaan.

Vieressä seisoo asianajaja KATI (30).

KATI

Millasia muutoksia?

C)

Todistajanaitiossa istuu todistamassa KAISA (35).

KAISA

Se valvo öisin, tosi levottomasti. Mut keneen se nyt ei vaikuttaisi, jos tuttu ihminen kuolee tällaisissa olosuhteissa.

D)

Todistajanaitiossa istuu todistamassa Jukka.

JUKKA

Elias oli aina kyllä aika omiin oloihin vetäytyvä ja jollain tavalla vähän sulkeutunut omiin
(MORE)

Teidät tuomitaan elinkautiseen –elokuvan käsikirjoitus, kohtaukset 1-3

(CONTINUED)

CONTINUED:

JUKKA (cont'd)

ajatukseen, mutta noihin aikoihin se vielä entisestään korostu. Se esimerkiksi teki enemmän töitä toimiston ulkopuolella.

E)

Todistajanaitiossa istuu todistamassa SUVI (40).

SUVI

Jännä kun täällä niin moni puhuu Eliaksen sulkeutuneisuudesta. Elias kerto mulle tästä tempauksesta...

KATI

Mitä tarkoitatte tempauksella?

SUVI

Puhun tästä asuntomurrosta.

F)

Todistajanaitiossa istuu todistamassa Veli-Matin vaimo.

VELI-MATIN VAIMO

Näin kyllä veren, mutta vasta kun menin tarkemmin olohuoneeseen katsomaan, niin huomasin että hänet on ilmiselvästi puukotettu. Ja tästä tietenkään vaivuinkin kovaan paniikkiin koska ymmärsin että mies on murhattu. Mies on murhattu - meidän asunnossa. Enkä voinut tietää onko tämä tekijä - onko hän vaikkapa vielä asunnossa.

G)

Todistajanaitiossa istuu todistamassa Jukka.

JUKKA

Ollaan Eliaksen kanssa kuljettu yhdessä pitkä tie. Siltä pohjalta vois olettaa, että tunnen Eliaksen erittäin hyvin. Niin ajattelin pitkään, ja sillä perusteella mitä tiiän - en usko Eliaksen tehneen sitä mitä tässä nyt syytetään. Toisaalta oon viime aikoina ymmärtänyt, etten nykystä Eliasta tunne oikeestaan lainkaan.

H)

(CONTINUED)

Teidät tuomitaan elinkautiseen –elokuvan käsikirjoitus, kohtaukset 1-3

CONTINUED:

Todistajanaitiossa istuu todistamassa Suvi.

SUVI

Jos tilanteeseen liittyis murha,
olisin huomannu Eliaksen
piilottelevan jotakin. Tuskin Elias
olis minulle edes kertonu koko
asiasta, jos tilanne ois menny näin
pahasti pieleen. Saati sitten, että
Elias olis murha mielessään sinne
asunnolle lähtenyt.

END OF MONTAGE

3 INT. OIKEUSSALI - PÄIVÄ

Tuomion julistus on käynnissä.

TUOMARI

Elias Juhola, olkaa hyvä, nousee
ylös.

Elias nousee seisomaan.

TUOMARI

Olen kuunnellut asianajajanne,
syyttäjän sekä todistajien
puheenvuorot. Huomioinut
tunnustuksenne koskien asuntomurtoa
ja yritysvakoilua. On kiistatonta,
että vuosi sitten toukokuun 17.
päivä tiirikoitte itsenne sisään
Veli-Matti Kontion asuntoon, ja
asunnossa ollessanne kohtasitte
odottamattanne herra Kontion.
Teidät tuomitaan elinkautiseen
vankeusrangaistukseen törkeästä
kotirauhan rikkomisesta ja
murhasta. Tuomio on ehdoton ja
pannaan täytäntöön heti. Tulette
suorittamaan tuomionne saarelle
numero 11.

Eliaksen kasvoilta voi lukea, että tuomio tulee
täysin puun takaa.

Käsikirjoitusanalyysi (Ingham & Covey 1992, 15)

- I. Where are they?
 - a. Exact geographical location.
 - b. Note textural references and descriptions.
- II. When are they?
 - a. Day, month, year.
 - b. Note special significance of date or season.
- III. Who are they?
 - a. Relationships and socio-economics.
 - b. Under what government?
 - c. In what religious environment?
 - d. Believing what about ethical conduct, sex, marriage, family?
- IV. What happened before the play begins?
- V. What do the major characters think about their world?
- VI. What is the function of each character?
 - a. Who is protagonist?
 - b. Who is antagonist?
 - c. Which character leads and which support?
 - d. Identify and describe stereotypical characters.
 - e. Identify and describe crowds.

Call sheet Teifät tuomitaan elinkautiseen –elokuvan kuvauksista.

Teidät tuomitaan elinkautiseen - CALL SHEET

PV:	PVM:	TYÖAIKA:	PÄIVÄNVALO:
3	07.08.13	07.00-21.30	Aurinko nousee 05.23 / Aurinko laskee 21.48

CALL TIME:

LOKAATIT:

5.30 Aamupala	1. Saari
07.00 Kuvaukset alkaa	2. Kalaranta
	3. Pesupaikka

Huomioita:

Tähän voi kirjoittaa jonkun tärkein asian.

AIKATAULU

AIKA	kovr.	I/E	VRK.aika		SET	SYNOPSIS	NÄYTELIIÄT		ERIKOISTA
05.30									
AAMUPALA									
07.00	13	INT	AAMU		SAARI	Harald esittelee saarta.	KAIKKI MIESVANGIT		Klippiin osaa kuvataan myöhemmin
08.30	43	EXT	AAMU		KALARANTA	Elias soittaa ja liikoo.	ELIAS		Kuvataan vielä.
09.30	66	EXT	AAMU		KALARANTA	Elias ja Mira juttelivat katvealueella.	ELIAS, MIRA		
10.30	67	EXT	AAMU		KALARANTA	Elias nostaa verkkoja ja huomaa ruumit.	ELIAS		RUUMENUKSET
11.30	68	EXT	AAMU		KALARANTA	Elias kokee ruumien rantaan.	ELIAS, NENONEN		
12.00	69	EXT	AAMU		KALARANTA	Vartijat hakevat Nenosen ruumit.	ELIAS, NENONEN, MARKUS, JARI		Ruumit puoli ja lännetyksi.
13.00									
Lounas									
14.00	76	EXT	AAMU		KALARANTA	Elias kuulee vapautumisestaan.	MARKUS, KAIKKI MIESVANGIT		
15.00	48	EXT	PÄIVÄ		KALARANTA	Mira hakee kalat. Ensijousu.	ELIAS, MIRA		Kalaja
15.30	53	EXT	PÄIVÄ		KALARANTA	Seksiin johtava keskustelu.	ELIAS, MIRA		
16.30	55	EXT	PÄIVÄ		KALARANTA	Lammen puuhien jälkeen.	ELIAS, MIRA, JARI		Jari yllätyksellisesti mörki.
17.30	61	EXT	PÄIVÄ		KALARANTA	Mira hakee kalat.	ELIAS, MIRA		
18.00									
Päivällinen									
19.00	85	EXT	PÄIVÄ		KALARANTA	Kosinta.	ELIAS, MIRA, MARKUS		
20.00	51	EXT	PÄIVÄ		PESUPAIKKA	Elias uneksi Mirasta.	ELIAS, MIRA		
20.30	52	EXT	PÄIVÄ		PESUPAIKKA	Elias havahtuu unesta.	ELIAS, MIRA		

PURKU 20.30 – 21.30

NÄYTELIIÄT:

Nimi:	Rooli:	Käikö ajoneuvolla:	Puvustus/maski	Valmiina setissä:	HUOMI
JERE SAARELA	ELIAS		06.00	07.00	
EMMA HAUTALA	MIRA		08.30	09.30 ja 15.00 ja 19.00	
ERASMO AMON	REMI		06.00	07.00 ja 14.00	
JARI MERTALA	HARALD		06.00	07.00	
JORMA KARLSTEDT	NENONEN		06.00 ja 9.00	07.00 ja 11.30	9.00 alkaa ruumiksi maskausi
JOHANNA	SATU			Ei kohtauksia	
YUIJA LAINE	HILMA			Ei kohtauksia	
PERTTI RAHKONEN	PANU		06.00	07.00	
JUSSI TUOHIMAA	MARKUS		11.00	12.00 ja 14.00 ja 19.00	
TONI ENHOIM			11.00	12.00 ja 16.30	

TYÖRYHMÄ:

Nimi:	Rooli:	Käikö ajoneuvolla:		HUOMI
MIKA ARANTO	OHJAAJA			
TUOMAS KETTUNEN	TUOTTAJA, ÄÄNIMIES			
MILKA SIMPURA	KUVAAJA			
YUIJA LAINE	PUVUSTAJA			
MARITA MATTILA	MASKKEERAAJA			
AKIRA SEPANEN	VALAISIA			

Moi!

Kaipaani pikaisesti opinnäytetyötäni varten palautetta Eliaksen puvustuksesta. Kerro kysymyksiini mahdollisimman monesta puvusta huomioita ja mielipiteitä.

Mitä mieltä olet Eliaksen puvustuksesta?

Auttoiko se luomaan roolihenkilöä? Jos auttoi, niin miten?

Vastasivatko puvut ulkoisesti roolihenkilön sisäistä kehitystä?

Helpottivatko puvut hahmottamaan missä vaiheessa tarinaa oltiin milloinkin?

Mitä puvustuksessa olisi voinut tehdä toisin?

Toimiko yhteistyömme?

Eliaksen näyttelijän vapaamuotoinen arviointi kyselyni pohjalta:

Eliaksen puvustus oli kaikessa minimalistisuudessaan erittäin onnistunut. Puvut pidettiin suht yksinkertaisina ja pelkistettynä, mutta niiden perusteella pystyy selkeästi käymään läpi samoja kehityksiä, mitä hahmo kokee. Koska puvut eivät olleet mitenkään yliampuvan silmiin pistäviä, pystyy tavallinen katsoja samaistumaan epätavallisiin tilanteisiin, johon hahmo joutuu, paljon helpommin ja täten puvustus samalla tukee elokuvan tyylilajia. Ainoa asia, mitä itse olisin puvustuksessa tehnyt toisin, oli näyttelijöiden omien vaatteiden käyttö. Elokuvan budjetti luonnollisesti rohkaisi, ellei jopa pakottanut tähän ratkaisuun, joten sikäli asialle ei hirveästi mahda. Näyttelijöiden omien vaatteiden käytössä on se varjo-puoli, että ensinnäkin puvustaja ei voi tehdä yhtä kattavaa taustatutkimusta ja perehtymistä vaatteisiin, jotka eivät ole hänen itsensä päättämiä. Näyttelijöiden kannalta heidän omien vaatteidensa käytössä on myös se huono puoli, että vaatteista tulee näyttelijälle melkein pakostakin enemmän tai vähemmän vahva tunnetila jostain toisesta tilanteesta, jossa vaate on ollut läsnä. Yhteistyömme toimi vähintäänkin täydellisesti. Yhteinen sävel löytyi asian kuin asian kanssa kunhan vaan tarpeeksi kauan pengottiin ja ennen kaikkea molemmilla oli mielenkiintoa ja asennetta hoitaa tämä puoli kunnialla ja huolella.

Käsikirjoittaja-ohjaaja Miika Arannon vapaamuotoinen arviointi kyselyni pohjalta:

Eliaksen puvustus on varsin mielenkiintoinen, koska se vaihtelee elokuvan kuluessa paljon. Vaatteiden vaihtuminen on kuitenkin perusteltua ja istuu tarinaan.

Eliaksen vangin asu, joka on luonnollisesti samanlainen kuin muilla vangeilla, sopii vankisaaren maanläheiseen tunnelmaan. Rusehtavaksi värjätty peltipaita on myös osuva viittaus vankilan hieman sotilas-organisaatiota muistuttavaan luonteeseen. Tästä huolimatta vangit näyttävät vangeilta kuten asiaan kuuluu.

Vankilan ulkopuolella Eliaksen vaatteiden funktio muuttuu siinä mielessä, että ne heijastavat ensinnäkin Eliaksen pukeutumistyyliä ennen vankila-aikaa. Huolitellummasta pukeutumisesta siirrytään hahmon kehityksen myötä vähitellen rennompiin vaatteisiin. Puvustus kehittyy siis vankilajakson jälkeen erityisen dramaturgisista lähtökohdista ja lisäksi se toimii viestinä ajan kulumisesta. Puvustus menee niin yksi yhteen draaman kanssa, että vaatteiden vaihtuminen tuntuu luontevalta ja kiinnostavalta yksityiskohdalta. Siihen ei todennäköisesti moni katsoja kiinnitä huomioita kuin alitajuisesti, mutta se riittää.

Elokuvan kolmas näytös, ns. "operaation toteuttaminen", nivoutuu puolestaan selkeäksi kokonaisuudeksi muuttumattoman puvustuksen kautta. Eliaksen operaatio-vaatteet näyttävät juuri siltä, että nyt suoritetaan suunnitelmaa ja ollaan toiminnan ytimessä. Kun operaatio-vaatteet vaihtuvat Espanja-vaatteisiin, on se selkeä viesti, että toiminta on ohi ja draama on edennyt loppuhäivytykseen. Kaiken kaikkiaan Eliaksen puvustus kuljettaa draamaa, ja nivoo kokonaisuuksia yhteen, juuri niin hyvin kuin toivoin. Eliaksen hahmo kehittyy voimakkaasti tarinan aikana. Puvustuksella oli usein yhteyttä hahmon mielentilaan ja henkisen kasvun vaiheisiin, joten se mitä näyttelijällä oli kulloinkin yllään, toimi nopeana apuna eläytyä tilanteeseen.

Kuinka hyvin puvustus loppujen lopuksi toimii, ja olisiko jotakin voinut tehdä toisintä pystyy täysin arvioimaan vasta valmiin elokuvan nähtyään. Nyt kuitenkin leikkauksvaiheessa, kun kokonaisuus ei ole vielä täysin hahmottunut, puvustus näyttäyty minulle kaikin puolin toimivana.

Tuijan paneutuminen pukusuunnitteluun ja puvustamiseen oli ensiluokkaista, ja pystyin täysin luottamaan hänen ratkaisuihinsa. Myös yhteydenpito ja toisen ajantasalla pitäminen toimi mielestäni puolin ja toisin.