

Sini Päivinen

ASUKOKONAISUUDEN
SUUNNITTELU
LASTENTAIKURILLE

Opinnäytetyö
Muotoilun koulutusohjelma


Toukokuu 2011




MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU

Mikkeli University of Applied Sciences

KUVAILULEHTI

 <p>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences</p>		Opinnäytetyön päivämäärä 17.5.2011
Tekijä(t) Sini Päivinen		Koulutusohjelma ja suuntautuminen Muotoilun koulutusohjelma Teatteripuvustuksen suuntautumisvaihtoehto
Nimeke Asukokonaisuuden suunnittelu lastentaikurille		
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyön tarkoitus oli suunnitella ja toteuttaa asukokonaisuus sekä osia lavastuksesta toimeksiantajani Jukka-Tapio Keräsen luomaan Taikuri Alfredo Angleerasta -esitykseen. Kyseessä on lapsille suunnattu kiertävä taikuriesitys, jonka esiintymispaikkoja ovat mm. koulut, seurakunnat ja yksityisten järjestämät tilaisuudet. Olen rajannut opinnäytetyöni käsittämään pelkän asukokonaisuuden, vaikkakin käsittelen työssäni lavastusta sen asuun vaikuttavien osien pohjalta.</p> <p>Opinnäytetyössä tavoite oli saada asukokonaisuudesta toimiva ja toimeksiantajani tarpeita tukeva taikurin asukokonaisuus. Työni suunnittelun rungoksi otin Jane M. Lambin ja M. Jo Kallalin (1992) suunnitteleman FEA-mallin. Sen avulla perehdyin toimeksiantajaani, esityksen kulttuuriympäristöön ja sen tuomiin vaatimuksiin sekä niihin suunnittelun kriteereihin, mitä onnistunut taikurin asukokonaisuus sisältää. Pohdin työssäni myös mallin toimivuutta ja käyttökelpoisuutta projektissani.</p> <p>Fea-mallin lisäksi laajensin näkemystäni taikurikuvasta lastenkirjallisuuden ja -televisiosarjojen taikurikuvilla, joiden analysointiin käytin semioottista kuva-analyysiä. Kuvien tarkoituksena oli toimia suunnittelun idealähteenä, ja analyysin tarkoituksena oli saada kuvista selvemmin näkyväksi niistä se näkyvä ja piilotettu viestintä jolla taikurikuvaa oli luotu.</p> <p>Arvion työn onnistumista niin omien näkemyksieni ja esityksestä tekemiäni havaintojeni kuin toimeksiantajani haastattelun ja kirjallisen kysely pohjalta. FEA-mallin arvioinnissa kiinnitin huomioni sen suunnittelun kriteereiden toteutumiseen. Omat havaintoni ja toimeksiantajaltani saatu palaute ovat olleet positiivisia, ja asukokonaisuus vastaa sille asetettuihin vaatimuksiin. FEA-mallin näkökulmasta asukokonaisuus täyttää siihen ladatut suunnittelun kriteerit.</p>		
Asiasanat (avainsanat) FEA-malli, semioottinen kuva-analyysi, lastentaikuri		
Sivumäärä 76 + liite 2 s.	Kieli Suomi	URN
Huomautus (huomautukset liitteistä)		
Ohjaavan opettajan nimi Satu Kivimäki & Seija Silvennoinen		Opinnäytetyön toimeksiantaja Jukka-Tapio Keränen

DESCRIPTION

 <p>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences</p>		Date of the bachelor's thesis 17.5.2011
Author(s) Sini Päivinen	Degree programme and option Degree programme in Design Theatre Costume Design	
Name of the bachelor's thesis Outfit Design for Children's Magician		
Abstract <p>The purpose of this bachelor's thesis was to design and make a costume and some elements of the set for a show by Jukka-Tapio Keränen, alias Magician Alfredo from Angleera. The travelling show is meant for children in schools, churches and private occasions. I have limited my thesis to focus only on the outfit, but I also discuss the set elements that affect the costumes.</p> <p>The aim of this bachelor's thesis was to get a practical outfit which suits the magician well and supports his needs. I used the FEA model designed by Jane M. Lambin and M. Jo Kallal (1992) to structure the design process. Through the model, I studied my client, the cultural context, requirements of the show and also the design criteria of a successful magician's outfit. In my work I also considered the functionality and practicability of the model I chose.</p> <p>To expand my views, I used pictures in children's literature and TV shows together with the FEA model. I analysed the pictures with semiotic picture analysis. The purpose of the pictures was to give ideas and inspiration, and the purpose of the analysis was to better understand what was hidden behind the image of a magician.</p> <p>In the end I evaluated the success of my project based on my own opinions, my observations from the show and information which I received from Jukka-Tapio Keränen through interviews and a written questionnaire. My own findings and the feedback I got from Jukka-Tapio Keränen was positive and the requirements of the outfit were fulfilled. Also within the FEA model the outfit fulfils the set design criteria.</p>		
Subject headings, (keywords) FEA model, semiotic picture analysis, children's magician		
Pages 76 + appendices 2 p.	Language Finnish	URN
Remarks, notes on appendices		
Tutor Satu Kivimäki & Seija Silvennoinen	Bachelor's thesis assigned by Jukka-Tapio Keränen	

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	1
2	FEA-MALLI	2
3	PUKUSUUNNITTELUN LÄHTÖKOHDAT	4
3.1	Käyttäjä.....	4
3.1.1	Toimeksiantaja ja Alfendo	5
3.1.2	Taikuri Alfrendon esityksen havainnointi ja tulokset	7
3.1.3	Aikaisempi puvustus ja lavastus	10
3.2	Kulttuuri.....	12
3.2.1	Taikurikulttuuri	13
3.2.2	Lastenkulttuuri	21
3.3	Kuvien kertomaa	23
3.3.1	Semioottinen kuva-analyysi	24
3.3.2	Analyysin toteutus ja tulokset	25
3.4	Suunnittelun kriteerit	30
3.4.1	Toimivuus	31
3.4.2	Ilmaisevuus	33
3.4.3	Esteettisyys	36
4	ALKUAJATUKSISTA PUVUIKSI.....	38
4.1	Fea-malli sovellettuna taikuri Alfrendon puvustukseen	39
4.2	Ideoista luonnoksiksi	40
4.3	Luonnoksista puvuiksi	50
4.3.1	Paita.....	52
4.3.2	Housut	53
4.3.3	Takki	54
4.3.4	Liivi	56
4.3.5	Asusteet	59
5	ARVIOINTI.....	60
5.1	Taikuri lavalla.....	60
5.2	Palaute toimeksiantajalta.....	66
5.3	Fea-mallin toimivuus suunnittelussa	67

6	POHDINTAA	69
	LÄHTEET	72

1 JOHDANTO

Saadessani opinnäytetyöni aiheeksi Taikuri Alfrendon puvustuksen ja lavastuksen suunnittelun ja toteutuksen pääsin astumaan itselleni täysin uudelle maaperälle. Taikuus ja siihen liittyvät ilmiöt olivat minulle ennestään tuttuja vain television harvoista taikuriohjelmista sekä muutamasta lapsuuden aikaisesta käynnistä sirkuksessa. Pääsin siis työskentelemään kokonaan uudelle ja äärimmäisen mielenkiintoiselle alueelle, josta minulla ei ollut paljoa ennakkokäsityksiä tai kokemusta. Aihe myös kiinnosti minua, sillä vaikkei minulla ollut paljoa kokemusta taikuuden maailmasta, oli kyseessä silti valtavan mielenkiintoinen maailma johon aikaisemmat harvat kokemukseni olivat olleet hyvinkin mieleenpainuvia. Työ oli mielestäni myös mielenkiintoinen, koska tässä työssä minulle tarjoutui ensimmäistä kertaa mahdollisuus päästä testaamaan omia suunnittelu- taitojani, sillä aiemmat puvustustyöt olin aina tehnyt ryhmässä.

Opinnäytetyöni aiheena on esiintymisasukokonaisuuden suunnitseminen ja toteutus lastentaikuriesityksiä vetävälle Jukka-Tapio Keräselle. Keränen on luonut Alfrendonimisen taikurin kiertävään esityksiinsä ja hän kiertää ympäri Suomea esiintymässä niin kouluille, päiväkodeille kuin yksityisille ryhmille tilauksesta. Suunnittelu- ja toteutus-työhön kuului asukokonaisuuden lisäksi myös suurin osa esityksen lavastusta, mutta rajasin opinnäytetyöni käsittämään vain asukokonaisuuden. Koska puvustus on suunniteltu toimivaksi myös itsenäisesti ilman lavastusta, tältäkin osin katsoin rajaamisen tarpeelliseksi ja hyväksi ratkaisuksi. Käsittelen työssäni kuitenkin lavastusta sen asuun vaikuttavien osien kannalta, sillä puvustus ja lavastus muodostavat yhdessä kiinteän kokonaisuuden, vaikka ne onkin suunniteltu toimivaksi myös erikseen.

Tavoitteena oli saada aikaan toimiva ja toimeksiantajani tarpeita tukeva asukokonaisuus, jonka suunnitteluun otin avuksi Lambin ja Kallalin (1992) suunnitteleman vaatesuunnitteluun kehittämän käyttäjälähtöisen FEA-mallin, joka mahdollistaa suunnittelussa laajemman analysoinnin käyttäjän ja tämän tarpeiden huomioimiseksi. Uskoin mallin lähestymistavan jäsentävän suunnittelua ja tiedonhakuprosessia sekä tuovan suunnittelussa paremmin esille toimeksiantajani toiveet ja vaatimuksen projektille. Koin myös että mallin auttavan minua pääsemään paremmin sisälle uuteen aiheeseen. Pohdin työssäni myös mallin toimivuutta ja käyttökelpoisuutta projektissani.

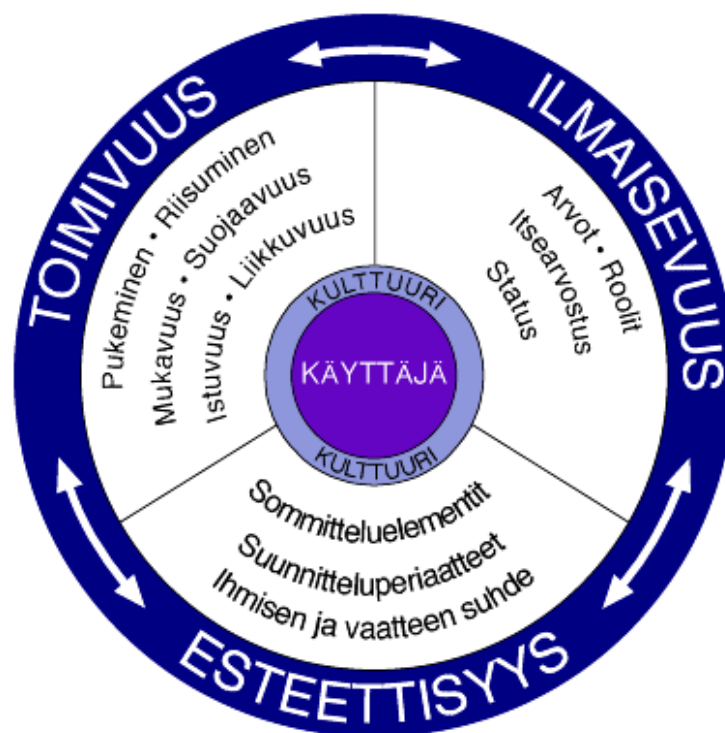
FEA-mallin lisäksi käytin suunnittelussa apuna myös lastenkirjallisuuden ja -sarjojen näkemystä taikureista. Kuvien avulla halusin päästä tutustumaan syvemmälle lasten näkökulmaan taikureista ja siihen miten taikurit lapsille esitetään. Näiden kuvien analysoimiseen käytin semioottista kuva-analyysiä. Tarkoituksena oli kiinnittää huomio siihen miten ja millaiselta lapsille suunnatut taikurikuvat näyttävät, ja saada näin lisää ideointipohjaa taikurinvaatteiden suunnitteluun. Taikurihahmon lisäksi satujen kuvitusmaailma oli yksi suurimpia ideoinnin lähteitäni myös lavastuksen suunnittelussa.

2 FEA-MALLI

FEA-malli on yhdysvaltalaisen Jane M. Lambin ja M. Jo Kallalin (1992, 42) luoma vaatesuunnitteluun tarkoitettu analyysimalli, joka keskittyy käyttäjään ja hänen erityistarpeisiinsa. Mallin suunnittelussa Lambin ja Kallalin tarkoituksena oli luoda yksinkertainen kehys, jota olisi mahdollista käyttää silloin kun kohdataan suunnittelussa uusia haasteita. Suunnittelumalli onkin kehitetty etenkin käyttäjälähtöisiin yksittäisille ihmisille tai tietyille ryhmille suunnattuihin erityisvaatteiden suunnittelutöihin kuten työvaatteisiin, esiintymisasuihin tai erikoisvaatetukseen, esim. liikuntarajoitteisille. Mallin kohderyhmänä ovatkin erityisvaatteita tarvitsevat ryhmät, joiden tarpeita tyydyttäviä tuotteita ei normaaleista vaatekaupoista löydy. Mallia apuna käyttäen suunnittelijan pystyy luomaan vaatteita, jotka ovat puoleensavetäviä ja sosiaalisesti hyväksyttäviä kehoille, joilla on erityisvaatimuksia ja jotka poikkeavat tyypillisistä piirteistä, ulkonäöstä tai liikkuvuudesta. Malli on kuitenkin suunniteltu myös siten, että se antaa suunnittelijalle toimivan rungon kaikentyyppisiin vaatesuunnitteluprojekteihin, joissa suunnittelu lähtee käyttäjästä käsin.

Lambin ja Kallalin (1992, 42 - 43) Fea-malli muodostuu kolmesta sisäkkäisestä ympyräkuvioista (kuvio 1) jossa ulompi kehä vaikuttaa aina sisemmän kehän asioihin. Mallin keskiössä on käyttäjä, joka on koko suunnittelun perusta. Tarkoituksena on auttaa suunnittelijaa luomaan käyttäjälle profiili, joka varaan suunnittelu ja muu malli rakennetaan. Toisella kehällä käyttäjää ympäröi kulttuuri, joka toimii suotimena käyttäjän ja ympäröivän maailman välillä, sillä kulttuuri, jossa elämme ja vaatetta käytämme, muokkaa halujamme ja mitä pidämme hyväksyttävänä vaihtoehtona vaateen käyttötilanteessa. Tässä työssä käyttäjää käsitellään tarkemmin luvussa 3.1 ja kulttuuria luvussa 3.2.

Kolmannella kehällä ovat suunnittelun pääkriteerit; toimivuus (functional), ilmaisevuus (expressive) ja esteettisyys (aesthetic), joista mallin nimikin tulee. Mallissa toimivuus tähtää tuotteen hyödyllisyyteen ja käyttötarkoituksen mukaisuuteen. Käyttäjän vaatteesta viestittämät viestit ja hänen haluamansa mielikuvat kuuluvat vaatteen ilmaisevuuteen. Esteettisyys tarkoittaa käyttäjän pyrkimystä kauneuteen sekä halua pukeutua oman mieltymyksensä mukaisiin asuihin. Mallin tarkoitus onkin auttaa yhdistämään tietoja eri tiedonaloilta, joita suunnitteluprosessissa tarvitaan, sekä mahdollistamaan kaikkien tarpeiden tasapuolinen huomiointi suunnittelutilanteessa. Suunnittelun kriteerien lähempi tarkastelu löytyy luvusta 3.4.



KUVIO 1. FEA-malli (Lamb&Kallal 1992) Suomennos Koskennurmi-Sivonen

Valitsin FEA-mallin opinnäytetyöni suunnitteluprosessiin, koska mielestäni se soveltui hyvin taikurin asukokonaisuuden suunnitteluun. Taikurin vaatetuksessa on kyseessä juuri käyttäjälähtöinen erikoisvaate, jollaiseen suunnitteluprosessiin Lambin ja Kallalin analyysi on luotu. Lisäksi malli on tarkoitettu jäsentämään ja auttamaan uudelle alueelle joutunutta suunnittelijaa. Sen tähden katsoinkin, että mallin avulla saisin kerätyksi ja jäsenneyksi paremmin tarvittavan tiedon, jota itselleni täysin uudelle alueelle tuleva projekti tuo tullessaan. Vaikka olin koulun projekteissa tutustunut teatteri- ja esitys-

vaatteisiin ja niiden tekemiseen, tuli taikurin vaatteiden suunnittelussa minulle mukaan vielä monta uutta ja erikoisempaa puolta.

3 PUKUSUUNNITTELUN LÄHTÖKOHDAT

Käytin työssäni apuna FEA-mallia, sillä se toimii suunnittelussa tiedon keräämiseen tukena ja ideoinnin runkona, joka auttaa suunnittelijaa keräämään ja jäsentämään tarvittavat tiedot projektiaan varten sekä tiedostamaan ne kriteerit joiden varaan suunnittelu rakentuu. Samalla malli auttaa myös suunnittelijaa seuraamaan projektin edetessä sitä, ettei mikään pääkriteereistä jää liian vähälle huomiolle toisten painottuessa liiaksi. Mallin lisäksi hain suunnitteluuni ideoita satujen taikurihahmoista, joita olen analysoinut tarkemmin semioottisen kuva-analyysin avulla löytääkseni niistä sen, mikä on suunnitteluyöni kannalta olennaista taikurin hahmossa ja puvustuksessa.

3.1 Käyttäjä

FEA-malli alkaa mallikuvien keskellä olevasta käyttäjästä ja tämän analysoinnista. Ennen kuin käyttäjän tarpeita päästään analysoimaan kerätään tiedot vaatteiden käyttäjästä siltä osin, miten ne vaikuttavat vaatteeseen ja käyttötilanteeseen. Tässä vaiheessa projektista riippuen voidaan tarvita niin maantieteellistä kuin henkilökohtaista informaatiota käyttäjästä kuin myös hänen kiinnostuksen kohteitaan, harrastuksiaan sekä mieltymyksiään. (Lamb & Kallal 1992, 42 - 43)

Hieman normaalitilanteesta poiketen katsoin tässä projektissa, että käyttäjänä toimii toimeksiantajani Jukka-Tapio Keräsen lisäksi myös hänen taikurihahmonsa Alfrendo. Tämä siksi, että asukokonaisuuden täytyi ilmentää niin Alfrendo-hahmoa kuin toimeksiantajaani ja hänen näkemystään Alfrendosta, sillä taikurihahmo rakennetaan esiintyjän oman persoonan kautta. Taikuri Alfrendon pohjalla on siis todellinen ihminen, ja hänen persoonansa on vaikuttanut hahmoon sitä suunnitellessa. Salmisen (1992, 26 - 27) mukaan rooliaan luodessaan taikuri koostaa sen omista kokemuksista, ja pystyäkseen esittämään vaikeuksista roolinsa pienimmätkin yksityiskohdat hänen tulee löytää tie roolihenkilönsä ajatus- ja kokemusmaailmaan. Eli hänen on luotava hahmonsa persoona itsensä kautta.

Taikuudessa vallitsevaan kulttuuriin kuuluu omintakeisen tyylin löytäneiden taikureiden arvostaminen, sillä juuri sen katsotaan erottavan hänet muista alan ammattilaisista. Tämä onkin taikurin paras myyntivaltti. (Seppänen 1996, 10 - 11.) Asukokonaisuus on taikurin tyyllissä yksi sen näkyvämpiä ilmentymiä, sillä luodaan niin ensivaikutelmaa katsojille taikurista tämän saapuessa lavalle, kuin myös se on monesti yksi näkyvimmistä osista hänen mainoksissaan. Asun ja hahmon toimiminen hyvin yhteen onkin yksi osuus onnistuneesta ensivaikutelmasta. Sitä pidetään hyvin suurena osana esitystä, ja se vaikuttaa katsojan odotuksiin, siitä millainen esitys on tulossa. Voidaankin katsoa, että ensimmäiset kolme sekuntia ovat ratkaisevat yleisön puolelleen saamisessa, ja siinä ajassa yleisö pystyy näkemään esiintyjästä vain aloituksen, katsekontaktin, ensimmäiset ilmeet ja sanat sekä sen, miten pukeutuu, ja nämä kertovat yleisölle sen kuka esiintyjä on. (Siren 2007, 25.) Ja kun katsoja on päässyt luomaan mielipiteensä esityksestä ja taikurista, sitä on vaikea enää muuttaa, ja harhaanjohtava ensivaikutelma ei välttämättä anna tähän parhainta aloitusta. Asun ja hahmon yhteensopivuus edistää taikurin uskottavuutta, mikä on myös yksi edellytys onnistuneelle esitykselle. Yksi onnistumisen edellytyksiä esityksessä on se, että taikuri saa katsojat vakuuttuneeksi siitä, että kaikki, mitä hän tekee, on totta. (Salminen 1992, 66.)

Hahmon esiintuominen onnistuneesti sekä toimeksiantajani ja tarinan näkemysten mukaisesti on olennaista myös taikuri Alfrendon asukokonaisuuden suunnittelussa, sillä onnistunut ja totuudenmukainen ensivaikutelma vaikuttaa koko esityksen onnistumiseen. Oikean vaikutelman esiintuominen on keskeistä senkin tähden, että puku toimii myös myyntivalttina ja sisäänvetotuotteena. Se tulee olemaan tärkeimpiä huomionkiinnittäjiä mainoksissa ja toimeksiantajani Internet-sivuilla, sillä niissä kuvien anti painottuu vastaanottajalle ja puvustus on yksi niiden näkyvämpiä osia.

3.1.1 Toimeksiantaja ja Alfendo

Aloitin analyysin toteutuksen tutustumalla tarkemmin toimeksiantajaani sekä hänen luomaansa taikuri Alfrendo-hahmoon, koska FEA-mallissa huomio kiinnitetään ensimmäisenä käyttäjään ja siihen mitkä, asiat hänen persoonassaan voivat vaikuttaa puvustukseen ja siinä ilmenneisiin tarpeisiin.

Toimeksiantajani Keränen on koulutukseltaan teatteritaiteen ohjaaja ja on kiinnostunut taikuudesta, sirkuksesta, näyttelemisestä ja on toiminut mm. näyttelijänä, taikurina, jonglöörinä ja tulenpuhaltajana. Taikuri Alfrendo -esitykset saivat alkunsa Iisalmessa vuonna 2004 tuttavapiiristä tulleen esiintymispyynnön seurauksena. Sen pohjalta Keränen suunnitteli kiertävän lapsille suunnatun taikuriesityksensä yhdistämällä siihen taikuden, teatterin ja jonglöörauksen. (Suhonen 2008.)

Alfrendo (kuva 1) on toimeksiantajani lapsille suunnattuihin taikuriesityksiinsä suunnittelema hahmo. Alfrendo on lähtöisin Angleerasta, joka on kaukainen saari, jossa taikus on huomattavasti yleisempää ja arkipäiväisempää kuin täällä. Toimeksiantajani kuvailun mukaan Alfrendo on suvaitsevaisuuden ja erilaisuuden ymmärtämisen puolestapuhuja. Keränen sanoikin, että Alfrendon tavoitteena on tuottaa iloista mieltä sekä kertoa taikuden avulla, miten voi oppia ymmärtämään itseään ja ympäröivää maailmaa paremmin.



KUVA 1. Taikuri Alfrendo

3.1.2 Taikuri Alfrendon esityksen havainnointi ja tulokset

Tarkempi Alfrendoon tutustuminen tapahtui minulla Taikuri Alfredo Angleerasta -nimisen esityksen kautta, sillä toimeksiantajallani oli jo ennestään esitys luotuna ja tarkoituksena oli, että loisin siihen uuden puvustuksen ja lavastuksen, jotka olisivat käytössä olevaa puvustusta ja lavastusta toimivampia. Esityksestä ei myöskään ollut saatavana valmista käsikirjoitusta tai muuta kirjallista lähdettä, johon olisin voinut tutustua ennakkoon, joten tarkempi tutustumiseni esitykseen ja hahmoon onnistui vain esityksen kautta. Käsitykseni Alfrendosta perustuvat siis esitykseen, siitä tekemiini havaintoihin ja mielikuviiin sekä siihen tietoon, jota sain keskustelujen kautta toimeksiantajaltani.

Toimeksiantajani Taikuri Alfredo-esitys on kiertävä yhden miehen taikashow, jonka kohderyhmä ovat lapset alle kouluikäisistä aina kuudenteen luokkaan asti. Kiertävillä esiintyjillä, kuten toimeksiantajallani, on Lahtisen (2007, 139) mukaan se erikoinen puoli, että katsojan ja esiintyjän roolit ovat kiepsahaneet ympäri eli esiintyjä tulee katsomaan yleisöään eikä toisinpäin. Tämä vaikuttaa esitykseen monella tapaa. Ensimmäkin esiintyjä tulee ikään kuin vierailemaan katsojien luokse ja heidän maailmaansa. Tämä myös korostuu Alfrendolla, koska esityksessä hän saapuu Angleeran saarelta itselleen tuntemattomaan paikkaan. Toiseksi esitysten tarvitsemat tavarat pitää olla sellaisia, että esiintyjä pystyy helposti kuljettamaan niitä paikasta toiseen sekä kokoamaan esityksen ilman apua.

Tutustuessani toimeksiantajaani hänellä oli yksi esitys taikuri Alfrendolle valmiina. Tämän esityksen lisäksi hänellä oli jo silloin kehitteillä uusia esityksiä hahmolleen, mutta ne olivat vielä niin suunnittelun alkuvaiheessa, ettei hän halunnut kertoa niistä. Siksi suunnittelemani asun sekä mielikuvani taikuri Alfrendosta perustuvat valmiiseen esitykseen sekä keskusteluihini toimeksiantajani kanssa. Sen lisäksi pidin mielessä, että puvulle on tulossa muunkinlaisia esityksiä.

Tutustuin Alfrendoon kahden esityskerran kautta. Ensimmäinen esityksistä oli Savonlinna-Säämingin seurakuntakeskuksessa ja sen kävijöinä olivat lapsiryhmät, lapset vanhempien kanssa sekä eläkeläisryhmä. Toinen näytöksistä oli Savonlinnan Pihlajaveden ala-asteella, joten sen katsojaryhmä koostui koulun oppilaista sekä opettajista. Vaikka

kyseessä oli sama esitys, olivat esitykset erilaisia tunnelmaltaan erilaisen katsojarakenteen takia.

Esitys kertoi taikuri Alfrendon vierailusta meidän luoksemme ja paikkaan, jossa esitys pidettiin. Alfrendon ystävä, joka oli pieni kala hänen kotisaareltaan Angleerasta, oli kadonnut ja taikuri saapui tänne etsimään sitä. Esityksen aikana Alfredo kyseli lapsilta tästä paikasta ja miten täällä elettiin, kertoili tarinoita omasta erikoisesta saarestaan sekä höysti juttunsa taikatempuilla ja jonglöörauksella. Yleisön hän aktivoi mukaan esitykseen kommunikoimalla sen kanssa sekä ottamalla halukkaita vapaaehtoisia mukaan temppuihin. Esityksen hän päätti taikomalla elävän kalan lasiastiaan, joka toi esityksen tarinalle onnellisen lopun, kun taikuri pääsi lähtemään takaisin kotiinsa Angleeraan yhdessä kaverinsa kalan kanssa. Esityksen loputtua yleisö pääsi tutkimaan maljassa uivaa kalaa sekä juttelemaan taikurin kanssa.

Lähdin tutustumaan esitykseen ja toimeksiantoon kirjoittamalla havaintojani ylös esityksen aikana sekä valokuvaamalla sitä. Esityksessä havainnoin toimeksiantajani *liikkumista ja liikekieltä*, eli miten esityksessä tarvittavat liikeradat tulee huomioida puvustuksessa. Samalla kiinnitin huomiota siihen, mitä tarpeita puvustuksessa on, eli mitä *yksityiskohtia* kuten taskuja puvustuksessa tarvitaan ja tarvitaanko tiettyjä vaatteita tarinan ja tapahtumien kannalta. Minua kiinnosti sen tunnelma ja se, miten yleisö reagoi esitykseen ja eli sen mukana. Yritin myös seurata sitä, mihin *lapsiyleisö kiinnittää esityksessä huomiota*, sillä lapsen huomio kiinnittyy erilaisiin asioihin kuin aikuisen, ja lapsiyleisölle suunniteltaessa työn miettiminen heidän näkökulmastaan on tärkeitä onnistumisen kannalta.

Esitysten välissä analysoin huomioitani ja mielikuviani ensimmäisestä esityksestä, sillä halusin jäsentää näkemäni ja havainnoimani huomiot, jolloin voisin seuraavassa esityksessä varmistaa niiden paikkansapitävyyden sekä tarkentaa esityksen jälkeen ilmenneitä pohdintoja. Toisen esityksen jälkeen rakensin näiden pohjalta keskustelun toimeksiantajani kanssa. Siinä kerroin havainnointini ja mielikuvani esityksestä sekä tarkistin omien ajatusteni oikeellisuuden ja sain toimeksiantajani mielipiteen ja kokemuksen asioista.

Havainnoinnin perusteella vaatteen suunnittelussa on sen toimivuuteen kiinnitettävä huomiota, sillä esitys sisälsi paljon erilaista *liikkumista*, jotka vaativat liikeratojen huo-

mioonottamisen puvustuksessa. Toimeksiantajani teki esityksen aikana muun muassa kuperkeikkoja, jonglööراس, konttasi lattialla, hyppi ja kiipesi tuoleille. Hän myös vahvisti huomiooni esityksen liikkuvuudesta, sillä hänen mukaansa esityksen luonteeseen kuului vauhti ja liikkumalla toteutetut kummellukset, joilla pienet katsojat saatiin mukaan seuraamaan esitystä. Taikatempu ja tarina korostivat osia puvustuksesta tai *tiettyjä yksityiskohtia*, sillä tarinankerronta vaatii tuekseen esimerkiksi hattua, erilaisia pieniä liinoja sekä kengännauhoja. Toimeksiantajani vaatteissa oli myös *paljon taskuja*, joita kaikkia hän tarvitsi esityksen aikana, ja keskustelut hänen kanssaan paljastivatkin ne taikurin tärkeimmiksi apuvälineiksi, joita ei koskaan voisi olla taikurin asukokonaisuudessa liikaa. Muutenkin taikuus toi puvustukseen vaatimuksia, joihin sain tiedot ja ohjeet toimeksiantajani kautta, sillä asukokonaisuuden suunnitteleminen taikurille *tuomia erikoisratkaisuja* mukaan vaatteisiin. Niiden kertomista ei pidetä suotavana, sillä se paljastaa samalla myös osan taikuudesta.

Tunnelmaltaan esitys oli kepeä ja spontaani, ja lapsiyleisö eli esityksessä hyvin mukana sen hilpeiden tapahtumien takia sekä tarinan myötäelämisellä, sillä esiintyjä kommunikoi yleisön kanssa koko esityksen ajan. Toisin kuin olin ajatellut, oli *lapsiyleisön mielipiteitä ja heidän huomionsa herättäviä asioita* helppo havainnoida. Lapset olivat esityksen kuluessakin spontaaneja ja kommentoivat tapahtumia esityksen aika kuuluvasti. Esityksessä lapsia kiinnostivat eniten taikatempu sekä taikurin akrobatia kuten kuperkeikat ja jonglööraus. Myös tietyt tempu ja tapahtumat kiinnittivät yleisön huomion puvustuksen *yksityiskohtiin*, kuten hattuun ja sen päällä olevaan astiaan, jonka toimeksiantajani oli esityksen aikana muka hävittänyt ja lapset saivat huudella ohjeita sen löytämiseksi.

Esityksen loputtua kiinnitin huomiota siihen, että toimeksiantaja jäi juttelemaan lasten kanssa. Tällöin yleisö pääsi lähikontaktiin taikurin kanssa, eli myös *puvustus ja lavastus tutkittiin tarkasti läheltä*. Työssäni tämä tarkoittaa sitä, että molempien *osien tuli kestää* kunnolla läheltä katselua sekä lasten suorittamaa lähempää tarkastelua, sillä puvustus sai osakseen koskettelua ja tarkkaa tutkimista.

3.1.3 Aikaisempi puvustus ja lavastus

Saadessani asukokonaisuuden ja lavastuksen suunnittelun toimeksiantajallani oli jo olemassa esiintymisasu ja lavastus. Tämä asukokonaisuus oli hänen itsensä suunnittelema ja asusteet siihen hän oli ostanut suoraan kaupan hyllystä. Lavastus taas oli muuten hänen hankkimansa, mutta esityksen taustana toimivan taustakankaan oli suunnitellut ja tehnyt hänen ystävänsä.

Aikaisempi asukokonaisuus (kuva 2 ja 3) sisälsi ruskean hatun, raidallisen liivin, valkoisen kauluspaidan, tummat housut sekä kengät punaisilla nauhoilla ja samanvärisen punaisen huivin. Minusta taikuri Alfredo vaikutti ulkonäkönsä perusteella tavalliselta joskin suhteellisen juhlavasti tummiin housuihin ja liiviin pukeutuneelta mieheltä, jonka tarinat ihmeellisestä Angleeran saaresta olivat hieman ristiriidassa arkisen ja tavallisen, näköisen puvustuksen kanssa. Esiintymisasussa oli hyvää sen pienet punaiset yksityiskohdat, sillä ne kiinnittivät huomion muuten tasaisenvärisessä ja aika tummassa asukokonaisuudessa.



KUVA 2. Aikaisempi puvustus ja lavastus



KUVA 3. Aikaisempi puvustus ja lavastus

Lavastuksen tärkeimpänä ja näkyvimpänä osana oli iso kuusi metriä pitkä ja noin kaksi metriä korkea taustakangas sekä kaksi pöytäliinaa, joista toinen oli sinivalko- ja toinen keltavihreärudullinen. Niiden lisäksi esiintymisalueella näkyi punaisella kankaalla verhoilut kaksi hiekkasäkkiä, jotka tukivat taustakankaan pystyssä pitäviä ständejä paikallaan (kuvassa 3 etualalla). Itseäni nämä punaiset säkit häiritsivät hieman esityksen aikana, sillä ne kiinnittivät turhaan huomiota väärään paikkaan. Rekvisiittana taikurilla oli mukana iso nahkainen laukku, jossa oli taikatemppeihin tarvittavia tavaroita mm. kolme tennismailaa jonglööraukseen.

Keskusteluissa toimeksiantajan kanssa nousi esiin olemassa olevan asukokonaisuuden sekä lavastuksen ongelmia. Puvustus *ei tukenut taikurin hahmoa* eikä tarinaa toimeksiantajani haluamalla tavalla. Lisäksi hän katsoi sen olevan aivan *liian tavanomainen ja tylsä*. Toiseksi asukokonaisuudessa *ei ollut hänen toivomiaan taikatemppejen tarvitsemia erityisratkaisuja sekä -rakenteita*. Lavastuksesta taas olimme yhtä mieltä, siitä että kokonaisuus jäi siinä *rikkonaiseksi ja hyvin irralliseksi*, sillä pöytäliinat eivät kuuluneet

yhteen taustakankaan kanssa ja punaiset säkkien päällykset kiinnittivät liikaa huomiota puoleensa. Muuten ainoa punainen asia esiintymisalueella oli taikurin kengännauhat ja huivi, joiden tarkoituskin oli kiinnittää huomiota toisin kuin ständien pystyssä pysymiseen käytettyjen säkkien.

Toimeksiantajani toiveissa oli saada esitykseen *luonnonläheisyyttä*, sillä Anglaaran saarella elettiin hänen mukaansa luonnonläheisemmin ja tasapainossa sen kanssa. Sen hän toivoi välittyvät sekä lavastuksen että puvustuksen kautta selkeästi katsojille. Anglaaran luontoa hän kuvaili erikoisemmaksi ja trooppisemmaksi kuin suomalaista luontoa, ja jossa *mittasuhteet* olisivat *totutuista mittasuhteista poikkeavia*. Muun muassa kukat voisivat kasvaa valtavan kokoisiksi. Ajatuksena hän heitti myös, että puvustuksessa pystyisin halutessani myös revittelemään idealla ja sen hyvin *mahtipontinenkaan* toteutus ei olisi poissuljettu vaihtoehto. Eli hänen sanojensa mukaan: ”Takissa voisi vaikka puu kasvaa olkapäästä.” Hänen mukaansa se olisi myös toivottavaa, mikäli vain itsekkin innostuisin ideasta. Toiseksi tärkeäksi asiaksi hän määritteli puvun erikoisuuden. Sen pitäisi olla jotain *uniikkia ja huomiota herättävää*, sellaista jota kaupasta ei saa. Näiden raamien sisällä sain häneltä muuten vapaat kädet toimia ja työstää ideoitani ja näkemyksiäni pidemmälle.

3.2 Kulttuuri

Seuraavaksi Lambin ja Kallalin (1992, 42 - 43) FEA-mallissa huomio kiinnitetään kulttuuriin, joka muodostaakin seuraavan kokonaisen kehän käyttäjän ympärille. Vaatteet ovat käyttäjän kulttuuriin sidonnaisia, ja kulttuuri toimiikin suodattimena käyttäjän ja vaatteeseen liitettyjen mieltymysten ja vaatimusten välillä. Tämä kulttuurin vaikutus näkyy esim. aikuisille suunnatuissa taikuriesityksissä, joissa taikurin naisapulainen saattaa olla hyvinkin paljastavaan asuun pukeutunut. Lapsille suunnatuissa esityksissä tämä taas ei olisi hyväksyttävää. Kulttuuri siis vaikuttaa siihen, mitä käyttäjä pitää suotavana ja hyväksyttävänä vaihtoehtona vaatetuksessa sekä ongelmien ratkaisuvaihtoehdoissa (Lamb & Kallal 1992, 43).

Taikuri Alfrendon asukokonaisuuden suunnittelussa työn kulttuurinen konteksti on sekä taikuri- että lastenkulttuurissa, sillä kyseessä on lapsille suunnattu taikuriesitys. Taikurikulttuurin lisäksi otin ideoinnin avuksi myös lasten satujen kuvituksen. Kirjojen

ja piirrettyjen sarjojen taikurihahmojen avulla tutustuin lapsille suunnattuun taikurikuvaan. Kuvien analysointiin käytin semioottista kuva-analyysiä. Halusin näin saada lisää suunnittelupohjaa ja -materiaalia asukokonaisuuteen ja katsoin tämän tukevan hyvin esitystä. Esitys oli mielestäni hyvin satumaisesti rakennettu niin tarinaltaan kuin hahmoiltaan. Myös toimeksiantajani omat näkemykset Alfredo-hahmosta sekä tarinasta tukivat tätä ideaa. Semioottinen kuva-analyysi toimi myös huomattavana ideoinninlähteenä lavastuksen ja siinä eteenkin taustakankaan suunnitteluun, mutta olen rajannut tähän vain ne osat, jotka koskevat puvustusta.

3.2.1 Taikurikulttuuri

Taikuuteen ja taikureihin tutustuminen oli minulle uusi aluevaltaus, ja opinnäytetyöni avulla pääsinkin tutustumaan lähemmin tähän mielenkiintoiseen kulttuuriin, jossa oli paljon yhtäläisyyksiä mutta myös eroja teatterimaailman kanssa, johon olin jo aikaisemmin päässyt sisään niin opiskelujeni kuin harrastuksieni kautta.

Yhtymäkohtia teatteriin taikureissa ja esityksissä on siinä, että oikeastaan taikuri on yleisön edessä esiintyvä näyttelijä, jonka taikashow on näytelmä. Taikuria katsomaan tullut yleisö odottaa taikurilta tosin kahta asiaa, sillä esitys tarvitsee viihteen lisäksi taikoja. (Salminen 1992, 24, 49.) Esityksessään taikurin täytyy saada tavalliset ja arkipäiväiset asiat näyttämään yliluonnollisilta eli taikatempuilta, kuten tavarat katoamaan käsistään. Pelkät temput eivät tähän riitä, vaan niiden lisäksi toinen vähintään yhtä tärkeä puoli uskottavassa taikaesityksessä on temppujen oikeanlainen esittäminen eli se, miten temput esitetään ja miten ne sidotaan muuhun esitykseen. Esitys onnistuminen riippuukin siitä, miten vaikuttava koko esitys on ja minkä vaikutuksen se katsojaan tekee. (Salminen 1992, 20 - 23; Seppänen 1996, 9.) Tämän kokonaisvaltaisen vaikutelman onnistumiseen, tai pahimmillaan epäonnistumiseen, myös puvustus ja lavastus vaikuttavat. Esityksen onnistumiseksi näiden on tuettava samaa tarinaa ja taikoja, joita esityksessä nähdään. Puvustus ja lavastus eivät myöskään saa kiinnittää yleisön huomiota väärin kohtiin, sillä taikuus toimiakseen vaatii taikurilta katsojan huomion kiinnittämisen oikeaan paikkaan oikealla hetkellä. Mikäli muualla on jotain huomiota herättävää, voi katsoja huomio kiinnittyä siihen väärään aikaan, mikä taas vie tehoja taikudelta tai pahimmillaan paljastaa väärän osan tempusta (Salminen 1992, 68 - 69). Toi-

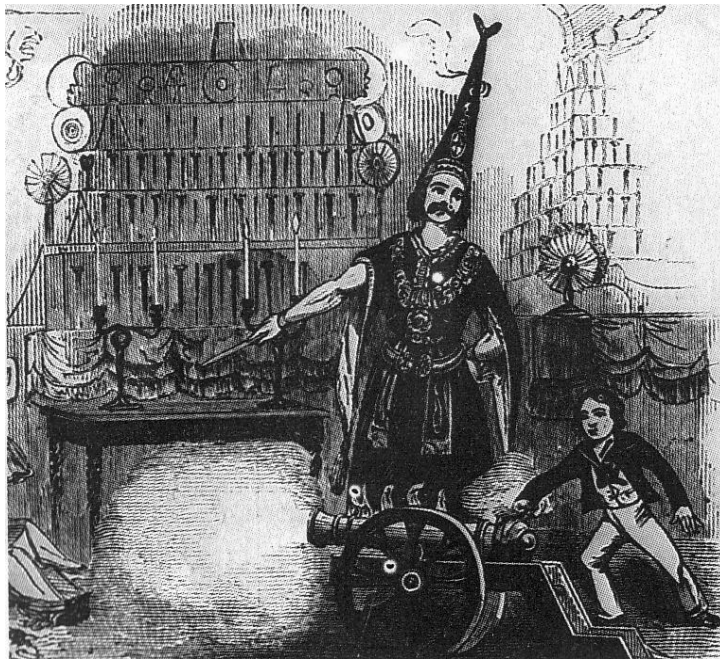
meksiantajani mukaan myös tietyt temput vaativat puvustukselta tai lavastukselta tietynlaisia ratkaisuja toimiakseen, eikä niiden ole tarkoitus näkyä katsojille asti.

Salminen (1992, 41) toteaaakin että taikurit luovat esiintyvän roolihahmonsä useimmiten itse ja siten taikurin suhde omaan roolihahmoon on varsin henkilökohtainen. Roolihahmo rakentuu myös oman persoonan päälle ja se vaikuttaa vahvasti hahmon ulkoiseen ja sisäiseen olemukseen. Onnistuneen taikurihahmon rakentaminen katsotaankin vaativan juuri oman ja roolihahmon persoonan samankaltaisuutta. Tähän vaikuttaa esiintyjän ulkomuoto ja vartalotyyppi, miten varautunut tai vapautunut hän pystyy yleisön edessä olemaan sekä millainen mielikuviutus löytyy ja millainen tarinan esityksiin hän kykenee luomaan. Oma tulkinta ja omanlainen hahmo katsotaankin taikurikulttuurissa tärkeäksi sekä se, että niillä on saatu luotua jotain uutta.

Ohjenuoraksi onnistuneeseen puvustukseen ja esitykseen soveltuu se, että sen on oltava laadukasta ja läheisenkin tarkastelun kestävä, sekä omaperäistä ja tyyllillisesti omintakeista. Tämä siksi, että taikuritaide on muutakin kuin vain jäljittelyä. Se on uuden löytämistä ja luomista ja tämän tasokasta toteuttamista, sillä lopputuloksen onnistuminen tai epäonnistuminen vaikuttaa koko taikuritaiteen tulevaisuuteen. Se saa katsojat luomaan käsityksen koko taikuritaiteesta eikä vain yhdestä esityksestä. (Seppänen, 1996, 10 - 11; Salminen, 1992, 67.) Vaikka nykypäivän taikurin pukeutumisen etiketti on löystynyt entisaikoihin verrattuna, on vieläkin toivottavaa, ettei yleisön eteen mennä heitä huonommin pukeutuneena. Eli farkut ja t-paitakin saattavat sopia arkipäiväiseen tai vapaamuotoiseen tilaisuuteen, mutta pukukansan eteen olisi suotavaa pukeutua toisin. (Seppänen 1996, 10 - 11.)

Koska Fea-mallissa kartoitettavana oleva kulttuuri on aikakaudesta ja asuinpaikasta riippuvainen, rakentuu se historiansa päälle. Siksi katsoinkin aiheelliseksi tutustua tämänhetkisen taikurikuvan lisäksi myös menneeseen aikaan, sillä se vaikuttaa siihen millaisena taikuri nähdään tänä päivänä ja millaiseksi taikurit ovat kehittyneet. Tämän päivän ja menneisyyden taikurikuvaan tutustuminen on tärkeää jo senkin takia, että tiedostan asukokonaisuutta suunnitellessa sen, mitä ”arkkityyppejä” taikureista löytyy sekä millaisia yleisiä ratkaisuja ja ideoita hahmojen luonnissa ja puvustuksen suunnittelussa on käytetty. Opinnäytetyössäni esittelen kokonaiskuvan saamiseksi niistä muutaman olennaisimman malliesimerkin.

Historiallisesti taikurit voidaan jaotella kolmeen eri aikakauteen, joista kaksi ensimmäistä poikkeavat paljon nykyisen taikurimielikuvamme kanssa. Alkujaan taikatempuja ja harjoittivat niin papit ihmetekoihinsa kuin myös maallikkotaikurit toreilla huvittaakseen kansaa. Toinen aikakausi eli ns. silmäkääntäjien kausi alkaa keskiajalta, kun taikurit alkoivat korostaa taikatempujensa luonnollisuutta ja tekivät pesäeron vanhempaan maagisista voimista lähtöisin oleviin ihmetekoihin. Tämä siksi, että noitavainot tekivät vanhan tavan mukaisen taikuuden harjoittamisesta vaarallista. Toisen aikakauden taikurit toimivat niin kuninkaan hovissa hovinarreina ja taikureina kuin kiertelevinä esiintyjinä (Spectrum 11 1980, 564). Toisen kauden taikurin arkkityyppi vaatetukseltaan oli erikoiseen hattuun ja pitkään viittaaan pukeutunut mies (kuva 4), mikä taas nykypäivänä vastaa enemmänkin velhon kuin taikurin pukeutumisen perustyyppiä (Eldin 1986, 8).



KUVA 4. Taikuri Philippe 1830-luvun perinteisessä taikurinasussa

Taikureiden kolmannen eli nykyisen kauden aloitti 1800-luvulla ranskalainen kelloseppä Eugene Robert-Houdin, jonka kiinnostus taikuuteen aloitti alan uudistumisen ja kehittymisen. Hänen esityksensä ja esiintymisensä omaperäisyys ja uudistuksellisuus johtui niin hänen monipuolisesta ohjelmistosta ja hänen pyrkimyksistä esittää katsojille täysipainoista taidetta kuin myös hänen tavastaan pukeutua yksinkertaiseen iltapukuun. Ro-

bert-Houndin keskeinen vaikutus nykypäivän taikurikulttuuriin onkin tuonut hänelle kunnianimen ”nykyaikaisen taikuruuden isä”. (Spectrum 11 1980, 564; Eldin 1986, 8.)

Robert-Houndin käyttämä iltapuku vakiinnuttikin paikkansa hänen menestyksensä myötä ja se nousi koko taikurimaailman tunnetuimmaksi esiintymisasuksi. Abb Dickson käytti taikurinhahmonsaa luomiseen vaatetuksen osalta Robert-Houndin esimerkkiä valitessaan esiintymisasuksi iltapuvun, mutta muuten hän loi taikurihahmonsaa oman persoonansa varaan (kuva 5). Dickson ulkoinen olemus on pieni ja pyöreä sekä sisäiseltä olemukseltaan hän on hyväntuulinen. Hänen luomansa taikurihahmo vaikuttaakin perusluonteisesti lapsenomaiselta, mikä hyvin tukee hänen olemustaan. Hahmoaan ajatellen Dickson on rakentanut esityksensä niin, että illuusiot tuntuvat vain tapahtuvan hänelle ja hän itsekin ihmettelee niitä. (Salminen 1992, 24 - 25.)



KUVA 5. Abb Dickson

Perinteisen frakkiin tai juhlapukuun sonnustaneiden taikureiden rinnalle syntyi 1900-luvulla myös muutkin nykypäivänä tunnetut pukeutumiskoodit, kuten koomisen taikuiden piirissä yleinen klovnityyppi sekä isojen estradien ja television näytävä showtaikuus (Salminen 1992, 20). Mahtipontisen showtaikuiden malliesimerkki on taikuri Siegfried Fischbacherin ja eläintenkesyttäjän Royn Hornin Las Vegasin kasinolle luoma

näyttävä ja mahtipontinen illuusioshow Siegfried & Roy (kuva 6). Esityksessä yhdistyy molempien erikoisosaaminen, kun näyttävien, kalliiden ja suuren näyttämön vaativien illuusiotempujen lisäksi lavalla nähdään parhaimmillaan parikymmentä valkoista tiikeriä ja leijonaa. Showtaikuuteen ja Las Vegasiin kuuluvasti parin esiintymisasut ovat näyttäviä ja kimaltavia sekä esityksen koko puitteet on suunniteltu samaan mahtipontiseen tyyliin. (Siegfried & Roy –biography; Seppänen 1996, 11)

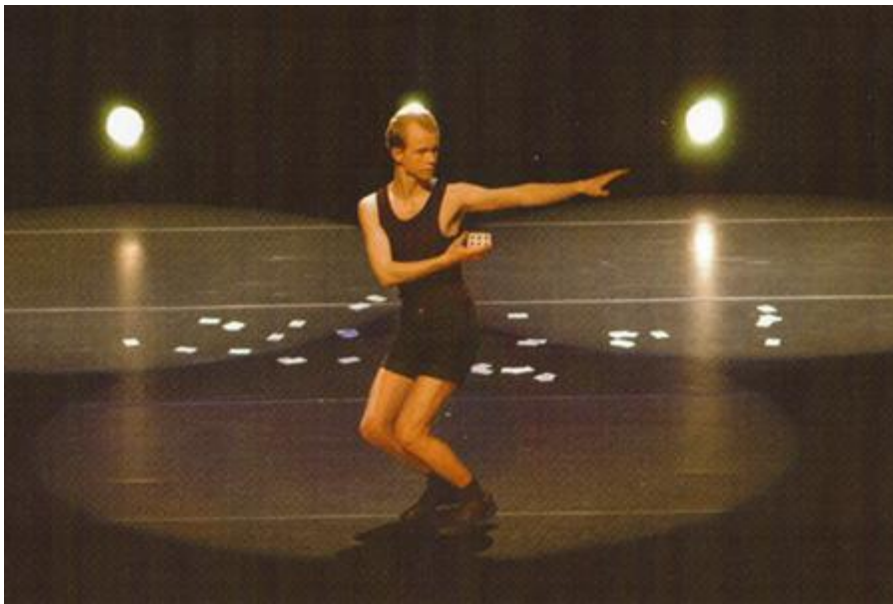


KUVA 6. Siegfried ja Roy

Suomessa vallitsi pitkään perinteinen taikurikuva, jossa tunnetuimpina esimerkkinä ja taikuuden kehittäjänä olivat Solmu Mäkelä ja Reijo Salminen. Vasta 1990-luvulla alkoi tulla enemmän perinteisistä ja totutuista taikurikuvista poikkeavia taikureita. Suomalaisen taikurikuvan muutoksessa Tatu Tyni on ollut uranraivaaja. 1990-luvun puolivälissä hän alkoi etäännyä muista taikureista kun hän alkoi kehittää omaa taikuuttaan enemmän teatterin suuntaan. Sade soolossa (kuva 7) hän ensimmäisen kerran rikkoi selkeästi perinteisen taikurin roolin pukeutumalla sadetakkiin ja shortseihin. Perinteisten roolien rikkominen aiheuttikin paljon kummastusta myös yleisön parissa. Myöhemmissä esityksissä hän on pyrkinyt mm. minimoimaan kaiken epäoleellisen, kuten puvustuksen ja lavastuksen, jotta jäljelle jäisi vain puhdas taikuus (kuva 8). (Tyni 2004, 143 - 144.)



KUVA 7. Sade soolo –esitys Raahen messuilla 90-luvun lopussa



KUVA 8. Playing Cards with Beethoven

Lapsille taikurikulttuuri on tullut tutuksi usein television välityksellä ja tunnetuimmat taikurit syntyvätkin juuri erilaisten lastenohjelmien kautta. Omien kokemuksieni ja havaintojeni perusteella näen että Suomessa lastentaikurien tyyli on rakennettu perinteisen taikurikuvan ja omien ideoiden ja tyylin onnistuneeseen yhdistämiseen. Tästä hyvänä esimerkkinä on Timo Kulmakko, joka loi lasten taikuriesityksiinsä Timo Taikurihahmon, hän esiintyi TV 2:n Pikku Kakkosessa 1980- ja 1990-luvuilla. Asukseen hän valitsi yksinkertaisen punavalkoisen asukokonaisuuden (kuva 9). Asun rusetin ja lyhyt-hihaisen kauluspadan voi nähdä osana perinteistä pukuun pukeutuneen taikurin imagoa,

mutta siihen liitetyt punaiset haalarit, jotka voisi jopa kuvitella lapsenkin käytössä, tuovat siihen värikkään ja persoonallisen lapsiyleisöä varten muokatun lisän. Punaiset tenniskengät ja lippalakki täydentävät kokonaisuutta. Asussa on perinteistä taikuria rusetti ja kauluspaita, mutta loppu on Timo Taikurin ominaista värikkäämpää ja lapsikatsojia varten kehitettyä tyyliä. (Elävä Arkisto 2009)



KUVA 9. Timo Taikuri

Simo Aallon luoma lastentaikurihahmo Jokeri Pokeri Box on tullut lapsille tunnetuksi eteenkin televisiosta, mutta show on televisiolevityksen lisäksi myös koko maan kattava kiertävä taikashow. Aalto valitsi toisen lähestymistavan lastentaikurihahmokseen kuin Timo Kulmakko, sillä hän loi hahmon käyttäen hyväkseen koomisen taikuuden puolella paljon käytettyä klovnihahmoa. Aalto pukeutuu esityksiinsä värikkääseen pukuun, joka mukailee vanhaa kaksiväristä narrinpukua (kuva 10). (Siren 2007, 32.)



KUVA 10. Jokeri-Pokeri-Box

Taikurikulttuuriin tutustuminen toi mukanaan paljon lisää suunnittelun materiaaliksi ja sen pohjaksi, sillä tarkempi tutustuminen paljasti itselleni täysin uusia asioita kuten vaatetuksen omaperäisyyden korostaminen sekä pukeutumisen etiketin, jonka arvostus tuntui olevan kirjallisten lähteiden perusteella huomattavasti suurempaa kuin olin aiemmin ajatellut.

Koska taikurikulttuurissa oli minulle hyvin paljon aivan uutta ja erikoista ja aikaisempi tietämykseni siitä perustui vain muutamaan esitykseen sekä lapsuuteni tv-ohjelmiin, toi minulle sen kulttuuriin ja historiaan tutustuminen mukanaan sekä uutta tietoa että paljon ideoita suunnitteluun. Kulttuuriin perehtymisen yhteydessä huomasin myös minulla olevan tietynlainen kuva taikureista, joka osoittautui nykypäivän taikurin arkkityypiksi, en vain ollut tiedostanut sitä niin selvästi karrikoiduksi hahmoksi. Tämä auttoikin taikurin eri tyyppiirteiden analysoinnissa ja niiden paremmassa tiedostamisessa. Taikurikuvaan tutustuminen auttaa myös karsimaan liiallisia kliseitä, sillä ilman niiden tiedostamista niitä on vaikea vältellä.

Puvustuksessa tarkoituksena on luoda niin esityksen, hahmon kuin toimeksiantajani pyynnön takia sadunomainen ja hieman erikoisempi taikuri kuin mitä perinteinen taikurikuva tarjoaa ja vaikka hainkin omaan suunnitteluuni perinteisistä taikurikuvista poikkeavaa lähestymistapa, vastasi suunnitelmamme taikuri Alfrendon puvustuksesta silti

paljon muiden lastentaikureiden lähtöideaa. Vaikka pyrkimyksenä on saada taikuri Alfredoille omintakeinen tyyli omaperäisin ideoin varustettuna, on se silti tarkoitus linkittää perinteiseen taikurikuvaan käyttämällä siitä valikoituja osia. Tämä taas sivuaa muiden lastentaikureiden tapaa suunnitella hahmonsaa.

3.2.2 Lastenkulttuuri

Taikuri Alfredo-esitys kuuluu vahvasti taikurikulttuurin lisäksi myös lastenkulttuuriin yleisön ikärakenteesta johtuen. Lapsille esityksen, niin teatteri- kuin taikuriesitys, tekeminen tuo mukanaan omia tarpeita ja vaatimuksia, joihin esityksen on vastattava soveltuakseen lapsiyleisölle. Tämä vaatii lapsen kehityksen ja näkökannan huomioonottamisen jo suunnitteluvaiheesta alkaen. Tavoitteenani oli saada juuri lapset viihtymään taikuriesityksessä, vaikka aikuistenkin rooli on katsojina tärkeä, sillä he tuovat lapset esitystä katsomaan ja tekevät yleensä myös lopullisen valinnan valittavasta esityksestä ja esiintyjästä.

Lapsille suunnatuissa esityksissä laatua pidetään tärkeänä, sillä esityksellä saattaa olla kauaskantoisetkin seuraukset. Lapsiyleisöllä ei välttämättä ole paljon kokemusta asiasta ja niinpä se muodostaa oman käsityksensä kyseisestä taidemuodosta, eli tässä tapauksessa taikuriesityksestä, yhden esityksen pohjalta, joka saattaa kestää pitkälle tulevaisuuteen. Lisäksi lapsiyleisö on sen armoilla, millaisia esityksiä aikuiset heille tarjoavat. Sen perusteella on perusteltua sanoa että lapsikatsoja ansaitsee parasta. (Rissanen 2007, 43.) Katson että sama pätee myös puvustukseen, sillä se on kiinteä osa koko esitystä ja epäonnistunut ja huonosti tehty puku voi antaa koko esitykselle huonosti tehdyn leiman vaikka se olisikin esityksen ainoa riittävä elementti.

Lapsille suunnattua esitystä ja puvustusta suunniteltaessa on kohdeyleisön ikä otettava huomioon, eli mitä haasteita ja vaatimuksia se tuo mukanaan suunnitteluun. Stenius (1996, 10) korostaakin että alle kouluikäisille suunnatussa esityksessä, oli sitten kyseessä teatteri tai taikuriesitys, on tärkeätä tyydyttää lapsen seikkailun ja jännityksen tarve, sillä alle kouluikäiselle on vielä tallella kyky eläytyä mukaan leikkiin. Tämä onnistuu tukemalla esityksessä lasten aktiivisuutta ja rohkeutta, joten yksi toimivimmista tarinan muodoista onkin yhdessä elettyä kuvitteellinen tarina, seikkailu tai satu. Taikuriesityksen puvustuksen suunnittelussa tämä tarkoittaa asukokonaisuutta joka vie pie-

nen katsojan lähemmäksi tarinaa ja hahmoa sekä herättää mielenkiintoa katsojassaan, sillä Salmisen (1992, 56 - 57) mukaan lapset eivät vielä jaksaa seurata esitystä, joka vaatii muistamista tai pitkäjänteisyyttä, vaan he pitävät hauskoista vaatteista, tilanteista sekä väreistä. Taikuri Alfrendon puvustuksessa pyrkimyksenä on saada puvustus luontevaksi osaksi tarinaa ja Angleera-saaren taikamaailmaa, jolloin se yhtenä osatekijänä auttaa nuoria katsojia viihtymään esityksessä ja eläytymään mukaan esityksen tarinaan.

Lapsiyleisön iän lisäksi toinen asia, joka esitystä suunnitellessa on huomioitava, on lapsen näkökanta asiaan sekä hänen käsityskykynsä rajat. Suunnittelussa on huomioitava sen kohdeyleisön eli tämän päivän lapsien kokemusmaailma. Kaikki, mikä toimi hyvin aiemmin, mm. omassa lapsuudessa, ei välttämättä toimi enää, sillä nykypäivän lasten kokemusmaailma ei enää sisällä samoja asioita. Suunnittelussa on tärkeää huomioida, että esitystä tehdään tämän päivän lapsille ja heidän kokemusmaailman tasolla. (Rissanen 2007, 43; Peltonen & Tawast 2009, 237.) Taikurin asukokonaisuuden suunnittelussa tämän huomioonottaminen tarkoittaa suunnittelua lasten maailman ehdoilla. Puvustuksen on tarkoitus olla tämän päivän lasten ajatusmaailman tasolla, ja toimeksiantajani mielikuvien lisäksi puvustuksen on tarkoitus ilmentää tämän päivän lasten mielikuvaa taikurista. Sen onnistumisessa nykypäivän kuvakielen ja esittämistavan tiedostaminen on tärkeätä, sillä oman lapsuuteni mielikuvat taikureista eivät välttämättä kohtaa nykypäivän lasten mielikuvia.

Esityksen puvut, lavastus ja tarpeisto luovat visuaalisen kokonaisuuden josta katsoja muodostaa kuvallisen tulkinnan. Puvustajan tulee tiedostaa, että lapsi käsittää esityksen visuaalisuuden kokonaisvaltaisena ja kiinteänä osana esitystä. Lapsen kannalta on tärkeää, ettei lavalla ole mitään, mikä ei liity esitykseen, ja että kokonaisuus on yleisilmeiltään selkeä ja helposti ymmärrettävä. Samaten jokaisella vaatteella ja esineellä sekä niiden sijoituspaikalla on viestinsä, joiden tiedostaminen suunnittelussa on myös huomionarvoista. (Airaksinen & Okkonen 2006, 133.)

Lastenkulttuuri vaikuttaa omien erityistarpeidensa kautta taikurikulttuuriin ja siihen, millaisia taikuriesityksiä lapsille tarjotaan. Kun taikuriesityksen kohdeyleisönä ovat lapset, on esityksen taikuuden ruokittava mielikuvitusta, niin temppujen kuin myös mahdollisen tarinan voimin. Lapsille esiintyessä tärkeintä on saada lasten huomio ja mielenkiinto kunnolla mukaan esitykseen joko esityksen tapahtumien, tarinan juonen tai taiku-

rin puheen voimin. Tällöin saadaan lapset tiiviisti esitykseen mukaan eivätkä he jää miettimään temppujen tekniikkaa, mikä taas veisi esitykseltä tehoja. Lapsen esitykseen eläytymisen kannalta tärkeitä ovat myös esityksen dramaattiset tehokeinot. Onnistuneilla ja muuta esitystä tukevilla puvustuksella, lavastuksella ja äänillä saadaan lapsen huomio pysymään esityksessä tiiviimmin. (Salminen 1992, 56 - 57; Airaksinen & Okkonen 2006, 133.) Mielestäni lastenkulttuurin tärkeimmäksi anniksi nousi juuri tämä kokonaiskuvan korostaminen, sillä aiemmin en ollut ymmärtänyt kuinka kokonaisvaltaisesti lapsi kokee esityksen. Uskonkin tämän asian tiedostamisen auttavan onnistuneen puvustuksen ja lavastuksen luomisessa, sillä kiinnittämällä huomiota tähän eli miettimällä eri osien tarpeellisuuden ja tähdellisyyden tarkkaan, on mahdollisuus saada karsittua turha rönsyily pois puvustuksen ja lavastuksen ympäriltä. Tällöin myös niiden sanoma ja vaikuttavuus tiivistyvät.

3.3 Kuvien kertomaa

Suunnitellessani taikurille vaatedusta etsin jo alusta asti runsaasti kuva-aineistoa, josta suunnitelmien edetessä ammensin ideoita ja mielikuvitusta eteenpäin. Tuntui luontevalta ottaa toiseksi ideoinnin lähteeksi satukirjojen kuvat, sillä taikuri Alfrendon lähtökohdat ja tarina olivat hyvin sadunomaiset. Lisäksi halusin laajentaa lapsille suunnatun taikurikuvan tuntemustani myös muuhun lastenkulttuuriin. Myös Salmisen (1992, 56) mukaan sadut liittyvät hyvin vahvasti lapsille suunnattuihin taikuriesityksiin, sillä satujen maailmat lähellä lasta ja hän on vielä valmis uskomaan ihmeisiin ja taikurin taikatemppuihin. Niinpä lapsen mielestä taikuri todella elääkin tuossa ihmeellisessä sadun taikamaailmassa. Lapsi saattaakin kysyä taikurilta esityksen jälkeen, oliko hänen näkemänsä totta.

Satujen visuaalinen kuvamaailma on lapselle myös tuttu paikka jo entuudestaan ja tätä tuttuutta hyödyntävät paljon myös lastennäytelmien lavastukset ja lastenelokuvat. Ne lainaavat paljon visuaalisesta ilmeestään lasten kuvakirjoista. Kuvien toimivuus piilee siinä, että lapsi eläytyy niiden kertovaan sisältöön vahvasti ja välittömästi, ja kuva vaikuttaa osana kirjan kokonaiselämystä. Lastenkirjan kuvituksen toimivuudessa on ratkaisevaa ajan, paikan ja henkilöiden havainnollistaminen eli esittävyys, kertovuus sekä kuvittajan toimiminen nöyrästi tarinan tulkkinä. (Laukka 2001, 64 - 66.) Tätä kuvituksen oppia halusin käyttää apuna myös taikurin vaatteiden ja lavastuksen suunnitte-

lussa, sillä taikuri- tai teatteriesityksen visuaalisessa annissa on paljon samoja piirteitä lasten kuvakirjojen kuvituksen kanssa. Kuten lastenkirjallisuudessa myös tähän projektiin pätee samat päämäärät kuin kuvituksessa sillä tässäkin tavoite on toimia hahmon ja tarinan tulkkina esityksessä. Lapsilähtöinen kuvailmaisuus onkin lapsia helposti puhuttelevaa sekä heidän helposti hahmotettavissa. Kuvailmaisuus on myös kulttuurisidonnaista, mikä kannattaakin pitää mielessä silloin, jos mukana on kuvia, joiden kulttuuritausta on hyvin erilainen verrattuna kohderyhmän kulttuuritaustaan. Onnistunut kuvakieli parantaa myös uskottavuutta, sillä vaikka tarina itsessään olisi miten mielikuvituksellinen tai mahdoton tahansa, saa kuvien ja tarinan sisäinen johdonmukaisuus sen tuntumaan lapsen silmissä uskottavalta. (Laukka 2001, 65 - 69.)

3.3.1 Semioottinen kuva-analyysi

Semioottisen kuva-analyysin aineisto koostuu tässä opinnäytetyössä lastenkirjojen ja piirrettyjen tv-sarjojen kuvituksesta, joiden yhdistävänä tekijänä on tarinan sadunomaisuus sekä taikuri tai taikuriin verrattavissa oleva hahmo. Valistin näistä esimerkkikuviksi kolme keskenään erilaista ja eri aikakausilta olevaa kuvaa, jotka mielestäni kuvaavat hyvin erilaisia kuvitustapoja taikureista.

Semioottisessa kuva-analyysissä tarkennetaan tutkimus koskemaan kuvia, niiden kieltä sekä miten niitä käytetään kommunikoinnin välineenä. Eli mitä kuvalla halutaan sanoa. Ne voivat välittyä joko tietoisesti, kuten mainoksessa myytävä tuote tai alitajuisesti, kuten mainoksien mukana myytävät mielikuvat. Semioottisessa kuva-analyysissä tarkastellaan valittuja kuvia tiettyjen ennakkoon määriteltyjen sääntöjen ja kriteereiden pohjalta. Siinä tutkitaan kuvan esittävän sisällön lisäksi myös sen värimaailmaa, muotoja, tunnelmaa sekä sommitelmaa, jotka tarkastelussa yhdistetään sitten kuvan sisältöön. Semioottisen kuva-analyysin pohjalla onkin tulkitsijan oma maailmankuva ja aikaisempi kokemus asiasta. (Anttila 2005, 366 - 367.) Tässä kuvien analysoinnin tarkoituksena on saada paremmin näkyväksi niissä käytetty näkyvä ja piilotettu viestintä jolla taikurikuva on luotu. Tällöin kuvissa käytetyt viestintäkeinot ovat myös suunnittelussa helpommin käytettävissä.

Semioottinen kuvatulkinta etenee kolmella eri tasolla. Ensimmäisellä denotatiivisellä tasolla luonnehditaan kuvan sisältö seikkaperäisesti, eli kirjataan ylös kaikki ne asiat,

jotka kuvasta voidaan nähdä. Toinen konnotiivinen taso on tunnepohjainen tulkinta, jossa pyritään löytämään kuvan sisällölle sellainen tulkinta, johon mahdollisimman moni voi yhtyä. Tämä taso on kulttuurisidonnainen, tulkitsijan kokemusmaailma, aikaisempi tieto ja asuinpaikka saattaa vaikuttaa tulkintaa. Viimeinen taso on henkilökohtainen taso, jossa kuvan tulkitsija esittää oman teoreettisesti painotetun näkemyksensä kuvasta. (Anttila 2005, 370.) Omissa analyyseissäni kirjaan ensimmäisellä eli denotatiivisella tasolla kuvassa näkyvät analyysin kohteeseen eli taikuriin kuuluvat asiat ylös. Konnotiivisella tasolla yhdistän aikaisemmin saatuun tietoon tiedot hahmosta, tarinasta ja kulttuurista. Kolmannella eli henkilökohtaisella tasolla tarkastelen kuvaa niistä lähtökohdista miten taikuri on kuvassa esitetty ja mitä keinoja on sen kuvaamiseen käytetty sekä mitä ja miten voisin itse käyttää niitä omassa suunnittelutyössäni hyväksi.

3.3.2 Analyysin toteutus ja tulokset

Ensimmäisen analyysin kohteeksi valitsin kuvan Grimmin veljesten sadusta Holle-muori (KUVA 11). Kuva on kohdasta jossa Holle-muori avaa luonaan työskennelleelle tytölle portin takaisin tytön maailmaan, ja tyttö saa palkaksi hyvistä töistään kultaisen sateen päällensä. Tarina perustuu vanhaan kansansatuun jonka Grimmin veljekset kirjoittivat ylös 1800-luvulla (Ojanen ym. 1980, 58). Kyseessä on kuva Otavan julkaisemasta vuoden 1982 Grimmin satuja kirjasta, mutta kuva itsessään on vanhempaa perua, sillä kirjan on kuvittanut hollantilainen Rie Cramen (k.18.6.1977).



KUVA 11. Holle-muori

Denotatiivinen taso

Kuvassa Holle-muori on kultaisen tytön takana siniseen viittaan pukeutuneena vanhana naisena. Sinisessä viitassa on koristeena pieniä vaaleampia pisteitä ja sen reunassa kulkee vaaleampi koristenauha. Hänellä on päässään hattu, joka on harmonisen sävyinen vaaleasta keskitumman kautta tummaan osaan, jossa on vaaleampaa kuviointia. Muuten nainen on pukeutunut valkoiseen pitkähihaiseen paitaan, tummanruskeaan mekkoon sekä sinisiin tossuihin.

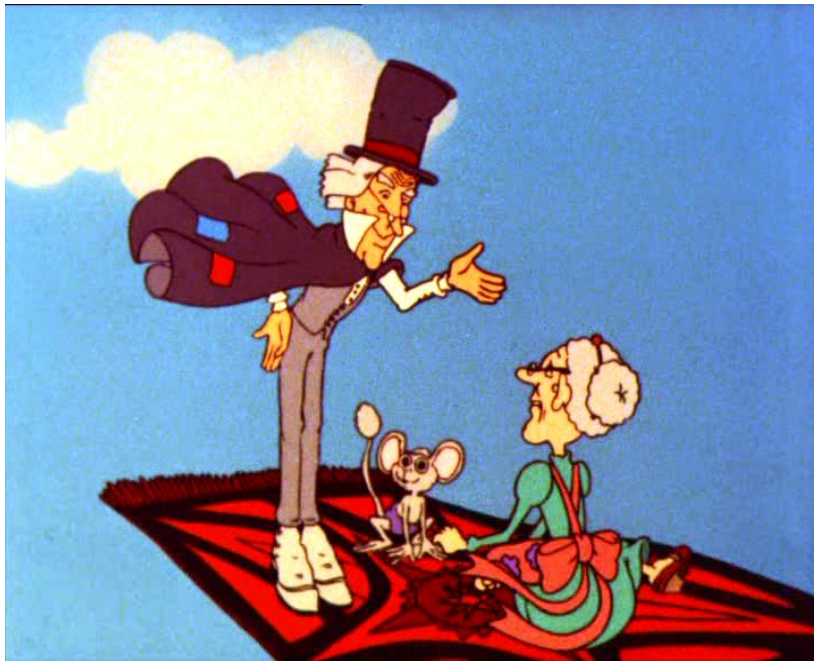
Konnotiivinen taso

Tässä kuvassa on erikoista se, miten Holle-muori on kuvattu, sillä hän ei ole stereotyyppisesti vanha mummo tai noita kuten taikuutta käyttävät naiset on usein kuvattu. Kuvan Holle-muorista tulee mieleen ensisijaisesti taikuri sinisessä leihuvassa viitassaan ja oudossa päähineessä. Viitta näyttää myös siltä että siihen olisi kirjailtu tähtitaivas, joka myös tukee mielikuvaa taikurin viitasta. Kuvaa katsoessa tuntuukin siltä, että kuvittaja on halunnut korostaa Holle-muorin maagista puolta.

Henkilökohtainen taso

Kiinnostuin tästä kuvasta juuri Holle-muorin takia, sekä siitä miten kuvittaja on hänet esittänyt. Vaikka kyseessä on vanha nainen, on häneen silti saatu paljon mystillisyyttä ja maagisuutta. Mielestäni hänet on hyvin saatu kuvattua taikurina eikä vanhana naisena tai noitana. Haluaisin tuoda kuvasta työhöni sen ilmaisevuuden eli tuon vähäeleisesti mutta onnistuneesti kuvatun hahmon, joka tuo katsojalle selvästi mieleen taikurin. Vaikkei hahmo välttämättä olisikaan täydellinen taikurin stereotypia, voi oikeilla ratkaisuilla luoda juuri oikean mielikuvan ja tunnelman, josta Holle-muori on mielestäni onnistunut esimerkki.

Toinen kuva (kuva 12) on taikuri Samuel Smaragdista joka on yksi hahmoista Jeffrey O'Kellyn 1970-luvun lopulla luomasta lasten animaationsarjasta Tohtori Sykerö. Kuva on sarjan jaksosta neiti Nokkonen pulassa jossa taikuri Smaragdi varasti Sykerön taloudenhoitajana toimivan neiti Nokkoson omaksi taloudenhoitajaksi. Kuvassa taikuri Smaragdi on viemässä neiti Nokkosta lentävällä matolla linnaansa.



KUVA 12. Samuel Smaragdi ja neiti Nokkonen

Denotatiivinen taso

Kuvassa on mies, joka on pukeutunut harmaisiin suoriin housuihin ja liiviin sekä valkoiseen kauluspaitaan. Miehellä on myös lyhyehkö viitta, jossa on kirkkaanvärisiä punaisia ja sinisiä neliöitä. Kokonaisuuden täydentävät asusteina olevat vanha ja taittunut tumma

silinteri, jossa on punainen koristeraita, sekä kengät samanvärisine damaskeineen. Taikurin vieressä on pieni apinan kaltainen olento, jolla on siniset housut.

Konnotiivinen taso

Konnotiivisella tasolla kuva esittää taikuri Smaragdia, jonka asukokonaisuus noudattaa tarkasti vanhoja perinteisiä taikurin pukeutumiskoodeja. Taikurin viitta on suora polveutuma vanhemmasta taikurinasusta, kun taas muu asukokonaisuus noudattaa nykyai- kana eniten taikuripiireissä käytettyä Robert-Houndin aloittamaa pukutraditiota. Taiku- ri Smaragdin asukokonaisuuden värit ovat synkät verrattuna muuhun sarjan iloiseen, kirkaaseen ja runsaaseen värimaailmaan, mikä näkyy hyvin taikurin vieressä istuvasta neiti Nokkosesta. Tällä korostetaan sarjassa hahmon ilkeyttä. Asukokonaisuutta piris- tää kuitenkin viitan värikkäät paikat, jotka tuovat tarvittavan piristyksen muuhun asu- kokonaisuuteen. Kuvassa on myös esillä taikurin eläinapulainen, mikä on tavallista las- tenkirjojen taikurihahmoille, kuten Muumi-kirjojen Taikurille, joka ratsastaa mustalla pantterilla.

Henkilökohtainen taso

Taikuri Smaragdin hahmossa minusta toimi hyvin se miten, eri taikurikuvia oli liitetty siinä yhteen ja miten hyvin kokonaisuus oli saatu toimivaksi selkeillä ja pienillä yksi- tyiskohdilla. Taikurin hienoa pukua korostavat valkoiset kengät ja niiden damaskit, jotka viittaavat vanhaan herrasmiespukeutumiseen. Pukua keventää taas vanha viitta sekä silinteri, joista kummatkin ovat selvästi käytettyjä ja paljon nähneitä. Sen lisäksi ne tuovat muuten hyvin harmonisenväriseseen pukuun tarvittavan väripilkahduksen, mikä kiinnittää huomion puoleensa sekä keventää tunnelmaa yhdessä kuluneisuuden kanssa. Ilman niitä hahmo vaikuttaisi huomattavasti pelottavammalta, kun taas nyt parsitus- viitassaan ja vanhoine hattuineen Smaragdi vaikuttaa pehmeämmältä ja pikemminkin rassukalta kuin pelottavalta. Vaikka suunnittelemani asukokonaisuus tulee hyvin erityy- liselle taikurille kuin mitä Smaragdi on, toimivat silti samat ideat suunnittelussa eli pie- nien yksityiskohtien harkitulla käytöllä voidaan luoda suuriakin muutoksia hahmosta saatuihin mielikuviin ja tunnelmaan.

Uudempaa lasten kuvituksen taikurikuvaa edustamassa on taikuri Into Kiemura (KUVA 13). Kyseessä on samannimisen lasten runokirjan taikurihahmo, jonka on kir-

joittanut Jukka Itkonen vuonna 2007. Kyseessä on satukirjan kansikuva jossa taikuri Kiemura taikoo kirjan nimen ja tekijät esiin hatusta.



KUVA 13. Taikuri Into Kiemura

Denotatiivinen taso

Kuvassa on mieshahmo, jolla on sininen pintakuvioitu miesten takki, punaiset housut, ruskeat kengät ja korkea hattu. Kädessään hänellä on taikasauva. Miehellä on vaaleanruskea tukka, pulisongit sekä pitkät ja ohuet viikset.

Konnotiivinen taso

Tämä taikurihahmo edustaa tämän päivän perinteistä taikurityyppiä pukeutuneena miesten puvuntakkiin ja silinteriin. Lapsille suunnattu kuvitus tulee näkyviin siitä, että hahmo on saanut väriikkaamman tulkinnan kuin perinteisempi tumma puku.

Henkilökohtainen taso

Pidin Into Kiemuraa tärkeänä osana kuva-analyysiä, sillä näin sain analyysiin myös tämän päivän taikurihahmon. Näkisin, että taikuri Into Kiemuran esitystyyli on aikaisempiin tulkintoihin verrattuna enemmän nykyaikaisen lasten värikkään kuvamaaliman tulkki sekä lapsille suunnattu taikuri. Uskon että minulla olisi mahdollisuus Into Kiemu-

ran kautta tarkoittaa tämänhetkisen lapsille suunnatun taikurikuvaan, jolloin en mahdollisesti tukeutuisi niin paljon oman lapsuuteni taikurikuvaan.

3.4 Suunnittelun kriteerit

FEA-mallin uloin kehä muodostuu käyttäjän tarpeista, jotka on luokiteltu kolmeen kategoriaan: toimivuus, ilmaisevuus ja esteettisyys. Tämän tarkoituksena on auttaa suunnittelijaa hahmottamaan kaikki käyttäjän tarpeet sekä käsittelemään niitä tasapuoleisesti suunnitteluprosessin edetessä. Malli toimii sitten, että kaikki kolme osa-aluetta tukevat toisiaan, mutta suunnitteluprojektin luonteesta riippuen näiden kolmen kategorian painoerot ja painotukset muuttuvat, mm. työvaatteessa toimivuus menee muiden kategorioiden edelle. Kaikki kolme kategoriaa pysyvät silti aina suunnittelussa mukana. (Lamb & Kallal 1992, 43.)

Taikurinvaatetuksen suunnittelutyötä ajatellen malli mahdollistaa käyttäjän tarpeiden hahmottamisen, sillä suunnittelutyössä onnistuminen edellyttää, että kaikki kolme osa-aluetta ovat onnistuneesti mukana. Lavalla puku ei ole vain osiensa summa vaan siitä voi tulla myös enemmän, lavalla onnistunut asukokonaisuus herää henkiin esiintyjänsä yllä (Salmela & Vanhatalo 2004, 14). Tämän pohjalta katsoinkin, että onnistuneessa kokonaisuudessa toimivuus määrittää sen, ettei puku rajoita lavalla taikurin menoa, ilmaisevuus auttaa luomaan puvusta juuri taikurille suunnatun ja hänen luomaa hahmoaan tukevan rooliasun ja esteettisyys saamaan kokonaisuudesta katsojan silmää kiehtovan kokonaisuuden.

Suunnittelussa tarkoitukseni on saada aikaan toimeksiantajalleni mukava ja mieluinen asukokonaisuus, sellainen, jossa esiintyjä viihtyy. Risikon ja Marttila-Vesalaisen (2006, 7) mukaan mukavuus rakentuu monista osatekijöistä, jotka voidaan jaotella FEA-mallin suunnittelun kolmeen kriteerikategoriaan. Vaatteen mukavuutta arvioidaan kokonaisvaltaisesti ja omien tuntemusten perusteella, joten pahimmillaan jopa yksikin epäonnistunut yksityiskohta voi pilata koko vaatteen. Mukavuuden osatekijät määräytyvät mm. käyttäjän henkilökohtaisten mielikuvien ja odotusten, fyysisten ja psyykkisten tuntemusten sekä ennakkokäsitysten ja -kokemusten perusteella. Näiden eri osatekijöiden painotukset vaihtelevat eri tapauksissa aivan kuten FEA-mallin suunnittelun kriteerit.

3.4.1 Toimivuus

FEA-mallissa toimivuus yhdistetään tuotteen hyödyllisyyteen. Sillä tarkoitetaan asun suojaavuutta, lämmittävyyttä, istuvuutta sekä liikkumisen helppoutta, joten toimivuus yleensä korostuuakin käyttö- ja työvaatetuksessa muiden osa-alueiden edelle. Toimivuus on myös kulttuurisidonnainen, sillä kulttuuri vaikuttaa siihen, mitä katsotaan tarvittaviksi ominaisuuksiksi, esimerkiksi eri ihmiset hakevat erilailla istuvia vaatteita. (Lamb & Kallal 1992, 43.)

Mukavuus syntyy toimivuudessa siitä, että vaate on *hengittävä* eli se ei ole päällä liian kylmä tai kuuma, ja ettei se hiosta. Lisäksi vaatteen mukavuuteen kuuluu hyvä *istuvuus*, sillä vaatteen tulee olla käyttäjänsä kokoinen ja muotoinen eikä se saa rajoittaa liikkumista. Vaatteen oikea mitoitus pyrkii vastaamaan tähän vaatteessa tarvittavan liikkuvuuden mahdollistamiseen ja se määrittyy ennen kaikkea käyttötarkoituksen mukaan. Tarvittavien liikeratojen ja niiden vaatimien mitoitusmuutosten tekeminen vaatii havainnointia ja tilanteessa tapahtuvaa liikeratojen huomioimista. Liikeratojen vaatimien lisäväljyyksien määrittäminen on tarpeen varsinkin silloin, jos kangas ei jousta. (Risikko & Marttila-Vesalainen 2006, 7, 95, 97.) Omassa suunnittelutyössäni otin *liikeradat huomioon* havainnoimalla liikkumista ja liikkeitä esityksen aikana sekä haastatteleamalla toimeksiantajaani asiasta. Havaitsin, että esityksen liikekieli vaati joitain lisäliikeratojen huomioonottamista, mm. käsien liikeradat olivat normaalia laajemmat, ja vaatteet eivät myöskään saisi rajoittaa kuperkeikkoja tai jonglöörausta.

Seppäsen (1999, 25) mukaan taikuuden kannalta toimivuus ilmenee siinä että taikurin vaatteiden tulisi olla hyvin *istuvia* ja liian väljiä vaatteita onkin tarpeen vältellä, koska ne saavat yleisön herkästi epäilemään, että vaatteisiin on piilotettu jotain. Hyvin istuvat vaatteet lisäävät myös *turvallisuutta*, sillä liian löysiin vaatteisiin liittyy aina myös kiinnijäämisen mahdollisuus. Taikatemppujen kannalta taikavälineeseen kiinni jäänyt hiha ei välttämättä ole paras mahdollinen uskottavuuden lisääjä. Mielestäni toimeksiantajani tapauksessa, kun vauhti ja meno lavalla ovat paikoin aika hurjia, liian väljät vaatteet saattavat aiheuttaa vaaratilanteita tai repeämisiä jäädessään kesken kuperkeikan kiinni lavasteisiin tai tarpeistoon. Suunnittelussa minun täytyy pitää mielessä myös toimeksiantajani toiveet vaatteiden *väljyydestä*, koska hänelle toimivuuden kannalta oli tärkeää etteivät puvun tavaroita täynnä olevat taskut näkyisi katsojille asti. Vaatteiden suun-

nittelussa joudunkin katsomaan, etten korosta liiaksi vaatteiden istuvuutta väljyyden kustannuksella, vaan saisin lopputuloksesta sekä *hyvin istuva ja linjakkaan* kokonaisuuden tarvittavilla liikkumisen ja tavaroiden piilottelun mahdollistavilla väljyyksillä. Kyseessä ei kuitenkaan ole toisensa poissulkevat ominaisuudet vaikkakin liian löysä vaate vaikuttaa heikentävästi istuvuuteen.

Taikuus vaatii onnistuakseen taikurilta myös yleisön huomion hallintaa, siksi toimivuuden kannalta onkin tärkeä kiinnittää huomio jo suunnittelussa, siihen mitkä ovat *asun huomionkiinnittimet* ja mihin katsojan huomio esityksessä mahdollisesti kiinnittyisi. Liikkuva asia kiinnostaa liikkumatonta enemmän, ja ihmiset ovat esineitä kiinnostavampia, mutta tätä voidaan tarvittaessa käyttää myös hyödyksi. (Salminen 1992, 68.) Paljon liikkuva ja liikettä aikaansaava vaate vei katsojien huomiota enemmän kuin liikkumattomampi ja esineestä voi saada kiinnostavan tekemällä siitä jotenkin erikoisen ja uudenlaisen. Kontrastia voi käyttää hyväksi myös huomionkiinnittäjänä, sillä kaikki mikä erottu hyvin ympäristöstä, vetää katsojan huomion puoleensa. Tätä tosin pitää käyttää harkiten ja huolella, ettei huomio kiinnity esityksen kannalta toisarvoisiin asioihin, joten kaikkien huomionkiintyjien tulisi olla ennalta suunniteltuja. (Salminen 1992, 73.) Alfrendon puvustuksessa ja lavastuksessa tämä tarkoittaa juuri huomionkiinnittämien ennalta suunnittelemista, jotta katsojien huomio saadaan tarkkaan kiinnitettyä siihen mihin halutaan ja mitä pidetään tärkeänä ja toivottavana taikuuden kannata eikä toisarvoisiin asioihin kuten edellisen lavastuksen ständejä tukeviin hiekkasäkkeihin.

Huonosti valitut *väriyhdistelmät* voivat myös heikentää *näkyvyyttä*, taustan kanssa liian samanvärisen taikuri voi hukkua siihen tai välineet sulautua liian värikkääseen ja sekavaan pöytäliinaan. Suunnittelussa tulisikin ottaa huomioon *taikurin, tämän välineiden ja taustan välinen kontrasti* sekä mahdollisuuksien mukaan se miten valaistus vaikuttaa näihin (Salminen 1992, 68, 73). Keskustelimme asiasta myös toimeksiantajani kanssa, joka kertoi lapsen silmän olevan vielä harjaantumaton erottamaan hyvin sekavaa ja värikkästä pintaa tai tosiaan lähellä olevia värejä. Tämän huomioiminen varsinkin lavastuksessa sekä puvustuksen ja lavastuksen välillä on olennaista, jotta nuorten katsojien olisi mahdollisimman helppo seurata esitystä. Omassa työssäni puvustuksen ja lavastuksen välinen vuorovaikutus oli helppo ottaa huomioon. sillä sain suunnitella molemmat samanaikaisesti. Vertailu oli helppoa, sillä molemmat olivat yhtä aikaa työstettävänä, jolloin taustan ja hahmon väriskaalan yhtyeentoimivuuden hahmottaminen helpottui. Va-

laistuksen vaikutuksen määrittely oli huomattavasti vaikeampaa, sillä toimeksiantajalla ei ole esityksen muun tarpeiston mukana kulkevaa valaistusta, vaan esityksen valaistus määräytyi sen mukaan, missä paikassa esitys on ja millaiset valot siellä ovat.

Katsoin että onnistuneessa kokonaisuudessa tärkeitä kriteereitä olisivat myös asukokonaisuuden *huollettavuus* eli materiaalien tulisi olla mahdollisimman helppohoitoisia, näin niiden käyttöikä pitenee ja huollettavuus paranee. Puvustuksen *pitkäikäisyyttä* lisää myös jo suunnitteluvaiheessa sen *muokattavuuden* ja *muunneltavuuden* huomiointaminen, jolloin mm. kulunut vaate on helppo korvata toisella vaatteella ilman että kokonaisuus kärsii siitä.

3.4.2 Ilmaisevuus

Fea-mallissa ilmaisevuus on yhteydessä vaateen viestintään ja sen symboliseen aspektiin. Vaate viestittääkin erilaisia viestejä käyttäjästään, eli vaate on symboli, jonka tulokinnan suorittavat katsojat. Vaateen viestit ovat kulttuurisidonnaisia jopa parhaimmillaan ryhmäkohtaisia jolloin ryhmään kuulumattomalle kaikki vaateen välittämät viestit eivät välttämättä aukea. Käyttäjä haluaakin välittää usein tietoista sanomaa vaatteilla itsestään, se voi olla joko minän jatke, univormu joka yhdistää kaikki samaan ryhmään kuuluvat, tai sillä voidaan tukea henkilön persoonaa, kuten monesti esiintymisvaatteessa niin halutaan. (Lamb & Kallal 1992, 43.)

Ilmaisevuudessa mukavuus syntyy siitä, kun suunniteltu vaate tai asukokonaisuus on kyseiseen *käyttötarkoitukseen ja tilanteeseen sopiva* (Risikko & Marttila-Vesalainen 2006, 7). Esiintymisasun suunnittelussa olennaisinta on *halutun roolin esilletuominen*. Tämä tarkoittaa sitä, että roolivaate tukee onnistuneesti esiintyjän hahmoa ja auttaa häntä hahmon luomisessa ja eläytymisessä. Roolivaate onkin osa näyttelijän rakentamaa hahmoa ja liikekieltä, ja sen suunnittelu tapahtuu yhdessä puvustajan, esiintyjän ja ohjaajan kanssa. (Valinen 2009, 47.) Taikuri Alfrendon asukokonaisuuden suunnitteluun pätevät samat säännöt, tosin minun tapauksessani esiintyjä ja ohjaaja olivat sama henkilö. Taikurin asukokonaisuudessa sen on tarkoitus *tukea taikurin roolia* lavalla viestittämällä hahmosta niitä asioita mitä toimeksiantajani kokee tärkeäksi ja korostamisen arvoiseksi. Esiintymisasun voidaankin katsoa olevan yksi näyttelijän välineistä, hän rakentaa sen avulla hahmoaan sekä viestittää sillä tietoa roolihenkilöstään ja näytelmästä

katsomoon. Parhaimmillaan asu heijastaa hahmon psykologista todellisuutta katsoomoon, toimii tarinan kerronnallisena välineenä sekä tukee tarinankerrontaa. Jo lavalle astuessaan esiintyjän asu viestittää siitä sosiaalisesta kontekstista, joka lavalla on. Parhaimmillaan asu voi tuoda mukanaan lavalle viestejä siitä maailmasta, aikakaudesta, vuoden- ja vuorokaudenajasta missä näytelmässä eletään. Rooliasu voi kertoa hahmostaan sen iän, siviilisäädyn, sosiaalisen aseman ja viiteryhmän mihin hahmo kuuluu kuin myös viitteitä hahmon luonteesta tai etnisyydestä. (Valinen 2009, 39; Holt 1988, 7.)

Perinteisesti roolihahmon ja esiintymisasun ilmaisevuudessa apuna on käytetty tyyppipuvustusta, jolloin roolihahmon puku on rakennettu yhden hallitsevan luonteenpiirteen, yhteiskunnallisen aseman tai tietyn ominaisuuden varaan. Tällöin asusteesta tulee stereotypioihin perustuva. Tyyppipuvustuksessa haluttu hahmon luonteenpiirre tulee selvästi esille, ja yleisön on tällöin helppo tunnistaa, millainen hahmo näyttämölle ilmestyi, jo hahmon astuessa lavalle. Tyyppipuvustuksessa tunnistamisessa on usein käytetty apuna myös värejä, mm. musta väri on usein liitetty pahuuteen tai suruun ja onnelliset hahmot ovat pukeutuneet kirkkaan värisiin. (Salmela & Vanhatalo 2004, 10.) Taikurin asukokonaisuudessa tämä tarkoittaisi yksinkertaisemmillaan taikurin pukemista frakkiin, silinteriin ja taikasauvaan. Siitä syntyvä taikurihahmo olisi hyvin tunnistettava myös lasten keskuudessa, sillä vaikka lastentaikureiden perusilme on hiukan väritetympi versio perustaikurista, on kyseessä silti lapsille ainakin saduista tuttu taikurihahmo. Vaikka tyyppipuvustus helpottaisi katsojia tunnistamaan esiintyjän taikuriksi, näkisin, että tiukasti stereotypioihin kangistuva taikurinasu muodostuu ongelmalliseksi. Kyseinen asu on liian käytetty, tunnettu ja puhki kulutettu toimiakseen omassa toimeksiantossani, vaikka tekisinkin siitä lapsille suunnatun iloisemman version. Mielestäni liiaksi perinteisissä ja tyyppillisissä lähtökohdissa pysyttelemällä en toisi mitään uutta mukaan taikurihahmoon, jolloin lopputuloksesta puuttuisi *persoonallisuus*. Näkisin, että puvustus on onnistunut silloin, kun se tuo katsojan mieleen taikurin, vaikkei siihen olisikaan käytetty perinteisiä taikurin piirteitä.

Esiintymisasua suunnitellessa täytyy huomioida, ettei asu vie päähuomiota esitykseltä, sillä sen on tarkoitus olla *osa kokonaisuutta* eikä huomion keskipiste. Puku toimii monesti parhaiten silloin kuin se on niin kiinteä osa muuta esitystä, ettei sitä huomaa. Onnistunein vaikutus puvulla katsojaan tehdäänkin juuri alitajuisesti. Puku vie katsojan mukanaan eri aikaan, paikkaan ja maailmaan ja luo oman osansa esityksen tunnelmasta.

Puvun tarkoitus onkin toimia ensisijaisesti esiintyjänsä yllä olemalla osa häntä ja hänen hahmoaan. (Salmela & Vanhatalo 2004, 13 - 14.) Myös taikurin asukokonaisuutta suunniteltaessa kokonaisuuden silmällä pitäminen on keskeistä, sillä kun esiintyjä on vain yksi, korostuu puvustuksen ja lavastuksen merkitys, jolloin niiden vaara syödä tehoja esitykseltä myös kasvaa. Onnistuneen puvustuksen edellytys onkin saada esityksen eri osat toimimaan yhtenäisesti siten, ettei yksikään niistä korostu liikaa.

Värit, materiaalit ja muodot vaikuttavat katsojaan asun osana. Värien avulla hahmon luonnetta voidaan kuvata mm. ihmisiä voi luokitella kylmiksi tai lämpimiksi ja tätä huomiota voidaan korostaa kylmien ja lämpimien sävyjen avulla. Värien vaikutukseen kuuluu myös väripsykologia, sillä värien ja ihmisten välillä on vuorovaikutus, ja ne vaikuttavat mm. viihtyvyyteen, mielialaan ja tuntemuksiin. Kyseessä on osittain kokemusten kautta syntynyt vaistonvarainen reaktio joka pohjautuu siihen mitä olemme kokeneet mm. luonnossa. Vihreä väri liitetäänkin yleensä metsään, keltainen päivänpaisteeseen ja vaaleansininen taivaaseen. Nämä mielle yhtymät tukevat myös värien psykologisia vaikutuksia, esimerkiksi isoina pintoina vaaleansininen koetaan avartavan tilaa. Värien vaikutukset ovat kokemussidonnaisuuden lisäksi myös kulttuurisidonnaisia, länsimaissa mustaa pidetään kuoleman värinä, itämaissa se on valkoinen. (Holt 1988, 34 - 38; Rihloma 1997, 105 - 106.) Taikurin esiintymisasussa värien harkitulla käytöllä voidaan korostaa asukokonaisuuden mielikuvia, mm. haluttua luonnonläheisyyttä pystyy korostamaan käyttämällä vihreitä sävyjä, ja muutenkin painottamalla asun väripaletti luonnosta löytyviin murrettuihin sävyihin.

Muodotkin toimivat persoonallisuuden ilmaisimena, vanhan stereotypian mukaan sankari tulee olla pitkä, ilkeisiin ihmisiin liitetään usein kulmikkuus ja laihuus, ja onnelliset taas kuvataan usein pyöreillä muodoilla. Värien ja muotojen lisäksi myös *materiaali* voi viestittää hahmon persoonasta, mm. sametti liitetään naisellisuuteen, feminiinisyyteen ja seksuaalisuuteen. Materiaaleissa todellinen ja sen kaltainen materiaali voi olla lavalla kuollutta ja tasapaksua jolloin sen merkitys ei kanna katsojalle asti. Esiintymisasussa materiaalin pitääkin usein olla liioiteltua ollakseen elävä ja vastattava liikkeeseen ja valoon sekä viestittääkseen niitä asioita mitä sen halutaan viestivän. (Salmela & Vanhatalo 2004, 67 - 68; Holt 1988, 34-38.) Omassa projektissani katson värien lisäksi *materiaalin ja tekstuurit* tärkeänä ilmaisun välineenä. Ne ovat värien lisäksi hyviä apuvälineitä ilmaisukeinoissa ja ne auttavat luomaan kolmiulotteisuutta, elävyyttä, yksilöllisyyttä ja

uniikin tuntua vaatteisiin. Tosin materiaalin liioittelun kanssa pitää tässä työssä olla varovainen, sillä asukokonaisuus tulee myös lähitarkasteluun, joten mikäli pinnan liioittelua tarvitaan kankaan elävöittämiseksi, pitää sen näyttää läheltäkin sopusuhtaiselta sekä kestää lähietäisyydeltä tutkiminen.

3.4.3 Esteettisyys

Lambin ja Kallalin (1992, 43) mukaan esteettisyys tarkoittaa ihmisen pyrkimystä kauneuteen. Esteettisyyttä haetaan sellaisilla vaateen muodolla, pinnoilla, väreillä, tekstuurilla ja leikkauksilla, jotka miellyttävät käyttäjää. Esteettisyys on myös kulttuuriin sidonnaista, ja kauneuden käsite onkin muuttunut aikojen myötä. Saman ajatuksen esittävät myös Risikko ja Marttila-Vesalainen (2006, 7) määritellessään vaateen mukavuuden kriteerejä, sillä heidän mukaansa vaateen tulee olla käyttäjän mielestä myös esteettinen.

Valitessamme vaatteita on yksi valinnan kriteereistä se, että vaate on mielestämme *miellyttävä*, eli vaatteiden valinta perustuu käyttäjän johonkin esteettiseen periaatteeseen (Haapala & Pulliainen 1998, 9). Osa vaatteiden viehätystä pohjautuu siihen, että pukeutumisen avulla pystymme halutessamme naamioimaan meissä huomattavat puutteellisuudet sekä työstämään viehätysvoimaamme ohi omien luonnonlahjojen siihen suuntaan, joka on hyväksyttyä ja kaunista omassa ajassamme. Kauneuden ja esteettisyyden käsitys onkin riippuvaista eletystä kulttuurista ja aikakaudesta ja nämä muokkaavat pukuihin omat luonteenomaiset ja sillä hetkellä miellyttävät ilmaisukeinot ja rakenteet. (Koda 2008, 8; Gradova & Gutina 1987, 6.) Taikurin vaatetuksessa tämä tarkoittaa sitä että saan puvustuksesta toimeksiantajani kauneuskäsityksiä vastaavan kokonaisuuden, joka tukee myös taikuri- ja lastenkulttuurin käsityksiä siitä mikä on sen kulttuurin sisällä kaunista ja hyväksyttyä.

Nykyaikana kauneuden määrittelemisen on muuttunut monimutkaisemmaksi; se merkitsee miellyttävyyden lisäksi myös voimaa, nautintoa, tyyliä ja merkittävyyttä. Samalla se on muuttunut vaikeasti tavoitettavaksi, muuttuvaksi, jopa kiistanalaiseksikin. Nykyään kauneus ei enää määrity kauniisiin kasvoihin tai vaatteisiin vaan siitä on tullut *persoonallisuuden ilmentäjä* sekä se on heijastus omasta yhteiskunnallisesta ja kulttuurisesta näkökulmastamme. (Schefer 1997, 9) Tämä tulee selvästi näkyviin myös taikurin vaatteiden suunnittelussa sillä puvustuksesta ja lavastuksesta on tarkoitus tulla luon-

nonläheisyyttä korostava, sekä persoonallinen kokonaisuus, joka tukee toimeksiantajani ideaa ja mielikuvaa sen maailman kauneusihanteista, josta taikuri Alfredo on lähtöisin.

Kauneus ei ole pelkästään katsojan silmässä, se on myös konkreettista ja todellista. Puvun taiteellinen kokonaisuus syntyy sen omien lainalaisuuksien ja ilmaisukeinojen avulla. Se syntyy puvun sommittelusta eli muodon, suhteiden, linjojen, rytmin, materiaalin, väriyhdistelmien, koristeiden, ja asusteiden suhteista toisiinsa. (Schefer 1997, 35; Gradova & Gutina 1987, 9.)

Materiaalit vaikuttavat vaatteeseen fyysis-mekaanisien ja esteettisten ominaisuuksiensa avulla. Fyysis-mekaaniset ominaisuudet kuten laskeutuvuus ja joustavuus, vaikuttavat mallin valintaan ja siihen, millaisiin vaatteisiin kankaita voi käyttää. *Materiaalin* esteettisiä ominaisuuksia ovat puolestaan materiaalin pinnan rakenne, kuviointi ja väri. Materiaalin pinnan rakenne vaikuttaa vaateen yleisilmeeseen, mm. nukkapintaiset kankaat saavat kantajansa helpommin näyttämään suuremmalta ja voivat näin luoda raskaalta vaikuttavan kokonaisuuden. Materiaalin kuvioinnissa on tärkeää niiden toimivuus valitun mallin kanssa, eli puvun muodot ja kankaan kuvioit toimivat *suhteessa toisiinsa*. Jos puku, joka sisältää paljon erikoisia ja koristeellisia leikkauksia, saa valmistusmateriaaliksi yksivärisen kankaan, tulevat leikkaukset hyvin näkyville. Sama puku tehtynä monivärisellä ja isokuvioisella kankaalla taas saa leikkauslinjat katoamaan kuvioihin ja kokonaisuus tulee helposti sekavaksi. (Gradova & Gutina 1987, 22.) Taikurin asukokonaisuudessa materiaalit esteettisiin ominaisuuksiin vaikuttaa juuri kankaan pintarakenne sekä valittujen kankaiden ja mallin yhtyeentoimivuus. Esitysvaatteiden materiaaleissa on tärkeää sen reagointi erilaisten valaistusten kanssa lavalla eli miltä se näyttää katsomoon ja minkä vaikutelman se tekee suhteessa muihin materiaaleihin ja valittuun malliin.

Vaatetuksessa *värejä* käytetään lisäämään viihtyvyyttä, luomaan kauneutta sekä oikeanlaista mielialaa, tähän värien esteettisyys perustuukin. Vaikka värien kokemiseen vaikuttaa syntyperä, ikä ja sukupuoli, alkaa värien reagointi ihmisillä hyvin samanlaisena kehityksen varhaisvuosina, ja vasta murrosiän jälkeen tapahtuu henkilökohtaisien mieltymysten vakiintuminen. Kirkkaat punaiset ja keltaiset kiinnostavat eniten aivan pienimpiä lapsia ja hieman vanhemmiten mukaan tulevat kaikki kirkkaat värit. (Rihlama 1997, 106,108.) Yksi osa onnistunutta värien käyttöä edellyttää että niiden sommittelu

on esteettisesti tyydyttävä. Tähän voi pyrkiä mm. värien harmonialla, eli värien sointumisella yhteen. Tätä pidetään yleisti miellyttävä, sillä luonnossa esiintyy pääsääntöisesti värien harmoniaa. Tästä johtuu myös disharmoniasta aiheutuva mahdollinen epämiellyttävä kokemus. Pieninä alueina disharmonia tosin tuo piristystä värisommitelmaan jos se muuten vaikuttaa liian elottomalta. (Hansen 1974, 53,57 - 58,62.) Taikurin asukokonaisuudessa värien toimiminen yhteen tulisi toteutua niin puvustuksen sisällä kuin puvustuksen ja lavastuksen kanssa. Värisommittelun kannalta yhdeksi teemaksi noussut luonnonläheisyys vaikuttaa värien valintaan, ja teemaa mukaillen uskon suunnittelussa päätyväni lähelle luonnon omaa värimaailmaa sekä luonnossa paljon esiintyviä harmonioita. Suunnitelmissa on pidettävä huolta siitä, ettei puvustus ja lavastus syö toisiaan. Tämä voidaan välttää siten, ettei taustan ja vaatteiden värit ole liian samankaltaisia jolloin taikuri uppoaa taustaansa, tai ettei tausta muodostu liian hallitsevaksi, jolloin se vie tehoa vaatetukselta

Esteettisesti toimiva asukokonaisuus vaatii sen *eri osa-alueiden ongelmattomaa yhteyden-toimivuutta* ja tätä *onnistunutta kokonaisuutta* täydentää asukokonaisuuden *onnistunut sommittelu*, johon kuuluu mm. koristelu ja asusteet. Koristeiden tarkoitus on korostaa ja vuorovaikutukset niitä kohtia, jotka katsotaan tarpeelliseksi. Viimeisen silauksen kokonaisuuteen tuovat asusteet, jalkineet, hattu tai käsineet. Ne ovat osa kokonaisilmettä siinä missä koristelukin, ja ne tulisi miettiä yhdessä muun kokonaisuuden kanssa jotta, ne tukisivat sitä harkitusti. (Gradova & Gutina 1987, 26.) Omassa projektissani tärkeimmäksi kriteeriksi muodostui suunnitella esteettisesti toimiva kokonaisuus, jossa osien muodot, värit ja materiaalit tukevat toisiaan ja toimivat toistensa kanssa. Oli myös tärkeätä saada taikurin puvustus näyttämään sekä toimimaan hyvin itsenäisenä kokonaisuutena kuin myös lavastuksen kanssa.

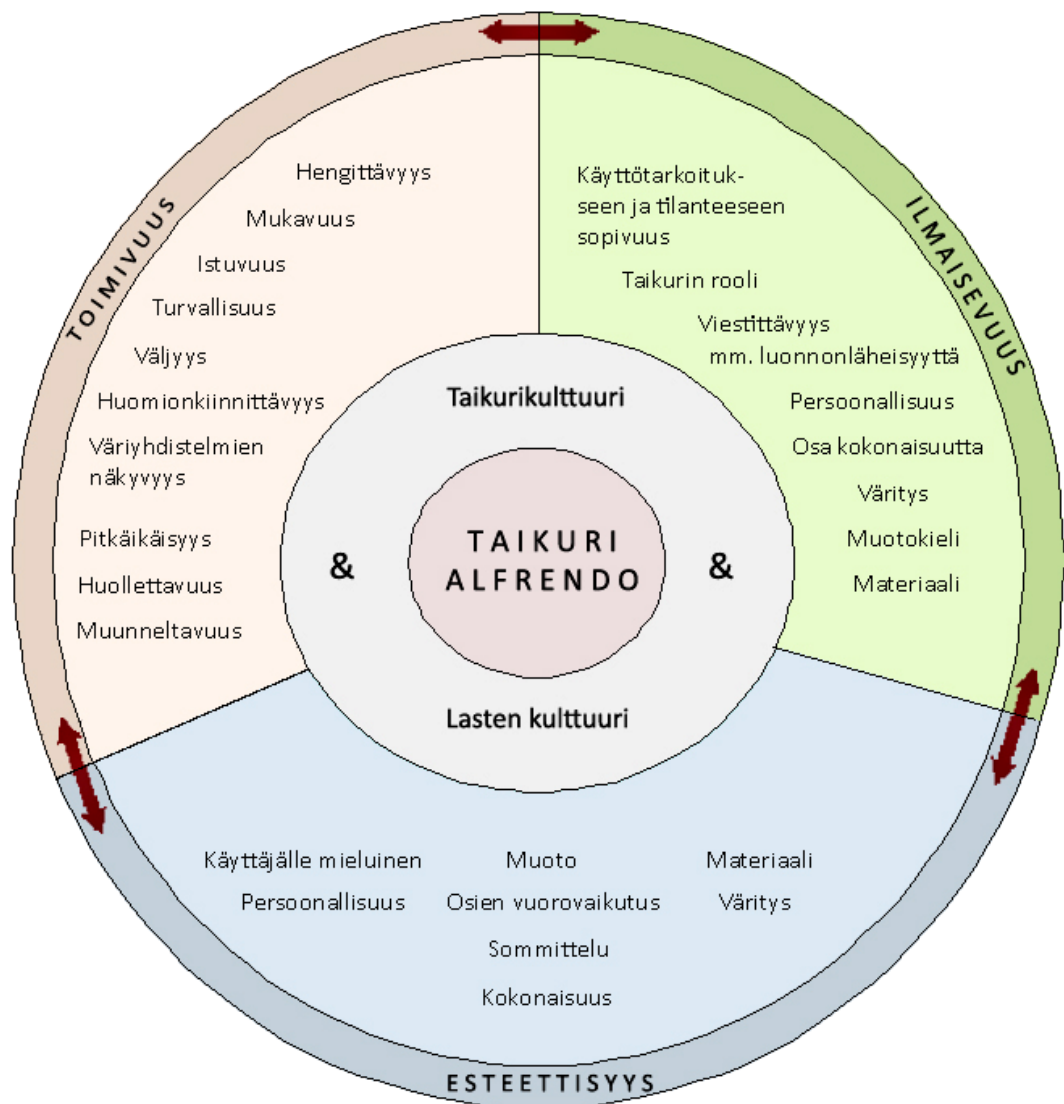
4 ALKUAJATUKSISTA PUVUIKSI

Opinnäytetyöni suunnittelun perustana toimi kaksi näytöskertaa Alfredo Anglerasta esityksestä sekä toimeksiantajaltani saatu tieto, niin haastattelujen, puheluiden kuin sähköpostinkin välityksellä. Näiden tietojen ja mielikuvien pohjalta lähdin suunnittelemaan asukokonaisuutta, joita täydentyivät suunnittelun edetessä keskinäisen ajatuksen-vaihdon seurauksena tulleet parannukset ja uudet ideat. Suunnittelun selkärankana käyttämäni FEA-malli auttoi selkeyttämään ja jäsentämään tarpeellisia tietoa ja vaati-

muksia mitä lapsille suunnattuun taikuriesitykseen tuleva puvustus vaatii toimiakseen onnistuneesti esityksessä.

4.1 Fea-malli sovellettuna taikuri Alfrendon puvustukseen

Ennen suunnittelun aloittamista kokosin FEA-mallin avulla saadun tiedon yhteen taikuri Alfrendon asukokonaisuutta koskevaksi suunnittelumalliksi (KUVIO 2). Siinä analyysistä saatu tieto on yhdistetty Alfredo Angleerasta esityksen pohjata tehtyihin omiin havaintoihin ja mielikuviin sekä toimeksiantajalta saatuun tietoon hahmosta ja vaatetuksesta. FEA-mallin sovelluksen tarkoituksena on saada suunnitteluprosessiin kuuluvat tarpeet havainnollisemmaksi. Näin puvustuksesta on mahdollista saada toimeksiantajani vaatimusten ja toiveiden mukainen.



KUVIO 2. FEA-mallin sovellus Taikuri Alfrendon pukusuunnitteluun

Sovelletun FEA-mallin keskiössä käyttäjänä on taikuri Alfrendo. Koska Alfrendo on toimeksiantajani luoma hahmo omiin esityksiinsä, on toimeksiantajallani vahva käsitys ja näkemys hahmosta ja sen voidaankin katsoa olevan rakennettu osin hänen omaakin persoonaa tukevaksi. Esityksen luonteen ja katsojakunnan ikärakenteesta johtuen Alfrendon vaatetus luodaan taikuri- ja lastenkulttuurin vaikutuksen pohjalta, joiden vaatimukset esitykselle myös peilautuvat puvustukseen.

Mallin uloimmalle kehälle sijoittuvat kolme eri kategoriaa, eli toimivuus, ilmaisevuus ja esteettisyys, vaikuttavat tässä projektissa tasavahvoilta toimijoilta, vaikkakin uskon, että joissain kohdissa joudun tekemään päätöksiä toisen kategorian hyväksi hiukan toisen kustannuksella.

4.2 Ideoista luonnoksiksi

Aloitin ideoinnin kirjoittamalla näytöksestä saamani mielikuvat ja ideat paperille, joita analysoimme sitten toimeksiantajani kanssa toisen näytöksen jälkeen. Samalla sain myös toimeksiantajan näkemykset puvustuksesta ja lavastuksesta. Keskusteluissa toimeksiantajani kanssa korostui jo alusta asti keskeisimmät vaatimuksen puvustukselle. Esiintymisasun oli tärkeätä tukea Alfrendon hahmoa ja auttaa näin toimeksiantajaani eläytymään hahmoonsa. Asun tuli viestittää myös haluttuja asioita Alfrendosta sekä tämän maailmasta, näistä merkittävimmiksi teemoiksi nousi luonnonläheisyyden korostaminen ja Angleera-saaren erikoinen luonto. Tarkoituksena oli aikaansaada yksityiskohtainen ja erikoinen asu, joka viestittäisi hahmonsa yksilöllisyyttä, sekä sen olisi oltava suunniteltu taikuria ajatellen, jolloin se toimisi yhteen taikuuden kanssa. Kokonaisuuden tulisi myös olla yhtenäinen lavastuksen kanssa, mutta toimia tarvittaessa myös itsenäisesti pelkkänä puvustuksena.

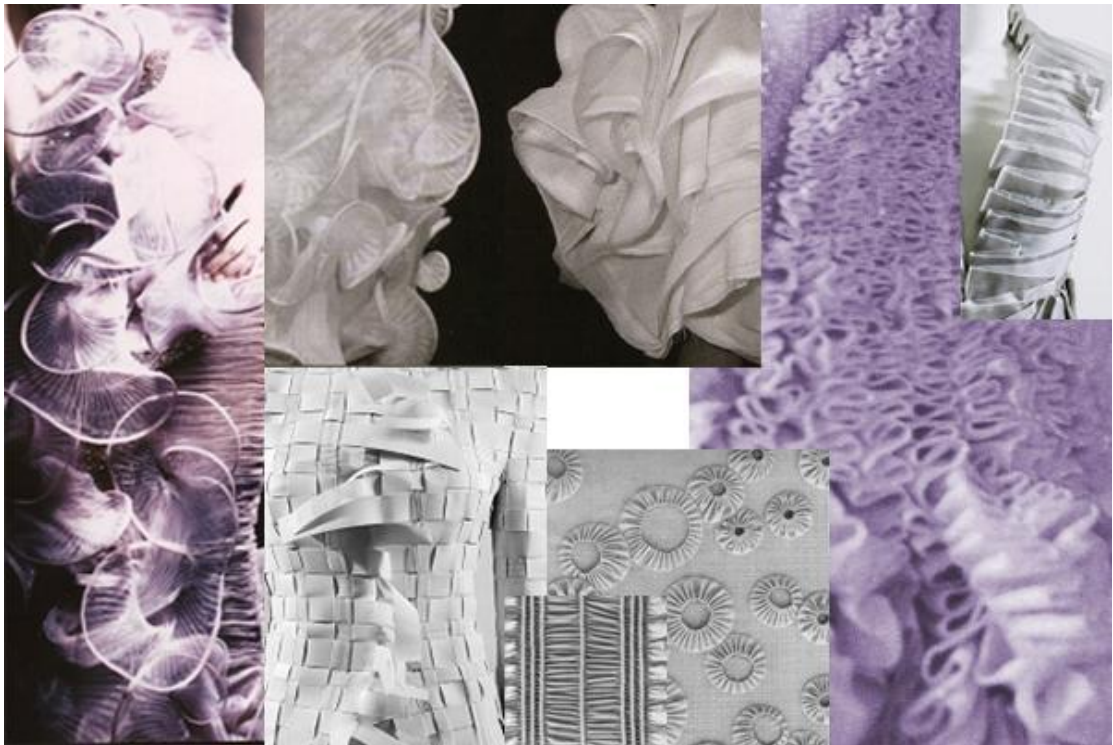
Tämän toimeksiantajani kanssa tehdyn alkuideoinnin pohjalta, työstin ideakuvakollaasin luonnosta keräämällä erilaisia kuvia kasveista (KUVA 14). Halusin näin kerätä ja jäsentää lähtökohtia ideointiin kasvien ja luonnon mukaan tuomisesta puvustukseen.



KUVA 14. Ideakuvakollaasi luonnosta

Kuvien kautta lähti ajatus tuottaa pukuihin luonnonläheisyys kankaan pinnalla, sillä kollaasia varten kerätyissä kasvien kuvissa minua kiinnosti niiden pinnan rakenne ja muotorikas kieli, mikä näkyi varsinkin lähikuvissa. Tältä pohjalta lähdin miettimään ja keräämään erilaisia tapoja toteuttaa kasveissa olevia pintoja yhtä kolmiulotteisena ja elävältä näyttävänä. Kasvien värimaailmassa kiinnosti myös se, että vaikka sieltä löytyy paljon kirkkaita värejä ja vastaväriyhdistelmiäkin, ovat luonnon väriyhdistelmät silti usein harmonisia ja miellyttäviä katsella.

Ensimmäinen ideakollaasi johtikin toiseen kollaasiin, sillä kasvikollaasin synnyttämien ideoiden pohjalta keräsin kankaan muokkausta ja vaatteiden pintastruktuuria käsittelevään kollaasiin (kuva 15). Tarkoituksena oli kiteyttää ideoita asukokonaisuuden pinnantyyöstämiseen sekä siihen, millaista pintaa vaatteista löytyy, miten pitkälle ja näyttäväksi niitä on muokattu. Vaatteiden yksityiskohdista otettujen kuvien lisäksi käytin kollaasissa kuin muutenkin ideoinnissa apuna Collette Wolffin kirjaa *The Art of Manipulating Fabric* (1996), jossa on kuvin ja ohjein esitelty erilaisia kankaan muokkaustapoja.



KUVA 15. Ideakollaasi muokatusta pinnasta

Valitsin kankaan manipuloimisen mahdollistaakseni kankaan tunnun ja ulkonäön muuttamisen, sillä manipulointi rakentaa, korostaa ja liioittelee kangasta luoden siihen uuden ja vaihtelevan pintamuodon mm. laskostamalla, poimuttamalla, pliseeraamalla tai tikkaamalla (Wolff 1996, vii). Hain kollaasiin tarkoituksella yksivärisiä kuvia, jotta pinnan itsensä aikaansaama kolmiulotteisuuden sekä valon ja varjon luoma pinnanmuoto näkyisi selkeämmin. Sen lisäksi, että kankaan manipuloinnilla pääsee kolmiulotteiseen ja vaihtelevaan pinnanmuotoon, jota luonnossa esiintyy, se toimii hyvin myös osana uniikkia puvustusta. Toisin kuin kaupan valmisvaatteissa, joissa harvemmin näkyy kolmiulotteisuutta korostavia materiaalinmuokkausta, näkee sitä paljon enemmän yksittäispuvuissa kuten haute couture -tyylisissä asuissa.

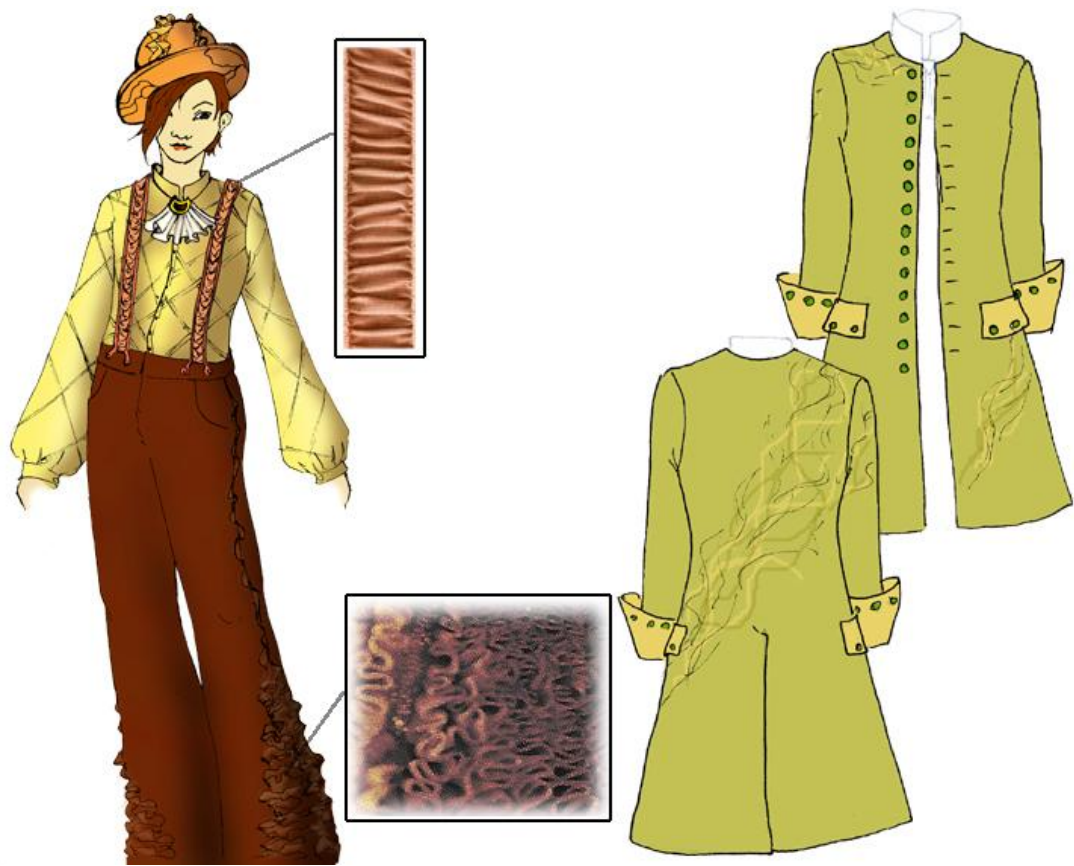
Ideakollaasien työstövaiheessa hahmottelin myös ensimmäisiä luonnoksia vaatetuksesta (kuva 16). Niiden tarkoituksena oli tuoda esille se ajatusvirta, millaisia mielikuvia ja ideoita olin saanut esityksestä ja toimeksiantajani kertomuksista. Näiden suunnitelmien tehtävänä oli saattaa ajatuksia paperille ja hakea muun muassa mielenkiintoisia vaatteiden perusmuotoja, joiden pohjalta voisin lähteä luonnostelevaan asukokonaisuutta. Sen tähden näissä luonnoksissa ei ole myöskään vielä mitenkään tarkemmin mietitty niihin kohdistuvia suunnittelun kriteereitä ja toimivuutta.



KUVA 16. Esimerkkejä alkuluonnoksista

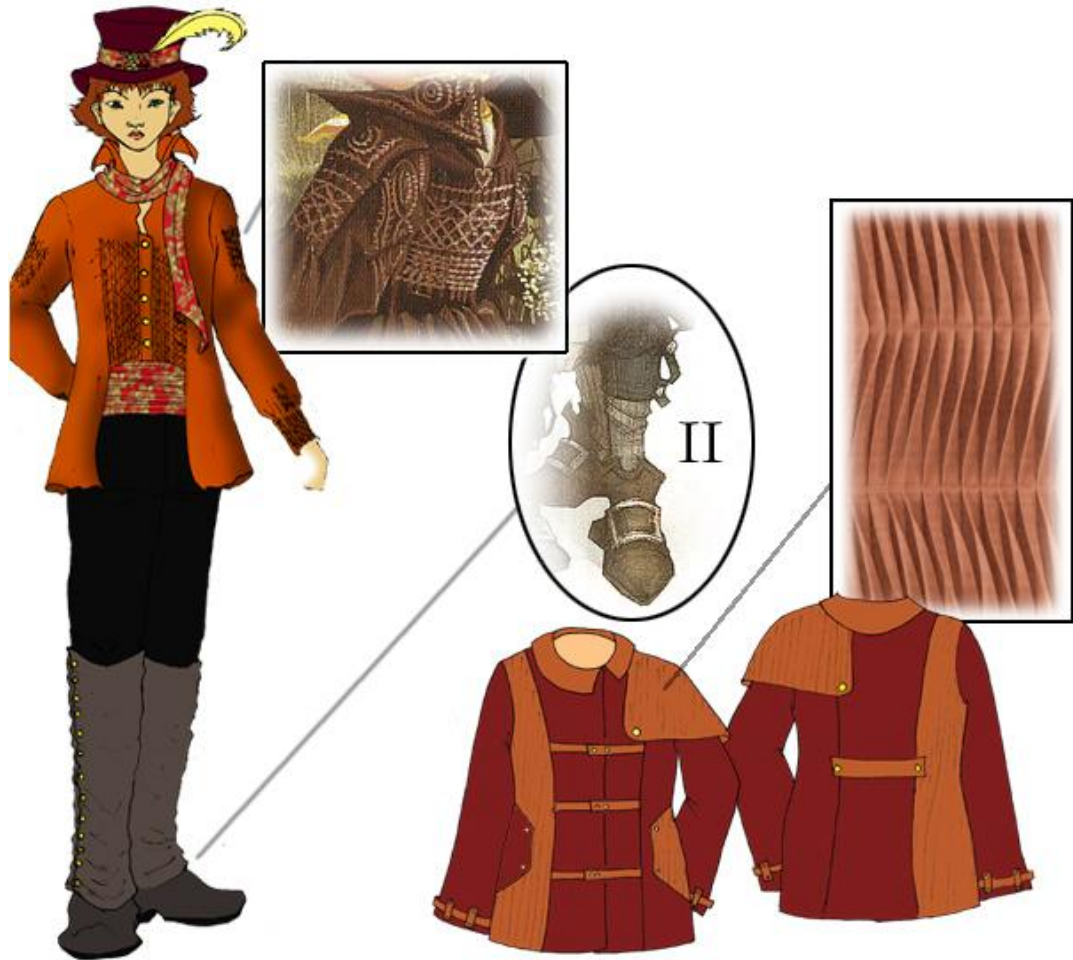
Suunnittelun edetessä työstin ideani kolmeksi erityyliseksi vaihtoehdoksi, joilla voisin esittää omat mielikuvani selkeästi toimeksiantajalle. Tarkoituksena oli saada kerättyä näin lisää toimeksiantajani näkökantoja puvustukseen, sillä tunsin suunnittelun etenevän omien mielikuvieni ja ideoideni varassa saamatta kuitenkaan suunnittelun edetessä ilmenneisiin kysymyksiini vastauksia toimeksiantajaltani. Kuvien tehtävä oli toimia kommunikoinnin pohjana ja omien ideoideni esittäjinä. Tarkoituksena ei ollut valita niiden pohjalta parhaiten onnistunutta suunnitelmaa, jonka työstämistä sitten jatkettaisiin, vaan pyrkimys oli saada aikaan keskustelua, jossa mallit analysoitaisiin, ja näin saataisiin onnistuneet ja epäonnistuneet ratkaisut esille.

Ensimmäinen suunnitteluluonnos (kuva 17) lähti niistä mielikuvista, jota luontoa kuvaavasta ideakollaasista olin saanut. Kokonaisuuden vaatteet ovat malliltaan suhteellisen yksinkertaisia, niiden erikoisuus ja huomion herättäjät keskittyivät pintastruktuurilla aikaansaatuun elävään pintaa. Samalla pitäydyin hyvin luonnonläheisissä ja vaaleissa väreissä.



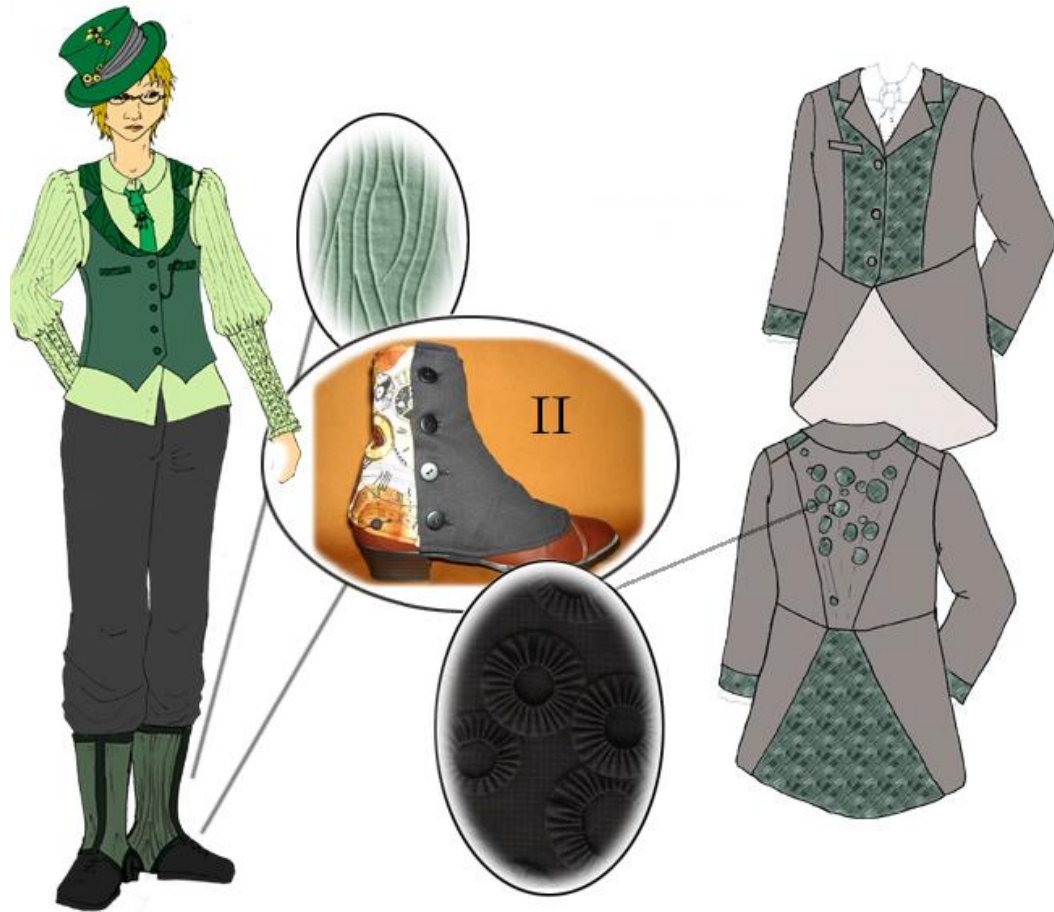
KUVA 17. Asukokonaisuuden suunnitteluluonnos 1

Toiseen suunnitteluluonnokseen (kuva 18) olin kerännyt ideoita molempien ideakuva-kollaasien pohjalta. En ollut täysin tyytyväinen luonnoksen asukokonaisuuteen, sillä se tuntui kokonaisuutena hieman hajanaiselta. Katsoin sen kuitenkin tarpeelliseksi osana kolmen kokonaisuutta, sillä värimaailmaltaan vaihtoehto oli muita huomattavasti pirtteämpi punaisine vaatteineen sekä siinä oli mielestäni käyttökelpoista materiaalia ja potentiaalia jatkosuunnittelua varten.



KUVA 18. Aukokonaisuuden suunnitteluluonnos 2

Viimeisessä suunnitteluluonnoksessa (kuva 19) laitoin peliin omat mielikuvani ja ideani, joita esityksestä ja taikurista minulle oli tullut mieleen. Ajattelin jo alkujaan, etteivät omat mielikuvani välttämättä yhdisty aivan täysin toimeksiantajani ideoihin, mutta halusin sen silti mukaan. Mielestäni siinä oli paljon käyttökelpoisia ideoita, joita voisi jatkojalostaa enemmän toimeksiantajani näkemysten suuntaan ja näin käyttää sitä hyväksi lopullisen asukokonaisuuden suunnittelussa.



KUVA 19. Asukokonaisuuden suunnitteluluonnos 3

Suunnitteluluonnoksiin lataamani odotukset onnistuivat ja sainkin niiden pohjalta onnistuneen vuoropuhelun ja mielipiteiden vaihdon toimeksiantajani kanssa. Samalla sain myös tarvittavia tietoja siitä, mitkä ratkaisuista toimivat ja mitkä eivät toimineet esityksessä olevien taikatemppujen kanssa.

Ensimmäinen kokonaisuus (kuva 17) oli toimeksiantajani mukaan onnistunein, varsinkin suunnitelman takki sai positiivista palautetta. Henkselit kiinnostivat myös osana pukeutumista. Värimaailma oli sinänsä onnistunut, mutta liian laimea lastenesitystä ajatellen. Toisen luonnoksen (kuva 18) räväkämpi värimaailma taas oli lähempänä toimeksiantajani omaa mielikuvaa esityksen värimaailmasta, mutta muuten asukokonaisuuden muotokielessä oli parantamisen varaa ensimmäiseen versioon verrattuna. Vaihtoehdon takki oli täysin poissa laskuista, mutta mm. puvun paidan koristeet, kuviollinen kaulahuivi sekä niiden tasapainona olleet tavalliset housut olivat yksityiskohtia joiden vieminen suunnittelussa eteenpäin olisi mahdollista. Kolmannen vaihtoehdon (kuva 19) kanssa kävi, kuten olin ajatellutkin. Väriskaalaltaan se oli liian tumma ja synkkä. Siinä olleet liivi, paita ja hattu kiinnostivat ideana silti ja takin ulkomuoto oli sinänsä toimiva, jos-

kaan se ei vetänyt vertoja ensimmäisen vaihtoehdon takille. Kävi myös ilmi etteivät pitkävartiset kengät tai damaskit, jotka kuuluivat vaihtoehtoon kolme, toimineet taikuriesityksessä, koska housun lahkeiden täytyi olla kengän päällä, ei sisässä.

Näiden luonnosten pohjalta sovittiin jatkosuunnitelmien työstäminen. Luonnoksista ensimmäinen oli sen verran toimiva ja vastasi toimeksiantajani näkemystä, että pystyin ottamaan sen pohjaksi jatkosuunnitteluun. Mallin takki ja paita pysyisivät suunnittelun edetessä samantyyllisinä, sillä ne koettiin onnistuneeksi ja toimivaksi osaksi. Housujen kuviointi vaikutti liian raskaalta, jolloin se ei mahdollisesti toimisi esityksessä. Samoin housujen ruskea väri ei miellyttänyt toimeksiantajani. Katsoin myös tarpeelliseksi, että suunnittelussa mukana jatkaisi myös kaksi erilaista asuvaihtoehtoa eli henkselit sekä liivi, sillä molemmat herättivät paljon mielenkiintoa toimeksiantajassani. Sen tähden toisen vaihtoehdon poissulkeminen ei mielestäni ollut tässä vaiheessa järkevää, vaikka näiden vaihtoehtojen yhtäaikainen käyttäminen ei ollut mahdollista. Myös laimeaksi havaittu värimaailma tulisi muuttaa suunnitelmien edetessä toimivammaksi.

Konkreettiset luonnokset ja niistä käyty keskustelu tuntuivat myös helpottavan toimeksiantajani omien mielipiteiden kertomista ja sen tuloksena sainkin häneltä lisää ideoita muutaman päivän päästä luonnosten läpikäymisestä. Tämä myös helpotti omaa suunnitteluani, sillä sain ensimmäistä kertaa konkreettisia halutusta vaatetuksesta ideoita, jotka eivät perustuneet omiin kuviini. Näin tunsin saavani mukaan toimeksiantajani näkökulman entistä paremmin, sillä ideat olivat sellaisia, joihin itse tuskin olisin päätenyt. Ideoista tärkein oli housujen punamustaraidallisuus, josta toimeksiantajani piti loppuun asti kiinni. Toinen ideoista oli pukujen historialliset vaikutteet, mikä oli myös helppo toteuttaa, sillä asut olivat itsessään jo historiallisia vaikutteita omaavia, mm. takin mallin juuret juontavat 1700-luvun englantilaisten ratsastustakkiin.

Seuraavat luonnokset kokosin edellisten luonnosten analysoinnin pohjalta. Tein kaksi luonnosta, sillä halusin näyttää selvemmin eron kokovihreän (kuva 20) ja punavihreän (kuva 21) vaihtoehdon välillä. Luonnoksista löytyi myös molemmat yläosan vaihtoehdot, sekä liivi että henkselit, tosin liivin väri oli vielä vain viitteellinen. Aikaisemmista luonnoksista poiketen muutin liivin mallia yksilöllisemmäksi kuin mitä edellinen perusmalli oli. Idean liivin mallin muutokseen sain suoraan suunnitteluluonnosten sakettittyyllisestä päällyspuvusta (kuva 19).



KUVA 20. Lopullinen luonnos: punainen väri vaihtoehto



KUVA 21. Lopullinen luonnos: vihreä väri vaihtoehto

Luonnoksista punainen vaihtoehto valikoitui lopulliseksi. Liivi osoittautui myös henkseleitä paremmaksi, sillä näin saatiin lisää taskuja kokonaisuuteen ja taikurilla on taskuille aina käyttöä. Toimeksiantajani myös piti liivin uutta erikoisempaa mallia parempana kuin aikaisempaa perusmiestenliiviä, joten sekin auttoi osaltaan asian ratkaisussa. Itse olin valintaan tyytyväinen, sillä mielestäni liivi toi enemmän väriä kokonaisuuteen, mikä oli tarpeellista, jottei housun musta väri painottuisi liian hallitsevaksi silloin, kun takkia ei käytetä. Luonnoksesta jatkometintään pääsivät liivin väri sekä hattu, mutta katsoin niiden lopullisten ratkaisujen olevan järkevintä päättää vasta valmistusvaiheessa, sillä silloin kokonaisuuden todelliset värit ja materiaalit ovat tiedossa, jolloin niiden pohjalta on helpompi edetä.

Mallin valmistumisen jälkeen viimeistelin vielä lavastuksen suunnitteluluonnokset. Lähetin puvustuksen alkuluonnoksien tapaan kolme erilaista esitystä taustakankaasta ja pöytäliinoista. Toteutin yhden suunnitelmista käyttäen esityksessä valmiina ollutta taustakangasta pohjana ja loput olivat kokonaan omaa käsialaani. Liitin luonnoksiin mukaan myös suunnitellun puvustuksen värien ja kokonaiskuvan hahmottamiseksi. Toimeksiantajani mielestä yksi lavastusluonnos (KUVA 22) oli toimiva jo melkein sellaiseen taustaksi esitykseen, joten se pääsi jatkosuunnitteluun. Samalla varmistui myös se, ettei olemassa olevaa taustakangasta käytetä.



KUVA 22. Aukokokonaisuus valitun lavastuksen kanssa

4.3 Luonnoksista puvuiksi

Aloitin aukokokonaisuuden valmistamisen suunnitelmien selkeydyttyä takin ja kauluspaidan materiaalien etsinnällä. Housut tulivat toimeksiantajaltani, sillä päädyimme käyttämään mustia suoria housuja, jotka muokkaisin esitysasun sopivaksi. Katsoin tärkeimmäksi oikeanlaisen takkikankaan löytämisen, sillä se määrittää paljon niiden kankaiden ominaisuuksia, joita ei vielä suunnittelun tässä vaiheessa ollut lyöty lukkoon. Sain toimeksiantajalta vapaat kädet kankaiden valitsemiseen, ja jo alusta asti oli selvää molemmille, että työssä käytettäisiin uusia kankaita. Alkuvaiheessa ostettujen materiaalien värien yhteen sointuvuus (kuva 23) ei ollut tässä vaiheessa vielä onnistunutta, liivin materiaalien puuttumisen takia. Ilman liiviin mukanaan tuomaa lisäväriä näyttivät housujen punaiset raidat vielä varsin yksinäisiltä ja huomiota herättäviltä. Liivikankaan hankinnan jätin tarkoituksella myöhäisemmäksi, koska halusin nähdä ensin muiden vaatteiden muodostaman kokonaisuuden työstettynä pidemmälle. Tällöin pystyisin tar-

kemmin määrittämään sen, millainen liivikangas kokoaisi kokonaisuuden värimaailman yhtenäiseksi.



KUVA 23. Materiaalien yhteensopivuus ja värimietintä

Kankaiden hankinnassa huomasin alusta asti tärkeäksi niiden fyysis-mekaanisten ominaisuuksien testaamisen eli kankaan silitys- ja pesunkestävyyden varmistamisen pienemmällä mallitilkulla ennen koko kankaan ostamista. Toimivuuden varmistamisen kannalta tämä oli äärimäisen tärkeää, sillä joidenkin kankaiden hoito-ohjeet osoittautuivat yllättävän puutteellisiksi. Muun muassa ensimmäinen vaihtoehto takkikankaaksi kutistui huomattavasti vielä kolmannessakin pesussa, minkä takia sen käyttö ei ollut mahdollista. Varsinkin kauluspaidan pesuominaisuudet olivat tärkeitä, sillä lähimpänä ihoa ja kainaloita paita kerää hikeä esityksessä eniten. Suosittelin myös ohuen t-paidan käyttöä kauluspaidan kulumisen minimoimiseksi, sillä vaikka paita onkin pestävä, kuluttaa jokainen pesu sitä ja aluspaidan käyttö vähentää pesemisen tarvetta.

Takkikangasta etsiessäni kiinnitin huomiota kangaskaupan verhojen esittelyseinällä riippuneeseen kankaaseen. Etsittyäni saman kankaan pakalta rullana huomasin sen olevan yksi niistä kankaista joita olin jo aikaisemmin katsonut kovinkaan paljon kiinnostumatta. Vasta riippuessaan isompana pintana kangas pääsi kunnolla oikeuksiinsa, kun kauppaan tuleva luonnonvalo sai kankaan värin elämään. Tätä samaa efektiä hain takil-takin, sillä se toisi lavalla ollessaan takkiin elävyyttä. Kangas toimi tarkoituksiini hyvin myös kaksipuoleisuutensa takia. Kankaan siististä violetista nurjasta puolesta sain ha-

luamani lisävärin takkiin ja sen pintakuviointiin. Kaksipuolisuus auttoi myös värien sopuinnostusta, sillä värit olivat jo valmiiksi murrettuja toisillaan, koska kankaan toinen puoli kuului toisellekin puolelle.

4.3.1 Paita

Kauluspaidassa katsoin kokonaisuuden kannalta tärkeimmäksi paidan tyylin toimimisen muun kokonaisuuden kanssa sekä materiaalin neutraalisuuden. Kankaaksi valikoitui yksivärinen luonnonvalkoinen ohut pienellä pystyraidoituksella kuvioitu puuvillakangas (kuva 24). Halusin vaalean kankaan, jotta se sointuisi vaivattomasti muiden kankaiden kanssa, ja luonnonvalkoinen kangas ei itsessään aseta rajoituksia.

Vaikka kangas itsessään oli hennosti pystyraidoitettu, lisäsin siihen vielä omantyylistä kuviointia. Päädyin itse ompelemaan koristekuvioinnin samaan tyyliin, jota olin jo luonnoksissa suunnitellut (kuva 24). Kuvioinnissa käytin kahta eri koristekuvioinnin tiheyttä, sillä paidan pienemmät osat kuten kaulus ja taskut tarvitsivat tiiviimmän kuvioinnin, kun taas samanlainen kuviointi muiden palojen osalta olisi tehnyt kankaan liian täyteen ahdetuksi. Kuvioinnin tiivistäminen kaulukseen ja taskuihin toi myös pienen korostuksen niihin, mikä mielestäni toimi paidassa hyvin.



KUVA 24. Paidan pintakuviointi

Hihoihin halutun muodon eli ylhäältä kapean ja istuvan, alaspäin pussille levenevän muodon toimiminen näytöksessä mietitytti, sillä taikurin asussa hihojen muoto ei saa luoda mielikuvaa hyvistä piilopaikoista, minkä alaspäin levenevä hiha voi aiheuttaa. Emme kuitenkaan halunneet toimeksiantajani kanssa muuttaa hihan mallia, sillä mielestämme se kuului erottamattomasti muuhun kokonaisuuteen. Lopulta laskeutuva ja nättisti rullalle kääriytyvä kangasvalinta ratkaisi tilanteen, sillä jo aikaisemmassa puvustuksessa oli toimeksiantaja esityksen aikana käärinyt hihat, ja uudenkin paidan kanssa tämä onnistui helposti.

Paidan sovitusvaiheessa totesimme suunnittelukuvissa olevien hihoihin rullattuna laitettavien tamppien olevan turhia, sillä hihat pysyivät hyvin liikkuessa ylöskääritynä ilman niitäkin. Lisäksi esityksen aikana niiden näpertäminen kiinni olisi voinut tuottaa sähläämistä.

4.3.2 Housut

Koska toimeksiantajani halusi housuiksi mustat housut punaisin kuvioin, sovimme, että toimeksiantaja hankkii housut, jotka muokkaan asukokonaisuuteen sopiviksi. Katsoin tämän järjestelyn järkevimmäksi vaihtoehdoksi, sillä muokkaukseen riittivät ihan tavalliset mustat suorat housut. Tämä myös helpotti työtäni, koska minulla ei ole lainkaan aiempaa kokemusta miesten housujen kaavoittamisesta ja valmistuksesta. Housut olivat myös kauluspaidan lisäksi asukokonaisuuden kuluvin osa, joten valmiisiin housuihin päätyminen mahdollisti niiden vaihtamisen uuteen kokonaisvaikutelman kovinkaan karsimättä, vaikkakin raidat silloin menetettäisiin. Tämä lisää myös asukokonaisuuden pitkäikäisyyttä, kun käytössä kuluneen vaateen vaihtaminen uuteen onnistuu ongelmattomasti. Punaisten raitojen lisäksi tein housuihin myös lahkeiden lyhennyksen haluttuun pituuteen sekä taikuuden kannalta tärkeitä yksityiskohtia. Housujen muokkaus ei vaikuttanut niissä olleisiin pesusuosituksiin, mutta silytyksessä raidat edellyttävät silytystä niiden suuntaisesti.

Toteutin housujen raidat erilevyisin punaisin satiininauhoin. Testasin erilevyisten nauhojen ryhmittämistä ennen oikean mallin löytymistä. Testauksen avulla huomasin, että etukappaleen raitakuvio tulee helposti liian raskaaksi, mikäli sen toteuttaa samanlaisena kuin takaosan, tai sitten takakappaleen puolella raitojen osuus jäi liian pieneksi. Tästä

johtuen käytin toiseksi leveintä satiininauhaa vain takakappaleen puolella, mikä riitti tasapainottamaan raitakuviointin. Halusin pitää raidoituksen myös sen verran pienenä, ettei se massiivisuudellaan vedä liaksi huomiota puoleensa. Alkujaan teinkin raidoituksen vain neljällä raidalla, mutta totesimme toimeksiantajan kanssa sovituksessa sen tuovan liikaa mieleen Adidaksen käyttämän kolmiraidoituksen. Kasvatettuani raitojen määrän kuuteen ei kyseistä miellelyhtymää enää syntynyt, mutta kapeat lisäraidat eivät myöskään kasvattaneet kuviota liian massiiviseksi (kuva 25).



KUVA 25. Housun raidoitus 4 ja 6 raidalla

4.3.3 Takki

Suunnittelin asukokonaisuuden takin tarkoituksellisesti suurimmaksi huomionkiinnittäjäksi (kuva 26). Sen pintakuviointin oli tarkoitus olla muihin asukokonaisuuden yksityiskohtiin verrattuna näkyvintä ja suurieleisintä. Näin halusin mukaan kolmiulotteista pintaa, sellaista, joka näkyisi takimmaisille katsojille asti, mutta toimisi myös läheltä katsottuna. Tähän tarkoitukseen takki oli sopivin, sillä takin alle jäädessään pintakuviointi olisi sekä rypistynyt että mahdollisesti aiheuttanut oudon näköisiä kohoumia päällysvaatteissa. Kuviointi pääsi myös takissa paremmin oikeuksiinsa, sillä pitkä takki mahdollisti sen toteuttamisen isona pintana.



KUVA 26. Takin pintakuviointi

Takin kolmiulotteisen pintakuviointin lisäksi kankaan violetti puoli tulee näkyviin myös taskuissa (kuva 27), jossa se toimii sekä koristeena että liittää pintakuviointin kaksipuolisen värityksen tiiviimmin osaksi takin kokonaisuutta. Sen lisäksi valitsin takkiin yksivärisen tummanvioletin vuorin, joka oli mahdollisimman lähellä takin violettia sävyä. Vuorikankaan tärkein ominaisuus oli se, etteivät siihen ommeltu erilaiset taskut ja muut tekniset ratkaisut tule näkymään vuorin pinnasta katsojille asti. Sen tulee kestää kovempaakin käyttöä, sillä varsinkin vuorin taskut tulevat kovaan käyttöön esityksissä. Valitsinkin kankaan materiaaliksi normaalia vuorikangasta paksumman viskoosivuorin, joka täytti nämä tarvittavat ominaisuudet.



KUVA 27. Takin tasku

Takin toimivuus esityksen liikekielessä varmisteltiin niin kaavoituksessa kuin sovitusten yhteydessä. Takissa toimivuuden asettamat vaatimukset oli huomioitu kaavoituksessa käsien tarvittavien liikeratojen lisäväljyyksinä sekä takin takana olevalla halkiolla. Halkion tarkoitus oli antaa polvipituisessa takissa jaloille riittävästi liikkumatilaa vaikka se napitettaisiin kokonaan kiinni. Näitä seikkoja testattiin myös jokaisen sovituksen yhteydessä, jotta nähtäisiin ne toiminnassa sekä varmistettiin niiden onnistuminen. Takkia ei myöskään käytetä koko esityksen ajan, jolloin vaativimpien liikkeiden kuten kuperkeikkojen tekemisen aikana sitä ei tarvitse käyttää. Tällöin takki ei myöskään kulu niin paljon, jolloin sen käyttöikäkin on pidempi.

4.3.4 Liivi

Liivin kohdalla tärkeintä oli oikeanlaisen kankaan löytäminen, sillä sen piti toimia housujen punaisen värin tasapainottavana tekijänä. Lisäksi liivin tulisi toimia niin takin kanssa kuin yksinäänkin pelkästään housut ja kauluspaitapaita seuranaan, koska toimeksiantajani heittää takin pois kesken esityksen. Toimiakseen vaatetuksen tasapainottavana ja tasavertaisena elementtinä housujen kanssa, katsoin liivin tarvitsevan kirkkaan punaista kuitenkin siten, ettei se hyppäisi ensimmäisenä katsojan silmille. Liivikankaan tulisi myös toimia esteettisesti yhteen takkikankaan kanssa. Liivin tarkoitus oli myös lisätä kokonaisuuteen väriä, jottei väriyhdistelmä jäisi liian laimeaksi.

Kangaskaupasta löytyikin juuri tarkoitukseen sopiva kaksipuoleinen kangas, jossa oikealla puolella oli punaisella pohjalla punaruskeita kuvioita ja nurjalla värit olivat toisinpäin eli punaruskealla pohjalla oli punaiset kuviot (kuva 28).



KUVA 28. Materiaalien yhteensopivuus

Kaksipuoleinen kangas mahdollisti kaksi eri väri vaihtoehtoa liiville. Näistä punaisen pohjavärin puoli osoittautui erittäin hallitsevaksi, jolloin sen käyttö kauluksessa, taskunsaissa ja takatampissa osoittautui riittäväksi (kuva 29). Tummempi puoli taas toimi hyvin liivin peruskankaana sillä punaiset kuviot toivat siihen tarvittavan punaisen lisän piristäen sitä. Vuori liivissä on musta, sillä vaikkei liiviä pidetäkään esityksessä auki katsoin parhaaksi tehdä siitä mahdollisimman neutraalin ja huomiota herättämättömän, joten valitsin siihen housujen värin.



KUVA 29. Liivin väritys

Vaikka liivikankaan kirkas punainen sävy oli vastaväri takin vihreän kanssa, mielestäni yhdistelmästä ei kuitenkaan tullut liian silmiinpistävää (kuva 30). Tähän vaikutti paljon liivikankaan tummemman puolen käyttäminen päävärinä, jolloin kirkkaampi punainen puoli jäi vain huomionkiinnittimeksi valittuihin kohtiin. Myös molempien kankaiden kaksipuoleisuus vaikutti asiaan, sillä se osaltaan mursi hieman väriä toisella puolella olevaan väriin päin. Tämä efekti oli havaittavissa varsinkin vihreässä takkikankaassa, jonka violetti taustapuoli pehmensi vastavärivaikutelmaa. Kolmantena seikkana värien toimivuuteen oli neutraali luonnonvalkoinen kauluspaita, joka toimii myös tasapainottavana tekijänä värien suhteen.



KUVA 30. Paidan, liivin ja takin värien yhteensopivuus

4.3.5 Asusteet

Viimeisenä asukokonaisuuteen valmistui hattu. Sen muoto eli suunnitelmissa pitkään, sillä mukana oli kaksi melkein yhtä vahvaa muotoa, silinteri ja knalli. Molemmat ovat historiallisia hattuja, joista silinteri on perinteisesti mielletty taikurin hatuksi, joten se olisi sekä tavallinen että tyylikäs ratkaisu. Lopulta käytännöllisyys kuitenkin ratkaisi mietinnän knallin hyväksi, sillä toimeksiantajani laittaa esityksessä kulhon päähänsä ja tämä onnistuu paremmin knallin kuin silinterin kanssa (kuva 35 s. 65). Knallin (kuva 31) väriksi tuli perinteinen musta. Se on sama kuin housujen pohjaväri, ja hattu liittyy näin mustan toiseenkin osaan puvustusta. Liitin hatun myös osaksi muuta vaateetusta koristelemalla sen liivikankaasta valmistetulla koristenauhalla ja pienellä rusetilla sekä takin pintakuvioinnilla.



KUVA 31. Hattu

Hatun lisäksi asusteina kokonaisuudessa olivat toimeksiantajani itsensä valitsemat kannalliset kävelykengät, joissa hänellä oli punaiset nauhat. Ne olivat vanhasta asukokonaisuudesta ainoa asia, joka säilyi, sillä ne oli esitysten aikana huomattu toimiviksi ja mukaviksi. Ne kävivät väreiltänsä myös osaksi uutta asukokonaisuutta.

5 ARVIOINTI

Opinnäytetyöni tavoitteena oli toimivan sekä esitystä ja hahmoa tukevan puvustuksen valmistaminen toimeksiantajalleni. Oman arvioinnin perustin työn aikana saamiini huomioihin, toimeksiantajani haastatteluun sekä esityksen havainnointiin. Oman arvioinnin lisäksi mukana on toimeksiantajani arviointi puvustuksen ja lavastuksen onnistumisesta ja toimivuudesta esityksissä. Viimeisessä osassa peilaan puvustuksen toimivuutta myös suunnittelun pohjaksi valitun FEA-mallin kautta.

5.1 Taikuri lavalla

Puvustuksen ja lavastuksen valmistumisen jälkeen kävin katsomassa toimeksiantajani esityksen Orimattilan seurakuntatalolla. Samalla pääsin arvioimaan ensimmäistä kertaa niiden toimivuutta esityksen yhteydessä. Esityksen pitopaikkana oli seurakuntatalon suuri sali, jonka valaistus oli sekä luonnon- että keinovaloa. Esityksen yleisö koostui seurakunnan järjestämään tapahtumaan kutsutuista kymmenenvuotiaista nuorista sekä ryhmän ohjaajista.

Puvustus

Puvustus kokonaisuudessaan ylsi sille asettamiini tavoitteisiin. Koko asukokonaisuus antoi mielenkiintoisen ja värikkään vaikutelman toimeksiantajani hahmosta (kuva 32), joka vastasi mielikuviani ja tietojani, jotka olin taikuri Alfrendosta saanut. Asukokonaisuudessa käytetyt värit sointuivat yhteen saaden koko kokonaisuuden näyttämään harmoniselta. Erityisen tyytyväinen olen takin pintastruktuuriin, joka sekä muistutti idea-lähdettään eli luontoa että toi takkiin sen tarvitseman pintakuvioinnin ja elävyyden. Se sai takin myös vaikuttamaan erikoiselta, uniikilta ja tärkeältä osalta asukokonaisuutta, jota ilman asukokonaisuus sekä eteenkin takki olisivat olleet huomattavasti valjampia.



KUVA 32. Asukokonaisuus takin kanssa

Myös vaatteiden erilliset rakenneratkaisut osoittautuivat toimivan käyttötilanteessa, sillä mm. takin vuorin taskut sulautuivat saumattomasti muuhun vuoriin, eivätkä taskuissa olleet tavarat näkyneet kohoumina ainakaan katsojille asti. Tämä tuli esille myös toimeksiantajan taholta, sillä hän oli tyytyväinen, siihen miten puvun rakenteelliset ratkaisut tukivat hänen taikojaan. Myös liikkuminen onnistui vaivattoman näköisesti asun kanssa, vaikkakin esityksessä suureleisemmät liikkeet oli jätetty takin riisumisen jälkeen tehtäviksi. Huomionkiinnittimien osalta uusi asukokonaisuus oli edellistä toimi-

vampi, sillä asun ja lavastuksen huomiota kiinnittävät yksityiskohdat oli mietitty jo suunnittelun aikana, joten katse kiinnittyi nyt tarvittaviin ja haluttuihin asioihin. Toisin oli ollut aikaisemmassa puvustuksessa ja lavastuksessa, joissa vaatetuksen punaisten huomionkiinnittimien lisäksi osansa mielenkiinnosta saivat myös punaiset ständejä pysytyssä pitävät säkit.

Asukokonaisuus toimi onnistuneesti ilman takkiakin (kuva 33), sillä esityksessä takin heittämisen jälkeen asukokonaisuuteen ei syntynyt vaikutelmaa, että jotain tärkeää jäi asukokonaisuudesta uupumaan. Takin hallitsevuuden tähden näin olisi voinut tapahtua. Tässä mielessä punainen ratkaisu asukokonaisuuteen oli parempi vaihtoehto kuin mukana suunnittelussa ollut vihreä. Punainen liivi ja punaraitaiset housut toivat siihen juuri sen dominanssin, etteivät ne jääneet takin varjoon. Oman osansa vaikutelman yhteen sovittamiseen teki liivi, sillä se saa muuten huomiota herättävät punaisenmustat housut toimimaan muiden rinnalla tasavertaisen osana kokonaisuutta.



KUVA 33. Asukokonaisuus ilman takkia

Takin heittäminen kesken esityksen oli toimiva ratkaisu, sillä näin myös muu vaatetus pääsi esiin. Sen riisuminen esityksen aikana on myös huomioitu lavastuksessa, sillä tak-

ki on mahdollista saada roikkumaan toisen puun oksaan, jolla pyritään vähentämään myös takin rypistymistä. Tätä en valitettavasti vain päässyt näkemään esityksessä, sillä taustakankaan erikoisratkaisujen liittäminen osaksi esitystä oli toimeksiantajaltani vielä kesken, mihin myös puun oksa kuului.

Puvun toimivuus ilman lavastusta

Katsoin onnistuneeni tavoitteessani luoda puvustus omaksi itsenäiseksi kokonaisuudeksi. Tähän lopputulokseen auttoi pääsemään se, että asukokonaisuudesta tuli yhtenäinen, jolloin se toimii esityksessä myös omillaan ilman lavastusta. Tätä edistivät muun muassa asun yhteensopiva ja kirkas värimaailma, joka toimi kohderyhmän kanssa onnistuneesti. Puvustus myös viestittää itsessään haluttuja ominaisuuksia; hahmon luonnetta, luonnonläheisyyttä sekä se tuo mieleen taikurin asukokonaisuuden. Esityksen kannalta tämä oli tärkeää, sillä pienimuotoisemmissa esityksissä tai nopealla aikataululla ison taustakankaan käyttö ei ole aina mahdollista.

Lavastus

Esityksessä näin myös ensimmäistä kertaa lavastuksen koottuna sellaiseen tilaan, johon se oli suunniteltukin, sillä kokonsa puolesta sen ripustaminen ei ollut onnistunut valmistiloissa; taustakankaan korkeus oli normaalia huonekorkeutta selvästi korkeampi ja pituutta sillä oli kuusi metriä. Minulla ei myöskään ollut taustakankaan pystyssä pitäviä ständejä, sillä toimeksiantajallani oli esityksiä olemassa olevan lavastuksen kanssa koko työni valmistusajan. Tällaisessa isossa tilassa, johon lavastus oli suunniteltukin, se näytti oikeinkokoiselta ja oikein mitoiteltulta (kuva 34), vaikka se vaikutti tekovaiheessa pienemmässä tilassa hyvin valtavalta. Lavastus näytti hyvin yhtenäiseltä sekä haluttu luontoaihe välittyi selkeästi. Itse olin tyytyväinen siihen että, kookkaat puut ja kasvit vaikuttivat olevan onnistuneesti mittakaavassa esiintyjän kanssa, sillä pelkäsin niiden vaikut-tavan haluttua kokoa pienemmiltä isoon saliin pystytettynä. Ainoastaan taustakankaan keskiosan lehtien määrää olisin voinut hieman uudelleen järjestellä. Tosin pöytien määrä ja paikat muuttuvat esityksestä toiseen, jolloin myös vaikutelma muuttuu.



KUVA 34. Lavastus

Puvustuksen toimivuus lavastuksen kanssa

Asukokonaisuus erottui riittävästi taustasta, sillä lavastuksen pääväri sininen toi hahmon hyvin esiin. Takin vihreä väri ja luonnosta ideansa ammentanut pintakuviointi liitti sen osaksi lavastusta (kuva 35). Molemmissa on käytetty materiaalinmuokkauksia, vaikkakin takissa se on näkyvämpi ja lähempänä katsojia, kun taas taustassa se on hienovaraisempaa, minkä tarkoituksena on luoda elävyyttä kasveihin. Ilman takkia hahmo on erottuvampi taustakankaasta, sillä asusteiden punainen on taustan luonnollista värimaailmaa vasten kontrastiltaan kirkkaampi, joskin samansävyistä punaista löytyy myös taustakankaan ja pöytäliinojen kukkasista (kuva 36).



KUVA 35. Aasukonaisuus lavastuksen kanssa



KUVA 36. Aasukonaisuus ilman takkia lavastuksen kanssa

5.2 Palaute toimeksiantajalta

Toimeksiantajaltani saama palaute puvustuksesta ja lavastuksesta oli positiivista. Pyysin työstäni kirjallisen palautteen (LIITE 1), jonka saatuani keskustelimme myös pitkään puvustuksesta ja lavastuksesta Orimattilan seurakuntatalolla olleen esityksen jälkeen. Samalla kävimme kirjallisesta palautteesta ilmenneitä asioita läpi. Keskustelujen pohjalta sainkin enemmän mielipiteitä ja tietoa puvustuksen ja lavastuksen toimivuudesta kuin kirjallisessa palautteessa oli ollut.

Toimeksiantajani koki puvustuksen tukevan hänen hahmoaan. Myös siihen liitetyt erikoisratkaisut ja rakenteet taikuutta varten toimivat käytössä. Asu ei rajoittanut liikkuvuutta ja toimi hyvin sekä yksinään ilman taustakangasta pienemmissä näytöksissä että taustakankaan kanssa. Toimeksiantaja oli myös saanut paljon ihastuneita kommentteja katsojilta niin puvustuksesta kuin lavastuksestakin. Toimeksiantajani mukaan varsinkin suurikokoinen taustakangas oli herättänyt niin ihastusta kuin ihmetystäkin aikuisissa katsojissa. Muun muassa alakoulun esityksen jälkeen oli tekstiilityön opettaja tullut ihmettelemään, miten se on oikein voitu ommella. Taustakankaan luontoaihe ja sen värikkyyks myös huomattiin pienimpien katsojien joukossa.

Kirjallisesta palautteesta sain selville pienen välillemme syntyneen kommunikaatioharhan puvustuksen huollosta. Koska toimeksiantajani kiireellisten aikataulujen takia enakkoon sovittua tapaamista puvustuksen ja lavastuksen luovutuksen yhteydessä emme pystyneet järjestämään, matkasivat tavarat kirjallisine hoito-ohjeineen kolmannen osapuolen kautta toimeksiantajalleni. Tämä oli aiheuttanut pientä sekaannusta vaatteiden hoito-ohjeissa, sillä vaikka olinkin tarkistuttanut kirjallisten hoito-ohjeiden toimivuuden kolmannella osapuolella, oli ne silti tulkittu vaativammiksi kuin mitä käytännössä olin tarkoittanut. Väärinymmärrys oli syntynyt housujen ja paidan kohdalla, sillä todellisuudessa kauluspaita ja housut olivat konepesun kestäviä. Muutoksia housujen omiin hoito-ohjeisiin oli tapahtunut vain silityksessä, sillä raidat oli helpointa silittää niiden suuntaisesti, minkä myös mainitsin hoito-ohjeissa. Vain takille en suositellut vesipesua.

5.3 Fea-mallin toimivuus suunnittelussa

Suunnittelumalliksi valitsemani FEA-malli osoittautui tällaiseen projektiin juuri oikeaksi valinnaksi. Sain siitä paljon apua ja kunnon selkärangan suunnitteluprosessilleni, ja uskon sen olleen osallaan auttamassa kokonaisuuden onnistumista. Käyttäjän tarpeiden hahmottaminen oli mielestäni Fea-mallin tärkeintä antia suunnittelutyöhöni, ja se toimi hyvin taikurinvaatetuksen suunnitteluprosessin tukipilarina, varsinkin kun lähtiessäni toteuttamaan työtä, tietoni tästä alueesta olivat vielä varsin suppeat. FEA-mallin kulttuuriosion mukana sain paljon tietoa ja ideoita siitä, mitä olin tekemässä, mikä sai minut myös kiinnostumaan aiheesta syvemmin ja samalla tieto- ja ideointipohjani kasvoi suunnittelua varten.

Toimivuus

Toimivuudessa ilmenneiden tarpeiden huomioonottaminen vaikutti eteenkin vaatteiden mallin sekä kankaan valintaan. Asukokonaisuudessa oli tärkeää, ettei se rajoita esitykseen tarvittavia liikeratoja. Tähän varauduttiin muun muassa sovituksen yhteydessä tehdyillä liikedemonstraatiolla. Esityksessä tekemäni havainnoinnin ja toimeksiantajan palautteen avulla havaitsin, että asukokonaisuus toimi esitystilanteessa odotetusti eikä se rajoittanut *liikkuvuutta*. *Käyttömukavuuden* osalta asukokonaisuus on toimeksiantajani mukaan takin kanssa hieman kuuma, mutta sen tekeminen toisin olisi vaikuttanut rakenteisiin ja näin heikentänyt ulkonäköä ja istuvuutta. Ilman takkia tätä ongelmaa taas ei hänen mukaansa enää ole, sillä ilman takkia asukokonaisuus on *hengittävämpi* sekä ja puuvillainen kauluspaita ei myöskään hiosta paljoa.

Havaintojeni perusteella asukokonaisuus myös *istuu hyvin*. Istuvuuden kannalta myös sen *väljyysvarat ovat sopivat*, sillä vaikka asu onkin hyvin istuva, eivät taskuissa olevat tavarat näy katsojille asti. Tämä myös vaikuttaa asun *turvallisuuteen*, sillä asun istuessa ja väljyyden ollessa sopiva myös sen kiinnijäämisen mahdollisuus pienenee. Myös turhia ulokkeita muualla kuin takin selkäosassa on asukokonaisuudessa vältetty.

Asun *huomionkiinnittimet mietittiin* myös sen suunnitteluvaiheessa. Tarkoitus oli, ettei mikään yksityiskohta kiinnitä katsojien huomiota, ellei sillä juuri sitä haeta. Tämä toimii myös esityksen aikana, sillä esityksen aikana huomio kiinnittyi takissa varsinkin sen kolmiulotteiseen pintaan sekä ilman takkia liivi ja housut jakoivat huomion puoliksi niin

kuin oli tarkoitettu. Valitut *väriyhdistelmät toimivat* myös lavastuksen ja kanssa, sillä taustakankaan sininen väri toi hyvin esiin puvustuksen niin vihreällä takilla kuin ilman-kin.

Puvustuksen *pitkäikäisyys* huomioitiin muun muassa sen *huollettavuudella* ja *muokattavuudella*. Puvustukseen valitut materiaalit ovat pestäviä ja silityksen kestäviä, paitsi takki, joka sai erityisaseman kuviointinsa tähden. Asukokonaisuus on myös helposti muokattavissa, muun muassa sen kuluviimmat osat eli housut ja kauluspaita ovat mahdollista vaihtaa uusiin. Vaikka housujen raidoitus ja paidan erikoishihat menetetään, toimivat silti kaupasta ostetut osat muun vaatetuksen kanssa. *Pitkäikäisyyteen* ja *käytännöllisyyden monipuolistamiseen* tähtää myös puvustuksen suunnittelu toimimaan sekä itsenäisesti sellaisenaan kuin yhdessä lavastuksen kanssa. Tämä mahdollistaa asukokonaisuuden käyttämisen myös toisen tyyllisissäkin esityksissä kuin mitä Taikuri Alfrendo Angleerasta on.

Ilmaisevuus

Ilmaisevuudessa tärkein asia oli saada asukokonaisuus tukemaan toimeksiantajan taikurihahmoa sekä vastaamaan hänen mielikuviaan hahmon pukeutumisesta. Alfrendon asukokonaisuus onnistui tavoittaessa, sillä toimeksiantajani tunsivat asukokonaisuudesta *tukevan* hahmoaan. Vaikka takki onkin erityinen ja uniikki ratkaisu Alfrendon asukokonaisuudessa, ovat sen muut osat silti hyvin lähellä perinteistä kuvaa taikurin vaatetuksesta. Tämä takia vaatetuksesta *välittyy mielikuva taikurista katsojalle*. Puvustus toimii myös *osana kokonaisuutta* sillä se luontuu hyvin yhteen lavastuksen kanssa, muttei vie liiaksi huomiota siltä. Se toimii myös sellaisenaan ilman taustakangasta, mikäli niin on tarpeen, joten se on *käyttötarkoitukseensa ja kumpaankin käyttötilanteeseen sopiva*.

Varsinkin takkiin ja sen kuviointiin sain toimeksiantajani haluamaa *luonnonläheisyyttä*, tähän viestintään tähtää myös takin vihreä väri, *materiaali* ja muiden *kankaiden kuvioinnit*, joiden on tarkoitus johdattaa myös luonnon ääreen. Tällä tavalla asukokonaisuudessa viestitetään hienovaraisesti luonnonläheisyyttä, jota toimeksiantajani piti tärkeänä osana esitystä. Suurieleisempi viestittäminen tapahtuu taustakankaan kautta, jota asukokonaisuus tukee omalta osaltaan.

Esteettisyys

Taikuri Alfrendon asukokonaisuus ilmentää taikurin persoonallisuutta myös esteettisesti, sillä kaikkiin asukokonaisuuden koristeisiin liittyy myös luonnonläheisyys. Se välittyy niin takin luontoa imitoivissa koristeissa, liivin kankaan kuvioinnissa kuin kauluspaidan elävissä juovakuviossa.

Taikuri Alfrendon vaatetus oli mielestäni myös esteettisesti toimiva kokonaisuus, ja sainkin siitä hyvää palautetta toimeksiantajaltani, jonka mielestä puku oli kokonaisuutena tasapainoinen ja visuaalisesti ehjä, eikä takin poisottaminen kesken esitystä vaikuta puvun esteettisyyteen heikentävästi. Tähän vaikutti *värien* toimiminen *kokonaisuudessa*, sillä vaikka käytinkin vaatetuksessa kirkkaita värejä ja vastaväriparejakin muodistui kokonaisuus silti *materiaalin* ja *sommittelun* valintojen kautta harmoniseksi ja tasapainoiseksi. Toimeksiantajani katsojilta saaman palautteen mukaan myös katsojat ovat ihastelleet vaatetusta ja koko esityksen visuaalista kokonaisuutta näytöksen jälkeen.

Kriteereistä toimivuus nousi tärkeimmäksi osaksi suunnittelussa, joskaan ilmaisevuudesta ja esteettisyydestä tinkiminen ei käynyt ilman tarkkaa mietintää siitä, mitä se tekisi kokonaisuudelle ja mitkä sen vaikutukset olisivat. Ainoastaan takissa ilmaisevuus nousi vähintäänkin tasavahvaksi ominaisuudeksi toimivuuden rinnalle, sillä katsoimme sen toimeksiantajan kanssa hyväksytyksi vaihtoehdoksi. Mielestämme kolmiulotteinen pintakuviointi kuuluu takkiin erottamattomana osana, ja vaikka se asettikin haasteita pesulle, sen poisjättäminen tai muuttaminen pienimuotoisemmaksi olisi muuttanut liian näkemyksiämme.

Koen kuitenkin, että FEA-mallin kolme suunnittelun kriteeriä eli toimivuus, ilmaisevuus ja esteettisyys, toteutuivat kokonaisuudessa onnistuneesti. Mielestäni onnistuin tasapainottelemaan hyvin näiden kolmen osa-alueen keskuudessa siten, ettei lopputuloksessa mikään näistä jäänyt liian vähäiselle huomiolle.

6 POHDINTAA

Olen tyytyväinen tekemääni puvustukseen ja lavastukseen, sillä kyseessä oli onnistunut ja antoisa projekti, jonka aikana opin myös paljon uutta. Koen onnistuneeni projektissa,

vaikkakin tiedän osasyynä tyytyväisyyteeni olevan aikataulun mahdollistaman pilkunvii-
lauksen aiheuttaman äärimmäisen tarkan ja kaikesta huolehtivan työn toteutuksen. Tie-
dän kuitenkin, ettei tämä ole tulevaisuuden projekteissa mahdollista, sillä tuskin kukaan
suostuu maksamaan työtunteja sellaisesta aikamäärästä, joka tähän meni. Se onkin asia,
jossa minun pitää vielä kehittää itseäni. Työni onnistumisista varsinkin monet vaativat
mutta toimivat kangasvalinnat ja kuvioinnit jäivät mieleen. Lisäksi oli ihanteellista pääs-
tää ensimmäisen kerran suunnittelemaan näyttävää pintastruktuuria asuun, sillä kankaan
pinnan muokkaus ja kolmiulotteinen muodon käyttö puvustuksessa kiehtovat minua ja
tunnen myös sen tukevan omaa tyyliäni suunnittelussa.

Koska toimeksiantajallani oli jo valmiina esitykseen puvustus ja lavastus, en saanut
häneltä minkäänlaista tarkkaa aikataulua, vaan sain käyttää työhöni kaiken sen tarvit-
seman ajan. Tästä syystä aikaa kului projektiin huomattavasti enemmän kuin mitä olisi
kulunut sovitun aikataulun kanssa, sillä tämä tilanne mahdollisti asioiden hauduttelun ja
liiankin huolellisen toteuttaminen. Tämä taas ei ole minulle parhain mahdollinen lähtö-
kohta. Aikataulun mahdollistaessa kiinnitin huomioni liian herkästi puvustuksen vä-
hemmän tärkeisiin asioihin, jotka olisi kannattanut jättää vähemmälle huomiolle, sillä
työn lopputulokseen niillä ei ollut oikeastaan minkäänlaista vaikutusta. Joustavan aika-
taulun takia myös toimeksiantajan oli mahdollisuus heittää vielä myöhäisessäkin vai-
heessa ideoita ja lisäpyyntöjä, jotka sitten lisättiin suunnitelmiin, mikä myös siirsi työn
valmistumista. Näin jälkikäteen asiaa katsoen huomaa, että minun itseni olisi pitänyt
luoda jo heti alussa projektille tarkat aikarajat, joiden pohjalta olisin lähtenyt sitä to-
teuttamaan. Tällä olisin saanut työni paremmin rajattua ja näin estettyä projektin leviä-
misen liian laajaksi.

Aikataulun lukkoon lyömättömyyden lisäksi keskinäinen kommunikointi minun ja toi-
meksiantajani välillä nousi haasteellisimmaksi osaksi projektia. Työn onnistumisessa
keskinäinen vuoropuhelu ideoista ja näkemyksistä on yksi sen tukipilareista. Tämän
projektin aikana tunsin välillä olevani tuuliajolla ideoideni kanssa, sillä niistä palautteen
saaminen toimeksiantajalta osoittautui ongelmalliseksi. Tämä lisäsi myös huolestumis-
tani siitä, että suunnittelemani kuvastavat enemmän omaa kuin toimeksiantajani näke-
mystäni taikuri Alfrendosta ja esityksestä. Parhaiten kommunikaatio toimi tapaamisten
aikana, jolloin asioista keskusteleminen onnistui kasvotusten. Joka tilanteeseen niiden
järjestäminen ei tietenkään onnistunut, sillä asuimme toimeksiantajan kanssa eri paikka-

kunnilla sekä toimeksiantajani kiireellisten aikataulujen takia. Tapaamisten lisäksi itse suosin sähköpostia, sillä tunsin, että sen avulla sain ideani ja asiani esitettyä havainnollisemmin ja tarkemmin kuvien kera kuin puhelimesta olisin onnistunut. Mutta sähköposteissa esitettyihin kysymyksiin kunnollisten vastausten saaminen oli hyvin vaikeata, sillä vastaukset olivat hyvin lyhyitä, monesti vain yksi idean hyväksyvä sana, kun taas itse yritin saada toimeksiantajani mielipiteitä asiaan. Itse en tuntenut olevani omalla maaperällä puhelimesta, sillä siinä asioiden saaminen oikeaan muotoon ja ymmärretyksi tuntui vaikeammalta. Tosin puhelimesta asioiden tarkempi tenttaaminen onnistui hieman paremmin kuin sähköpostilla.

Työni tukena käyttämäni FEA-malli oli osaltaan auttamassa puvustukseen kohdistuneiden odotusten täyttymistä, koska mallin avulla sain jäsenettyä työtäni kahdella tapaa. Sen kulttuuriosio sai minut suuntaamaan syvemmälle työhöni kuuluneiden kulttuurien tutkintaan ja niiden ymmärtämiseen, sillä tietojen hyödyllisyys ilmeni työn edetessä kun ongelmanratkaisussa saatoin tukeutua saamaani tietopohjaan. Sovellettuun malliin jäsenetyt kriteerit taas auttoivat työssäni hahmottamaan niitä tarpeita ja vaatimuksia, joita lapsille suunnattu taikuriesitys edellyttää onnistuneelta puvustukselta. Omien kokemuksieni pohjalta koen mallin olevan yksi varteenotettavista vaihtoehdoista silloin, kun työ suuntautuu oman kokemusmaailman ulkopuoliselle alueelle tai asun käyttäjällä on erityisiä tarpeita vaatetuksen suhteen. FEA-malli auttaa uuteen asiaan tutustumista luomalla suunnittelumallin, jota seuraamalla tarvittavan tiedonkeruun pystyy hahmottamaan.

Projekti sai minut kiinnostumaan taikuudesta ja sen erikoisesta ja hiukan sulkeutuneestakin maailmasta. Vaikken pystykään vielä näkemään itseäni opiskelemissa taikatempuja taikuutta käsittelevistä kirjoista ja haaveilemasta omasta show'sta, olisin silti hyvinkin kiinnostunut pääsemään syvemmälle sisälle taikuuden maailmaan. Olisin kuitenkin mielelläni mukana tätä ihmeellistä maailmaa uudelleen oman alani eli puvustuksen kautta.

LÄHTEET

Ahonen, A. 1981. Lapsiteatteriopas. Helsinki: Suomen harrasteteatteriiliitto.

Airaksinen, R. & Okkonen, S. 2006. Teatteria tenaville: lapsi teatterin kokijana. Helsinki: Tammi.

Anttila, P. 2005. Ilmaisui, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta. Hamina: Akatiimi.

Eldin, P. 1986. Taikurin taskukirja. Porvoo: WSOY.

Elävä arkisto. 2009: Timo Taikurin taikuritie. WWW-dokumentti.

<http://yle.fi/elavaarkisto/?s=s&g=4&ag=30&t=876&a=8111>. Päivitetty 24.11.2009.
Luettu 24.2.2011.

Gradova, K. V. & Gutina, E. A. 1987. Teatteripuku. Helsinki: Valtion painatuskeskus.

Haapala, A. & Pulliainen, U. 1998. Taide ja kauneus: Johdatus estetiikkaan. Helsinki: Kirjapaja.

Hansen, W. 1974. Käytä oikein värejä. Helsinki: Tammi.

Holt, M. 1988. Costume and make-up. London: Phaidon.

Koda, H. 2008. Extreme Beauty: The Body Transformed. New York: Yale University Press/ Metropolitan Museum of Art.

Lahtinen, O. Keikkoja ja paikkoja. Teoksessa Muje, S. (toim.) 2007. Totem-teatteri ja lastenteatterin uudet askeleet. Helsinki: Like, 139-162.

Lamb, J. M. & Kallal, M. J. 1992. A Conceptual Framework for Apparel Design. Clothing and Textiles Research Journal 10 (2) 1992, 42 – 47.

- Laukka, M. 2001. Sotketut peikon kasvot – kuvakirjat ja kirjojen kuvat. Teoksessa Korolainen, T. (toim.) 2001. Kirjaseikkauku: lasten- ja nuortenkirjallisuuden opas. Helsinki: Tammi, 63-76.
- Ojanen, S., Lappalainen, I. & Kurenniemi, M. 1980. Sadun avara maailma: sadut varhaiskasvatuksen tukena. Helsinki: Otava
- Peltonen, L. & Tawast, M. 2009. Nukketeatteria suomalaisella näyttämöllä. Helsinki: Like.
- Rihlama, S. 1997. Värioppi (6. uus. p.). Helsinki: Rakennustieto.
- Risikko, T. & Marttila-Vesalainen, R. 2006. Vaatteet ja haasteet. Helsinki: WSOY.
- Rissanen, P. Ovatko taiteilijat vielä pop, vai ovatko virkamiehet valtaamassa teatterit? Teoksessa Muje, S. (toim.) 2007. Totem-teatteri ja lastenteatterin uudet askeleet. Helsinki: Like, 11-58.
- Salmela, S. & Vanhatalo, T. 2004. Näyttämöpukuja. Helsinki: Like.
- Salminen, R. 1992. Reijo Salmisen taikuutta: taikurin- ja esiintymistaidon oppikirja. Juva: WSOY.
- Schefer, D. 1997. What is Beauty? -new definitions from the fashion vanguard. Lontoo: Thames and Hudson.
- Siegfried & Roy -biography. WWW-dokumentti.
<http://www.siegfriedandroy.com/biography>. Päivitetty 2010. Luettu 20.1.2011.
- Seppänen, I. 1996. Iiro Seppäsen magian maailma. Juva: WSOY.
- Seppänen, I. 1999. Taikoja ja tähtiä. Porvoo: WSOY.
- Siren, M. 2007. Taikuuden pieni opaskirja. Jyväskylä: Markku Purho.

Spectrum tietokeskus: 16-osainen tietosanakirja: osa 11. 1980. Porvoo: WSOY.

Stenius, N. 1996. Muodonmuutoksia: lapsi- ja nuorisoteatteriohjaajan opas. Vantaa: Vapaan sivistystoiminnan liitto.

Suhonen, A.-R. (12.4.2008). Taikuruus pitää Alfrendon tien päällä. Viikkosavo. (verkkojulkaisu lehdestä: <http://www.viikkosavo.fi/pdf/200829/11VISA1202P0.pdf>)

Tyni, T. 2004. Taikuuden oppikirja: motion magic -liiketaikuus. Helsinki: Like.

Valinen, P. 2009. Puvut, Pirjo Valinen. Sastamala: Teatterimuseo.

Wolff, C. 1996. The Art of Manipulating Fabric. Radnor: Chilton Book Company.

KUALÄHTEET

Kuva 1: Taikuri Alfrendo. Mainoskuva Taikuri Alfrendon kotisivuilla
(www.alfrendo.fi)

Kuva 2: Aikaisempi puvustus ja lavastus. Still-kuva Taikuri Alfrendo promovideoista.
(www.alfrendo.fi)

Kuva 4: 1800 Taikuri Philippe 1830-luvun perinteisessä taikurinasussa. Piirroskuva,
sivu 8. Eldin, P. 1986. Taikurin taskukirja. Porvoo: WSOY.

Kuva 5: Abb Dicson. Valokuva, sivu 104. Waters T. A. The Encyclopedia of Magic
and Magicians.

Kuva 6: Siegfried ja Roy. Valokuva. (<http://www.magicana.com/exhibitions/foy-10.php>)

Kuva 7: Sade soolo –esitys Raahen messuilla 90-luvun lopussa. Valokuva, sivu 152.
Tyni, T. 2004. Taikuuden oppikirja: motion magic -liiketaikuus. Helsinki: Like.

Kuva 8: Playing Cards with Beethoven. Valokuva, sivu 157. Tyni, T. 2004. Taikuuden
oppikirja: motion magic -liiketaikuus. Helsinki: Like.

Kuva 9: Timo Taikuri. Valokuva. (www.timokulmakko.fi)

Kuva 10: Jokeri-Pokeri-Box. Valokuva. (www.simoaalto.com)

Kuva: 11: Holle-muori. Lastenkirjan kuvituskuva, Sivun 112. Grimmin satuja. 1982.
Keuruu: Otava.

Kuva 12: Samuel Smaragdi ja neiti Nokkonen. Still-kuva Tohtori Sykerön jaksosta
Neiti Nokkonen pulassa.

Kuva 13: Taikuri Into Kiemura. Kansikuva. Itkonen, J. 2007. Taikuri Into Kiemura ja muita kaupunkilaisia. Helsinki: Otava

Kyselylomake

7.4.2010

1)Miten asu toimii

- liikkuvuuden kannalta?

Hyvin. Asu on suhtkot lämmin, mutta ok. Liikkumisen kannalta kaikki ok.

- taikuuden kannalta?

Hyvin toimii. Pieni yksityiskohta: Liivin alataskut olisivat saaneet olla hiukan suu-remmat.

- esityksen kannalta?

Ei ongelmia, kaikki hyvin.

2)Vastasiko puvustus mielikuvaasi Alfrendon vaatetuksesta?

Kyllä.

3)Auttoiko asukokonaisuus elävöittämään Alfrendon esittämistä?

Kyllä.

4)Toimiiko puvustus hyvin sekä itsenäisesti että taustan kanssa?

Toimii sekä että.

5)Miten lapset suhtautuivat uuteen puvustukseen?

Ovat tykänneet ja ihastelleet.

6)Oletko saanut palautetta puvustuksesta katsojilta ja millaista?

Olen saanut positiivista palautetta sekä puvustuksesta että lavastuksesta. Ihmiset ovat olleet haltioituneita.

7)Muuta palautetta:

Nyt myöhemmin tajusin, kun puvustus ja lavastus on ollut käytössä että enemmän olisi voinut ottaa huomioon käytännöllisyyttä sekä puvustuksessa että lavastuksessa. Puvustuksessa tämä olisi tarkoittanut helpommin pestäviä vaatekokonaisuuksia (Mutta en tiedä onko mahdollista toteuttaa helposti pestäviä ja samalla erittäin tyylikkää vaatteita.) Lavastuksen osalta taustakankaan pystyttämässä ja purkamisessa menee oma aikansa, niin tuli vaan mieleen, että olisiko voinut tehdä niin että kangas olisi ollut 3-4 osassa ja rullalla, niinkuin kansakoulun kartat aikoinaan. Jolloin kangasrullat pystyisi helposti avaamaan ja sulkemaan.

Puvustus ja lavastus täyttivät ne kriteerit mitkä niille asetin. Sain sitä mitä tilasin. Kaiken tämän lisäksi koko kokonaisuus ylitti odotukset.

KIITOS!

JT