

Johanna Kurikkala

PUVUSTUKSEN SUUNNITTELU
LASTENNÄYTELMÄÄN
SAAPASJALKAKISSA

Opinnäytetyö
Muotoilun koulutusohjelma


Elokuu 2011




MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU

Mikkeli University of Applied Sciences

KUVAILULEHTI

 <p>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences</p>	Opinnäytetyön päivämäärä 29.8.2011		
Tekijä Johanna Kurikkala	Koulutusohjelma ja suuntautuminen Muotoilun koulutusohjelma		
Nimeke Puvustuksen suunnittelu lastennäytelmään Saapasjalkakissa			
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyöni aiheena minulla oli suunnitella puvustus lastenteatteriesitykseen Saapasjalkakissa. Näytelmä on osa Savonlinnan musiikkiopiston ja Savonlinnan Teatterin yhteistyötä ja se sai ensi-iltansa huh-tikuussa 2011. Näytelmän ohjasi Niko Taskinen ja siinä oli mukana 14, iältään 8-13-vuotiasta lasta. Rooli-hahmoja oli yhteensä 35.</p> <p>Tavoitteenani oli luoda hullutteleva ja hauska puvustus, joka tukee näytelmän absurdia tyyliä. Suunnitte-lun pohjana olen käyttänyt J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia. Malli rakentuu seitsemästä eri vaiheesta, sitoutumisesta, analyysistä, tutkimuksesta, valinnasta, haudonnasta, toteutuk-sesta ja arvioinnista. Lisäksi käsikirjoituksen analysointiin käytin Rosemary Inghamin ja Liz Coveyn (1992) kehittämää analysointimetodia, jossa vastauksia etsitään selkeiden kysymysten kautta.</p> <p>Tarina Saapasjalkakissasta pohjautuu Charles Perraultin vuonna 1697 ylös kirjaamaan satuun köyhästä myllärin pojasta, joka isänsä kuoltua saa perinnökseen ovelan kissan. Kissan neuvokkuuden avulla julma jättiläinen kukistetaan ja myllärinpoika saa prinsessan puolisoikseen. Näytelmä mukailee sadun tarinaa, mutta mukaan on otettu ylimääräisiä hahmoja kuten mielipuolisia tohtoreita ja neljä peltopyyitä sekä juorutoimittajia.</p> <p>Tarkoituksenani oli saada kokemusta pukusuunnittelijan työstä, mutta myös nähdä ja oppia koko proses-sista, mitä sisältyy näytelmän suunnittelun ensimmäisistä työvaiheista ensi-iltaan ja lopulta näytelmän purkuun. Puvustukseen varattu pieni budjetti ja projektin tiukka aikataulu olivat hyvin haasteellisia. Ohjaajalta ja yleisöltä kuulemani palautteen perusteella saavutin kuitenkin suunnittelussa tavoitteeni humoristisesta tyylistä. Saapasjalkakissa- projektin kautta sain myös arvokasta kokemusta teatterissa työskentelystä ja ennen kaikkea itseluottamukseni pukusuunnittelijana kasvoi ja kiinnostus pukusuunnit-telijan ammattia kohtaan vahvistui.</p>			
Asiasanat (avainsanat) Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli, pukusuunnittelu, teatteri, lastenteatteri			
Sivumäärä 68+liitteet 4	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;">Kieli Suomi</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;">URN</td> </tr> </table>	Kieli Suomi	URN
Kieli Suomi	URN		
Huomautus (huomautukset liitteistä)			
Ohjaavan opettajan nimi Seija Silvennoinen, Satu Kivimäki	Opinnäytetyön toimeksiantaja Savonlinnan Musiikkiopisto ja Savonlinnan Teatteri		

DESCRIPTION

 <p>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences</p>		Date of the bachelor's thesis 29.8.2011
Author Johanna Kurikkala	Degree programme and option Degree programme in Design, theatre design	
Name of the bachelor's thesis Designing costumes to children's play The Master Cat		
Abstract <p>The subject of my thesis was to design costumes to the children's play The Master Cat. The play is a part of Savonlinna Music Academy and Savonlinna Theatre cooperation and the premiere was on April 2011. The play was directed by Niko Taskinen and there were acting 14 children, aged between 8 and 13. The number of role characters was 35.</p> <p>My goal was to create a comical and fun costume plot, which would support the absurd theme of the play. As the basis for my design work I have used J. Michael Gillette's theatre design and problem solving model. The model is based on seven different steps, commitment, analysis, research, selection, incubation, implementation and evaluation. In script analysis I have also used Rosemary Ingham's and Liz Covey's (1992) developed analysis method, where answers are sought with clear questions.</p> <p>The story of the Master Cat, written down by Charles Perrault 1697, tells the tale of the poor son of a miller who gets a clever cat when his dad passes away. With the cleverness of the cat the cruel giant is defeated and the miller's son marries the princess. The play is adapted from the story but it is modified by taking along extra characters like mad doctors, four partridges and gossip reporters.</p> <p>My purpose was not only to get experience about costume designer's work, but also to see and learn about the whole process from the first steps of planning the play to the premiere and finally, the disassembly of the set. The small budget and tight schedule were quite challenging. Based to the feedback from the director and the audience I reached my goals in designing comical and fun costumes. Through the Master Cat project I also got valuable experience about working in the theatre and most of all my self confidence as a costume designer grew and interest towards a career as a costume designer got stronger.</p>		
Subject headings, (keywords) Gillette's theatre design and problem solving model, costume designing, theatre, children theatre		
Pages 68+appendix 4	Language Finnish	URN
Remarks, notes on appendices		
Tutor Seija Silvennoinen, Satu Kivimäki	Bachelor's thesis assigned by Savonlinna Theatre and Savonlinna Music Academy	

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	1
2 GILLETTEN SUUNNITTELU- JA ONGELMARATKAISUMALLI.....	2
3 SITOUTUMINEN SAAPASJALKAKISSA-PROJEKTIIN	3
3.1 Muutoksia	3
3.2 Tarina Saapasjalkakissasta.....	4
3.3 Lapsiteatteriryhmään tutustuminen	5
4 ANALYYSIVAIHE	5
4.1 Uusia ideoita ja käsikirjoitus.....	6
4.2 Keskusteluja roolihahmoista.....	7
4.3 Käsikirjoituksen analyysi.....	9
4.4 Saapasjalkakissan analysointi	11
5 TUTKIMUS.....	15
5.1 Hyvän teatteripuvun ominaisuudet.....	15
5.2 Teatterin tekemistä lasten kanssa	17
5.3 Kollaasit	17
6 HAUTOMISVAIHE	29
7 VALINTA	29
8 TOTEUTUS.....	42
8.1 Puvustuksen toteutus	43
8.2 Näytelmä valmistuu.....	44
9 ARVIOINTI.....	46
9.1 Luonnoksista vaatteiksi	46
9.2 Yleistä arviointia	58
10 POHDINTA.....	60
LÄHTEET.....	63
LIITTEET.....	

1 JOHDANTO

Olen kypsytellyt ajatusta puvustuksen suunnittelusta opinnäytetyönä lähes koko opiskeluajan. Se tarjoaa hyvän mahdollisuuden oppia enemmän pukusuunnittelijan työstä ja antaa myös näyttöä osaamisestani, kun suuntaan opintojen jälkeen työelämään.

Etsiessäni teatteriprojekteja, joihin päästä pukusuunnittelijaksi, kuulin Teatteri Hyrrän valmistelevan lastenteatteriesitystä Saapasjalkakissasta Savonlinnan Teatterille kevääksi 2011. Satuun perustuvan näytelmän puvustaminen tuntui heti mielenkiintoiselta ja houkuttevalta projektilta, koska siinä pystyisi irrottelemaan vähän enemmän kuin realistisimmissä näytelmissä. Tavattuani ohjaajan marraskuussa 2010 sain kiinnityksen näytelmän pukusuunnittelijaksi.

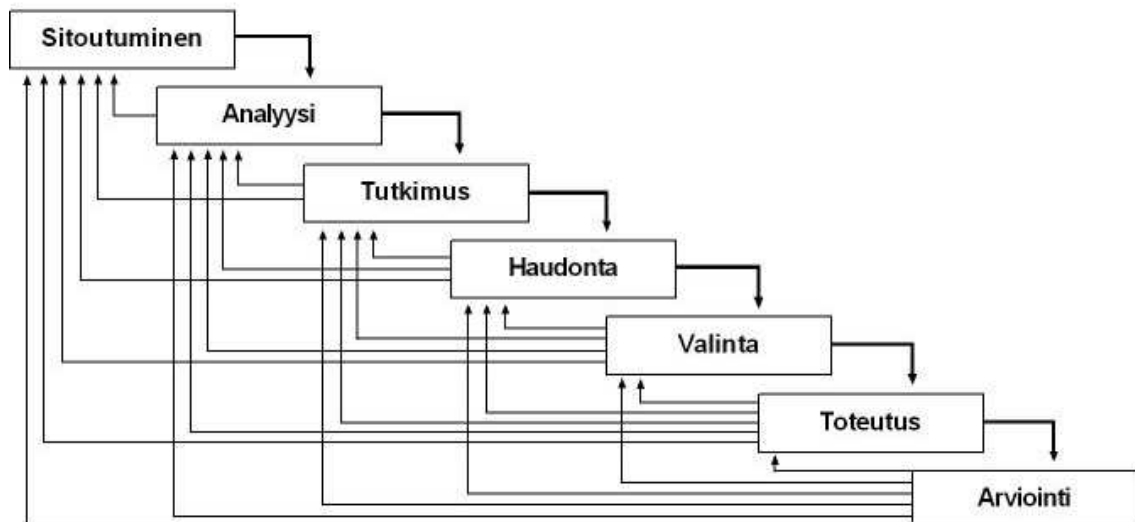
Teatteri Hyrrä on Savonlinnan Teatterin ja Savonlinnan Musiikkiopiston yhteinen lapsi- ja nuorisoteatteri. Lastenteatteriryhmässä on mukana 14 lasta, iältään 8 - 13-vuotiaita. Kolmetoista heistä on tyttöjä ja yksi poika. Saapasjalkakissa on koko perheen hulvaton näytelmä, jossa seikkailee vanha mylläri ja hänen kolme poikaansa, kuningas, kuningatar ja heidän tyttärensä prinsessa Emilia. Mukana on myös yksi ilkeä kreivi, kaksi juorutoimittajaa, hulluja tohtoreita ja parvi peltopyitä sekä häikäilemätön kissa joka ei kaihda mitään keinoja saavuttaakseen päämääränsä. (Savonlinnan Teatteri 2011.)

Tavoitteenani on suunnitella näytelmän absurdia tyyliä myötäilevä, hauska ja hullunkurinen puvustus. Pyrin korostamaan roolihahmojen koomisuutta hauskoilla asusteilla, erilaisilla toppauksilla ja yksityiskohdilla. Puvustuksen tulee olla myös ajaton, historiallisiin ajanjaksoihin kuulumaton.

Opinnäytetyössäni käsittelen suunnittelun lisäksi hieman myös pukujen toteutusta, koska projekti oli hyvin monipuolinen eikä toimenkuvani rajoittunut pelkästään suunnitteluun. Puvustuksen suunnittelussa käytän apuna J. Michael Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia, joka antaa hyvän rungon teatteriproduktiossa työskentelylle.

2 GILLETTEN SUUNNITTELU- JA ONGELMARATKAISUMALLI

Gilletten (2000) mukaan suunnittelu on enemmän prosessi kuin taidetta. Se on sarja askelia, joiden tavoite on luoda taidetta. Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli (KUVIO 1) sisältää seitsemän eri vaihetta, sitoutuminen (*commitment*), analyysi (*analysis*), tutkimus (*research*), haudonta (*incubation*), valinta (*selection*), toteutus (*implementation*) ja arviointi (*evaluation*). Suunnittelemisen ei ole kuitenkaan järjestelmällisesti etenevä prosessi, vaan eteenpäin mentäessä on hyvä tarkastella myös aikaisempia työskentelyn vaiheita. Kuvio 1 näyttää taaksepäin suuntautuvan liikkeen suunnitteluprosessin edetessä. Vaikka sanotaan, ettei taakse pitäisi katsoa, voi siten löytää uusia ja parempia ideoita suunnittelutyöhön. (Gillette, 2000, 19.)



KUVIO 1. Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli (Gillette 2000, 20.)

Valitsin Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin opinnäytetyöhöni, sillä se on selkeä apuväline teatteripuvustusta suunnitella ja toteuttaa. Saapasjalkakissa on minulle ensimmäinen itsenäinen suunnittelutyö teatterissa, ja Gilletten malli helpottaa ja tukee työskentelyä jakamalla prosessin eri vaiheisiin. Aloittelevana pukusuunnittelijana prosessia on helpompi käsittää eri vaiheiden kautta. Samalla suunnittelumalli toimii hyvänä runkona raportin kirjoittamiselle.

Gillette (2000, 19) kehottaa suunnittelijaa huomioimaan suunnittelutyössä myös omat elämäkokemukset ja näytelmästä heräävät tunteelliset reaktiot, koska se auttaa kehit-

tämään oman persoonallisen otteen suunnitteluun. Kehotus on erittäin hyvä, sillä mielestäni hyviin ja vahvoihin puvustuksiin tarvitaan muutakin kuin objektiivista tiedon keräämistä. Gillette (2000, 19) toteaa, että yleisö reagoi voimakkaasti näytelmien tunneperäiseen sisältöön, käsikirjoituksen tyyliin, roolihahmojen välisiin suhteisiin ja persooniin, mutta myös valaistukseen, lavastukseen ja puvustukseen. Itsekin muistan elävimpinä näkemäni näytelmät, joissa suunnittelija on selvästi korostanut tunnereaktioita esimerkiksi värien avulla.

3 SITOUTUMINEN SAAPASJALKAKISSA-PROJEKTIIN

Tapasin ensimmäisen kerran näytelmän ohjaajan marraskuussa 2010 ja sovimme silloin, että minä vastaan näytelmän puvustuksesta eli sitoudun mukaan projektiin. Näytelmä on osa Savonlinnan musiikkiopiston ja Savonlinnan Teatterin yhteistyötä. Gilletten (2000, 19–20) mukaan sitoutuminen on kenties tärkein askel koko suunnittelu-prosessissa. Työlle antaa parhaimman mahdollisen panoksen, kun siihen kohdistaa koko innokkuutensa. Sitoutumisen kannalta on myös tärkeää käyttää mahdollisimman vähän sanaa ongelma sen negatiivisen kaiun vuoksi. Ongelmaa parempi sana on haaste, koska näin asiasta tulee mielenkiintoisempi ja helpommin ratkaistava.

Kettunen (2000, 40) toteaa, että luovaan työhön liittyy aina epäonnistumisen mahdollisuus, koska kaikki ei aina vain onnistu. Lupautuessani näytelmän pukusuunnittelijaksi en vielä tiennyt, kuinka suuri työurakka minua oli odottamassa ja mitä haasteita tulisin kohtaamaan. Olin innokas saadessani tilaisuuden suunnittelutyöhön ja ajattelin edessä olevaa projektia jokseenkin sinisilmäisesti. Useimmissa Gilletten suunnittelumallin (2000) vaiheissa olen miettinyt sitoutumistani projektiin. Kun on tuntunut, ettei mistään tule mitään, olen yrittänyt nimenomaan ajatella tilanteita haasteina, jotka on tehty päihitettäviksi. Näiden tilanteiden kautta sitoutuminen projektiin on vain syventynyt, eikä mikään haaste ole ollut voittamaton.

3.1 Muutoksia

Jarmo Siltaojan kirjoittaman käsikirjoituksen Saapasjalkakissasta sain luettavaksi toisella tapaamiskerralla ohjaaja Kira Boesen-Muhosen kanssa joulukuussa 2010. Keskustelimme jo enemmän näytelmästä ja Boesen-Muhosen ajatuksista sen suhteen ja

mitä hän puvustukselta toivoi. Boesen-Muhonen oli harjoitellut lapsiteatteriryhmän kanssa syksystä saakka, mutta harjoitukset olivat enemmän leikkiä ja varsinaisen käsikirjoituksen pariin käytäisiin vuoden vaihteen jälkeen. Tammikuussa projekti koki kuitenkin ohjaajan vaihdoksen, ja Boesen-Muhosen tilalle tuli Niko Taskinen. Omaan työskentelyyni se vaikutti siten, että alustavat suunnitelmat muuttuivat uuden ohjaajan ideoiden ja ajatusten tieltä. Esimerkiksi Boesen-Muhosen ajatus näytelmän sijoittamisesta sodan jälkeiseen Suomeen muuttui Taskisen näkemykseen ajattomuudesta. Mielestäni Taskisella oli myös paljon humoristisempi ote näytelmään. Se ilmeni näytelmän hullunkurisuuden korostamisella. Jouduin myös miettimään aikatauluani uudestaan, sillä Taskinen tarvitsi aikaa tutustua lapsiteatteriryhmään ja jäsenellä ajatuksensa näytelmän suhteen. Hän halusi muokata ja lyhentää käsikirjoitusta ryhmään sopivammaksi. Käsikirjoituksen muokkaaminen helpottikin omaa työtäni, sillä siitä tuli selkeämpi ja ytimekkäämpi. Myös henkilöhahmoja poistettiin, mutta puvustettavaksi jäi edelleen suuri joukko, rooleja oli lyhennetyn versionkin jälkeen kolmekymmentäviisi.

3.2 Tarina Saapasjalkakissasta

Saapasjalkakissa on vanha kansansatu, jonka varhaisimman ylös kirjatun version on kirjoittanut Charles Perrault vuonna 1697. Saapasjalkakissa kertoo köyhästä mylläriin pojasta, joka saa isänsä kuoltua perinnökseen kissan, kun hänen veljensä saavat talon ja myllyn. Kissa on kuitenkin hyvin ovela ja älykäs ja lupaa auttaa isäntäänsä jos tämä hankkii kissalle ensin saappaat, lakin ja takin. Kissa vie metsästämänsä riistaa kuninkaan linnaan ja kertoo niiden olevan lahjoja isännältään Carabasin Markkiisilta. Lopulta kuningasperhe kohtaa mylläriinpojan, joka kissan kehotuksesta näyttelee hukkuva Carabasin markiisia. Kissa piilottaa mylläriinpojan vanhat vaatteet ja väittää jonkun ryöstäneen ne. Mylläriinpoika saa kuninkaalta uudet hienot vaatteet ja joukko jatkaa matkaansa Jättiläisen linnaan. Oveluudellaan kissa anastaa jättiläisen pellot ja linnan mylläriin pojalle ja kuningas on niin ihastuksissaan Carabasin markiisista, että lupaa tälle prinsessan käden, siis tyttärensä. (Charles Perrault's Mother Goose Tales: The Master Cat 2002.)

Käsikirjoitus on mukaelma alkuperäisestä sadusta, siihen on lisätty hirvittäviä japanilaisia tohtoreita kuninkaan hovilääkäreiksi ja hassuja peltopyitä sekä skandaalinjanoi-

sia juorutoimittajia tarinankertojiksi. Myös tarinan roisto, paha jättiläinen, on muutettu ilkeäksi, kreivi Julmankovaksi. Hesterin (2006, 42) mukaan yksi draaman tarkoituksesta on herättää katsojissa tunteita ja mielipiteitä. Ohjaaja halusi näytelmän teemaksi heikoimpien auttamisen. Aiheena se on aina ajankohtainen ja sopii hyvin lastennäytelmään. Matti, köyhä myllärin poika herättää sympatian tunteita epäonnellaan ja katsojat voivat iloita, kun Matin hyvyys palkitaan ja tarina saa onnellisen lopun.

3.3 Lapsiteatteriryhmään tutustuminen

Tavattuani teatteriryhmän lapset ensimmäisen kerran annoin heille täytettäväksi lyhyen kyselyn (Liite 1). Aikuinen ja kokenut näyttelijä voi usein käyttää monenlaisia roolivaatteita, mutta lapset tai varhaisnuoret voivat kokea jotkin vaatteista kiusallisina.

Kyselyn kautta oli helppo myös tutustua lapsiin. Otin myös valokuvan jokaisesta lapsesta, jotta muistaisin paremmin, kuka kukin on. Lomakkeessa kysyin peruskysymyksiä kuten ikää, vaatekokoa ja pituutta. Halusin myös tietää, minkälaisista vaatteista he pitivät ja eivät pitäneet ja mikä heidän lempiväri sekä onko joku väri mistä he eivät pidä.

Suurin osa ilmoitti pitävänsä lähes kaiken tyyllisistä vaatteista ja väreistä. Olin odottanut selkeitä mielipiteitä, mutta vastausten perusteella lapset tuntuivat olevan hyvin avaramielisiä. Kysymykseni olisivat voineet olla tarkempia tai olisin voinut tehdä lomakkeen, josta valita eri vaihtoehtoja. Mietin, että lapset eivät ehkä osanneet nimetä sinä hetkenä asioita, joista pitivät tai eivät pitäneet. Myöhemmin projektin edetessä huomasin muutamia asioita, joihin lapset halusivat vaatteissa muutoksia. Esimerkiksi lyhyiden housujen tilalle vaihdettiin pitkät, jotta polvessa ollut arpi saatiin peitettyä.

4 ANALYYSIVAIHE

Analyysilla on kaksi tarkoitusta suunnitteluprosessissa: (1) auttaa keräämään tietoa, joka selventää ja määrittelee kohtaamasi haasteen ja (2) tarkempaa tutkimusta vaativat alueet. Analysointi on teatteriproduktioissa pääasiassa tiedon keräämistä ja löytyneen tiedon objektiivista tarkastelua. Päälähteitä tiedolle ovat käsikirjoitus ja muut henkilöt Produktion suunnittelutiimissä kuten ohjaaja, tuottaja ja suunnittelukumppanit. Heidän kanssaan keskustellessa tulee selvittää Produktion tyyli, konsepti, budjetti ja aikataulut

eli kaikki mikä on oleellista puvustuksen suunnittelussa. Vastaukset näihin kysymyksiin määrittelee ja selventää pukusuunnittelijan haasteen. Jokaisen kysymyksen tulisi myös herättää uusia kysymyksiä. (Gillette 2000, 20.)

Ensimmäisessä palaverissa Taskisen kanssa selvisi, että teemme töitä kahden ihmisen tiiminä, eikä projektissa varsinaisesti ole mukana muita suunnittelijoita. Lavastus ja valot mietittäisiin vasta myöhemmin. Halusin tietää kuitenkin mitä ajatuksia Taskisella oli lavastuksesta ja pitäisikö minun ottaa sen suhteen huomioon jotain pukujen suunnittelussa. Taskinen kertoi ainoastaan haluavansa lavastuksesta hyvin minimalistisen ja väriltään vaalean tai harmaan. Olisi ollut mielenkiintoista ja opettavaista pitää palavereita muiden suunnittelijoiden kanssa, mutta en lähtenyt murehtimaan sitä, vaan keskityin niihin työkaluihin, joita minulla oli käytettävissä. Ensi-ilta esitykselle olisi huhtikuun 2011 lopulla, joten työskentelyaikaa suunnitteluun ja vaatteiden valmistamiseen olisi kolme kuukautta. Saapasjalkakissan puvustukseen varattu budjetti selvisi puvustamon avulla. Teatterin puvustamolta ei osattu sanoa vielä kuinka paljon he voisivat auttaa vaatteiden ompelemisessa ja heidän roolinsa jäi itselleni muutenkin hyvin epäselväksi. Oletin siis tekeväni itse lähes kaiken pukujen suunnittelusta niiden valmistamiseen. Produktion tyylistä ja käsikirjoituksesta keskustelimme useaan otteeseen Taskisen kanssa. Näitä palavereita käsittelen tarkemmin luvussa 4.1.

Gillette (2000, 22) huomauttaa, että kritiikin pelko on syytä unohtaa, jotta voi analysoida tehokkaasti. Ei pidä pelätä, että tekee virheitä, ei vaikuta nerokkaalta tai antaa itsestä hölmön tai jotenkin erilaisen kuvan. Pelko estää ajattelua ja saa meidät pelkäämään kysymysten esittämistä. Mielestäni kritiikin pelolle antaa helpommin valtaa, kun on uransa alkumetreillä ja ympärillä työskentelee kokeneempia ammattilaisia. Välillä ajattelin itsekin, pitääkö ohjaaja ajatuksiani hölmöinä. Huomasin kuitenkin, että mehukkaimmat ideat syntyivät vapautuneesta keskustelusta. Uskon, että itseluottamus omiin ideoihin ja näkemyksiin suunnittelijana kasvaa vielä kokemuksen myötä.

4.1 Uusia ideoita ja käsikirjoitus

Taskisen tultua näytelmän ohjaajaksi kesti muutamia viikkoja ennen kuin käsikirjoitus saatiin muokattua valmiiksi. Boesen-Muhosen ajatus näytelmän sijoittumisesta 40- tai 50-luvulle hylättiin. Taskinen halusi näytelmän visuaalisen ilmeen olevan ajaton, se ei

saisi olla kuvaus mistään historiallisesta ajanjaksosta. Jokaiselle lapselle annettiin myös omat roolihahmot ja alkuperäinen idea siitä, että useampi lapsi voisi esittää samoja roolihahmoja, unohdettiin. Taskisen selvä näkemys näytelmästä helpotti omaa työskentelyäni ja olin huojentunut, että jokaista roolihahmoa esitti vain yksi henkilö.

Taskinen mietti käsikirjoituksen suhteen eri vaihtoehtoja kuten vaihtaako nais- ja miesroolit toisinpäin, koska näytelmässä on paljon miesrooleja ja lapset ovat yhtä poikaa lukuun ottamatta tyttöjä. Ohjaaja kysyi asiaa myös lapsilta ja yhteistuumissa päätimme pitäytyä alkuperäisessä suunnitelmassa ilman roolien vaihtamista. Omaan työskentelyyni roolien vaihtaminen olisi vaikuttanut merkittävästi, sillä miesroolien muuttuminen naisrooleiksi olisi vaatinut aloittamaan suunnitteluprosessin taas alusta. Olisin voinut tuoda omaa kantaani paljon vahvemmin esille ja Gilletten kehotuksen mukaan unohtaa kritiikin pelon.

Alussa menin usein ohjaajan visioiden mukaan enkä aina tuonut esille omia näkemyksiäni. Minun olisi pitänyt keskustella myös paljon enemmän aikataulusta, työvoimasta ja budjetista. Rahaa 35 roolihahmon puvustamiseen oli varattu 250 euroa, aikaa vaatteiden valmistamiseen oli noin kaksi kuukautta ja teatterilta saatava ompeluapu oli edelleen epäselvää. Keskustellessani ohjaajan kanssa en tuonut tarpeeksi esille, kuinka mahdottomalta yhtälöltä tämä tuntui. Ideoidessamme roolihahmoja olisi minun heti alussa pitänyt selvittää, millaisia puvustusmahdollisuuksia budjetillamme oli. Tosin en varmaan itsekään käsittänyt kunnolla, kuinka pieni budjetti joukollemme oli. Olisin voinut ehdottaa myös roolien karsimista enkä vastata myöntävästi, kun ohjaaja kysyi, onko mahdollista lisätä peltopyihin vielä neljäs pyy. En ollut varma omasta asemastani. Ajattelin, että minun on tehtävä vain kaikki mitä ohjaaja käskää. Onneksi Heikkilä-Rastas (2009, 169–170) toteaa, että jokainen aloittava näyttämöpukusuunnittelija joutuu ammatin alkuaikoina perehtymään pukusuunnittelijan työhön yrityksen ja erehdyksen eli kantapäähän kautta.

4.2 Keskusteluja roolihahmoista

Jos käytännön asioiden hoitamisessa en onnistunut aina niin hyvin, roolihahmoista käydyt keskustelut ohjaajan kanssa sujuivat paremmin. Se, kuinka paljon ohjaajat antavat ohjeita puvustukseen, vaihtelee heidän tietämyksestään ja kiinnostuksesta aihe-

seen ja heidän visuaalisesta mielikuvituksesta (Bicât 2006, 8). Pidin paljon palavereita ohjaajan kanssa ja mietimme, millaisia näytelmän hahmot oikein ovat. Taskisella oli myös hyviä ideoita puvustukseen. Pidin esimerkiksi hänen ehdotuksestaan, että Saapasjalkakissalla olisi kenkinä tavalliset kumisaappaat. Saapasjalkakissan kumisaappaat toimivatkin lähtökohtana myös muiden hahmojen suunnittelulle. Taskinen halusi luoda tälle näytelmälle omanlaisensa mielikuvi- maailman unohtamalla usein satukirjoissa kuvatut ylipolvensaappaat. Ohjaajan ideat olivat hyviä inspiraation lähteinä, mutta painotin myös omia näkemyksiäni ja näytelmän yhtenäistä ilmettä. Kuningattaren roolihahmosta kävimme pitkään mielenkiintoista keskustelua. Kuningas on laiska sohva-peruna ja perso hyvälle ruualle, mutta kuningatar puolestaan vannoo kaalikeittodieettien nimeen ja välittää enemmän ulkonäöstään. Mietimme, onko kuningatar kuin nykyajan fitness-äiti, voisiko hänellä olla hikipanta, entä millainen on kuninkaallinen hikipanta. Tai voisiko urheilullisuutta korostaa ottamalla vaikutteita raitaverkkareista? Mietimme myös kamalan näköisiä lenkkareita juhlamekon kanssa käytettäväksi, voimanpatteja ja nykyajan rap-muusikoiden blingbling-tyylistä urheiluvaate muotia. Ideoita syntyi toisen perään ja lopulta tuntui, että oltiin tultu jo turhan kauas lähtökohdasta. Painotin, että kuningattaren täytyi olla arvovaltainen persoona ja enemmän hallitsija kuin urheilija. Lopulta unohdimme urheilullisuuden, vaikka ideat olivatkin hauskoja, ja päätimme keskittyä arvovaltaisen vaikutelman luomiseen.

Olin samaa mieltä ohjaajan kanssa näytelmän yleisilmeen hullunkurisuudesta ja siitä, että mieluummin aina liioitellaan kuin vähätellään. Roolihahmoista itselleni nousi heti yhdeksi suosikiksi kreivi Julmankova. Mietimme ohjaajan kanssa, millaisina roistoja usein kuvataan. Itselleni tuli mieleen sarjakuvien vähän koomiset pahikset, Taskinen ehdotti myös Bond-elokuvista tuttujen roistojen (kuvat 1 ja 2) tutkimista. Halusimme molemmat Julmankovan hahmosta hyvin ilkeän oloisen ja pelottavankin, mutta myös vähän naurettavan.



KUVA 1.



KUVA 2.

Tiedon keräämiseen kuuluu myös käsikirjoituksen lukeminen. Jotkut suunnittelijat haluavat lukea sen ennen tuotantotiimin ensimmäistä kokoontumista ja jotkut odottavat myöhempää. Kumpikin tapa on yhtä hyvä, eikä ole mitään sääntöä milloin käsikirjoitus pitää ensimmäisen kerran lukea. Tärkeää on se, että keskustele ja jakaa ideoita tuotantotiimin kanssa. (Gillette 2000, 20.) Itsestäni olisi tuotteliaampaa lukea käsikirjoitus ennen tapaamista ohjaajan kanssa, jolloin tietäisin paremmin näytelmästä ja pystyisin keskustelemaan siitä. Tässä tapauksessa kesti aikansa ennen kuin lopullinen käsikirjoitus valmistui.

4.3 Käsikirjoituksen analyysi

Gilletten mukaan (2000, 20–21) suunnittelijat lukevat käsikirjoituksen yleensä useita kertoja, mutta ensimmäiset kolme kertaa ovat merkityksellisimpiä. Ensimmäisellä kerralla käsikirjoitus tulisi lukea kuin hovin vuoksi. Silloin näytelmästä tulisi tunnistaa sen luonne, oppia tarinankulku, hahmojen luonteen ja keskinäiset suhteet ja tunnistaa omat tunnereaktiosi näytelmää kohtaan. Toisella lukukerralla käsikirjoituksesta tulisi etsiä ne kohdat ja tapahtumat, jotka stimuloi mielikuvitusta ja antavat voimakkaita visuaalisia mielikuvia ja tunteita. Tässä vaiheessa ei kannata vielä tuomita ideoita vaan kaikki kannattaa laittaa ylös ja ideoiden harventamisen voi tehdä myöhemmin. Kolmannella lukukerralla etsitään tarkkaa käytännön tietoa. Kuten Gillette kehottaa, luin käsikirjoitusta ensin ihan vain huvikseni, jotta tulisin tutuksi tarinan kanssa ja

oppisin tuntemaan henkilöhahmot. Kun käsikirjoitusta muokattiin, luin silloin sen edelleen läpi ilman analysointia, mutta seuraavilla kerroilla aloin jo etsiä siitä vastauksia Inghamin (1992) esittämien kysymysten avulla (Liite 2). Kysymysten kautta pyritään selvittämään esimerkiksi tapahtumapaikka, ajankohta, tietoa roolihahmoista ja heidän tarkoituksesta. Kaikkiin kysymyksiin ei käsikirjoituksesta löydy suoria vastauksia, mutta kysymysten kautta siitä on helpompi etsiä tietoa. Päädyin Inghamin (1992) esittämiin kysymyksiin, koska ne olivat perusteellisempi tapa perehtyä käsikirjoitukseen kuin Gilletten (2000) esittämät kolme lukukertaa.

Kun tuntuu, että ymmärtää, mistä näytelmässä on kyse, voi huomion kohdistaa analyysiin. Monet suunnittelijat pitävät tätä vaihetta turhauttavana, mutta analyysi antaa tietopohjan suunnitteluun. On tärkeää kerätä vain se tieto, joka on kirjoitettu käsikirjoitukseen eikä tehdä omia oletuksia. (Ingham 1992, 10–11.) Mielestäni ilman analysointia on hyvin vaikea lähteä suunnittelemaan puvustusta. En kokenut analyysivaihetta lainkaan turhauttavana, sillä sen avulla sain henkilöhahmoista arvokasta tietoa. Omien oletusten työntäminen syrjään oli sitä vastoin vaikeampaa. Ajatukset lähtivät helposti kulkemaan omia teitä ja faktoihin keskittyminen vaati tarkkuutta.

Hyvän pukusuunnittelijan tulee osata myös lukea hyvin käsikirjoitusta. Näytelmien käsikirjoituksissa on kirjoitettu vain oleellisin sen rakennetta ajatellen. Tietoa ei ole niin paljon kuin vaikkapa kirjoissa ja sen vuoksi jokainen sana on huomioitava hyvin. (Ingham 199, 6–7.) Aluksi tuntuikin, ettei käsikirjoituksesta irronnut tarpeeksi tietoa, mutta kun sitä luki hitaammin ja huolella ajatuksen kanssa, oli helpompaa havaita yksittäisiä, mutta tärkeitä sanoja, jotka aiemmin olivat hukkuneet muun tekstin joukkoon.

Käsikirjoitusta voi olla vaikea oppia lukemaan, ellei ole käynyt paljon teatterissa ja nähnyt paljon näytelmiä. Kun käsikirjoitusta lukee, voi sen tapahtumat nähdä mielessään. Kun on nähnyt näytelmiä, on mieleen varastoitunut ajatuksia eri toteutustavoista, varsinkin, kun kyseessä on näytelmä, jonka on nähnyt useina eri versioina eri näyttelijöineen ja lavastuksineen. Suunnitteluun saa arvokasta tietoa siitä, miten eri valinnat väreissä ja rytmissä tekevät näytelmästä uniikin. (Ingham 1992, 7.) Olen käynyt melko paljon katsomassa erilaisia teatteriesityksiä ja niistä on jäänyt mieleen monia mielenkiintoisia ratkaisuja ja esitystapoja. Mielestäni käsikirjoituksen lukemiseen vaikuttaa

myös lukeminen yleisesti. Kirjojen lukemisen myötä mielikuviutus kehittyy ja sitä kautta oppii näkemään ja kuvittelemaan niiden maailmoja mielessään. Käsikirjoitukseen perehtyessä on hyvä käyttää mielikuvia, joita on siis saanut myös kirjoja luki-
malla.

Ingham (1992, 9) toteaa, että hyvään lukutaitoon kuuluu suhtautua objektiivisesti käsikirjoitukseen eikä määritellä, mistä pitää tai mistä ei. Käsikirjoituksesta ei välttämättä tarvitse pitää tehdäkseen hyvää työtä. Laadukas suunnittelu ei riipu suunnittelijan henkilökohtaisesta mausta tai tunteista. Kannattaa kuitenkin tunnistaa jo alussa tunteensa näytelmää kohtaan hetkeksi, jolloin ne on helppo laittaa sivuun myöhemmin työskennellessä objektiivisesti. Ymmärrän, ettei töitään voi aina valita eikä jokaisesta käsikirjoituksestakaan voi pitää. Olen silti tyytyväinen, että sain puvustettavaksi sa-
tuun perustuvan näytelmän, josta pidin heti kättelyssä. Projektin aikana oli niin paljon uusia asioita opittavana ja työmäärä oli valtava, että mieltymykseni näytelmään hel-
potti työskentelyä huomattavasti.

4.4 Saapasjalkakissan analysointi

Käsikirjoituksen analysoinnissa käytän apuna Rosemary Inghamin ja Liz Coveyn (1992) hahmottelemia kysymyksiä (Liite 2). Loogisesti etenevät kysymykset auttavat löytämään käsikirjoituksesta faktoja ja niiden avulla on helpompi ymmärtää näytel-
män rakenne. Kysymyksiä voi soveltaa tilanteeseen sopivaksi, koska tulokset ovat tärkeämpiä kuin analyysimetodin orjallinen noudattaminen. (Ingham 1992, 15.) Ky-
symysten avulla selvitin näytelmän sijaintia ja tapahtuma-aikaa, selvitin myös rooli-
hahmojen välisiä ihmissuhteita, minkälaisessa maailmassa he elävät ja millaisia rooli-
hahmot yleensäkin tässä näytelmässä ovat. Mietin myös mitä on tapahtunut ennen
näytelmän alkua ja mitä hahmot ajattelevat maailmastaan sekä kuka on tarinan roisto
ja kuka sankari. Dialogin tyylin pohtimisen jätin kokonaan pois enkä tehnyt toiminta-
kaaviota. Ohjaaja oli tehnyt lyhyen, yksinkertaisen kohtausluettelon ja päätin, että se
riittää. Dialogin pohtimisen jätin pois aikaa säästääkseni, mielestäni saapasjalkakissan
analyysiin riittivät muut kysymykset. Seuraavaksi käyn läpi Inghamin (1992) kysy-
myksiin löytämiäni vastauksia.

Hester (2006) toteaa että, maantieteellinen sijainti on oleellinen seikka näytelmässä ja tärkeä tutkimuksen kohde. Maisemien tai sijainnin vaikutuksen ymmärtäminen rooli-hahmoihin on tärkeää. Maantieteellinen sijainti näytelmässä voi olla maa, kaupunki tai kylä tai myös huone. Luokkaa tai sosiaalista asemaa ei voi erottaa historiallisesta ja maantieteellisestä yhteydestä. (Hester 2006, 45–49). Tässä näytelmässä tapahtumat sijoittautuvat pääosin maaseudulle ja kuninkaanlinnaan. Näytelmän alkupuolella tapahtuu perinnönjako Matin kotitalolla tai myllyn lähellä. Kodittomaksi jäätyään Matti jatkaa matkaansa kissan kanssa maantiellä. Maantietä ympäröivät viljapelot ja laitumet. Välillä tarina kertoo myös kuninkaanlinnan tapahtumista, niin sen ulkopuolella kuin sisälläkin. Näytelmä päättyy lopulta Kreivi Julmankovan linnaan.

Kaikissa näytelmissä ei ilmaista tarkkaa ajankohtaa, mutta pienten faktojen tai yleisen sävyn tunnistaminen helpottaa näytelmän sijoittamista sopivaan ajanjaksoon (Ingham 1992, 16). Saapasjalkakissan tekstissä ei kerrota tarkkaa ajankohtaa, mutta näytelmän tapahtumat voi hyvin kuvitella sijoittuvan 1600-luvulle, jolloin Perrault kirjasi ylös tarinan Saapasjalkakissasta. Tarinassa voi nähdä tuon ajan köyhän ihmisen toiveen paremmasta tai rikkaammasta elämästä kuninkaan hovissa. Käsikirjoituksessa kerrotaan myös pelloilla työskentelevistä työläisistä ja laitumella lampaita paimentavista paimenista, joten todennäköisesti vuodenaika on kesä.

On hyvä pohtia kysymyksiä kuten kuka hahmoista on rikas ja kuka köyhä, kenellä on valtaa ja kenellä ei, kuka on työntekijä ja kuka työnantaja. Näytelmä on ehkä kirjoitettu erilaisena aikana kuin itse elät, mutta tekstistä tulisi oppia poimimaan johtolankoja henkilöiden asemasta. (Ingham 1992, 18.) Tässä näytelmässä Matti, hänen kaksi veljeään sekä vanha mies eli isä muodostavat perheen. Kissa on heidän lemmikkinsä. Perheen äiti on kuollut jo aikaisemmin ja he ovat hyvin köyhiä. Vain Matin isä on vastustanut kreivi Julmankovaa ja pysynyt itsenäisenä myllärinä. Matti on kiltti poika, joka jää kahden veljensä jalkoihin eikä osaa pitää oikein puoliaan. Kun myös isä kuolee, perivät veljet myllyn ja talon ja Matille jää kissa. Kissa on hyvin neuvokas ja ovela ja lupaa auttaa Mattia saamaan paremman elämän. Matti asuu metsään rakennuksessa hökkelissä ja syö marjoja ja sieniä sillä aikaa kun kissa metsästää riistaa kuninkaanlinnaan ja rakentaa suunnitelmaansa tehdä Matista Carabasin markiisi ja prinsessa Emilian puoliso.

Julmankova puolestaan on rikas ja julkea kreivi, joka petkuttanut työläisiltä ja paimenilta heidän maat itselleen ja näin työläiset ovat joutuneet hänen orjikseen. Tumpe- lo on Julmankovan apulainen, hän on hieman hölmö ja puhuu hassusti. Myös Julman- kova haluaa viedä prinsessan vihille.

Kuningas, kuningatar ja prinsessa Emilia muodostavat oman perheensä, Casanova on prinsessan lemmikkikoira. Heillä on myös kolme japanilaista hovilääkärää, tohtorit Hiroto, Morito ja Nagano. Tohtorit ovat seinähulluja. Myös kaksi vartijaa, Sampsa ja Sulevi ovat kuninkaan alamaisia, samoin kokki. Kreivi Julmankova on kiinnostunut prinsessasta ja haluaa tämän kanssa naimisiin, mutta prinsessa on kiinnostunut Matis- ta. Kuningatar on Julmankovan lumoissa ja yrittää patistaa tyttärtään naimisiin. Kunin- gas ei ota kantaa avioliittoon, hän on hyvän ruuan ystävä eli vatsanpalvoja.

Muita roolihahmoja ovat Peltopyyt Iida, Viivi ja Veera sekä juorutoimittajat Sandra Suhari ja Sinikka Alatelkkä Höytiäinen, jotka toimivat tarinankertojina. Peltopyyt ovat huomionhakuksia, eivät kovin fiksuja. Iida on pyistä ujoin, eikä juuri puhu mitään. Toimittajat ovat koomisia juorutoimittajia, jotka ovat uteliaita kuulemaan kuninkaan- linnan viimeisimmät tapahtumat. Näytelmässä on myös rahanahne räätäli, jolta Matti ostaa kissalle takin, lakin ja saappaat. Joukkokohtauksissa on lisäksi orjia, maatyöläi- siä ja paimenia.

Näytelmässä keskeisiä piirteitä ovat raha ja valta, jopa Matin veljen ajattelevat vain itseään ja jättävät Matin paljaille puille. Kuningatar haluaa puolestaan naittaa tyttären- sä mahtavalle Julmankovalle ja Julmankova lisää valtaansa ja rikkauttaan saadessaan vaimokseen prinsessan. Vaikka Matti lopulta menee naimisiin Prinsessan kanssa, ei se olisi onnistunut ilman kissan ovelaa suunnitelmaa tehdä Matista rikas Carabasin Mar- kiisi. Tarinassa tulee hyvin ilmi ihmisten eriarvoisuus, luokkajako rikkaisiin ja köy- hiin.

Kun näytelmän nykyhetki on tullut tutuksi, on hyvä tutkia myös menneisyyttä. On tärkeää pitäytyä faktoissa eikä tehdä oletuksia (Ingham 1992, 20). Matin äiti on kuol- lut, isä ja pojat elävät keskenään. Julmankova on petkuttanut viljelijöitä ja anastanut heidän maansa itselleen, jolloin viljelijät ovat joutuneet Julmankovan orjiksi. Kunin- kaanlinnassa prinsessa kuin myös kuningas riutuu kuningattaren kaalikeittodieetillä.

Inghamin (1992, 20) mukaan on syytä kysyä ovatko näytelmän hahmot tyytyväisiä maailmaansa vai sitä vastaan. Saapasjalkakissan näytelmän maailma on eriarvoinen, mutta henkilöt elävät osaansa, joka heille on annettu. Mielestäni näytelmän hahmot kissaa lukuun ottamatta eivät joko uskalla kapinoida kohtaloaan vastaan tai eivät vain usko muutoksen olevan mahdollista.

Kannattaa myös kysyä, kuka hahmoista on protagonistiksi eli johtohahmo. Protagonisti haluaa aina saavuttaa jotain, hän punoo juonia ja kertoo toisille, mitä pitää tehdä. Joskus protagonisteja on useampi kuin yksi, mutta se on harvinaista. Vastustaja eli antagonistiksi on puolestaan se, joka seisoo sen tiellä, mitä protagonistiksi haluaa. Melodraamassa antagonistiksi on vihollinen, mutta farssissa se voi olla hölmö palvelija, joka toimittaa ladylle väärän viestin. Perinteisesti antagonistiksi varastaa huomion satunnaisesti, mutta on muina aikoina taustalla. (Ingham 1992, 21–22.) Saapasjalkakissa on tarinan protagonistiksi eli sankari, joka viekkauksellaan auttaa köyhän mylläriin pojan, Matin, saamaan Carabasin markiisin tittelin, valtavan omaisuuden ja vieläpä prinsessan puolisoiksi. Samalla Saapasjalkakissa säästää oman henkensä. Julmankova on puolestaan näytelmän antagonistiksi eli vihollinen, joka asettaa kissan tielle esteitä. Johtohahmoina eli Saapasjalkakissa näytelmän keskeisimpinä henkilöinä on Matti, prinsessa, kuningatar ja kuningas sekä toimittajat ja peltopyyt. Sivuhahmoina ovat Matin veljet, vanha mies, räätäli, Casanova, kokki, vartijat, tohtorit, työläiset ja Tumpelo. Heidän roolinsa näytelmässä ovat pienemmät.

Näytelmän keskeisimmät tapahtumat ovat, kun Matin isä kuolee, minkä jälkeen veljet ottavat perinnökseen myllyn ja talon, joten Matille jää vain kissa. Kissa osoittautuu kuitenkin ovelaksi ja nokkelaksi, jonka avulla Matti nousee köyhästä mylläripojasta rikkaaksi Carabasin markiisiksi, joka menee prinsessan kanssa naimisiin. Ohjaajan kanssa käymissä keskusteluissa näytelmän teemaksi on noussut heikompien auttaminen. Kun on kyse lasten teatterista, on se teemana mielestäni hyvä. Saapasjalkakissa auttaa Mattia saamaan paremman elämän ja kukistaa siinä samalla kreivi Julmankovan ja hänen hirmuhallintonsa.

5 TUTKIMUS

Gillette (2000, 22–24) toteaa, että tutkimusvaiheessa huomaa asioita, joista tietämys on heikkoa. Nämä asiat kannattaa kirjata ylös taustatutkimusta ja käsitteellistä tutkimusta varten. Suunnittelijoiden täytyy tutkia produktioiden historiallisia taustoja ja siihen sisältyy myös lukemista samoista, aikaisemmista produktioista. Se ei kuitenkaan tarkoita, että aikaisempien näytelmien visuaalista ilmettä pitäisi kopioida, vaan niitä tulee käyttää vain viitteenä, miten näytelmää on aikaisemmin tehty. Myös värien merkityksen ymmärtäminen on tärkeää, koska silloin voi hyödyntää niiden merkitystä suunnittelussa ja yleisö ymmärtää roolihahmoja paremmin.

Vaikka Saapasjalkakissa näytelmän ei haluta sijoittuvan mihinkään aikakauteen, eikä ohjaaja halua siihen mitään perinteisiä viittauksia, tutkin 1600-lukua ja barokin aikakautta, jolloin satu oli ensimmäisen kerran kirjoitettu. Käytin löytämäni kuvamateriaalia pohjatietona suunnittelulle. Koska aikataulu oli hyvin tiukka, rajasin tiedonhakuani lähinnä kuvamateriaaliin sekä luin Saapasjalkakissa-sadusta tehtyjä näytelmiä ja eri satuversioita. Kuvamateriaalin kautta tutkin värejä ja muotoja. Selvitin myös tärkeimpiä asioita, joita teatteripuvulta vaaditaan.

5.1 Hyvän teatteripuvun ominaisuudet

Puku on tärkeä osa näyttelijän roolin ulkoista karakterisointia. Puku voi olla parhaimmillaan tekijä, joka kasvattaa näyttelijän uskoa roolihahmon toimintoihin. (Nikula 1991, 5.) Muistan entiseltä työharjoittelupaikaltani hyvin ujon pojan, joka esitti Peter Panissa yhtä Kapteeni Koukun merirosvoista. Hänellä oli tiukat mustat, härkätaistelijamaiset housut. Pukusuunnittelija mietti, miten rooliin saisi lisää eloa ja vaihtoi pojalle uudet väljät housut. Pojan roolihahmo suorastaan heräsi sen jälkeen eloon lavalla ja poika selvästi sai rohkeutta ja varmuutta hahmonsa esittämiseen.

Liisi Tandefeltin mukaan on vaarallista, jos teatteriesityksestä tulee muotinäytös, koska esityskokonaisuus kärsii, kun puvut toimivat itseisarvona. Pukusuunnittelu on näyttelijää palvelevaa työtä, jossa täytyy ajatella kokonaisuutta. (Nikula 1991, 36.) Olen kuitenkin enemmän Valisen (2009, 8) kanssa samoilla linjoilla, että teatterin visuaalisuus on havaittava osa näyttämöteosta. Valisen uralla on ollut paljon tavallisia vaattei-

ta, jotka vain toteavat ja tukevat näytelmällisiä seikkoja. Vaatimatonta näkemystä pukusuunnitteluun selittää suomalainen harrastajapohjainen teatteriperinne, joka on ollut kiinni sanassa. Vain näyttelijän tulkinta on ollut tärkeää. Nykyaikana ohjaajat kuitenkin uskaltavat ja osaavat käyttää laajemmin näyttämön kaikkia ilmaisualueita.

Tandefelt (Nikula1991, 39) korostaa, että paras teatteripuku on pelkkää bluffia ja illuusion luomista tyhjästä. Puvustuksen voi toteuttaa halvoin ja pienin keinoin. Vuonna 2009 tein työharjoittelua Oulun Kaupunginteatterilla ja tutkin Pirjo Valisen suunnittelema paperipukuja. Oli mielenkiintoista huomata, miten paperi oli saatu näyttämään esimerkiksi nahalta. Paperia tai kankaita manipuloimalla voi siis luoda illuusion mitä erilaisimmista materiaaleista halvalla. Pohdin, käyttäisinkö projektissa materiaalin muokkausta, mutta tulin siihen tulokseen, että siihen tarvitaan enemmän aikaa kuin mitä minulla on käytettävissä.

Bicât (2006, 7) huomauttaa, että yksinkertainen lisäys vaatteeseen, mutainen helma ja rikkinäinen olkasauma tai kartta farkkujen taskussa ja reppu selässä voimistavat katsojien näkemystä hahmoista, jotka ovat lavalla. Tämä on mielestäni hyvä neuvo pienen budjetin esityksiin, jossa mielikuvia joudutaan luomaan vähemmällä. Teatterin ei myöskään tarvitse olla realistinen kuvaus elämästä, vaan uskon katsojan ymmärtävän roolihahmoja myös pienien vinkkien avulla. Hyvän teatteripuvun tulee olla myös toiminnallinen. Bicât (2006, 8) toteaaakin, että näyttelijän ensimmäinen huolenaihe on vaatteiden käytännöllisyys, salliiko se tarvittavan liikkumisen ja liikkeen. Saapasjalkakissassa pyrin huomioimaan käytännöllisyyttä erityisesti siksi, että näyttelijät ovat lapsia.

Puku on ollut aina oleellinen osa teatteriesitystä, koska ihmiset ovat hyviä ymmärtämään pukujen viestittämiä asioita (Bicât 2006,7). Näytelmän henkilöhahmot eivät voi kertoa aina kaikkea sanoilla. Jotta katsojat pystyvät ymmärtämään paremman roolihahmoja, tarvitaan teatteripukua, joka kuvaa ajan ja paikan lisäksi luonnetta. (Nikula 1991, 30.)

5.2 Teatterin tekemistä lasten kanssa

Ennen opinnäytetyötäni olen ollut mukana muutamissa teatteriesityksissä ompelijana. Osa esityksistä on suunnattu enemmän aikuisille, osa taas enemmän lapsille. En ole aiemmin ollut tekemässä lastenteatteria, jossa siis esiintyjät ovat lapsia. Kokemukseni ja havaintoni lasten esityksistä perustuvat vain satunnaisiin peruskoulun kevät- ja joulujuhliin. Vehkalahti (2006, 21) toteaa, että teatteri antaa lapsille mahdollisuuden harjoitella eri elämäntilanteita aikuisuutta varten, lapsi saa vapaasti kokeilla oikeita ja vääräkin ratkaisuja turvallisessa ympäristössä. Airaksisen ja Okkosen (2006, 8) mukaan lapselle teatterin tekeminen on leikkiä. Roolileikeissä lapset oppivat huomioimaan toisensa ja kehittämään ajattelukykyään.

Teatteriproduktiot voivat aikuisen silmin näyttää ja kuulostaa vaatimattomilta, mutta lapsi antaa niihin sydämensä. Lapset eivät ole myöskään henkilökunnan pelinappuloita teatteriproduktiossa, vaan saavat kehittää henkilöhahmoja ja tapahtumia leikkiesseen. (Airaksinen ja Okkonen 2006, 21.) Pysin itsekin huomioimaan lasten ajatuksia ja toiveita mahdollisimman paljon. He ovat mukana harrastuspohjalta ja tekemisen kuuluu olla ensisijaisesti hauskaa.

Näyttämöllä puvut ja tarpeisto luovat visuaalisen kokonaisuuden, josta katsoja voi muodostaa kuvallisen tulkinnan. Pienille lapsille visuaaliset viestit ovat kokonaisvaltaisia ja tärkeitä. (Airaksinen ja Okkonen 2006, 133). Suunnittelussa pyrin vahvistamaan tarinaa ja roolihahmoja perinteisten mielikuvien ja värien avulla.

5.3 Kollaasit

Suunnittelun alkuvaiheessa pukusuunnittelija voi kerätä ideakuvia, joiden avulla roolihenkilön ulkoista olemusta, tunnelmaa, värimaailmaa sekä näytelmän kokonaisilmettä voidaan hahmottaa. Kuvamateriaalin avulla omia ajatuksia on helpompi myös konkretisoida niin itselle kuin ohjaajalle. Kuvat toimivat myös keskustelun ja ideoinnin lähteenä. (Valinen 2009, 35.)

Tutkimusvaiheessa minulle oli itsestään selvää lähteä tekemään roolihahmoista kollaaseja, koska se on itselleni mieluinen työskentelytapa. Olen Valisen kanssa samaa

mieltä, että ideakuvat ovat hyvä kommunikoinnin väline pukusuunnittelijan ja ohjaajan välillä. Sanoin voi olla vaikea selittää mielessä pyöriviä ajatuksia, mutta kuvasta ne on helpompi ymmärtää. Kuva voi myös tuoda mieleen aivan uusia ajatuksia. Kuvamateriaalia etsin jonkin verran lehdistä ja kirjoista, mutta pääasiassa Internetistä. Internet on hyvin laaja paikka etsiä hyvää kuvamateriaalia, joten hyviin hakusanoihin sai kiinnittää huomiota.

Keräsin kuvamateriaalia kaikista roolihahmoista paitsi paimenista ja työläisistä. Heille olin jo käynyt etsimässä Savonlinnan Teatterilta sekä Taidekoulu Hyrrän pukuvarastoista vaatteita, joista voisi myöhemmin katsoa parhaat näytelmän kokonaisuuteen sopivat. Kettusen (2000, 71) mukaan ensimmäiset ideat ovat usein tuttuja ratkaisuja, mutta ideoinnin jatkuessa ne kehittyvät omaperäisimmiksi. Myös hurjemmat ajatukset hyväksytään, koska niitä voi myöhemmin kehittää eteenpäin. Liika kriittisyys estää omaa luovaa ajattelua. Periaatteena on se, että mitä enemmän materiaalia kerää, sitä todennäköisemmin joukossa on erityisen hyvä idea. Keräsin paljon kuvamateriaalia Kettusen neuvoa noudattaen ja valitsin kollaaseihin niistä parhaimmat. Kuvat saattoivat poiketa toisistaan paljonkin, mutta halusin pitää mielessäni erilaisia vaihtoehtoja ja esittää niitä myös ohjaajalle. Kiinnitin huomiota varsinkin muotoihin ja yksityiskohtiin. Ohjaajan lisäksi näytin kollaasit myös lapsille ja he saivat kertoa mistä asioista niissä pitivät tai oliko jotain, josta he eivät niin pitäneet. Palaute oli positiivista ja innostunutta, eikä kukaan suhtautunut epäluuloisesti.

Julmankovan (kuva 3) kollaasissa halusin tuoda esille, miten erilaisia roistojen hahmoja on kuvattu. Gilletten (2000, 388) mukaan pelottavat ja synkät hahmot käyttävät usein tummia värejä tuomaan ilmi mielialaansa. Useissa kuvissa pahat henkilöhahmot esitetäänkin mustiin pukeutuneina, mutta myös punaista käytetään jonkin verran. Useilla kuvien hahmoilla on vaatteena jonkinlainen viitta tai kaapu ja kaikki vaatteet ovat melko peittäviä. Mielestäni uhkaavuutta on pyritty lisäämään myös korostamalla hartioita tai olkapäitä.

maalauksesta selvitin linnun väritystä, koska minulla ei ollut käsitystä siitä, miltä peltopyy näyttää. Vaikka pyiden asuista ei ole tarkoitus tulla realistisen näköisiä, oli mielestäni tärkeää tietää linnun ulkonäöstä ja käyttää sitä jollaintavoin hyödyksi.



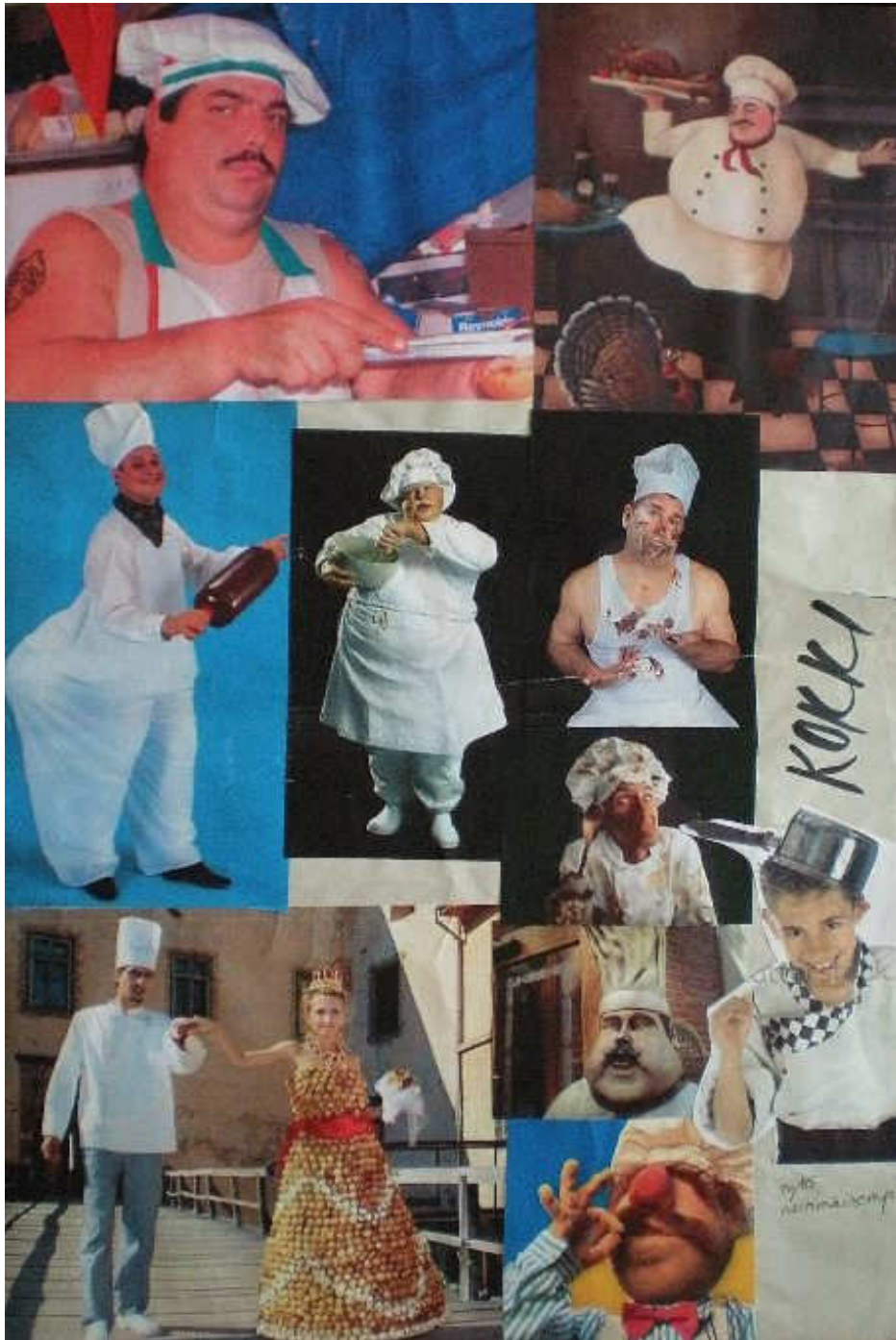
KUVA 5. Peltopyyt

Toimittajista (kuva 6) mielenkiintoisen kuvamateriaalin löytäminen oli hankalaa. Mielestäni heitä kuvasi hyvin perinteinen toimittajatyö, ja puvuista tulisi heti huomata, että he ovat toimittajia. Jakkupuku ja hattu tuntuivat sopivalta. Toimittajamaisuutta lisäisi myös rekvisiittana esimerkiksi kamera tai mikrofoni.



KUVA 6. Toimittajat

Olimme ohjaajan kanssa puhuneet kokin hahmosta (kuva 7), ja ohjaaja toivoi sen olevan sottainen ja epäsiisti mieshahmo, joten etsin mahdollisimman vastenmielisiä kuvia. Sotkuisella ja epämiellyttävällä kokilla voisi olla valkoisten ja puhtaiden vaatteiden sijaan ruuan tahrinat ja nuhruiset vaatteet. Pidin myös vasemmalla yläreunassa olevan miehen hihattomasta paidasta, joka paljastaa tatuoinnin. Kokilla ei välttämättä tarvitse olla myöskään perinteistä kokinhattua, vaan päähineenä voisi olla kattila, kuten kollaasin oikealla puolella olevalla pojalla.



KUVA 7. Kokki

Ajattelin, että myös mittasuhteilla olisi hauska leikkiä ja tehdä kokille esimerkiksi iso takapuoli kuten kuvan vasemmassa reunassa. Näyttäessäni kollaaseja Taskiselle hän piti kollaasin kuvista, mutta kertoi, että todennäköisesti kokista pitääkin tehdä siisti, naispuolinen kokki. Taskinen oli oppinut tuntemaan ryhmää nyt vähän paremmin ja arveli, ettei kokkia esittävä tyttö halua olla sotkuinen. En tehnyt kokista uutta kollaasia, vaan käytin tätä ideoimiseen unohtamalla ajatuksen sottaisuudesta. Pidin erityi-

mahdollisimman paljon. Mustat pitkät kumikäsineet tuntuivat sopivan hulluilta ja tukisivat hahmojen sekopäisyyttä. Myös leikkaussaleista tutut hius- ja hengityssuojat voisivat toimia.

Kuninkaallisiin hahmoihin halusin tuoda auktoriteettia ja mahtipontisuutta, mutta myös hauskuutta kuten muissa hahmoissa. Prinsessan kollaasissa (kuva 9) etsin mielenkiintoisia muotoja ja yksityiskohtia.



KUVA 9. Prinsessa

Yläreunassa oleva kuva naisesta, jolla on päässä lyyra, oli ohjaajan mukaan hyvä idea. Eihän kruunun tarvitse välttämättä olla tavanomainen kruunu. Tulimme siihen tulokseen, että mainittu kuva sopisi hyvin myös kuningattarelle. Jäin myös miettimään, voisiko prinsessalla olla esimerkiksi hieno tyllihame ja t-paita, jossa olisi jokin hauska, prinsessamainen printti. Myös sydämenmuotoiset aurinkolasit olivat hauskat. Ny-

kypäivää ja historiaa yhdistelemällä olisi mahdollista tehdä ajattomia pukuja, jotka sopisivat näytelmän tyyliin.

Kuningatar ja Kuningas (kuva 10) tuntuivat hankalilta hahmoilta sovittaa muuhun joukkoon sopivaksi. Tein heistä yhteisen kollaasin, koska heistä oli myös yhteiskuvia.



KUVA 10. Kuningas ja Kuningatar

Halusin heissä olevan jotain perinteistä, josta huomaa heti, että he ovat kuningaspari. Pidin kuvien sinisestä väristä ja karpänturkkiviitoista. Myös paperipussi kruununa oli minusta hauska idea ja mietin sitä myös kokin asuun. Ideakollaasi kuninkaallisista ei ollut ehkä täysin onnistunut, sillä sen perusteella en saanut samanlaista ahaa-elämystä kuin vaikkapa kokin ja räätälin kollaasista. Koetin etsiä kollaasin tekemisen jälkeen myös lisää kuvamateriaalia, mutta en löytänyt mitään inspiroivaa ja jätin asian hautumaan mieleen.

Vartijoita (kuva 11) käsikirjoituksessa on kaksi, Sulevi ja Sampsa. Mielestäni he muodostavat hauskan kaksikon ja ajattelin heidät samantyyllisiksi. Vartijoina ja kuninkaan alamaisina heillä tulisi olla muutenkin melko samanlaiset univormut.

yhdistelemällä eri aikakausien asioita ja pidin sen mielessäni ajatellessani kaikkia hahmoja.

6 HAUTOMISVAIHE

Hautomisvaihe antaa ideoiden ja ajatusten muhia mielessä. Vaiheen aikana tulisi unohtaa kaikki projektista ja tehdä ja ajatella jotain muuta. Alitajunnalle on annettava tarpeeksi aikaa käydä läpi kerättyä tietoa. Mikä sitten on tarpeeksi, riippuu projektista. Se voi olla muutamista tunteista useisiin päiviin. (Gillette 2000, 25.) Myös Ingham (1998, 16) painottaa, että on hyvä antaa mielikuvitukselle aikaa, sillä usein ratkaisut suunnitteluun löytyvät rentoutuessa tai hyvien yöunien jälkeen. Omalta osaltani hautomisvaihe käsitti illalla tunnin tai pari ennen nukkumaan menoa eikä se tuntunut riittävälle. Ideoiden ja ajatuksien olisi ollut mukava antaa muhia mielessä kauemminkin. Irtiottojen merkitys korostui varsinkin analyysin ja tutkimuksen jälkeen. Ajatus ei kulkenut välillä ollenkaan, kun projekti oli edennyt pidemmälle ja työmäärä alkoi tuntua loputtomalta. Toisaalta sekin auttoi aina vähän, jos jätti hetkeksi yhden työn alla olevan asian muhimaan mieleen ja siirtyi saman projektin toiseen asiaan.

Usein suunnittelijoiden työskentelyaika on rajoitettua, mutta kuitenkin luovia ja toimivia ratkaisuja pitää pystyä tekemään annetussa ajassa. Vaikka luovuus vaatii aikaa ja joutilaisuutta, auttaa suunnittelijaa kiireen keskellä kokemus, oman itsensä tunteminen ja projektin hallinta. Luovat ideat eivät tule kuitenkaan käskemällä, ideoinnin on oltava hauskaa ja sopivan haastavaa. Kokeneella muotoilijalla on omat työtapansa ja rutiininsa luovan työn tekemiseen. (Kettunen 2000, 45–70.) Vaikka minulla ei vielä ole kovin paljon kokemusta suunnittelijan työstä, olen huomannut työskentelyä helpottaviksi asioiksi aikataulutuksen. Kun on paljon asioita, joita pitää tehdä, kirjaan kaiken ylös kalenteriini ja katson kuinka paljon aikaa tehtävien tekemiseen on. Tällä tavoin koen vähentäväni stressiä ja tiedän suoriutuvani työtehtävistä.

7 VALINTA

Valinnalla tarkoitetaan suunnitteluprosessin vaihetta, jossa käydään läpi kaikki löydetty materiaali ja päätetään suunnittelun konsepti. Koska jokaisen suunnittelijan valinnat vaikuttavat myös muiden työhön, on hyvä pitää yhteinen tuotantopalaveri ja keskus-

tella. Pukusuunnittelija esittelee luonnokset puvuista ja kertoo väreistä ja materiaaleista, mutta vielä ei tarvitse olla varsinaisia materiaalinäytteitä. (Gillette 2000, 25.) Tässä vaiheessa olin käynyt jo useamman kerran tutkimassa Savonlinna Teatterin pukuvarastoa ja kerännyt kokoon sellaisia vaatteita, joita voisin hyödyntää projektissa. Vaatteet tuskin tulisivat sopimaan sellaisenaan, sillä suurin osa oli tehty aikuisille. Voisin kuitenkin muokata ja mahdollisesti pienentää niitä. Tosin puvuston hoitaja Leila Oksanen kehotti miettimään, kannattaako hirveän isoa vaatetta pienentää oikein pieneksi, vaan pääsisikö helpommalla tekemällä vaate suoraan kankaasta. Teatterilla oli myös hyvä kangasvarasto, jota voisin käyttää. Pukuvarastoa ja kangasvarastoa hyödyntämällä selviäisin myös puvustukseen varatulla pienellä budjetilla.

Gilletten (2000, 27) mukaan valintavaihe on päättynyt silloin, kun ohjaajan mielestä kaikki suunnittelun osa-alueet toimivat yhteneväenä konseptina. Mielestäni teatterissa menee harvoin kaikki täsmällisesti suunnitelmien mukaan, vaan yllättäviä asioita tapahtuu aina ja kokonaisuutta voi joutua miettimään vielä uudestaan. Gilletten (2000, 19) suunnittelunmallin tarkoituksenaan on myös palata katsomaan jo läpikäytyt vaiheet ja pohtia onko jotain, jonka voi tehdä toisella tavalla tai paremmin, joten miksi valintavaiheessa tehtyjen päätösten pitäisi olla välttämättä lopullisia.

Ohjaajan kanssa käymieni keskustelujen ja kollaasien pohjalta aloin tehdä luonnoksia. Hahmottelin ensimmäisiä ideoita tussilla paperille, mutta pian aloin maalata luonnoksia guassilla ja akvarelliväreillä, koska niin sain paremmin mielessäni olevat kuvat paperille. Tietyistä hahmoista minulla oli hyvin selkeä kuva mielessäni. Tohtorit, räätäli, kokki ja kissa tuntuivat selviltä. Sitä vastoin Julmankovan ja kuninkaallisten luominen tuntui paljon haastavammalta. Olisin halunnut enemmän aikaa luonnosteluun, ja kiire ja stressi eivät helpottaneet luonnosten syntymistä. Tässä vaiheessa alkoi tuntua ensimmäisen kerran myös siltä, tuleeko koko projektista mitään, ja aloin huolestua työn määrästä ja roolihahmojen valtavasta joukosta. Luonnosteluvaiheessa karsin roolihahmojen joukosta pois joukkokohtauksessa esiintyvät orjat ja työläiset sekä kuninkaan ja kuningattaren kaksi palvelijaa. Heille olin jo etsinyt vaatteet pukuvarastosta.

Maalattuani luonnokset kävimme ne läpi ohjaajan kanssa. Osaan ohjaaja oli hyvin tyytyväinen, mutta osa kaipasi vielä hiomista. Vaikka väsyneenä palaute tuntui ensin kurjalta, oli hyvä, että ohjaaja oli kiinnostunut puvustuksesta ja osasi tuoda ajatuksi-

aan siitä esille. Rakentavan kritiikin kautta pystyin kehittämään puvustuksesta yhteisemmän ja paremman. Luonnosten piirtämisessä ja maalaamisessa oli myös haastavaa saada omat ajatukseni juuri sellaisenaan paperille. Julmankovan hahmoon hain lisää kuvamateriaalia (kuvat 13 ja 14) ja Julmankovan hahmon luonnostelu alkoi sujua huomattavasti paremmin.



KUVA 13.



KUVA 14.

Yhdistelin Julmankovan luonnoksessa (kuva 15) kollaasista syntyneet ajatukset uusiin ideakuviin. Sporttisuutta potkulautailevalle Julmankovalle toi lentäjänlakki ja – lasit. Lentäjän tyylin sopi myös lentäjän takki (kuva 14). Halusin myös säilyttää kollaasista saadun idean viitasta. Viitta tuo mielestäni Julmankovan asuun lennokkuutta ja liikettä sekä arvokkuutta. Koko asu tulisi olemaan musta, mutta toivoin saavani siihen vaihtelua eri materiaaleilla ja sävyillä. Julmankovan tulee muuttua Saapasjalkakissa näytelmän lopulla leijonaksi. Taskinen mietti pitkään, miten kohtaus toteutetaan ja päätyi lopulta siihen ratkaisuun, että leijonaa varten tarvittiin oma asu. Koska leijonan aika lavalla oli vain muutamia sekunteja, päätin tehdä asusta yksinkertaisen, joka on helppo toteuttaa ja ommella tiukalla aikataululla.



KUVA 15. Luonnos Julmankovasta ja leijonasta

Matille mietin ensin pitkiä housuja, mutta koska Matin esittäjä on pitkä tyttö ja hänen isoveljien esittäjät olivat puolestaan lyhyitä tyttöjä, ei ohjaajan mielestä pituuseroa kannattanut korostaa. Koetin viedä huomiota Matin pituudesta pois tekemällä hänen asun poikamaisemmaksi lyhyillä lahkeilla ja hihoilla (kuva 16). Jätin Matin myös ilman kenkiä korostaakseni hieman hänen surkeuttaan isoveljiään vasten, joilla puolestaan oli kengät. Matin alusasusta tulisi hyvin yksinkertainen, raidallinen haalari. Haalaria tarvittiin kohtaukseen, jossa Matti esittää hukkuvansa jokeen ja Saapasjalkakissa piilottaa hänen nuhjuiset, vanhat vaatteensa. Kuninkaan luullessa Matin olevan Carabasin Markiisi, lahjoittaa hän tälle uudet hienot vaatteet. Kollaasin pohjalta halusin Matin tai Carabasin Markiisin uusissa vaatteissa yhdistellä historiaa ja nykyaikaa. Liivi ja koristelut viittaisivat historiaan, mutta väljä paita ja shortsit olisivat enemmän tätä päivää.



KUVA 16. Luonnos Matista

Matin isälle (kuva 17) tulisi irtomaha, joten väljät housut ja henkselit sopivat siihen hyvin. Olin löytänyt myös pukuvarastosta mustan huopahatun, jota ajattelin käyttää. Koska monet roolit olivat poikia tai miehiä, käytin paljon lakkeja ja hattuja peittämään tyttöjen pitkät hiukset ja saamaan näin roolihahmoon enemmän miesmäisyyttä. Matin veljistä halusin keskenään samantyylliset, jotta he muodostaisivat oman kaksikkonsa ja Matin huomaa selvemmin olevan erilainen ja jääneen heidän ulkopuolelle. Luonnoksessa veljet olivat vähän lapsellisen oloisia, mutta heistä en tehnyt uutta luonnosta, vaan pidin mielessä, että lappuhaalarin sijaan heille sopisi paremmin pelkkä paita ja pitkät housut.



KUVA 17. Luonnos Matin isästä ja veljistä

Saapasjalkakissaan (kuva 18) tarvittiin kaksi pukua, tavallinen kissanpuku alkukohtauksiin ja sen päälle puettavat takki, hattu ja saappaat. Kissanpuvusta minulla oli selkeä kuva, mutta päällysvaatteet tuntuivat haasteellisemmilta. Joka tapauksessa ohjaajan ehdotuksesta kengät tulisivat olemaan kumisaappaat ja väriksi ajattelin vihreän. Kissan hahmon pitäisi olla tunteita herättävä, silmiinpistävä hahmo ja vihreiden kenkien ja punaisen takin avulla hahmosta saisi mielenkiintoisen. Takin malli oli minusta ehkä liian mitänsanomaton muodoltaan ja olisin halunnut kehittää sitä erilaiseksi, mutta aikataulu vaati kerran taas menemään eteenpäin. Myös hattu näytti hassulta ja päätin, että katson vielä pukuvarastolta, mitä sieltä löytyy. Aluspukuun olin ihan tyytyväinen, se oli tarpeeksi kissamainen, mutta ei liian hieno. Raidat tultaisiin toteuttamaan maalaamalla, jotta ne olisivat elävän näköiset.



KUVA 18. Luonnos Saapasjalkakissasta

Peltopyihin (kuva 19) hain suuntaa peltopyiden oikeasta värityksestä, mutta muokkasin pyistä satunäytelmään sopivampia ja kirkkaamman värisiä. Lintumaisuutta tavoittelin yläosalla, joka rakentuisi kangassuikaleista ja peittäisi alleen kädet. Housuosana toimisi väljä haalari. Pussimaiset lahkeet antavat vaikutelman koipimaisista jaloista. Halusin myös oranssit kypärälakit peittämään hiukset. Luonnokset pyistä syntyivät vaivattomasti ja olin niihin melko tyytyväinen. Myös ohjaajan mielestä ne sopivat hyvin kokonaisuuteen. Peltopyihin lisättiin myös neljäs esittäjä.



KUVA 19. Luonnos peltopyistä

Toimittajista (kuva 20) tein useampia luonnoksia ja kokeilin eri väriyhdistelmiä ja erilaisia jakkupukuja sekä hattuja. Halusin toimittajien toimivan hyvin yhdessä, mutta olevan kuitenkin erilaisia, koska he edustavat eri lehtiä. Väreiksi ajattelin selkeitä ja kirkkaita värejä. Koska olin ajatellut jo kuninkaallisille sinistä, halusin toimittajille jotain muuta ja turkoosi oli seuraava vaihtoehto. Oranssi ja keltainen puolestaan sopivat hyvin turkoosin rinnalle, toiselle toimittajalle. Värejä miettiessäni huomioin lasten vastauksista saatua tietoa. Sandra Suharin esittäjä oli ilmoittanut, ettei pidä oranssista, joten hän sai turkoosit vaatteet. En tiedä, olisiko se ollut niin vakavaa, vaikka hän olisi joutunut käyttämään oransseja vaatteita, mutta halusin huomioida kyselylomakkeen vastauksia, enkä jättää huomioimatta sitä.



KUVA 20. Luonnos toimittajista

Kuninkaallisten asuista (kuva 21) tiesin, että halusin käyttää sinistä ja oranssia väriä. Siniseen väriin päädyin kuninkaallisista tekemäni kollaasin kautta. Kuvissa heillä oli usein tummansininen tai punainen viitta. Punainen tuntui liian voimakkaalta ja huomiota herättävältä väriltä. Sitä vastoin sininen vaikutti rauhallisemmalta. Sinistä väriä korostamaan valitsin oranssin. Oranssista minulle tuli mieleen myös kullan hohto, joten se sopi kuninkaallisille myös sen vuoksi. Pidin myös karpänturkkiviitoista, enkä halunnut kruunujen olevan tavanomaisia.

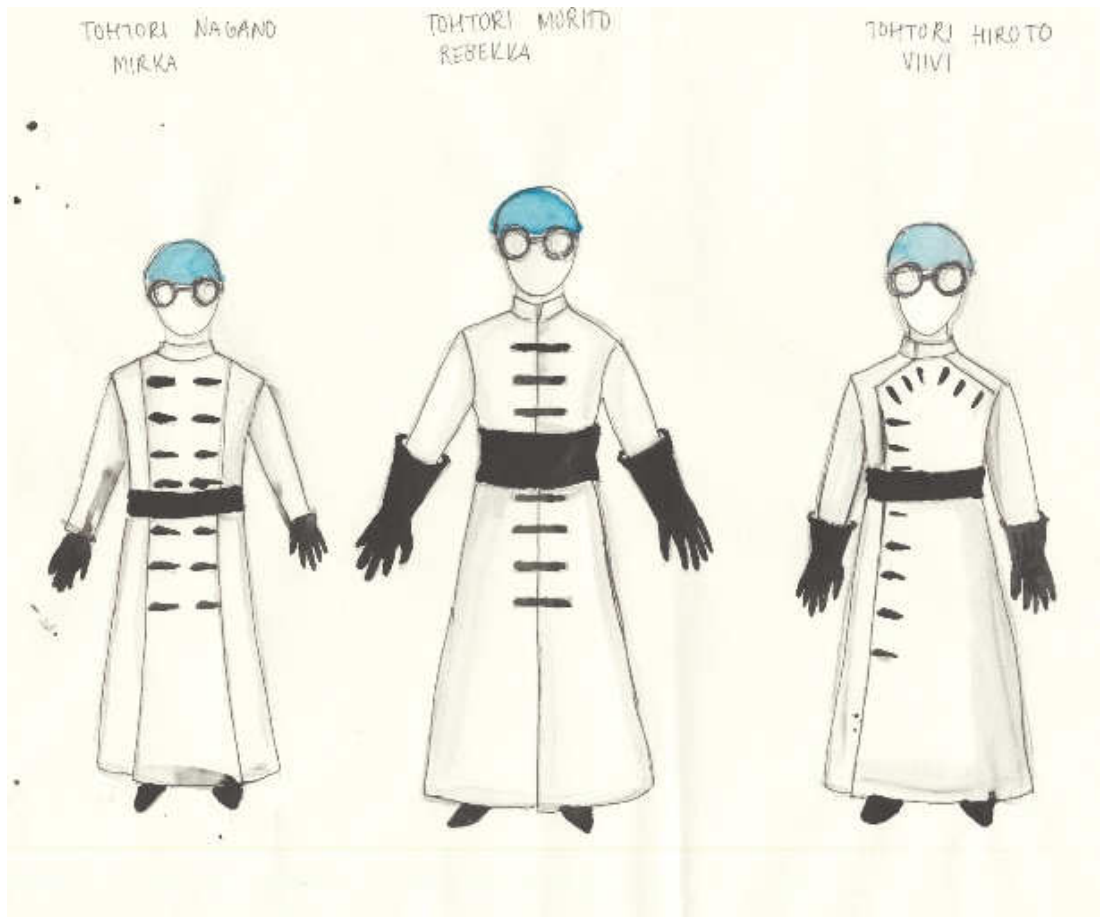
Kollaasi ei antanut tarpeeksi ideoita, eikä sekään auttanut, että olin koettanut jättää ajatuksen muhimaan mieleen. Koska kuningas rakastaa ruokaa, halusin tehdä hänelle kruunun haarukoista. Perinteisen mustavalkoisen karpäviitan sijaan ajattelin kuninkaalle sopivan sinisen samettiviitan, jossa on maalattuna kultaisia palloja. Koska viitta ja kruunu olisivat näyttävämpiä, voisi alla oleva paita ja oranssit housut puolestaan

olla pelkistetyimmät. Kengiksi halusin reinomaiset aamutossut tukemaan kuninkaan laiskaa, nautinnonhaluista elämää. Kuningattaren asussa on samoja värejä kuin kuninkaan. Teatterin pukuvarastosta löysin myös sinisen röyhelömekon, josta ajattelin tehdä hameen kuningattarelle. Kruunusta en ollut vielä varma. Päätin, että päätän myöhemmin, mistä teen sen, kun kiertelen enemmän kirpputoreja ja kauppoja. Kuninkaan ja kuningattaren ja prinsessan välille hain eroa vaaleanpunaisella asulla. Prinsessa on kuin varhaisteini, joka haluaa jo erottua vanhemmistaan. Prinsessalla ei ole myöskään kruunua vaan hänen t-paidassaan on printti siitä.



KUVA 21. Luonnos kuninkaallisista

Tohtorit (kuva 22) onnistuivat näyttämään juuri siltä, millaisena ne mielessäni näin. Hain takkeihin japanilaista tyyliä, sillä tohtorit ovat Japanista. Vaikka tohtorien yleisilme on sama, on takeissa kuitenkin erilaiset yksityiskohdat tuomaan eroa hahmojen välille. Mustavalkoisuus toimii mielestäni hyvin, mutta sinertävät lakit antavat hahmoin eloa. Tohtoreista tulee melkein mieleen jonkinlaiset sci-fi hahmot ja ne ovat mielestäni pelottavia juuri oikealla tavalla.



KUVA 22. Luonnos tohtoreista

Vartijoiden luonnoksessa (kuva 23) oli vielä paranneltavaa, mutta jätin asian hautumaan mieleen, enkä tehnyt siitä heti uutta luonnosta. Vartijoiden hahmojen kehittäminen kesti kaikista kauimmin. Ei siten, että ne lopulta olisivat olleet niin vaikeat, vaan aina oli jotain muuta tekemistä ja vartijoiden luonnostelua oli helppo siirtää myöhempään ajankohtaan.



KUVA 23. Luonnos vartijoista

Kokin (kuva 24) hahmo oli piirtynyt mieleeni kollaasipalaverin jälkeen. Vaikka alkuperäinen kuva sottaisesta kokista hylättiin, sain heti idean keittäjätaruylisestä ja puhtoisesta kokista. Kokin hahmo oli ehkä selvin kaikista. En halunnut hänestä kokonaan valkoista, vaan kollaasista saadun ajatuksen kautta halusin kokille turkoosin raitahaameen ja valkoista essua ja paitaa piristämään punaiset yksityiskohdat. Prinsessan koira Casanovasta (kuva 24) tuli mieleeni ruskea luppakorva koira valkoisine täplineen. Samoin kuin leijonan asusta, tein myös Casanovasta hyvin yksinkertaisen. Koira on useammassa kohtauksessa mukana, mutta ei kovin keskeisenä hahmona, joten päätin, että sen voi toteuttaa yksinkertaisemmin.



KUVA 24. Luonnos kokista ja Casanova-koirasta

Tumpelon hahmon (kuva 25) lähtökohtana oli kyttyräselkä. Takiksi ajattelin frakki- maista, edestä lyhyttä ja takaa pitkää olevaa takkia. Housuina voisivat olla mustat vä- hän lyhyehköt housut. Musta väri yhdistäisi Tumpelon kreivi Julmankovaan, jonka palvelija hän on, mutta violetti takki tekee hänestä kuitenkin oman hahmonsa. Violet- tia takkia toisi hyvin esille myös violetin vastaväristä, oranssista tehdyt yksityiskoh- dat.

Kokin tavoin minulla oli myös Räätälistä (kuva 25) selkeä kuva. Ideakuvia ja kol- laasia tutkimalla totesin housu-, paita- ja liiviyhdistelmän tuovan räättälin ammattia hahmossa hyvin esille. Käytin myös räättälin vaatteissa vastavärejä mielenkiintoa tuomaan. Ja nuppineulahattu oli osuva liitos räättälin ammattiin.



KUVA 23. Luonnos Tumpelosta ja räätälistä

8 TOTEUTUS

Toteutus alkaa silloin, kun aletaan tehdä eli suunnittelijan tulee piirtää esityskuvat. Suunnittelija tekee jokaisesta asusta värillisen esityskuvan, jossa voi olla huomautuksia ja hahmotelmia, jotka antavat tarkan kuvan asusta ja asusteista. (Gillette 2000, 27.) Teatteriproduktiot ovat melkein aina tiukkaan aikataulutettuja, kiireessä tapahtuvia produktioita aivan kuin se olisi niiden luonne (Hester 2006, 51). Koska aikataulu oli todella tiukka, täytyi minun priorisoida paljon asioita. Päätin poiketa Gilletten mallista siten, että en tehnyt luonnoksista enää esityskuvia. Toteutusvaiheessa käsittelen siis esityskuvien sijaan vaatteiden valmistusprosessia.

8.1 Puvustuksen toteutus

Luonnostelun jälkeen ei ollut aikaa tehdä esityskuvia, vaikka olin alussa niin suunnitellut. Luonnosten pohjalta alkoi heti vaatteiden kaavoittaminen, leikkuu ja ompelu. Vaatteiden toteutukseen sain teatterilta enemmän apua kuin olin projektin alussa odottanut. Teatterin ompeluapu oli korvaamaton enkä tiedä, miten olisin selvinnyt ilman sitä. Minulla oli koululla myös apuna kaksi harjoittelijaa ja olin helpottunut lisätyövoimasta. Työnjako oli mielestäni hyvin tärkeää, jotta aikaa ei menisi hukkaan ja kaikki osaisivat aikatauluttaa tekemisensä. Jaoin ommeltavat vaatteet kahteen osaan, puolet ommeltaisiin teatterilla ja toinen puoli koululla. Itse vastasin koululla ommeltavien asujen kaavoituksesta ja leikkuusta. Ompelin myös itse sen verran, mitä aina ehdin ja värjäsin kankaita ja vaatteita.

Koululla työskentelyn lomassa kiertelin kangaskauppoja ja kirpputoreja etsien kankaita ja muita tarvittavia materiaaleja. Kävin myös teatterilla katsomassa miten työt siellä edistyivät ja keskustelemassa mahdollisista ongelmista tai kysymyksistä vaatteiden suhteen. Maalaamani luonnokset eivät antaneet riittävän tarkkaa tietoa puvuista, enkä ollut keskustellut luonnoksista tarpeeksi työn alkuvaiheessa puvustamon kanssa. Inghamin (1992, 126) mukaan suunnittelijan ja ompelimon välisellä suhteella on suuri merkitys tekeillä olevan työn laatuun. Kun suunnittelija varaa riittävästi aikaa luonnosten läpikäymiseen ja selvittää ompelimolle, minkälaista vaikutelmaa hän haluaa pukujen ilmentävän, on ompelimon helpompi toteuttaa suunnittelijan ideat. On hyvä kuunnella myös ompelimon ehdotuksia esimerkiksi vaatteiden rakenteista. Nuoret suunnittelijat ajattelevat liian usein, että toisten ehdotusten hyväksyminen vähentää heidän merkitystään suunnittelijoina, vaikka teatterin tekeminen on aina yhteistyön tekemistä. Otin mielelläni vastaan neuvoja ja ehdotuksia puvustukseen liittyen enkä itse ajatellut, että se vähentäisi arvoani suunnittelijana. Halusin lopputuloksesta parhaan mahdollisen ja ymmärsin, etten vielä tiedä itse kaikkea. Ingham (1992, 126) toteaa myös, että jos suunnittelija kohtelee ompelijaa vain automaattina eikä anna tämän vaikuttaa työhön, ei yhteistyö ole kovin hedelmällistä.

Päivät venyivät lähes ympäröyöreiksi ja tein noin kahdeksankymmenen tunnin työviikkoa. Välillä oma jaksaminen mietitytti, koska sairastuessaan ei ollut aikaa jäädä kotiin lepäämään. Löysin kuitenkin aina jostain uutta energiaa tekemiseen ja myös

luokkakavereiden kannustaminen auttoi eteenpäin. Valtavasta työurakasta huolimatta pidin myös mielessäni, kuinka paljon opin koko ajan ja että kuitenkin saan tehdä sitä työtä, josta pidän. Ilman sitoutumista ja omistautumista projektiin olisi monet asiat voinut väsymyksen keskellä jäädä tekemättä.

Pukujen alkaessa valmistua oli myös sovitusten aika. Ohjaajan ehdotuksesta pidin ensimmäisen sovituksen teatterilla harjoitusten lomassa. Sovitustilanne oli koko ajan melko kaaosmainen, ja vaikka pyysin ja välillä käskin lapsia menemään pois sovitustilasta, oli ympärillä pyörimässä aina sinne kuulumattomia. Sovitustilana toimi kulissi-varasto ja ahtauden lisäksi sen puutteiden joukkoon lisäsin peilittömyyden. Muiden lasten läsnäolo heikensi mielestäni myös sovitettavan lapsen keskittymiskykyä. Olin myös laittanut kaikki sovitettavat vaatteet ja asusteet esille hyvään järjestykseen ja uteliaiden lapsien jälkeen järjestys ei enää ollut ihan entisensä. Tilanne ei ollut myöskään itseäni ajatellen paras mahdollinen, sillä oma keskittymiseni katkesi ympärillä tapahtuviin tilanteisiin. Kaikki vaatteet saatiin sovitettua kuitenkin, vaikka sen jälkeen olo oli kuin olisin juossut maratonin. Keskustellessani myöhemmin Oksasen kanssa hän sanoikin sovitusten tapahtuvan yleensä puvustamon tiloissa ja siihen varatulla omalla ajalla, ei harjoitusten lomassa. On kuulemma yleistä, että sovituksia pyydetään tekemään harjoitusten lomassa, mutta rauhallinen paikka takaa sen, että vaate saadaan sovitettua kunnolla ja tulokset ovat parempia. Sovimme, että siitä eteenpäin loput sovitukset hoidetaan puvustamalla. Puvustamalla sovitukset sujuivat huomattavasti rauhallisemmin ja paremmin kuten Oksanen oli todennut jo.

8.2 Näytelmä valmistuu

Puvustus oli valmiina muutamia yksityiskohtia luukunottamotta kenraaliesitykseen. Kenraali oli myös ensimmäinen kerta, kun näin läpimenon niin, että kaikki puvut olivat lavalla. Läpimenoja pukujen kanssa olisi saanut olla enemmän. Huomasin vasta kenraaliesityksessä, että yksi orjien esittäjistä (kuva 26) oli jättänyt housujen alle var-tijan hahmon punaiset sukkahousut. Orjan housut olivat ilman niitä liian repaleiset. Huomattuani asian, sovimme, että hän voi ottaa kotoaan tummat legginssit resuisten housujen alle. Kenraaliesityksen jälkeen kävi myös ilmi, että muutamat hyvin kiireelliset vaihdot eivät mahdollistaneet koko asukokonaisuuden pukemista. Kiireellisiä vaihtoja oli mietitty myös suunnittelussa ja asujen valmistuksessa, esimerkiksi tohtori-

en takkeihin tehtiin taakse kiinnitys tarranauhalla. Näin kuitenkin vasta läpimenossa puvustuksen kokonaisuutena ja miten se käytännössä toimi. Koska kyseessä on lasten esitys päädyin siihen tulokseen, ettei sen tarvitse olla niin vakavaa, ja jos joku ei ehdi pukea kenkiä jalkaan, ei esitys siihen kaadu.



KUVA 26. Kenraaliesitys, Julmankova ja orjat

Musiikista esityksessä vastasi musiikkiopiston kamariorkesteri kapellimestari Matti Makkosen johdolla. Elävä musiikki oli hyvä lisä esitykseen ja orkesteri sekä Makkonen pääsivät osallistumaan paimenen ja lampaiden hahmossa tarinaan. Orkesterissa oli melkein 20 soittajaa. Sovimme, että he laittavat mustat housut tai hameen ja mustan takin tai jakun sekä valkoisen paidan. Itse kapellimestari pukeutuisi mustaan frakkiin.

Bergholmin (Nikula 1991, 51) mukaan puvuilla on suuri viestimerkitys kun lavastus on suhteellisen yksinkertainen. Alkuperäinen suunnitelma harmaasta minimaalisesta lavastuksesta oli projektin edetessä kehittynyt eteenpäin ja lavasteet koostuivat eritaivoin kuvioiduista, värikkäistä palikoista. Palikoista pystyi muodostamaan kuninkaan linnan muurin, joen, heinäkasoja ja esimerkiksi Julmankovan linnan. Lavasteita tehtiin vasta viimeisten vaiheiden aikana ja ne olivat ainoa näytelmän oma lavaste-elementti.

9 ARVIOINTI

Saapasjalkakissa näytelmän ohjaaja Niko Taskinen (Liite 4) toteaa: ”*Joskus saattaa käydä niin, että luonnoksen jälkeen itse puku on lievä pettymys kun päänsisäinen unelma rooliasusta ei konkretisoidu toivotulla tavalla. Tällä kertaa kävi toisin päin. Asut toimivat näyttämöllä upeasti.*” Mielestäni vaatteiden valmistuksessa on hyvä noudattaa mahdollisimman pitkälle luonnosten linjaa, koska luonnoksissa on mietitty tarkkaan hahmojen tyyli ja miten ne toimivat kokonaisuutena. Saapasjalkakissan puvut vastaavat hyvin luonnoksia. Jokaisen puvun takana on jokin ajatus, joka tukee roolihahmoa ja näytelmän hullunkurista tyyliä.

9.1 Luonnoksista vaatteiksi

Matin ja hänen veljiensä asuihin (kuva 27) olin ihan tyytyväinen. Kaikki vaatteet löytyivät teatterin pukuvarastosta. Veljien vaatteet eivät olleet niin yhtenevät kuin olin luonnoksia tehdessä ajatellut, mutta hahmojen kokoerosta huolimatta olin mielestäni saanut Matin hahmoon etsimääni poikamaisuutta lappuhaalarilla ja kääriytyillä housulahkeilla. Hassuttelevan näytelmän teemaan sopi mainiosti myös, että isoveljet ovat lyhyitä ja pikkuveli pitkänhuiskea.



KUVA 27. Matti ja veljet

Myös Saapasjalkakissa (kuva 28 ja 29) onnistui ihan hyvin ja se näytti paremmalta kuin itse luonnoksessa. Hatun jätin kokonaan pois, koska sopivaa hattua ei löytynyt eikä aikaa sen tekemiseen itse ollut. Kissan hahmo toimii hyvin ilman hattuakin. Kissapukuun maalatut raidat olisivat voineet olla tummempia. Maalatessani tein niistä melko mustat ja muistin katsoa pukua myös kaukaa. Silti teatterin lavalla raidat vähän katosivat harmaaseen pohjaväriin. Saappaat löytyivät toiselta ryhmän lapselta lainaksi. Lasten omat kengät ja vaatteet autoivat budjetin riittämään.



KUVA 28. Matti ja kissa



KUVA 29. Matti ja Saapasjalkakissa

Rääpäälille (kuva 30) löytyi teatterilta valmiit topatut housut, joiden päälle muotoilin päällihousut. Myös paita ja liivi olivat teatterilta, paitaa pienennettiin vähän ja valkoinen liivi värjättiin ja maalattiin. Rääpäälän asusta tuli onnistunut, mittasuhteilla leikittely toi hahmoon persoonallisuutta ja kokonaisuus nuppineulahattuineen sijoitti rääpäälän hahmon mielestäni juuri sellaiseen unimaailmaan, johon ohjaaja toivoi näytelmää ajateltavan.



KUVA 30. Matti, kissa ja räätäli

Julmankova (kuva 31) on yksi Saapasjalkakissan suosikkihahmoistani. Vaatteet kuvasivat selkeästi roistoa mutta olivat samalla hauskat. Olin myös tyytyväinen, että puku oli sporttinen ja potkulautailuun sopiva. Silti puku ei ollut liian urheilullinen, vaan yhtenäinen musta väri ja viitta toivat myös kreiville sopivaa arvovaltaa. Takin materiaaliksi olisin halunnut jotain muuta kuin puuvillaa. Puuvillakangas näytti kulahtaneelta varsinkin lavalla valoissa. Muita materiaalivaihtoehtoja ei kuitenkaan ollut saatavilla. Hahmo kuitenkin vastaa hyvin sitä, mitä ajoin takaa ja budjettia ajatellen, olen tyytyväinen siihen, mitä sain aikaan. Sain Savonlinnan Musiikkiopistolta budjettiin projektin loppuvaiheessa lisärahoitusta, mutta suurin osa pukuihin liittyvistä päätöksistä oli jo tehty ja käytin lisäbudjettia lähinnä asusteiden kuten kenkien ostamiseen.



KUVA 31. Julmankova

Tumpelon asu (kuva 32) jäi yksinkertaisemmaksi kuin olin alussa suunnitellut. Roolihahmon esittäjä oli paljon pois harjoituksista ja ohjaaja mietti jo, onko mahdollista pitää häntä mukana esityksessä. Pojan toive oli kuitenkin olla mukana ja ohjaaja otti sen huomioon. Tumpelon roolista ei kuitenkaan tullut kovin näkyvä, ja koska pojan mukana olo oli kokoajan kuitenkin epävarmaa, päätin tehdä myös asusta pelkistetyimmän ja jätin pois kyttyrän selästä.



KUVA 32. Julmankova ja Tumpelo

Kokin asuun (kuva 33) olin myös tyytyväinen. Se oli mielestäni sievä, kuten roolin esittäjä oli toivonut, mutta raidallinen hame, hörhelöinen esiliina ja punainen rusetti toivat kuitenkin hahmoon sadunomaisuutta ja hauskuutta. Kokin asu ei ollut tyypillinen vitivalkoinen kokin asu, vaan sopi hyvin Saapasjalkakissan värikkääseen kokonaisuuteen.



KUVA 33. Kokki

Vartijoiden asua (kuva 34) mietin pitkään vielä luonnostelun jälkeen. Lopullisen asun muodot ovat samat kuin luonnoksessa, mutta muutin väritystä ja lisäsin haarukan ja veitsen kuvat paitoihin. Haarukasta ja veitsestä oli tullut kuninkaan vaakuna. Huumoria asuun toivat hassut, erilaiset hatut. Kenkäongelman olin ratkaissut monien hahmojen, kuten myös vartijoiden kanssa antamalla kenkiä tavitseville mustat jumppatossut. Ajattelin, että jokainen osaa jo huolehtia kengistä ja tossuista itse, mutta huomasin, kuinka tärkeää on laittaa nimilaput ihan kaikkiin vaatteisiin ja asusteisiin. Useammalla lapsella jumppatossut menivät hukkaan tai sekoittuivat keskenään. Onneksi olin ostanut varakappaleita ja lopulta myös kadonneet löytyivät.



KUVA 34. Vartijat

Tohtoreiden (kuva 35) kohtauksessa oli niin kiire, että lapset eivät ehtineet laittaa asuun tarkoitettuja mustasankaisia uimalaseja. Takit olisivat voineet olla pidempiä, jolloin ne olisivat peittäneet jalat. Olin katsonut helman pituuden sovituksessa itse, mutta ilmeisesti olin silloin ajatellut pitempivartisia kenkiä. Kiireen vuoksi jalkoihin sai jättää pyiden oranssit sukkahousut ja jos ehti, puettiin mustat tossut, mutta ne jätettiin pois, jos ei ollut aikaa laittaa niitäkään. Vaikka Tohtorien asuista jouduttiin jättämään tiettyjä asioita pois, oli kokonaisuus edelleen hyvä. Takit toivat tohtoreihin tarvittua itämaisyyttä, eikä uimalasien pois jättämisestä lopulta enää ajatellut. Ajatuksena

kumihanskat olivat tuntuneet mainiolta, mutta nekään eivät tuntuneet välttämättömiltä. Pääasia oli, että tohtoreista sai oikean vaikutelman vähän vinksahaneina, itämaisina tohtoreina.



KUVA 35. Tohtorit

Etsin kauan kuningattarelle (kuva 36) sopivaa kruunua, mutta oikeanlaista ei löytynyt ja oivalsin sitten, että voin tehdä sen lusikoista. Silloin siinä olisi samaa ideaa kuin kuninkaan haarukkakruunussa. Molemmissa kruunuissa käytin muoviaterimia ja rigilene-nauhaa, jotka spraymaalasin kultaisiksi ja koristelin napeilla ja tekojalokivillä.

Halusin tuoda kuningattaren ja kuninkaan välille yhteneväisyyttä myös käyttämällä samoja värejä, sinistä ja oranssia, heidän asuissaan. Kuninkaan tekemaha olisi voinut olla suurempi, sillä se jäi lopulta turhan huomaamattomaksi viitan alla. Olihan suunnittelun tarkoitukseni mielummin aina liioitella asioita. Vaikka prinsessan asu erosi täysin kuningattaren ja kuninkaan asusta, onnistui se mielestäni tehtävässään eli toi hyvin esille prinsessan teininä, joka haluaa jo vähän kapinoida vanhempiaan vastaan ja erottua heistä omana yksilönään. Kuninkaalliseen taustaan kuitenkin viittasivat loisteliaammat vaatteet ja kankaanpainamalla tehty ja paljeteilla koristeltu kruunun kuva t-paidassa. Muunmuuassa Casanova-koiran asu toteutettiin teatterilla. Olen asuun suhteellisen tyytyväinen, mutta uskon, että se olisi voinut olla parempi jos olisin alussa huomannut selventää hahmon luonnoksessta enemmän ja kertoa tarkemmin minkälaisen asusta haluan. Vaikka ideani asusta oli yksinkertainen ja helposti toteutettava, olisi se voinut olla selvemmin koiramainen. Toisaalta mikään asia näytelmässä ei pyrkinyt suureen realismisuuteen, joten sitä ajatellen koiran asu oli joukkoon sopiva ja toimiva.



KUVA 36. Casanova ja kuninkaalliset

Matin Carabasin markiisisin asussa (kuva 37) onnistuin mielestäni sekoittamaan hyvin historian ja nykypäivän. Liivi ja paita viittaavat menneisiin vuosisatoihin, mutta short-

sit ja tennarit puolestaan ovat tätä päivää. Varsinkin ilman tennareita asu olisi ollut ihan erilainen. Tennarit antavat sille särmää kuten hauskat päähineet useille muille hahmoille.



KUVA 37. Vartijat, Matti, Prinsessa ja Casanova-koira

Julmankovan ja kokin ohella olin tyytyväisin peltopyiden (kuvat 38 ja 39) asuun. Niistä tuli hauskat ja lintumaiset. Mietin kauan, miten ja mistä kankaista tekisin hapsuisen yläosan. Kokeilujen kautta päädyin hapsuttamaan erilaisia kangaspaloja ja muodostamaan useista hapsukerroksista yläosan. Olin myös iloinen, että lapset laittoivat oranssit kypärälakit päähänsä, sillä ne toivat viimeisen silauksen asuihin. Alussa ajattelin lasten olevan paljon ennakkoluuloisempia vaatteiden suhteen ja yllätyin iloisesti, kun he suostuivat käyttämään esimerkiksi topattuja pukuja ja kypärälakkeja. Lasten ollessa ennakkoluulottomia sain vapaammat kädet suunnitella ja koin työn olevan antoisampaa.



KUVA 38. Peltopyyt

Toimittajien asut (kuva 39) vastasivat hyvin sitä, mitä luonnoksissa hain. Tyytyväisin olen keltaiseen toimittajan asuun, se on klassinen ja mielestäni hyvin toimittajamainen. Hauskuutta hahmoon tuo mielestäni keltaoranssi värimaailma ja hahmo sopii hyvin sitä kautta muiden hahmojen värikkääseen joukkoon.



KUVA 39

Turkoosiasuisen toimittajan vaatteet eivät ole niin klassiset ja mietin, ovatko ne jo liian erityyyliset. Pitäydyin kuitenkin ratkaisussani, koska ei kaiken tarvitse olla keskenään samanlaista. Pikemminkin erilaisuus lisää hahmojen kiinnostavuutta. Leijonan asusta (kuva 39) tuli parempi kuin olin ajatellut. Löysin teatterin pukuvarastosta naamarin, joka antoi yksinkertaiseen asuun viimeisen silauksen. Naamari toi asuun myös humoristisuutta.

9.2 Yleistä arviointia

Arviointia tapahtuu jokaisen vaiheen yhteydessä ja sitä on hyvä tehdä myös projektin päätyttyä. Työryhmän jäsenten on hyvä keskustella esityksen toteuttamistavoista ja materiaaleista. Jokainen suunnittelija käy läpi valintojaan ja pohtii, voiko niistä olla hyötyä seuraavissa projekteissa. Työryhmän jäsenten tulisi myös miettiä ryhmän välisestä kommunikaatiosta ja miten se onnistui. Suunnittelijoiden täytyy myös arvioida jäikö jotain huomaamatta tai hylättiin joku asia, josta olisi ollut sittenkin apua. (Gillette 2000, 32.)

Sairastumisen vuoksi minulta jäi esityksen jälkeinen tuotantopalaveri käymättä, mutta keskustelimme ohjaajan kanssa, miten kaikki sujui ja miten seuraavalla kerralla vastaavanlaisessa projektissa tulisi toimia. Molempien mielestä lasten ryhmäkoko oli iso, olihan Saapasjalkakissaan yhdistetty kaksi lapsiteatteriryhmää. Toisaalta sekään ei muodostunut varsinaiseksi ongelmaksi. Mielestämme työskentelymme yhdessä oli sujunut hyvin ja olimme tyytyväisiä Saapasjalkakissa-näytelmän lopputulokseen. Tiukan aikataulun ja pienen budjetin puitteissa olimme onnistuneet luomaan ajatuksiamme ja ideoitamme vastaavan näytelmän. Myös lapset vaikuttivat tyytyväisiltä ja uskon, että heillekin kokemus oli positiivinen.

Ohjaajalta saamani palaute (Liite 4) oli positiivista ja rakentavaa. Hän oli samaa mieltä, että yhteistyömme sujui ongelmattomasti ja näkemyksemme näytelmän visuaalisuudesta kohtasivat hyvin. Suunnittelun alkuvaiheessa on tärkeää, että suunnittelija ymmärtää mitä ohjaaja sanoo, näkee ja tuntee joten suunnittelijan tulee keskustella ohjaajan kanssa niin kauan kunnes ymmärtää tätä (Ingham, 1998, 36). Vaikka yhteistyömme sujui hyvin, olisin voinut alussa tuoda paremmin esille puvustukseen vaikuttavia tärkeitä seikkoja, budjettia ja aikataulua. En ehkä kokemattomuuttani osannut

ajatella, kuinka paljon niiden kanssa saisi myöhemmin kamppailla. Luonnosten yhteydessä käsitin viimein, ettei kaikkia ideoita yksinkertaisesti voisi toteuttaa. Kettunen toteaa (2000,70), että ideointi voi jatkua loputtomiin. Ellei sitä vain lopeteta, ideointivaiheen loppuminen määräytyy aina muusta syystä: väsyminen, ajan tai rahan loppuminen tai ennakolta määrätyn ideoiden lukumäärän saavuttaminen. Luonnosteluvaiheessa myös pitkät työpäivät alkoivat vaikuttaa. Molemmat, sekä väsymys että budjetin rajallisuus vaikuttivat työskentelyyni. Keskustelimme luonnoksista ohjaajan kanssa pitkään ja hän kaipasi joihinkin luonnoksiin muutoksia yhtenäisemmän ilmeen luomiseksi. Luova työ vaatii Kettusen mukaan (2000, 42) usein eri vaiheita, epäonnistumisia, palaamista alkuun ja muunnoksien toteuttamista. Lopulta onnistuin löytämään uuden inspiraation ja luonnosteluvaiheessa olleet hankaluudet kääntyivät voitoksi. Sain kehitettyä roolihahmojen pukuja parempaan suuntaan ja vaikeuksien voittaminen antoi onnistumisen tunteen, joka auttoi uutta puhtia kohtamaan haasteita läpi projektin.

Käytin paljon aikaa kollaaseihin tarvittavien ideakuvien etsimiseen. Osa kollaaseista antoi heti paljon käyttökelpoisia ideoita ja luonnostelu oli helppo aloittaa niiden pohjalta. Vaikka Kokin kollaasin idea muuttui, koin sen silti edelleen inspiroivaksi, samoin koen onnistuneeni Räätälin ja Tohtoreiden kollaaseissa. Julmankovan kollaasista sain useita hyviä ajatuksia, mutta jouduin silti hakemaan lisämateriaalia luonnostelun avuksi. Kollaasien tekeminen on itselleni mieluinen työskentelytapa ja tämän projektin yhteydessä sen merkitys korostui entistään. Mielestäni laaja ja hyvä kuvamateriaali antaa paremmat valmiudet suunnittelutyölle. Opin myös, että ensimmäinen mieleen tuleva idea ei välttämättä ole kuitenkaan paras vaan ideoita on hyvä kehittää eteenpäin, kuten Julmankovan kohdalla.

Paavolaisen mukaan (Nikula 1991, 40) liian kireä aikataulu voi tehdä työstä epämukavaa eikä työ silloin ole enää mielekästä. Luonnosteluvaihe sujui vaihtelevasti. Kiire vaikutti työskentelyyn lisäten stressiä ja hankaloittaen työskentelyä. Olen silti tyytyväinen, että väsyneenäkin jaksoin yrittää parhaani enkä lyönyt hanskoja tiskiinkin. Myös ohjaajan innostuneisuus näytelmää kohtaan auttoi. Saatoin tulla palavereihin uupuneena, mutta lähdin niistä aina uutta intoa puhkuen.

Ohjaajan lisäksi tein paljon yhteistyötä Savonlinnan Teatterin puvustonhoitajan, Leila Oksasen kanssa (Liite 3). Projektin alussa minulle oli hyvin epäselvää, kuinka paljon saisin puvustamolta apua Saapasjalkakissan vaatteiden valmistamiseen tai muuhun työskentelyyn. Vaikka tämä näytelmä oli Savonlinnan Teatterin ja Savonlinnan Musiikkiopiston yhteinen hanke, sain alussa sen käsityksen, että Teatterilta saatava apu olisi hyvin vähäistä. Onneksi puvustamo kuitenkin pystyi auttamaan ompelemalla noin puolet näytelmän vaatteista. Luulen, että olisin voinut olla alussa vaativampi ja tahtoa enemmän apua puvustukseen. Joka tapauksessa olen tyytyväinen, että asiat lopulta kuitenkin sujuivat hyvin ja yhteistyö Oksasen kanssa oli opettavaista. Oksanen antoi hyviä vinkkejä vaatteiden ompeluun ja näytti esimerkiksi, miten eläinhahmojen pukuja kannattaa valmistaa. Oli hyvä myös yleisesti keskustella projektin aikana sellaisen henkilön kanssa, jolla oli jo vankka kokemus teatterissa ja puvustamossa työskentelyssä.

Jälkeenpäin ajatellen minun olisi pitänyt pyytää myös lapsilta palautetta, sillä olisi ollut mielenkiintoista kuulla, kokivatko he mielipiteensä tulleen huomioduksi ja pitivätkö he puvustuksesta. Olin kuitenkin näyttänyt kollaaseja sekä luonnoksia heille ja myös sovitusten yhteydessä kysyin, oliko puku sellainen, että lavalle voi mennä. Jotkut asut, kuten peltopyyt herättivät suurta hilpeyttä lapsissa, mutta sain sen käsityksen, että erikoisempiakin pukuja oli kuitenkin mukava pitää. Vaikka halusin huomioda paljon lasten mielipiteitä, en mennyt täysin niiden ehdoilla vaan pidin mielessäni myös oman visioni. Yleensä myös keskustelu auttoi, jos joku ei heti innostunut asustaan. Selitin, miksi vaate on sellainen kuin se on ja toivoin, että lapsi kokeilisi sitä, ja jos se ei edelleenkää miellyttäisi, keksittäisiin joku toinen vaihtoehto. Esimerkiksi Tumpelon hahmoa esittävä poika ei olisi halunnut laittaa ylleen roolihahmon housuja, mutta kokeiltuaan niitä ne muuttuvatkin hänen mielestään hyväksi housuiksi.

10 POHDINTA

J. Michael Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli oli sopiva työkalu työskentelyyni produktiossa. Se oli selkeä ja helposti ymmärrettävä. Suunnittelumallin avulla sain rungon työskentelylleni. Ilman minkäänlaista teoriatietoa suunnittelu olisi ollut epämääräisempää ja pohjatonta. Uskon, että tulen tulevaisuudessakin pitämään

Gilletten mallin mielessä suunnitteluprojekteissa. Vaikka muutin Gilletten mallissa toteutusvaiheessa esityskuvien tekemisen vaatteiden valmistamiseen, koen, että aikaisemmat vaiheet sitoutuminen, tutkimus, analyysi, haudonta ja valinta olivat olennaisimmat. Eri vaiheiden välistä liikettä tapahtui koko ajan. Sitoutumista joutui pohtimaan lähes päivittäin erilaisissa haasteissa ja projektin myötä huomasin Gilletten sanat (2000,19) oikeiksi, sitoutuminen on projektin tärkein vaihe. Ilman sitoutumista työskentelystä ei tule mitään. Tutkimus ja analyysi ovat väistämättä myös tärkeitä vaiheita, mutta opin myös, ettei hautomista kannata väheksyä. Asioiden kannattaa antaa muhia mielessä. Töiden unohtaminen välillä ja rentoutuminen antavat paljon paremman lopputuloksen. Kun yrittää tehdä liikaa, sokeutuu tekemiselle eikä ajatus juokse sujuvasti. Itse huomasin sen varsinkin luonnostelun yhteydessä, mutta koko prosessin ajan olisi ollut hyvä ottaa pieniä luovia taukoja.

Opin projektin aikana valtavasti uusia asioita. Kaikki ei sujunut niin kuin oli suunniteltu, mutta erehdyksen kautta ymmärsin eri asioita paremmin. Seuraavalla kerralla tiedän paljon enemmän koko suunnitteluprosessin kulusta, mutta myös työskentelystä ohjaajan ja puvuston henkilökunnan kanssa sekä suunnittelijalta vaadittavista ominaisuuksista. Projektin myötä huomasin, että liika kiltteys hidastuttaa asioiden etenemistä, on oltava rohkeutta sanoa asioista, eikä tuhlaata aikaa murehtimalla niitä itsekseen. Projektin edetessä sainkin lisää itsevarmuutta työskentelyyni ja opin luottamaan omiin taitoihini ja näkemyksiini. Koin myös onnistumisen tunteita, ja vaikka kaikki ei aina mennyt ihan nappiin, olen tyytyväinen lopputulokseen. Onnistuin tekemään pienellä budjetilla ja tiukalla aikataululla puvustuksen, joka vastasi niin omia tavoitteitani kuin ohjaajankin ajatuksia.

Näin jälkepäin olen miettinyt, että ainaisen kiireen keskellä oli harvoin aikaa pysähtyä ja vain ajatella ja nauttia tekemisestä. Kiirehdin eteenpäin vauhdilla ja unohdin joitain tärkeitä asioita matkan varrelta. Jälkepäin harmittaa erityisesti, etten ottanut kuvia sovituksista tai kunnollisia kuvia hyvässä valaistuksessa valmiista asuista.

Koska tämän projektin yhteydessä minulla ei ollut aikaa tehdä esityskuvia, haluaisin tulevaisuudessa perehtyä tarkemmin siihen miten kunnolliset, selkeät esityskuvat ja suunnittelijan ja puvustamon välinen hyvä yhteistyö vaikuttaa puvustuksen syntyyn.

Olen huomannut, että itseensä suhtautuu aina kriittisimmin ja tuntuu, että asiat voisi tehdä aina paremmin. Kun ensi-illasta on kulunut jo useampi kuukausi, pystyn näkemään koko projektin ja puvustuksen selkeämmin. Gillette (2000, 32) toteaa, että suunnitteluprosessin tullessa tutummaksi, huomaa työskentelyn olevan entistä luovempaa ja työskentely sujuu nopeammin ja helpommin. Toivon, että tulen näkemään tämän kehityksen myös omassa työskentelyssäni. Projektin myötä ajatukseni tulevaisuudesta selkenivät. Suunnittelutyö on se mistä olen kiinnostunut.

LÄHTEET

Airaksinen, Raija & Okkonen, Seija 2006. Teatteria tenaville: lapsi teatterin kokijana. Helsinki: Tammi.

Bicât, Tina 2006. The handbook of stage costume. Ramsbury, Marlborough.

Charles Perrault's Mother Goose Tales. The Master Cat 2003. WWW-dokumentti.
<http://www.pitt.edu/~dash/perrault.html>
 Päivitetty 8.10.2003. Luettu 27.7.2011

Gillette, J. Michael 2000. Theatrical Design and Production: An introduction to scene design and construction, lightning, sound, costume and makeup. 4th edition. California: Mayfield Publishing Company.

Heikkilä-Rastas. Teatterin taikaa-vaatesuunnittelija pukusuunnittelijana. Teoksessa Heikkilä-Rastas, Marjatta (toim.) 2009. Pukutaikaa. Rovaniemi: Lapin Yliopistokustannus.

Hester, John 2006. Understanding and researching scripts: A practical guide. Ramsbury: Crowood.

Ingham, Rosemary & Covey, Liz 1992. The Costume Designer's handbook. Second edition. Portsmouth, NH: Heinemann.

Ingham, Rosemary 1998. From Page to Stage: How theatre designers make connections between scripts and images. Portsmouth, NH: Heinemann.

Nikula, Kristiina (toim.) 1991. Fondi teatterimuseon vuosikirja4: teatteripuku. Helsinki: Teatterimuseo.

Savonlinnan Teatteri 2011. WWW- dokumentti. <http://www.savonlinnanteatteri.fi/>
 Luettu 27.7.2011.

Thorne, Gary 2001. Designing stage costumes: A practical Guide. Ramsbury: The Crowood Press.

Valinen, Pirjo 2009. Puvut. Teatterimuseo. Sastamala: Vammalan kirjapaino Oy.

Vehkalahti, Reetta 2006. Leikkivä Teatteri: Opas teatteri-ilmaisun ohjaajalle. Helsinki: Lasten Keskus.

KUVALÄHTEET

KUVA 1

<http://listverse.files.wordpress.com/2008/04/nicknack.jpg>

KUVA 2

<http://latimesblogs.latimes.com/.a/6a00d8341c630a53ef0134884b57e3970c>

KUVA 13

<http://img.ehowcdn.com/article-page-main/ehow/images/a08/bb/10/make-fighter-pilots-hats-800x800.jpg>

KUVA 14

http://popartmachine.com/item/pop_art/LOC+1096753/CAPTAIN-ROALD-AMUNDSEN,-AND-LIEUT.-OSKAR-OMDAL,-AVIATOR,-TO-ATTEMPT...

KUVAT 26–39

SAVONLINNAN TEATTERI

LIITTEET

NIMI?

IKÄ?

PITUUS?

VAATEKOKO?

KENGÄNNUMERO?

LEMPIVÄRI?

ONKO JOKU VÄRI, JOSTA ET PIDÄ?

MINKÄLAISISTA VAATTEISTA PIDÄT?

MINKÄLAISISTA VAATTEEISTA ET PIDÄ?

**An Outline for Playscript Analysis
(Ingham & Covey 1992, 15).**

I. Where are they?

1. Exact geographical location.
2. Note textural references and descriptions

II. When are they?

1. Day, month, year.
2. Note special significance of date or season.

III. Who are they?

1. Relationships and socio-economics.
2. Under what government?
3. In what religious environment?
4. Believing what about ethical conduct, sex, marriage, family?

IV. What happened before the play begins?

V. What do the major characters think about their world?

VI. What is the function of each character?

1. Who is the protagonist?
2. Who is the antagonist?
3. Which characters lead and which support?
4. Identify and describe stereotypical characters.
5. Identify and describe crowds.

VII. What is the Dialogue Mode?

1. Naturalistic dialogue.
2. Literary dialogue.
3. Poetic dialogue.
4. Sound and grammar.
5. Ambiguity.

VIII. What is the play's action?

1. Create an action chart.

IX. What is the play's theme?

Puvustusyhteistyön arviointi

Savonlinnan Teatterissa sai ensi-iltansa 27.04.2011 Charles Perrault'n satuun perustuva näytelmä "Saapasjalkakissa", jonka ohjasi Mika Taskinen. Näyttelijöinä oli 14 kouluikäistä lasta, jotka tekivät näytelmässä 36 roolia.

Puvustuksen Saapasjalkakissaan suunnitteli Mikkelin ammattikorkeakoulun muotoilun linjan 4. vuosikurssin opiskelija Johanna Kurikkala, joka myös itse osallistui vaatteiden valmistukseen. Osa näyttämövaatteista tehtiin Savonlinnan Teatterin ompelimossa, jonka puvustonhoitajana työskentelen.

Johanna teki tiivistä yhteistyötä kanssamme. Olimme jatkuvassa keskusteluyhteydessä, mitä luonnosten tulkintaan, materiaalien hankintaan, valmistustapoihin tai puvustusbudjetin seurantaan tuli. Hän hoiti yhteistyön teatterin suuntaan aktiivisesti ja pystyi kiireestä huolimatta rauhallisesti hoitamaan pukujen valmistukseen ja hankintaan liittyvät ongelmanratkaisutehtävät.

Savonlinnassa 11.05.2011

Leila Oksanen
Leila Oksanen

Puvustonhoitaja

ARVIO OHJAAJAAN JA PUVUSTAJAN YHTEISTYÖSTÄ

TUOTANNOSSA SAAPASJALKAKISSA (TEATTERI HYRRÄ 2011)

Saapasjalkakissa on ensimmäinen ohjaamani lastennäytelmä. Olen opettanut lapsia paljon, mutta kokonaista lastennäytelmää en ole ennen tätä tehnyt, en lasten enkä aikuisten kanssa. Jo työtä vastaan ottaessani minulle oli selvää, että lopputuloksen täytyisi tyydyttää myös minua itseäni, vaikka ensisijaisesti näytelmä tehtäisiin lapsikatsojaa ajatellen. Lastenteatteria tehtäessä taiteellisen tason pitää olla erityisen korkea, sillä monelle katsojalle teos voi olla ensimmäinen kosketus näyttämötaiteeseen, ja tuolla ensitapaamisella voi olla kauas kantoisia seuraamuksia suuntaan tai toiseen. Tämä oli ensimmäinen lähtökohta myös silloin, kun aloitimme puvustaja Johanna Kurikkalan kanssa yhteisen suunnittelutyömme. Vastasin itse tällä kertaa poikkeuksellisesti myös lavastuksesta, joten suunnitteleva työryhmämme oli pieni tiivis yksikkö. Onneksi apuna oli Savonlinnan teatterin lavastaja Tua Hautamäki epämääräisellä tittelillä "lavastuksellinen tukihenkilö." Tua osallistui osaan yhteisistä palavereistamme ja antoi tarvittaessa oman ammattitaitonsa ja kokemuksensa käyttöömme.

Löysimme Johanna kanssa hyvin nopeasti yhteisen näkemyksen tulevan esityksen visuaalisesta maailmasta. Sama yhteisen tekemisen sujuvuus leimasi koko suunnitteluprosessia. Alusta lähtien oli selvää, että pyrimme pois realismista, jos tuota käsitettä nyt voi edes käyttää tässä yhteydessä, kun esityksen pohjalla oli vanha kansansatu. Emme halunneet sijoittaa näytelmän todellisuutta mihinkään tiettyyn aikakauteen menneisyydessä. Emme halunneet myöskään siirtää tarinaa suoraan omaan aikaamme. Tavoitteena oli, että näytelmä loisi oman todellisuutensa, joka rakentuisi pikemminkin unenkaltaiselle assosiaatioiden logiikalle, kuin arkisen maailman syy-seuraussuhteille. Tämä tuntui luonnolliselta jo materiaalina toimivan sadun metaforisen luonteenkin tähden.

Toinen samankaltainen ikään kuin vastavirtaan kulkeva lähtökohtamme oli se, että päätimme tietoisesti unohtaa tarinan lukuisissa eri versioissa ja niiden kuvituksissa kanonisoidun kissan ulkonäön ja vaateparren. Tarinan kissalle on tavallisesti piirretty yli polven ulottuvat pitkät nahkasaappaat. Nuo saappaat päätimme yhdessä tuumin korvata jo ensimmäisessä palaverissamme kumisaappailla. Tämä yksityiskohta vaikutti lopulta ratkaisevasti koko puvustukseen ja muuhun visuaaliseen suunnitteluun.

Alun suuntaviivojen vetämisen jälkeen Johanna toi nähtäväkseni kokoamiaan kollaaseja näytelmän eri hahmoista. Innostuin kollaaseista todella. Ne kuvastivat juuri sellaista taiteellista ajattelua ja irrottelua mitä toivoin näkeväni lopullisessa esityksessä. Keskustelimme kollaasien äärellä pitkään ja kehitelimme hahmojen olemusta ja ulkonäköä edelleen.

Nähdessäni ensimmäiset luonnokset minulle tuli sellainen olo, että katselen kahden eri näytelmän pukuja. Noin puolet luonnoksista olivat riemukkaita, sopivalla tavalla iloisen outoja ja joista välittyi jokin mielenkiintoinen ajatus koko roolista. Toinen puoli luonnoksista taas oli lähinnä roolien vaatettamista. Keskustelimme jaosta pitkään. Osasyyski tähän paljastui puvustukseen varattu olemattoman pieni budjetti; tyhjistä on paha nyhjästä. Pääsimme kuitenkin nopeasti taas vauhtiin ja ideat alkoivat lennellä. Johanna korjasi todella hienosti kurssia, ja seuraavassa tapaamisessa luonnosten linja oli eheä ja hyvä. Muutamat luonnokset olivat suorastaan hykerryttävän hyviä ja ne antoivat uusia ajatuksia ja ideoita lasten kanssa tehtävään roolin rakentamiseen.

Kun ensi-iltaa lähestyttäessä valmiita asuja alkoi ilmaantua harjoituksiin kävi selväksi, että valmiit puvut ovat vielä luonnoksiakin toimivampia. Joskus saattaa käydä niin, että luonnoksen jälkeen itse

puku on lievä pettymys, kun pääsisäinen unelma rooliasusta ei konkretisoidu toivotulla tavalla. Tällä kertaa kävi toisin päin. Asut toimivat näyttämöllä upeasti. Minimaallisesta lavastuksesta johtuen näyttävät puvut olivat tavallaan myös näytelmän lavastus, tai ainakin iso osa sitä.

Muutammat pukukonaisuuden olivat suorastaan napakympejä. Näytelmän antagonistit Kreivi Julmankova ja kolme tohtoria jostain kaukaa idästä täytyy mainita tässä yhteydessä erikseen. Potkulaudalla liikkunut Julmankova ensimmäisen maailmansodan lentäjäsankarit mieleen tuovassa mustassa asussaan on jättänyt minuun ikuiset jäljet. Tohtorit taas palaavat todennäköisesti uniini ulkoavaruuden olentoina ihmiskokeineen.

Kaiken kaikkiaan Johannan kanssa oli todella hyvä tehdä töitä. Suunnitteluvaiheessa hän osoitti kypsää luovaa ajattelua yhdistettynä terveeseen arkijärkeen. Erityiskiitos hänelle täytyy antaa todella vahvasta sitoutumisesta produktion ja raudanlujasta työmoraalista.

Niko Taskinen
teatteri-ilmaisun ohjaaja (AMK)

