

Karoliina Ruottinen

# KOLME KULLERVOA

Puvustuksen suunnittelu näytelmään

Kalevalaisesta Kullervosta

Opinnäytetyö  
Muotoilu


Syyskuu 2012




**MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU**

Mikkeli University of Applied Sciences

## KUVAILULEHTI

 <b>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU</b> Mikkeli University of Applied Sciences	<b>Opinnäytetyön päivämäärä</b>  18.9.2012	
<b>Tekijä(t)</b> Karoliina Ruottinen	<b>Koulutusohjelma ja suuntautuminen</b> Muotoilun koulutusohjelma	
<b>Nimeke</b> Kolme Kullervoa – Puvustuksen suunnittelu näytelmään kalevalaisesta Kullervosta		
<b>Tiivistelmä</b>  <p>Opinnäytetyön aiheena oli suunnitella ja valmistaa puvustus Kullervo –trilogian osaan, joka kertoo kalevalaisesta Kullervosta. Näytelmä oli Jyväskylän Lyseon lukion ja Jyväskylän Huoneteatterin yhteinen produktio ja se sai ensi-iltansa 10.5.2012. Näytelmän ohjasi Raili Kivelä ja mukana produktiota toteuttamassa oli noin 80 Lyseon lukion opiskelijaa. Hahmoja näytelmässä oli 42.</p> <p>Tavoitteenani oli tehdä aikaan sitoutumaton ja näyttävä puvustus, joka sopisi pieneen teatteritilaan suurella ihmismäärällä. Työni pohjana käytin J. Michael Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia, joka on kehitetty erityisesti teatterityötä varten. Malliin kuuluu seitsemän porrasta: sitoutuminen, analyysi, tutkimus, valinta, haudonta, toteutus ja arviointi. Portaiden välissä tehdään paluukierroksia, joilla varmistetaan työn eteneminen oikeaan suuntaan. Lisäksi käytin Kullervon tarinan analysoinnissa Edwin Wilsonin ja Alvin Goldfarbin (1996) hahmottelemia kuutta kysymystä. Kysymykset on suunnattu pukusuunnittelijoille ja niiden avulla selvitetään muun muassa tarinan tapahtumia, hahmojen asemia ja suhteita sekä näyttelijän huomioimista.</p> <p>Tarina oli lähes suoraan Kalevalasta. Kullervon tarina on laajalti tunnettu traaginen tarina, joka kertoo miehestä, joka tyrii kaiken, mihin ryhtyy ja lopulta tappaa itsensä. Vaikka kyseessä on ennen kaikkea suunnitteluprosessi, itselläni siihen sisältyi myös pukujen valmistus. Puvustuksessa pyrin tekemään eroavaisuutta eri ryhmien, Untamon väen, Kalervon väen ja Ilmarisen väen välille. Eroavaisuutta tein muun muassa erilaisilla värityksillä. Vähäinen kokemus suunnittelijantyöstä näkyy työssäni ja lopputulosta arvioidessani ohjaajan ja visuaalisesta ilmeestä vastaavan opettajan kanssa huomasin monia kehittämisen ja jatkotutkimuksen kohteita. Niitä voisivat olla muun muassa vaatteiden patinointi, viimeistely ja suurien ryhmien puvustaminen pienelle lavalle.</p> <p>Kyseessä oli ensimmäinen oma puvustukseni ja ennen kaikkea otin työn oppimisprosessina. Tarkoituksenani oli oppia sekä pukusuunnittelijan työtä että teatterityötä yleensä. Tässä projektissa päänvaivaa tuotti tiukka aikataulu, pieni budjetti ja suuri ihmismäärä mutta teatterin parissa työskennellessä saa tottua noihin asioihin. Prosessi oli hankala minulle sekä ammatillisessa että henkilökohtaisessa mielessä mutta opin paljon sekä teatteriprozessista että itsestäni. Luottamus itseeni ja taitoihini kasvoi ja tästä on hyvä jatkaa, tahdon oppia lisää sekä pukusuunnittelijan työstä että teatterityöstä yleensä.</p>		
<b>Asiasanat (avainsanat)</b>  Kalevala, Kullervo, Gillette, teatteri, pukusuunnittelu, myyttisyys, Wilson, Goldfarb		
<b>Sivumäärä</b> 68 s. + liitteet 3 s.	<b>Kieli</b> suomi	<b>URN</b>
<b>Huomautus (huomautukset liitteistä)</b>		
<b>Ohjaavan opettajan nimi</b> Satu Kivimäki Seija Silvennoinen	<b>Opinnäytetyön toimeksiantaja</b> Jyväskylän Lyseon lukio ja Jyväskylän Huoneteatteri	

## DESCRIPTION

 <p><b>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU</b> Mikkeli University of Applied Sciences</p>		<b>Date of the bachelor's thesis</b>  September 18. 2012	
<b>Author(s)</b> Karoliina Ruottinen		<b>Degree programme and option</b> Degree Programme in Design	
<b>Name of the bachelor's thesis</b> Three Kullervos – costume design for a play of Kullervo of Kalevala			
<b>Abstract</b>  <p>The thesis project was to design and make costumes for the part of Kullervo –trilogy which tells the story of Kullervo of Kalevala. The production was a cooperation of the upper secondary school Jyväskylän Lyseon Lukio and the theatre Jyväskylän Huoneteatteri and the play had its premiere on the 10<sup>th</sup> of May 2012. The play was directed by Raili Kivelä and about 80 students were involved in making the project. There were 42 characters in the play.</p> <p>My goal was to make non-time related and visually attractive costumes for a large group of people on a small stage. I used J. Michael Gillette's (2000) theatre-oriented design and problem-solving model as the basis for my design. There are seven steps in the model: commitment, analysis, research, incubation, selection, implementation and evaluation. In the analysis of the story of Kullervo I also used Edwin Wilson and Alvin Goldfarb's (1996) six questions for costume designers. The questions help to clarify among other things the events of the play, the status of and relationships between the characters and how to pay attention to the actors.</p> <p>The story of Kullervo is a widely known tragic story about a man who fails in everything he does and eventually kills himself. Even though this is mostly a design process, I also made the costumes. In the costumes I tried to visualize the difference between various groups, namely the people of Untamo, Kalervo and Ilmarinen. To point that out I used for example different theme colours in the costumes. I do not have a lot of previous experience of designing, which became apparent in my work. During the evaluation I noticed many things that I should develop and study further, including the patination and finishing of garments and making costumes for a large group on a small stage.</p> <p>This was my first own costume design and most of all I approached this project as a learning process. My goal was to learn about both costume designer's work and working in theatre in general. This project was difficult because of the tight schedule, small budget and large number of people, but that is common for theatre in general. The process was difficult for me both on professional and personal level, yet I learned a lot about making a play and about me as a person. I learned to trust my skills and myself and this is a good point to continue. I want to learn more about costume design and work in theatre.</p>			
<b>Subject headings, (keywords)</b>  Kalevala, Kullervo, Gillette, theatre, costume design, myths, Wilson, Goldfarb			
<b>Pages</b> 68 p. + appendices 3 p.	<b>Language</b> Finnish	<b>URN</b>	
<b>Remarks, notes on appendices</b>			
<b>Tutor</b> Satu Kivimäki Seija Silvennoinen		<b>Bachelor's thesis assigned by</b> Jyväskylän Lyseon Lukio and Jyväskylän Huoneteatteri	

## SISÄLTÖ

1	JOHDANTO.....	1
2	JYVÄSKYLÄN HUONETEATTERI .....	2
3	GILLETTEN SUUNNITTELU- JA ONGELMANRATKAISUMALLI.....	3
4	KALEVALAISEN KULLERVON PUVUSTUSPROSESSI.....	7
4.1	SITOUTUMINEN: KOLME KULLERVOA.....	7
4.2	ANALYYSI .....	8
4.2.1	Kuinka analyysin suorittama, selvittävä olosuhteet näytelmän....	8
4.2.2	Mieleni minun miettivi, aivoni arpovi .....	12
4.2.3	Kolme on Kullervo lavalla, kolme varsin erilaista .....	13
4.2.4	Kalevalan Kullervo: mistä tarina turisevi, kertomus kuiskuttelevi .	14
4.2.5	Hahmon muutaman harkitsen, tarkastelen tarkkasilmäisemmin .....	16
4.3	TUTKIMUS .....	21
4.3.1	Syntyi kirja kuuluisa, sikisi komea Kalevala.....	22
4.3.2	Myytit suuret Kalevalan, seikat salaperäiset .....	24
4.3.3	Puvut muinaiset Suomen, kovin vanhat vetimet.....	25
4.4	HAUTOMINEN.....	27
4.5	VALINTA .....	28
4.5.1	Ajatukset muodon muutti, aivoista paperille pääsi.....	28
4.5.2	Tiellä omi mutkia, kiemuroita karjapolulla .....	39
4.6	TOTEUTUS .....	40
4.6.1	Työhön tarttukaamma, riuskoiksi ruvetkaamma .....	41
4.6.2	Kangas käsissä kääntyvi, asuiksi asettuvi.....	41
4.6.3	Näinpä syntyi vaatteet, heräs eloon vetimet .....	42
4.7	ARVIOINTI .....	59
4.7.1	Aika vaatteet vilkaista, asusteet arvioida.....	59
4.7.2	Mitä mietin mekkosista, tuumin tuota tekeleistä .....	60
5	POHDINTA .....	64
	LÄHTEET .....	66
	LIITE/LIITTEET	
	1 Yksisivuinen liite	
	2 Monisivuinen liite	

## 1 JOHDANTO

Olen pohtinut koko opintojen ajan, tahdonko tai onko minusta pukusuunnittelijaksi, minua kun kiinnostaa ihan rivimiehenä työskentely. Opinnäytetyönäni ajattelin suunnitella ja valmistaa puvustuksen johonkin näytelmään ja ottaa samalla selvää, mitä työ on käytännössä ja onko se sitä, mitä tahdon mahdollisesti tehdä. Tarkkaan en ollut rajannut toiveitani, mutta toivoin mahdollisuutta tehdä jotain ei kovin tiukasti aikaan tai paikkaan sidoksissa olevaa, ehkä jotain fantasiamaista puvustusta. Paikkakunta rajautui pääsääntöisesti Jyväskylään, koska siellä on vahva harrastajateatterikenttä ja kotiinpäin on aina hyvä vähän vetää.

Sain muutamia vastauksia sähköpostitiedusteluihini opinnäytetyön tekemisen mahdollisuuksista, mutta Huoneteatterin tarjous Kullervo -trilogiasta kiinnitti heti mielenkiintoni. Olin kesän 2011 Pynnikin kesäteatterissa, jossa esitettiin Rauta-aikaa, joka perustuu Kalevalaan. Kesä oli huikea ja aihe kiinnostava, joten Kullervo -trilogia herätti vahvoja tunteita heti alusta alkaen. Toteutustapana kolme eri versiota (nykyaikaan sijoittuva, myyttinen eli Kalevalan versio Kullervosta ja afrikkalainen tarina) kuulostivat mielenkiintoisilta. Myyttinen ja afroversio tukivat haavettani fantasianomaisemmasta tai revittelevämmästä puvustuksesta. Mukavana lisänä on Rytminvaihto -projektin kautta mukana olevat burkina fasolaiset. Aikataulu kuulosti myös sopivalta: lokakuussa 2011 alkoi suunnittelu, maaliskuussa 2012 harjoitukset ja toukokuussa 2012 oli ensi-ilta.

Opinnäytetyöni tavoitteena oli suunnitella ja valmistaa myyttiseen Kullervoon sopiva, näyttävä ja aikaan sitoutumaton puvustus. Oman haasteensa kokonaisuuteen toi se, että jokaisella versiolla on eri pukusuunnittelija. Vaikka osiot ovat erillisiä ja erilaisia, oli niistä muodostuttava yhtenäinen kokonaisuus. Lisäksi haasteena oli saada se näkymään jollain tavalla myös puvustuksessa. Lopputulosta arvioimme suullisesti yhdessä ohjaajan ja muiden visualistien kanssa. Suunnittelun ja toteutuksen pohjana käytin J. Michael Gilletten (2000) seitsenportaista suunnittelumallia, joka on kehitetty erityisesti teatteriproduktioita ajatellen ja siten se sopii myös tähän puvustuksen suunnittelutehtävään.

## 2 JYVÄSKYLÄN HUONETEATTERI

Jyväskylän Huoneteatteri on Suomen maineikkaampia harrastajateattereita ja se on toiminut vuodesta 1958. 50 vuoden aikana on Huoneteatterilla nähty yli 200 ensi-iltaa, joista noin neljännes on ollut kantaesityksiä. Näytelmävalikoima on kattanut teoksia laidasta laitaan, niin suomalaisia kuin ulkomaalaisia klassikoita sekä uudempia teoksia lapsia unohtamatta. Huoneteatterilla on ollut käytössä oma teatteritila lähes koko 50 vuoden ajan. Harrastajia Huoneteatterilla on noin 100–120, johon sisältyvät näyttelijät, tekniikka ja aulahenkilökunta. Toiminta tapahtuu ulkopuolisia ohjaajia lukuun ottamatta harrastajapohjalta ilmaiseksi. Monet Huoneteatterilta lähtöisin olevat harrastajat ovat päätyneet myöhemmin ammattiteattereihin, muun muassa Jukka Sipilä, Ritva ja Kalle Holmberg, Päivi Akonpelto ja Kati Fors. (Jyväskylän Huoneteatteri).

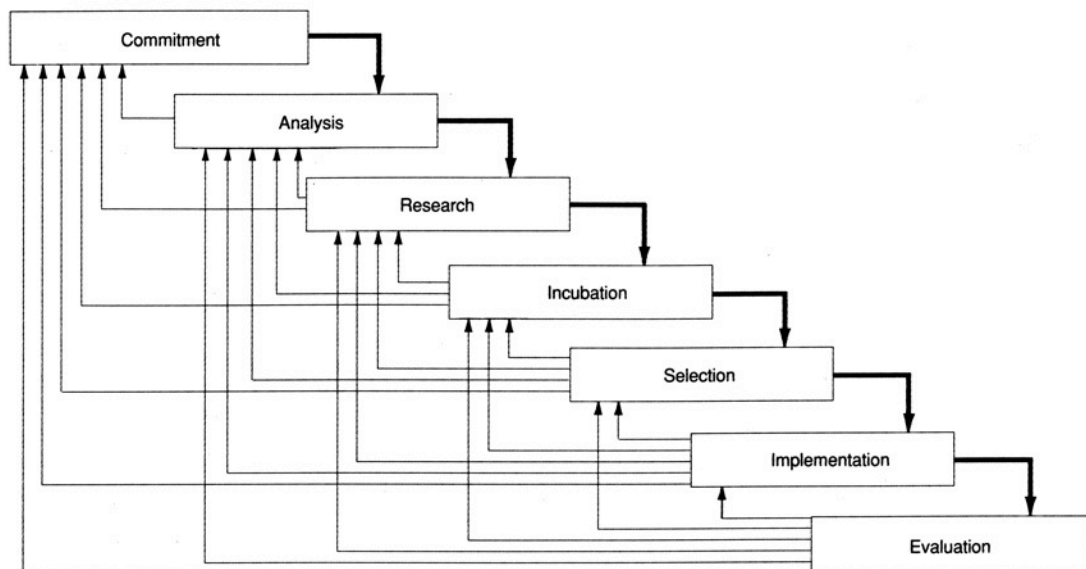
Harrastajien ohella myös koko teatteri on niittänyt mainetta harrastajateatterikentällä. Se on saanut parikymmentä kunniakirjaa kansallisella tasolla sekä palkinnon parhaasta harrastajateatteriesityksestä Norjassa ja Japanissa. Vuonna 1998 Suomen Harrastajateatteriliitto palkitsi Huoneteatterin yhtenä kaikkien aikojen palkituimpana harrastajateatterina. Huoneteatteri tuottaa vuosittain 5 - 6 ensi-iltaa. Toiminta pyörii lähinnä lipputuloilla ja lahjoituksilla sekä tietenkin vapaaehtoisten tekemällä työllä. Huoneteatteri tekee tiivistä yhteistyötä monien tahojen kuten erilaisten kansalaisjärjestöjen, Jyväskylän lukiodien, tanssiseurojen ja ulkomaisten kontaktien kanssa. (Jyväskylän Huoneteatteri).

Kullervo–produktio on Jyväskylän Lyseon opiskelijoiden ja Huoneteatterin yhteinen projekti. Suurin osa mukana olijoista on Lyseon lukion opiskelijoita, mutta joukossa on myös muita nuoria, jotka ovat olleet aiemmissa projekteissa mukana. Tällä kertaa mukana on myös burkinalaisia Burkina Fasosta Rytminvaihto –projektin kautta. Vaikka kyse on nuorten opiskelijoiden tekemästä produktiosta, ei näytelmä ole ’koulunäytelmä’, vaan laatu on pidettävä, koska teos kuitenkin on Huoneteatterin ohjelmistossa. Ohjaajana Kullervo–projektissa toimii Lyseon äidinkielen ja ilmaisunopettaja, lavastuksesta ja visuaalisesta yleisilmeestä vastaa Lyseon kuvaamataidon opettaja ja puvustuksesta minun ohellani Huoneteatterilla jo pitkään ollut ompelija.

Lyseon opiskelijoiden ja burkinaalaisten yhteistyö on toiminut vuodesta 2003 lähtien ja joka kevät projektissa mukana olijat valmistavat näytelmän Lyseon ja Huoneteatterin yhteistyönä. Lyseolla on Ouagadougoussa, Burkina Fason pääkaupungissa katolinen kummikoulu Wend Manegda, jonka oppilaille suomalaiset keräävät rahaa esityksellään. Lyseon kasvatukselliset tavoitteet projektissa ovat kansainvälisyyden lisäksi oman kansallisen identiteetin tutkiminen, taide- ja mediakasvatus, ympäristökasvatus sekä yrittäjyyskasvatus. (Rytminvaihtoa-projekti 2012.) Suomalaiset ovat käyneet esittämässä teatterituotoksiaan muutaman kerran Burkina Fasossa ja samoin on toimittu toisinpäin.

### 3 GILLETTEN SUUNNITTELU- JA ONGELMANRATKAISUMALLI

Käytän työssäni J. Michael Gilletten (2000) seitsenportaista suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia (kuvio 1). Gilletten (1997, 19) mukaan suunnittelu on ennemminkin prosessi kuin taidetta, sen tarkoituksena on tuottaa lopputulos, jota voidaan toivottavasti pitää taiteena. Vaikka malli on liitetty teatteriyhteyteen, sitä voi käyttää kaikkeen suunnittelua vaativaan toimintaan.



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

Malliin kuuluu seitsemän vaihetta: **sitoutuminen** (commitment), **analyysi** (analysis), **tutkimus** (research), **haudonta** (incubation), **valinta** (selection), **toteutus** (implementation) ja **arviointi** (evaluation). Suunnitteluprosessi on kaksisuuntainen, samalla kun

siirtyä vaiheesta toiseen ja etenee prosessissa, on myös katsottava taaksepäin ja palatettava jo läpikäytyihin vaiheisiin varmistaakseen, että prosessi on menossa oikeaan ja haluttuun suuntaan. Näin myös mahdollisista ongelmakohtista voi löytyä uusia mahdollisuuksia ja kääntää asiat edukseen. (Gillette 2000, 19.) Mielestäni malli on selkeä, koska se etenee johdonmukaisesti vaihe vaiheelta ja toimii monenlaisissa suunnittelu-projekteissa. En ole tehnyt aiemmin pukusuunnittelua, joten tämä malli tuntuu ohjaavan selkeästi työprosessia ajatellen kaikkia osa-alueita. Vaikka suunnitteluprosessi on etenevä, täytyy välillä katsoa myös taaksepäin ja pohtia jo tekemiään ratkaisuja.

**Sitoutuminen** (commitment) on mahdollisesti koko prosessin tärkein vaihe. Kun sitoutuu täydestä sydämestäsi projektiin, lupaa samalla itsellensä tekevänsä niin hyvää työtä kuin mahdollista. Sitoutumisvaiheesta voi saada helpomman yksinkertaisella ajatusten muutoksella, käytetään enemmän sanaa *haaste* sanan *ongelma* sijasta, koska *ongelmalla* on negatiivinen kaiku. *Haaste* sen sijaan saa asian kuulostamaan kiinnostavammalta ja voitettavissa olevalta. (Gillette 2000, 19.) Olen panikoijatyyppejä, vaikei turha vuhottaminen mitään autakaan - päinvastoin. Välillä kun asiat tuntuvat junnaavan paikallaan tai olevan turhan haasteellisia, pitää muistuttaa itseään vastuusta, joka täytyi kantaa, ja ammattilaisena mukana olemisesta.

**Analyysivaiheella** (analysis) on suunnitteluprosessissa kaksi päämäärää: 1) tiedon kerääminen, joka auttaa selventämään ja kehittämään haastetta, jonka kohtaa ja 2) havaita ne osa-alueet, jotka tarvitsevat lisätutkimusta. Analysointi teatteriproduktioissa on pääsääntöisesti tiedon etsintää, käsikirjoituksen analysointia ja objektiivista arviointia löydetystä tiedosta. Tärkeimmät tiedonlähteet ovat muut suunnittelutiimin jäsenet kuten ohjaaja, tuottaja ja muut visuaaliset suunnittelijat, joiden kanssa keskustellaan kaikista suunnitteluprosessiin vaikuttavista asioista. *Tajunnan virran mukaan kyseleminen* (*stream-of-consciousness questioning*) tarkoittaa kaikkien mieleen juolahtavien kysymysten kysymistä keskustelun seassa, ja kyseleminen ja keskusteleminen antaa paljon tietoa suunnittelun mahdollisuuksista ja rajoituksista. Jossain vaiheessa tiedonkeruuta luetaan käsikirjoitus. Ei ole väliä lukeeko sen ennen muun suunnittelutiimin kanssa keskustelemista vai sen jälkeen. (Gillette 2000, 20.) Tahdon yleensä saada heti alkuun mahdollisimman paljon tietoa kokonaisuudesta ja myös osioista, jotka eivät välttämättä suoraan kosketa minua tai ole juuri sen hetken murheita. Tässä projektissa saimme alkuun vapaat kädet toteuttaa omia visioitamme ja mielikuviamme, mutta se tiesi myös omaan aiheeseen paneutumista, koska kukin teki omia



versioitaan. Kullervon tarina oli minulle pääsääntöisesti tuttu, joten etsin tietoa enemmän Kalevalan syntyajoista.

**Tutkimusvaiheeseen** (research) päästään, kun tiedonkeruussa lähestyy niitä osaluokkia, joihin omat tiedot eivät riitä. Tutkimusvaiheeseen kuuluvat taustatutkimus ja käsitteellinen tutkimus. Taustatutkimuksessa suunnittelijan tulee aina ottaa selvää aikakaudesta, jolle näytelmä sijoittuu. Tutkimuksen lähteinä voi käyttää muun muassa kirjoja, maalauksia sekä muita aikakaudesta kertovia lähteitä. Myös aiempia tulkintoja samasta näytelmästä on syytä tutkia, mutta on varottava sortumasta kopioimaan muiden tekemisiä. Tutkimukseen kuuluu myös väreihin perehtyminen, koska värien ja niiden merkitysten tunteminen on suunnittelijalle tärkeä osa ammattitaitoa. Käsitteellinen tutkimus tarkoittaa mahdollisimman monien ratkaisuvaihtoehtojen löytämistä kohdattuihin haasteisiin. Usein suunnittelussa tulee vaihe josta ei tunnu pääsevän eteenpäin, jolloin aivomme eivät enää tuota uusia ideoita, vaan jäävät junaamaan samoihin ideoihin. Siksi onkin tärkeää pitää kaikki aistit avoinna eikä jäädä kiinni jo nähtyihin ratkaisuihin tai stereotyyppisiin. (Gillette 2000, 22-25.) Puvustuksen toivottiin olevan mihinkään aikaan tai paikkaan sitoutumaton ja jollain tavalla myyttinen. Meitä kehoitettiin tutustumaan Kullervon aikaisempiin eri versioihin ja toteutuksiin, mutta tästä produktiosta oli tarkoitus tulla oman näköisensä, ei toisinto mistään aikaisemmasta. Värejä ja niiden käyttöä mietin lähinnä ryhmien erottamisessa, en niinkään psykologisessa mielessä.

**Haudontavaihe** (incubation) on tärkeä vaihe suunnitteluprosessissa, koska asioita ja ideoita mietittäessä 'yön yli' ajatukset saattavat kirkastua ja ratkaisu ongelmiin löytyä helpommin. Haudontavaiheessa olisi tärkeää unohtaa koko projekti ja tehdä jotain muuta, antaa aivojen hautoa jo olemassa oleva tietoa ja ajatuksia. Työnjälki tulee todennäköisesti olemaan parempaa, jos antaa itselleen kunnon haudontavaiheen kuin että vain odottaa määräaikaa ja tekee työnsä kiireessä ja lopun silmissä hämöttäessä. (Gillette 2000, 25.) Omassa työssäni prosessin aikataulu oli pääsääntöisesti hyvä, ensimmäisestä tapaamisesta ensi-iltaan oli noin viitisen kuukautta. Toivoin tämän mahdollistavan sen, että ideoita ja ratkaisuja pystyi pohtimaan.

**Valintavaiheessa** (selection) on aika käydä läpi kaikki tieto, joka on siihen mennessä kerätty ja päättää metodi, jolla itse lähtee suunnittelutyötä tekemään. Tässä vaiheessa kaikkien tiimin suunnittelijoiden on hyvä keskustella ratkaisuisistaan, jotta suunnitelmat

tähtäävät samaan suuntaan. Pukusuunnittelija esittelee ohjaajalle luonnoksia, joissa on suuntaa antavia väri- ja materiaalivalintoja. Valintavaihe tulee päätökseensä kun ohjaaja on tyytyväinen kaikkien suunnittelijoiden suunnitelmiin yhteisen kokonaisuuden rakentamiseksi. (Gillette 2000, 26-27.) Tarkoitus oli, että esittelen ohjaajalle lopulliset esityskuvat ja hänen hyväksyntänsä jälkeen pukuja aletaan valmistaa. Lisäksi piti ottaa myös huomioon muun työryhmän ajatukset ja ideat, jotta lopputuloksesta tulisi yhtenäinen. Vaikka tässä vaiheessa oli aikomus valita luonnokset ja konsepti asioiden tekemiseen, ei teatteri silti mene aina suunnitelmien mukaan, päinvastoin, prosessin aikana joudutaan yleensä aina muuttamaan jotain.

**Toteutus** (implementation) alkaa, kun siirrytään miettimisestä ja taustatiedon keräämisestä tekemisen puolelle. Tässä vaiheessa suunnittelija tekee värilliset esityskuvat tarkkoine yksityiskohtineen, työpiirustuksineen ja materiaalinäytteineen niin, että ompelijat pääsevät toteuttamaan pukuja. Suunnittelija valvoo, että puvut valmistuvat ajallaan ja budjetin mukaisesti. Vaikka kokonaisuus on etukäteen tarkkaan mietitty, tulee usein pieniä ja isojaakin muutoksia prosessin edetessä, kun nähdään henkilöt lavalla ja huomataan, toimiiko kokonaisuus. Siksi on tärkeää pitää palavereja koko produktion kulun ajan, jotta kaikki tiimin jäsenet ovat tietoisia tapahtuvista muutoksista. (Gillette 2000, 27-32.) Ajattelin tehdä hahmoista ensin nopeat, mutta selkeät luonnokset, joiden perusteella osaa vaatteista pääsisi jo toteuttamaan. Koska myös tekninen toteutus oli itseni tehtävä, ei onneksi tarvinnut tehdä rakennekuvia tai muutenkaan selostaa työohjeita muille.

**Arviointia** (evaluation) tapahtuu sekä prosessin joka vaiheessa että sen päätyttyä. Jokaiseen portaaseen liittyvään arviointiin kuuluu jo tehtyjen ratkaisujen miettiminen ja se, meneekö suunnitelmat oikeaan suuntaan. Loppuarvioinnissa taas pohditaan, millaista materiaalien ja metodien käyttö on ollut. Suunnittelijat pohtivat ratkaisujaan ja tuotoksiaan ja sitä, voisiko samoja tapoja käyttää myös tulevaisuuden projekteissa. Myös tiimin keskinäistä kommunikointia arvioidaan, oliko se sujuvaa vai voisiko jostain parantaa tulevaisuudessa. Suunnittelumallin on tarkoitus tehdä prosessissa työskentelystä tehokkaampaa, aikaa säästävämpää ja suunnitelmallisempaa. (Gillette 2000, 32.) Arviointi on tärkeää palautteen saamista omasta työstään, jotta tietää, mikä sujui hyvin ja mitä kehittää tulevaisuudessa. Tämä oli ensimmäinen iso puvustus itselleni ja olo oli epävarma, samoin se, millaista palautetta oli tulossa. Kuitenkin odotin innolla

palautetta, jotta voisin kehittyä. Arvioinnin suoritin keskustelemalla muun visuaalisen työryhmän kanssa.

## 4 KALEVALAISEN KULLERVON PUVUSTUSPROSESSI

### 4.1 SITOUTUMINEN: KOLME KULLERVOA

Gilletten suunnittelu- ja ongelmaratkaisumallin (2000, 19) ensimmäinen vaihe on sitoutuminen, joka on koko prosessin ydin. Sitoutumisen myötä lupaa tehdä töitä projektin eteen niin hyvin kuin pystyy. Oma sitoutumiseni alkoi sähköpostin välityksellä ilman, että minulla oli mitään muuta tietoa kuin ohjaajan lähettämä pienenpieni tiivistelmä aiheesta. Siinä vaiheessa oli helppo sanoa kyllä. Ensimmäisen tapaamisen jälkeen marraskuun 2011 alussa päässäni huuteli pieni ääni, joka kyseli 'mihin olet itsesi laittanut?'. Vaikka siinä vaiheessa mukanaoloni projektissa oli jo selvää, hetken aikaa jouduin itseäni muistuttamaan, että näin asiat olivat. Alkutaival oli muutenkin vähän kivinen. Vaikka aihe oli kiinnostava, tuntui, että motivaatio oli ottanut hatkat ihan vain siitä syystä, että kyseessä oli opinnäytetyö eli hurjasti tieteellistä kirjoittamista ja tutkimista ja pohdintaa. Bicât (2001, 10) toteaa, ettei pidä koskaan musertua odottamattomien vaatimusten edessä, koska niitä tulee eteen joka työssä. On hämmästyttävää, kuinka paljon voi saavuttaa, jos lähestyy uusia asioita ja haasteita reippaan optimistisella asenteella. Vaikka jokaisessa produktiossa pitää taustoja selvittää, ei itseäni olisi millään kiinnostanut lukea analyysimalleista ja kirjoittaa tieteellistä tekstiä aiheesta. Sen takia sitoutumisesta oli muistutettava itseään kerran jos toisenkin. Kun on paljon tehtävää ja monta asiaa samaan aikaan päällekkäin, ei yhteen asiaan paneutuminen ollut aina täydellistä. Yritän kuitenkin olla tunnollinen, kun johonkin ryhdyn. Itselleni tuottaa myös stressiä ja paniikkia se, ettei tuotokseni ole tarpeeksi hyvä, jos en ehdi kunnolla asiaan paneutua. Kun kyseessä oli opinnäytetyö, jonka tarkoituksena on esitellä osaamistani, oli työhön paneuduttava.

Välillä hirvitti se, että tämä on suurin ja tärkein työ koko koulun aikana, ja se on tehtävä yksin ilman kenenkään apua. Toisaalta mietin, että on helpompaa tehdä työ yksin. Aikataulu olisi juuri sellainen, millaiseksi sen itse tekee, epäonnistumisista voi syyttää vain itseään, mutta toisaalta onnistuminen olisi myös yhtä lailla oma saavutus. Ja loppujen lopuksi vaikka opinnäytetyö on iso asia, on se kuitenkin vain yksi isompi työ kaikkien töiden joukossa. Näillä ajatuksilla sain välillä turhan stressin kuriin ja pystyin

keskittymään olennaiseen eli asujen suunnitteluun ja valmistamiseen. Yritin keskittyä asiaan ja miettiä vastaan tulevat asiat enemmän 'haasteina' kuin ongelmina, mutta aina ei ajatusten muutoskaan saanut positiivisuutta pintaan, kun oli tiukka paikka. Kun lopputuloksen vielä oli määrä näkyä julkisesti messuilla ja lavalla, oli kyseessä oma ammattitaito ja -ylpeys, joten mukana piti yrittää olla täysillä, vaikka välillä ei olisi huvittanutkaan.

## 4.2 ANALYYSI

Analyysivaiheen tarkoituksena on kerätä aineistoa, joka auttaa ymmärtämään ja selvittämään kokonaisuutta. Tärkeää lähdekirjallisuuden ja eri medioiden lisäksi ovat muun työryhmän kanssa käytävät keskustelut. Tässä vaiheessa tulisi selvittää näytelmän henkeä ja tunnelmaa koskevien asioiden lisäksi myös realiteetit, jotka vaikuttavat produktion tekemiseen. (Gillette 2000, 378.) Löysin Edwin Wilsonin ja Alvin Goldfarbin (1996) kuusi pukusuunnittelijoille suunnattua kysymystä (liite 1) ja käytän niitä apuna analysoinnissa. Käsikirjoitusta analysoin Kalevalan Kullervo-tarinan pohjalta, koska käsikirjoitus on pitkälti suoraan Kalevalasta.

### 4.2.1 Kuinka analyysin suorittama, selvittävä olosuhteet näytelmän

Ainoa rajaus, josta olimme alussa muiden tiimin jäsenten kanssa keskustelleet, olivat puvustuksen värimaailmat, jotka tulisivat olemaan selkeästi erilaiset joka versiossa. Myyttinen versio olisi hämyinen ja maanläheinen, nykyversio taas kirkuvan neonväri- nen ja afrikkalaisessa versiossa tultaisiin käyttämään pääasiassa puhtaita ja kirkkaita (perus)värejä. Taiteellinen työryhmä siis koostui äidinkielenopettajasta, joka käsikirjoitti myyttisen version ja toimi ohjaajana, kuvaamataidonopettajasta, joka vastasi lavastuksesta ja visuaalisesta yleisilmeestä, musiikista vastaavasta ammattiopiston opettajasta, opiskelijoista kerätyistä valosuunnittelijoista sekä kahdesta varsinaisesta pukusuunnittelijasta, minusta ja Huoneteatterin ompelijasta. Muita suunnittelijajäseniä olivat opiskelijat, jotka käsikirjoittivat nykyversion sekä afrikkalaisen version puvustuksen suunnitelleet opiskelijat. Nuoria oli mukana kymmenittäin, näyttelemisen lisäksi halukkaita oli puvustukseen, lavastukseen, maskeeraukseen ja muuhun työhön. Puvustusporukkaan oli halukkaita noin kymmenkunta opiskelijaa. Huoneteatterilla oli myös yksi harjoittelija.

Gillette (2000, 378) kehottaa selvittämään ainakin seuraavat asiat: puvustuksen budjetti, produktion konsepti, tuleeko näytelmä olemaan epookkinäytelmä vai sijoittuuko se muuhun aikaan kuin mihin se on kirjoitettu, milloin on ensimmäinen pukuharjoitus, haluaako ohjaaja lavalle pukuloistoa, mikä on näytelmän värimaailma, millainen lavastus tulee olemaan ja millainen on valomiehen käyttämä värimaailma. Tässä produktiossa myyttistä Kullervo ei haluttu sijoittaa tiukasti mihinkään aikaan, vaikka toki kaikki mieltävät sen Kalevalaiseen aikaan eli esihistoriallisen ja rautakauden aikoihin, koska tarina on lähes suoraan Kalevalasta. Toinen versio oli nykyaikaan sijoitettava, myyttinen versio taas sijoittui luonnollisesti vanhempaan, ehkä hieman määrittelemättömään, aikaan. Visuaalisessa maailmassa haluttiinkin näkyvän jotain tähän viittaavaa, mutta ei kuitenkaan epookkia eikä toisintoa mistään aiemmasta Kalevalatulkinnasta. Puvustuksen värimaailmaa ei rajattu muuten kuin että se koostuisi utuisista väreistä koska nykyversioon oli tulossa neonvärit ja afrikkalaiseen versioon puhtaat perusvärit. Ohjaaja tahtoi pukujen olevan näytelmän ajan tavoin suoraan mihinkään aikaan sijoittumattomia, hieman fantasianomaisia.

Budjetti oli alusta asti selvillä; niin vähällä mennään kuin mahdollista. Alussa ohjaaja visioi lavastuksesta jotain yksinkertaista, kankailla ja oppilaiden abstrakteilla maalauksilla leikkimistä. Lavastuksesta ei kuitenkaan ollut tietoaakaan, joten sitä ei juuri voinut miettiä omia ratkaisuja tehdessään. Valotkin tulisivat testausvaiheeseen vasta myöhemmin. Näin ollen ei minulla ollut paljon muuta pohjaa tehdä tai muita huomioitavaksi kuin itseni ja omat mietteeni. Toisaalta minun ei tarvinnut miettiä, kuinka puvut pelaavat muiden osa-alueiden kanssa yhteen, koska ainoa, jolla oli suunnitelmia olin minä. Toisaalta se hankaloitti, koska ei ollut mitään mistä ottaa kimmokkeita tai ideoita omaan työhön, puhuttiin vain aina että katsotaan sitten, millaiset vaatteet ovat ja tehdään valot ja maskit niiden perusteella.

Ohjaaja myös korosti moneen kertaan, että näytelmä on valmis vasta ensi-illassa, varmaan myös sen takia, että harjoittelu oli välillä todella retuperällä, samoin kuin tekniikan monet osa-alueet. Päätin kuitenkin itse, että tahtoisin pukujen olevan valmiit paria viikkoa ennen ensi-iltaa, että olisi vielä aikaa pienille muutoksille ja korjauksille. Varsinaisissa teattereissa paria viikkoa ennen alkavat myös valmistavat ja kenraaliharjoitukset, joissa kaikkien osa-alueiden tulisi olla kohdillaan. Kun selvisi, että produktion budjetti on minimaalinen otin sitoutumisvaiheen *haaste* sanan käyttöön. Vaikka tyhjästä nyhjäiseminen kuulosti vaikealta, toi se myös lisämielenkiintoa ja laittoi mie-

likuvituksen töihin. Usein kuitenkin mitä pienempi tila ja budjetti ovat, sitä luovempia ja nerokkaampia ratkaisuja syntyy (Thorne 2001, 8). Puvustus oli ehkä suurin osalualue, johon rahaa menisi, lavastus tulisi oppilaiden maalauksista ja kierrätystavaroista, mutta siltikään rahaa ei ollut paljoa. En raha-asiasta kuitenkaan aluksi säikähtänyt, koska harrastajateatteriproduktiot tehdään yleensä aina pienellä budjetilla ja Huoneteatterilla ja Lyseolla oli varastoja, joista toivottavasti löytyisi runsaasti materiaalia.

Käytin tarinan ja roolihahmojen analysoinnissa Gilletten (2000) lisäksi apuna Edwin Wilsonin ja Alvin Goldfarbin (1996) pukusuunnittelijoille suunnattuja kysymyksiä (liite 1). Lähteiden avulla selvitin näytelmän faktoja ja asioita, joita tulisi ottaa huomioon suunnittelussa. Gilletten (2000, 20-21) mukaan kolme ensimmäistä käsikirjoituksen lukukertaa ovat tärkeimpiä, joskaan lukukerrat eivät tietenkään rajoitu siihen. Ensimmäinen lukukerta on huvin vuoksi lukemista, näytelmän tunnelman ja muiden yleisien seikkojen havainnoimista. Toisella kerralla etsitään hetkiä ja tapahtumia, jotka synnyttävät mielikuvia visuaalisesta ilmeestä, tunteista ja kuvista. Kolmannella kerralla kerätään selkeitä, konkreettisia tietoja hahmoista, paikoista ja rekvisiitasta. Koko ajan on hyvä kirjata mielikuviaan ja ideoitaan ylös, vasta myöhemmin aletaan karsia ja jäsentellä tuotoksia. Sain käsikirjoituksen myöhäisessä vaiheessa ja silloin olin jo tehnyt suunnitelmia ja alustavia luonnoksia Kalevalan Kullervon pohjalta. Rekvisiittaa tekstin mukaan ei juurikaan ollut, mutta joitain pieniä asioita tuli mukaan projektin edetessä. Kyselin alussa paljon ja varsinkin, kun käsikirjoitus tuli vasta myöhemmin mukaan, piti pohjatietoa ja yleiskuvaa kerätä muilla keinoilla. Kyselin muun muassa näytelmän tunnelmasta, siitä, miten kolme eri versiota limittyvät toisiinsa ja sopivat yhteen. Kuuntelin myös, millaisia visuaalisia mielikuvia tai ideoita ohjaajalla ja visuaalisen ilmeen yleisvastaavalla henkilöllä oli. Alussa keskustelua käytiin jonkin verran mutta pian tuli sellainen olo, että kaikki hoitaa omat osaluueensa ja sillä siisti. Koska muun työryhmän kanssa kommunikointi hankaloitui ja kuivui kokoon alun jälkeen, piti luoda omia mielikuvia pitkälti tekstin mukaan ja mennä omien tuntemustensa ja näkemystensä varassa, kun muilta tiimin jäseniltä ei apua juuri saanut.

Wilsonin ja Goldfarbin (1996) mukaan pukusuunnittelijan tulee kiinnittää huomiota kuuteen asiaan:

- 1) **Selvittää näytelmän tyyli ja tunnelma**
- 2) **Selvittää mihin aikaan ja paikkaan näytelmä sijoittuu**
- 3) **Selvittää hahmojen luonne erikseen tai ryhmissä: heidän asemansa yhteiskunnassa, heidän ammattinsa ja luonteensa**
- 4) **Näyttää hahmojen väliset suhteet: erottaa päähenkilöt sivuhenkilöistä ja luoda kontrasteja eri ryhmien välille**
- 5) **Otaa huomioon näyttelijän tarpeet: puvun tulisi olla mukava liikkua, tanssia tai taistella, sekä mahdollistaa nopeat vaihdot puvusta toiseen**
- 6) **Olla tietoinen produktiosta kokonaisuudessaan, varsinkin kuinka erilaiset visuaaliset elementit toimivat yhteen**

Ensimmäisenä tarkastellaan **1) näytelmän tyyliä ja tunnelmaa**. Yhdessä lavastuksen ja valaistuksen kanssa puvustuksen pitää kertoa yleisölle näytelmän tunnelmasta ja luonteesta. Suunnittelijan tulee selvittää **2) aikaa, johon näytelmä sijoittuu tai aikaa johon sen halutaan sijoittuvan**. (Wilson & Goldfarb 1996, 100) Myyttinen, tai kalevalainen, Kullervo ei käsikirjoituksen perusteella sijoitu varsinaisesti mihinkään aikaan, mutta kuten päätellä saattaa, tarina sijoittuu Kalevalan synty- ja tapahtumajoille, ja näin ollen katsoja todennäköisesti mieltää visuaalisen ilmeenkin kuvaavan tuota aikaa. Pohdin tarkemmin tarinan tyyliä ja tunnelmaa luvussa 4.2.4.

Seuraavaksi tulee tarkastella **3) roolihahmojen luonnetta** joko yksitellen tai ryhminä. Suunnittelijan tulee kiinnittää huomiota heidän sosiaaliseen asemaansa, ammatteihinsa ja persoonallisuuksiinsa. Samalla mietitään **4) henkilöiden suhteita toisiinsa ja erotetaan päähenkilöt pienemmistä rooleista**. (Wilson & Goldfarb 1996, 99.) Myöhemmänä luvussa 4.2.5 analysoin hieman tarkemmin päähenkilöinä pitämiäni Kullervoja, Untamoja ja Ilmarista sekä hieman muutamia sivuhenkilöitä. Muut henkilöt kulkevat enemmän ja vähemmän ryhminä joko Kullervon tai Untamon väkenä.

Suunnittelijan on myös tärkeä **5) miettiä näyttelijää ja hänen tarpeitaan**. Onko näytelmässä tanssia, muuta rajumpaa liikettä, kuinka asuja voidaan vaihtaa nopeasti, millaisia materiaaleja ja ratkaisuja käyttää, jotta näyttelijällä olisi mahdollisimman mukava olla. Teatterivaatteissa käytännöllisyys on tärkeässä osassa esteettisyyden ohella

(Wilson & Goldfarb 1996, 103.) Joskus tietysti on tilanteita, jolloin puvusta tehdään tietoisesti liikehdintää rajoittava, esteettisesti epämiellyttävä tai muuten hankala, mutta pääsääntöisesti puvustuksessa pyritään siihen, että näyttelijällä on miellyttävä olla ja pukuja on mukava käyttää. Myyttisessä Kullervossa oli tansseja ja muutamia taistelukohtauksia, joissa liikehdintä oli välillä rajuakin. Asut koostuisivat perusvaatekappaleista, housuista, hameista ja paidoista, jotka eivät ole kovin kiinteitä ja jotka näin eivät rajoittaisi liikkumista. Muutamat tanssit ja liikkuvammat kohtaukset valmistuisivat melko myöhään, sitten, kun asuja olisi jo valmiina.

Tärkein asia, joka **6) suunnittelijan tulee ottaa huomioon, on kokonaisuus**. Kuinka puvut toimivat muiden osa-alueiden, varsinkin visuaalisten, kanssa. Korkealaatuinen ja pitkälle tyylitelty produktio vaatii suunnittelijaltaan tyylillä ja mielikuvituksella suunniteltuja pukuja. (Wilson & Goldfarb 1996, 103.) Kokonaiskuvaa oli hankala miettiä, kun kaikki tekivät pääsääntöisesti omia asioitaan ja hyvin eri tahdissa. Minun on myös syytä miettiä omaa toimintaani ja kuinka sitä voisi parantaa kommunikoinnin ja muiden osa-alueiden osalta. Pukusuunnittelijan tehtävä on päättää ja tietää, miltä puvut tulevat näyttämään yleisön silmissä näyttelijöiden päällä. Luonnollisesti tämä vaatii harjoitusta ja lahjoja. (Wilson & Goldfarb 1996, 99.) Tämä asia tuli useasti mieleeni prosessin aikana, joitain asioita ei osaa ottaa huomioon ennen kuin oppii ne käytännön tai kantapään kautta.

#### 4.2.2 Mieleni minun mieltivi, aivoni arpovi

Kuten Gillette (2000, 19) muistuttaa, hänen seitsenportainen mallinsa ei ole ainoastaan lineaarisesti etenevä, vaiheesta toiseen menevä prosessi, jossa taaksejääneet portaavat unohdetaan. Se on kehää kiertävä malli, jonka jokaisen portaan vaiheessa tulisi katsoa taaksepäin ja miettiä ja arvioida jo läpikäytyjä vaiheita ja sitä, ollaanko koko ajan tähtäämässä haluttuun lopputulokseen. Kun pääsin analyysivaiheeseen, piti minun miettiä jo tehtyjä asioita ja siirtyä paluukierroksen mukana analyysivaiheesta sitoutumisvaiheeseen ja muistuttaa itseäni siihen liittyvistä asioista. Gillette (2000, 22) muistuttaa, että on tärkeää päihittää pelkonsa niin kritiikin, virheiden tekemisen kuin hölmöltä näyttämisenkin osalta. Pelko rajoittaa ajattelua ja ideointia ja estää kysymästä kysymyksiä tyhmältä näyttämisen pelossa. Vaikka tässä ei ollut kyseessä ammattilaisproduktio ja osa tekijöistä oli huomattavasti vähemmän kokeneita kuin minä, tuli monesti olo, että mitähän tästä tulee, kehtaanko laittaa ihmiset lavalle, tuleeko tekemäni ole-



maan tarpeeksi hyvää vai näyttääkö se tyhmältä. Olen välillä hieman riippuvainen muiden huomiosta ja kommentteista, jotta tiedän, olenko menossa oikeaan suuntaan, joten toisaalta tällainen itsenäinen päättäminen ja tekeminen teki minulle hyvääkin. Huomasin, että taustatutkimuksen tekeminen ja näytelmän seikkojen analysoiminen on todella tärkeää, koska se helpottaa rakentamaan ja tarkentamaan mielikuvia.

#### 4.2.3 Kolme on Kullervo lavalla, kolme varsin erilaista

Esitys koostui kolmesta erilaisesta Kullervo -tarinasta, joiden kuitenkin oli tarkoitus sitoutua toisiinsa tarinoiden samankaltaisuuksien avulla. Versiot olivat **nyky-**, **myyt-** **tininen** ja **afrikkalainen** Kullervo. Esityksiä olisi yhdeksän, joista noin puolessa burkinalaiset olisivat mukana.

**Nykyversio** oli kestoltaan noin 45 minuuttia ja sijoittui nykyaikaan. Se kertoo teini-ikäisestä Inari Kullervosta, joka on mummonsa luona veljensä kanssa Suomessa 2000-luvulla elävä lukiolainen. Hänen vanhempansa ovat kehitystyössä Afrikassa. Inari on itsekin asunut Afrikassa lapsena veljensä kanssa ja jättänyt sinne osan sielustaan. Siitä syntyy hänen juurettomuutensa ja uhonsa, lopussa tulee kuitenkin olemaan toivoa. Teemoina nykyversiossa ovat mm. lapsena koetut vääryydet, itsetunnon nujertaminen, epäonnistumisen jälkeen onnistuminen ja 'oikean' tai 'väärän' valitseminen tilanteen tullen. Värimaailma olisi neonvärejä, räikeää ja liioiteltua, tämän version puvustuksen toteutti toinen produktiossa mukana oleva ompelija.

**Afrikkalaisen version** kesto oli noin 20 minuuttia, ja ohjaaja suunnitteli tarinan yhdessä burkinalaisten kanssa. Musiikkina tulisi olemaan afrikkalainen musiikki ja värimaailma olisi kirkkaita ja puhtaita värejä: punaista, keltaista, oranssia, vihreää. Afrikkalaiset olisivat omissa vaatteissaan, suomalaisten puvustuksen suunnittelivat ja toteuttivat Lyseon opiskelijat. Afrikkalaista versiota esitetäisiin sekä burkinalaisten ollessa Suomessa että ilman heitä. Versio perustuu tarinankerrontaan. Suomalaisten ollessa keskenään lavalla nähdään kerrontaa, kuvia ja musiikkia. Afrikkalaisten mukana ollessa he näyttelivät muutamia valmistamiaan kohtauksia muiden elementtien lisäksi. Kielinä käytetään suomea, ranskaa ja alkuperäiskieltä. Tarina kertoo afrikkalaisen pojan tarinaa, verrattavissa Kullervo, mutta poika tulee olemaan suomalainen, yksi nuorista.

**Myyttinen versio** oli pisin, kestoltaan yli tunnin ja siihen minä suunnittelin ja valmis-  
tin puvut. Se noudattelee alkuperäistä Kullervo -tarinaa, lähes suoraan Kalevalasta  
Lönnrotin mukaan. Myyttisessä versiossa kertojana toimii Väinämöinen. Replikointi  
on lähes suoraan Kalevalasta, kuitenkin vähän tiivistettynä. Mukana tulisi olemaan  
kuorolaulua ja –puhetta, muutamia sooloja ja muutamia tansseja. Ohjaajan mielikuvi-  
en mukaan tämän version keskeisiä teemoja olivat myyttisyys ja ajattomuus. Tarina  
sijoittuu menneeseen, mutta kuitenkin ajattomaan maailmaan, hämärään ja ahdistaa-  
vaan. Ohjaaja puhui utuisesta ja hämärästä värimaailmasta. Puvustus ei saisi olla sijoi-  
tettavissa suoraan mihinkään aikakauteen, ja lisäksi ohjaaja toivoi fantasiamaisuutta.

#### **4.2.4 Kalevalan Kullervo: mistä tarina turisevi, kertomus kuiskuttelevi**

Kalevalan runot 31–36 kertovat Kullervosta, epäonnisesta miehestä, joka tyrii kaiken,  
mihin ryhtyy ja lopulta surmaa itsensä. Untamo ja Kalervo ovat veljeksiä, jotka rii-  
taantuvat, kun Untamo laskee verkkonsa Kalervon vesiin ja Kalervo kokoaa saaliin  
itselleen. Siitä alkaa kärhämä, joka päättyy Untamon tuhoretkeen Kalervon maille,  
jossa Kalervon joukot saavat surmansa yhtä raskaana olevaa naista lukuun ottamatta.  
Untamo ottaa tämän naisen piikseen ja pian nainen synnyttää Kalervon lapsen. Lapsi  
on kuitenkin pahasisuinen, katkoo kapalonsa ja rikkoo kehtonsa sekä uhoaa, että kun-  
han vähän kasvaa, niin kostaa Untamolle isänsä Kalervon kokeman kohtalon.

Untamo yrittää surmata Kullervon, ensin hukuttamalla, sitten polttamalla ja lopuksi  
hirttämällä, mutta poika ei ota kuollakseen eikä ole moksikseenkaan tappoyrityksistä.  
Kun Untamo ei saa Kullervo millään hengiltä, hän päättää ottaa pojan orjaksi.  
Kullervo saa tehtäväkseen vahtia lasta, kaataa puita, rakentaa aidan ja puida rukiit,  
mutta kaikki työt hän tavalla tai toisella pilaa. Lopulta Untamo päättää myydä Kuller-  
von seppo Ilmariselle orjaksi. Siellä Kullervo sai tehtäväkseen lähteä karjaa paimen-  
tamaan eväänään leipä, jonne Ilmarisen ilkeän vaimo oli leiponut kiven sisään. Kul-  
lervo leipää leikatessaan katkaisee kiveen isänsä puukon terän, ja siitä kostoksi hän  
muuttaa karjan susiksi ja karhuiksi, jotka naamioi lehmiksi. Kullervo ajaa karjan ta-  
kaisin kotiin, ja kun emäntä alkaa lypsää karjaa, se muuttuu takaisin pedoiksi ja raate-  
lee emännän hengiltä.

Kullervo karkaa ennen kuin Ilmarinen saa tietää, mitä on tapahtunut. Hän vaeltelee  
metsässä ja löytää piilopirtin, josta löytääkin vanhempansa – he eivät olleet kuolleet.

Vanhemmat surevat kuitenkin tyttärensä katoamista. Kalervo laittaa poikansa tekemään erilaisia töitä, mutta tapansa mukaan Kullervo saa vain tuhoa aikaan. Lopulta Kullervo lähetetään maksamaan veroja. Kullervo onnistuu tässä tehtävässä ja kotiin palatessaan hänen tiellensä osuu neito, jonka kanssa Kullervo viettää yön. Aamulla selviää, että Kullervo on maannut siskonsa, ja sisko hukuttautuu. Kullervo käy kotonansa kertomassa, mitä on tapahtunut ja lähtee sitten kostamaan Untamolle. Kullervo tappaa Untamon väen ja polttaa kylän maan tasalle. Sen jälkeen hän palaa kotiinsa, jossa kaikki ovat kuolleet. Lopuksi Kullervo syöksyy miekkaansa ja tappaa itsensä.

Kullervo -runoston alku muistuttaa kansainvälistä mytologiaa poikkeuksellisissa olosuhteissa syntyvästä sankarista, josta usein tulee jumala. Fredrik Cygnaeus julkaisi vuonna 1853 tutkimuksen Kalevalan traagisista aineksista. Siinä hän esittää Kullervon huonon onnen syyksi, että luonto oli luonut Kullervon sankariksi, mutta kohtalo alentanut orjaksi. (Pentikäinen 1989, 64.) Kullervon tarina on tunnettu ja se on kiehtonut taiteilijoita kautta aikojen tuottaen tuloksenaan muun muassa maalauksia (kuvat 1 ja 2), näytelmiä, sinfonioita ja oopperoita. Kullervon runoston perusaihe on suomalaiselle maailmankuvalle ominainen fatalismi. Näin ollen tavallisen ihmisen on helppo samaistua Kullervoon arkensa kiireiden ja kriisien keskellä.



**KUVAT 1. JA 2. *Kullervon kirus* 1899 sekä *Kullervon sotaanlähtö* 1901, Akseli Gallen-kallela.**

Vaikka Kullervo-runot ovat osa Kalevalaa, se on kuitenkin kuin pienoistarina Kalevalan sisällä, oma kokonaisuutensa. Siksi tarkastelen vain Kullervon tarinaa, enkä koko Kalevalaa, koska se ei ole olennaista, vaikka kaikki sitoutuvatkin toisiinsa.

#### 4.2.5 Hahmon muutaman harkitsen, tarkastelen tarkkasilmäisemmin

Tässä kohtaa analysoin hieman tarkemmin päähenkilöinä pitämiäni Kullervoa ja Untamoaa, ja otan mukaan analysointiin myös Ilmarisen. Muita rooleja on paljon ja osalla on isompi, osalla pienempi rooli, mutta he ovat sivuhahmoja Kullervoon keskittyvässä tarinassa. Osan muista hahmoista, Kullervon ja Untamon perheet, Kullervon siskon ja Ilmarisen vaimon analysoin hieman pinnallisemmin ja loput hahmot, Väinämöisen, metsän ja lehmäpedot käsittelen myöhemmin valmistuksen ja arvioinnin osiossa.

**Kullervo, Kalervon poika** kaunis, keltahiuksinen mies, traaginen, epäonninen hahmo, joka tyrii kaiken, mihin ryhtyy ja tuhoaa kaiken ympäriltään. Ehkä tämä juontuu hänen lapsuudestaan, koska Kullervo on 'ryöstetty' lapsi. Hänellä on piileviä voimia, ehkä jonkinlaista taipumusta shamanismiin, mutta hän ei osaa kanavoida sitä, vaan tekee vain tuhoa. Jo pienenä lapsena hän katkoo kapalonsa, eikä reagoi mitenkään tappoyrityksiin. Väinämöinen toteaa runon 36 lopussa kuultuaan Kullervon kuolemas-  
ta *"Elköitte, etinen kansa, lasta kaltoin kasvatelko luona tuhman tuuittajan, vierahan väsyttelijän! Lapsi kaltoin kasvattama, poika tuhmin tuuittama ei tule älyämähän, miehen mieltä ottamahan, vaikka vanhaksi eläisi, varreltansa vahvistuisi."* (Kalevala 1849, 313). Olisiko Kullervosta tullut toisenlainen, jos hän olisi saanut kasvaa ja elää rauhassa omassa kodissaan omien vanhempiensa kanssa ilman sotimista ja hävitystä? Vai onko Kullervo kirottu syntymästään asti tekemään tuhoa?

Vaikka Kalevalassa sanotaan, että Kullervo on vaaleahiuksinen komea mies, miellän hänet enemmän tummaksi ja hieman raa'annäköiseksi. Koettelemukset ovat tehneet hänestä laihan mutta jäntevän miehen. Tämä näkyy myös värimaailmassa, jonka miellän Kullervon luonteestakin johtuen tummaksi, pinnat rosoisiksi ja materiaalit luonnonläheisiksi nahkaksi ja turkikseksi (kuva 3).



**KUVA 3. Kollaasi Kullervo -hahmosta**

Kullervo ei tunnu antavan periksi eikä lannistuvan vastoinkäymisistään tai huonosta onnestaan vaan yrittää aina uudestaan ja uudestaan. Pääsääntöisesti en usko, että hän tekee tuhotöitä tahallaan, vaan jotenkin vain onnistuu tyrimään kaiken, mihin ryhtyy. Kullervolla on sisua ja ehkä uskoakin, että vielä joku hänelle annettu tehtävä onnistuu, koska hän aina yrittää uudestaan vastoinkäymisistä huolimatta. Kuitenkin Kullervossa on suuri määrä kostonhimoa, katkeruutta, eläimellistä raakuutta ja ehkä vähän pahuuttakin, koska hän kostoksi puukkonsa katkaisemisesta päättää tappaen Ilmarisen emännän. Vaikka Kullervo jaksaa yrittää ja tehdä, lopulta kun kaikki on mennyt, sisko maattu, perhe kuollut, Untamon väki tapettu ja maat poltettu, hän saa tarpeekseen vastoinkäymisistä. Kullervo sanoo yhdessä kohdassa äidilleen, että äitinsä olisi pitänyt tappa Kullervo jo lapsena. Joko Kullervo tiesi piilevästä pahuudestaan tai oli masentunut ja katkera huonosta onnestaan.

Puvustusta miettiessäni ensimmäisinä kuvina nousivat mieleen musta väri ja materiaaleista nahka (kuva 4). Kuitenkin kokonaisuuden näin melko pelkistettynä, yksinkertaisena, ja että perusvaatteet tulisivat olemaan pellavaa. Vaikka Kullervo on jollain tasolla paha ihminen, on hänessä hyvyttäkin ja siksi en tahtonut hahmon näyttävän pahikselta, vaatteiden materiaalien, värien tai muotojen kautta.



**KUVA 4. Alustava luonnos Kullervosta**

**Untamo (Untamola, Unto, Untola)** on Kullervon paha setä, joka riitaantuu niin pahasti veljensä kanssa, että päättää tappaa tämän väen ja polttaa maat. Pientä armollisuutta (tai julmuutta?) hänessä kuitenkin on, kun hän säästää raskaana olevan naisen. Lapsesta ajateltiin ensin hyvää, orjaksi häntä oltiin kaavailemassa, mutta kuitenkin positiivisin mielin. Kun Kullervo kuitenkin paljastuu pahasisuiseksi ja kostonhimoiseksi, Untamo pelästyy ja muuttaa suhtautumistaan. Untamo on raaka mies, joka elää pelossa Kullervon kasvettua. Untamo näyttäytyy minulle isona ja vahvana, rotevana, vaaleahiuksisena eikä kovin leppoisana henkilönä. Kullervon pelon myötä Untamo kovettautuu ja julmistuu entisestään. Untamon nimeä käytetään myös yleensä oudon muukalaisen tai vihollisen merkityksessä (Anttonen & Kuusi 1999, 112). Untamo näyttäytyy minulle jokseenkin julmana ja armottomana henkilönä. Hänen vaatetuksessaan on selkeät linjat ja pientä ylellisyyttä (kuva 5). Untamo ikään kuin tietää asemansa tai sitten pitää itseään parempana.



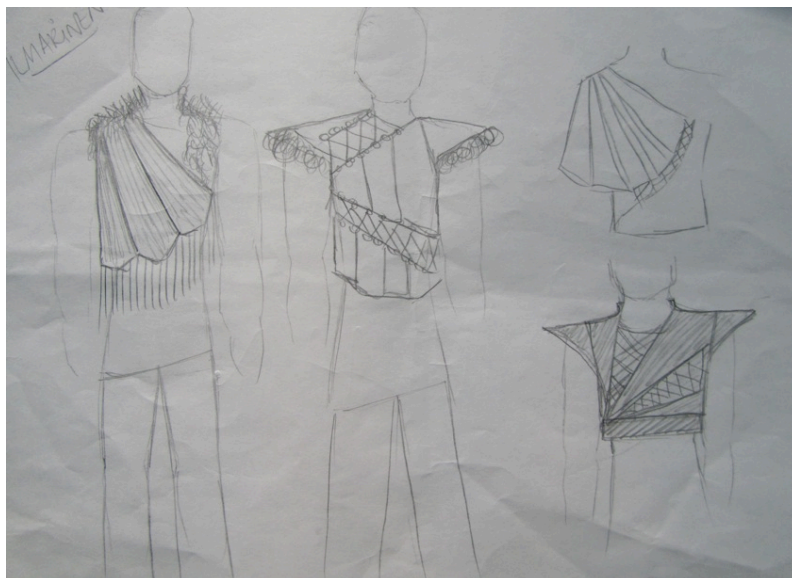
**KUVA 5. Alustava luonnos Untamosta**

**Ilmarinen eli Ilmari**, seppä, ”takoja iänikuinen” on yksi Kalevalan päähenkilöistä. Vaikka Ilmarisella ei Kullervon osuudessa ole niin suurta roolia, otin hänet käsittelyyn tunnettavuutensa takia. Ilmarinen muun muassa kesyttää rautaa, takoo sampoa, valmistaa kultaneidon, osallistuu sammon ryöstöretkeen ja taivaanvalojen vapauttamiseen Pohjolan kalliosta (Anttonen & Kuusi 1999, 99). Kalevalassa Väinämöinen ja Ilmarinen esitellään veljeksinä. Muutamat Ilmaris-runot viittaavat siihen, että Ilmarinen olisi aikoinaan ollut ilman lintu, hän on vasta myöhemmin kehittynyt nykyisenkaltaiseksi Ilmariseksi. Ilmarisen keskeinen rooli sekä kansanrunoissa että Kalevalassa korostavat rauhanomaisen teknisen osaamisen arvostusta. (Anttonen & Kuusi 1999, 100-101). Ilmarinen näyttäytyi minulle rauhallisena, osaavana ja viisaana miehenä, mikä näkyy myös Ilmarista kuvaavan kollaasin väreissä ja materiaaleissa (kuva 6).



**KUVA 6. Kollaasi Ilmarisesta**

Ilmarinen on viisas mies, joka on ollut tapahtumissa mukana alusta asti, hallitsee jostain niinkin vahvaa kuin raudan kesyttämisen ja osallistuu kaikkiin suuriin tekoihin ja retkiin. Hän on ruumiillisen työn tekijä ja voimakas henkilö. Pääsääntöisesti värit ovat maanläheisiä kuten Ilmarinen itsekin, mutta joukkoon mahtuu myös ripaus vahvempia värejä kuten mustaa ja nahkaa, jotka kuvastavat Ilmarisen hämärää ja hieman pelottavaa puolta (kuva 7), joka tulee esille esimerkiksi, kun hän takoo itselleen uuden naisen kullasta ja hopeasta vaimonsa kuoltua.



**KUVA 7. Alustava luonnos Ilmarisesta**



Untamon väki on isäntänsä mukaan melko julmaa, alistavaa ja röyhkeää. Se ottaa sen, minkä tahtoo, vaikka sitten toisten kustannuksella. Kalervon väki taas toimii enemmän altavastaaajina ja joutuu Untamon hirmuisen veriteon uhriksi heti alussa. Kalervo, hänen vaimonsa ja tyttärensä, eli Kullervon äiti ja sisko, kuitenkin pelastuvat, mutta joutuvat muuttamaan piilopirttiin metsään. Tyttö eksyy metsään marjastusreissullaan ja myöhemmin tietämättään makaa veljensä kanssa. Piileskely ja pakoilu ovat tehneet Kalervon perheestä alistuvaisen ja säikyn. Alunperinkin se oli säyseämpi ja vähempään tyytyväinen kuin Untamo joukkoineen. Miellän Kalervon perheen tiiviimmäksi ja perhemäisemmäksi kuin Untamon perheen, jossa ihmiset ovat koppavampia niin ryhmässä kuin yksilöinäkin.

Ilmarisen vaimo ja Kullervon sisko ovat tärkeitä sivurooleja tarinassa. Ilmarisen vaimo on koppava, kylän kaunein nainen, pohjolan neito, joka päätyy Ilmariselle vaimoksi. Hän tietää olevansa kaunis eikä peittele sitä. Vaimo yrittää vietellä Kullervon, koska on varma, että kuka tahansa olisi otettu hänen huomiostaan, mutta kun Kullervo kieltäytyy, vaimo tuntee tulleensa loukatuksi ja alkaa kohdella Kullervo orjan tavoin. Lopulta vaimon ylimielisyys kostautuu, kun Kullervo taikoo pedot lehmiksi, jotka raatelevat emännän hengiltä. Ilmarisen emäntää ovat käyneet kuu ja aurinko kosimassa ja jo tämä kertoo, että hän on suurempaa sukua, pohjolan tyttäriä. Hänen vaatteissaan voisi näkyä pientä ylellisyyttä, arvoa, joka hänelle kuuluu tai jonka hän kuvittelee itselleen kuuluvan. Kullervon sisko taas näyttäytyy minulle viattomana ja puhtaana tyttönä. Hän on vanhempiensa kanssa joutunut piileskelemään metsässä Untamon hyökkäyksen jälkeen mutta karkaa vanhempiensa luota. Vanhemmilla on huoli ja suru neljästä lapsestaan, jotka kaikki ovat hävinneet ja todennäköisesti kuolleet. Kullervo tapaa sisarensa metsässä, ja vaikka Kullervo kiinnostaa tyttöä, hän ei antaudu heti. Vaikka Kullervon sisko on karannut ja jättänyt vanhempansa suremaan, on hän silti kiltti, kunnollinen tyttö. Ajattelin siskon vaatteisiin valkeaa, joka kuvastaisi hänen viattomuuttaan ja sinisilmäisyyttään. Herkkä ja kaunis vaatetus muutenkin toimisi siskon hahmon kohdalla.

### 4.3 TUTKIMUS

Tutkimusvaiheeseen siirrytään, kun analyysivaiheen jälkeen tulevat eteen osa-alueet, joista suunnittelija tarvitsee lisätietoa. Suunnittelijan tulee tehdä taustatutkimusta muun muassa ajasta, johon näytelmä sijoittuu tai jonne sen halutaan sijoittuvan. Taus-

tatutkimuksen lisäksi tehdään käsitteellistä tutkimusta, jonka aikana tulisi visualisoida ideoita niin paljon kuin mahdollista ja keksiä uusia ratkaisuja ja vaihtoehtoja suunnittelussa ja puvustuksessa ilmeneville haasteille. (Gillette 2000, 378.) Tutkimukseen käytettävät lähteet ovat rajattomat. Tietoa ja inspiraatiota voi etsiä muun muassa näyttelyistä, keskusteluista, erilaisista kuvallisista lähteistä ja kirjoista. Ihmisiä on kautta aikojen luokiteltu ja arvosteltu vaatteiden perusteella. Mitä enemmän suunnittelija tietää ajasta, jolle näyttelmä sijoittuu, sitä enemmän hän ymmärtää viestejä, joita vaatteet antavat. (Bicât 2001, 18.) Tässä projektissa näyttelmää ei varsinaisesti haluttu sijoittaa millekään aikakaudelle, mutta koska käsikirjoitus pohjautuu pääsääntöisesti alkuperäiseen Kalevalan Kullervo -tarinaan, oli minun selvitettävä aikakautta ja sen pukeutumisen piirteitä. Avainsanoina toimivat myös *myyttinen ja myyttisyys*, jotka esiintyvät jo version nimessä ja liitetään muutenkin helposti Kalevalaan. Vaikka mielsin puvut 'menneille ajoille', tahdoin silti luoda hahmoista omannäköisiä. Kansallis- ja muinaispuvut sekä myös nykyaika jossain määrin kutkuttelivat mielikuvitustani. Lähdin selvittämään ensimmäisenä Kalevalan perustapahtumat ja Kullervon tarinan sekä sitä, mitä myyttisyydellä haetaan.

#### **4.3.1 Syntyi kirja kuuluisa, sikisi komea Kalevala**

Kalevalan tapahtumat sijoittuvat esihistoriallisen ja rautakauden välimaastoon, jonnekin 500 eKr. ja 1300 jKr. tietämille. Elämä ei juuri eronnut rautakaudelle tultaessa edeltäneestä pronssikaudesta muuten kuin, että opittiin valmistamaan rautaa ja rautaesineitä. Aikakauden alkupuolelta on löytöjä sieltä täältä, mutta mitään suurta muutosta aiempaan ei ole havaittu. Noin 200 - 400 jKr. olleen nuoremman roomalaisajan keskivaiheilta voidaan löytää uusia hautaustapoja ja esineistöä sekä ylellisiä tuontitarvoita, jotka kertovat taloudellisesta nousukaudesta. Kansainvaellusaikana, noin 400-600 jKr. alkoi löytyä selvästi suomalaista alkuperää ja muotoilua olevia esineitä. Tällaisia olivat muun muassa valurenkaiset kaarisoljet ja lintuneulat, joita käytettiin ilmeisesti naisen päähineen kiinnittiminä. Parinsadan seuraavan vuoden aikana voidaan jo puhua uudelle aikakaudelle siirtymisestä, koska esineistön suomalaispiirteet vahvistuivat entisestään. Myös Itämeren alueen yhteyksien lisäksi kuvioihin tulivat manteeiset yhteydet, esimerkiksi Keski-Venäjältä tuotiin heloitettuja voita, riipuksia ja koristeellisia pronssisia ketjulaitteita. Rautakausi mielletään päättyväksi Suomessa 1155, jolloin Suomeen tehtiin ensimmäinen ristiretki ja Suomi liitettiin Ruotsiin. (Eränkö 1990, 10 - 20.)

Tuolloin, kuten nykyäänkin, esineillä on ollut monenlaisia merkityksiä omistajilleen. Yksinkertaiset aseet, työkalut ja pyyntivälineet olivat ensisijaisesti käyttöesineitä, kun taas korut ja vaatteet ovat voineet kertoa omistajansa kuulumisesta johonkin ryhmään, esimerkiksi sukuun, heimoon, ammattiryhmään, tiettyyn asuinalueeseen tai sosiaaliseen asemaan. Ylellisyysesineiden tarkoitus taas on ollut osoittaa omistajansa varallisuutta ja korkeaa asemaa. (Eräkö 1990, 33.) Puvustusta miettiessäni tuli mieleeni käyttää jotain symbolia, väriä, vaatetta, vaateen osaa tai esinettä kuvaamaan hahmojen välisiä suhteita, kenen joukkoihin lukeutuu, tai korkeampaa asemaa esimerkiksi Väinämöisen ja Ilmarisen tapauksessa.

Mielikuvani myyttisestä versiosta kiteytyy hyvin kollaasin (kuva 8) keskellä olevaan kuvaan, jossa on utuinen tunnelma, pilvimäistä harsoa ja ruosteisen tai patinoituneen oloinen osio alakulmassa. Myös väri sopii hyvin, perusvärit kun tulevat olemaan maanläheisiä sävyjä. Tehostevärejä ja koristeita kuitenkin löytyy myös, ne painottuvat enemmän pää- tai muuten suuremmassa osassa oleville henkilöille, eläimet ovat keskeisessä osassa, ja näin ollen nahka ja turkis voisivat tulla kysymykseen.



**KUVA 8. Kollaasi myyttisen version yleisilmeestä**

### 4.3.2 Myytit suuret Kalevalan, seikat salaperäiset

Jo näytelmän osion nimessä, *myyttinen Kullervo*, tulee esille *myyttisyys*. Se myös tuotiin esille tunnelmasta, puvustuksesta ja yleisilmeestä puhuttaessa. Myytti eli jumalaitaru on jumalia, yliluonnollisia olentoja, kaikkeuden syntyä tai muuta vastaavaa aihetta käsittelevä kertomus. Myyteiksi tai myyttisiksi voidaan myös kutsua tarunomaisia, suuresti ihailtuja henkilöitä. Myytit kuvaavat sitä, miten maailma ja sen eri ilmiöt saivat alkunsa ja miksi ne ovat nyt sellaisia kuin ovat. (Anttonen & Kuusi 1999, 123-124.) Kalevalaisen myyttiperinteen vanhimmat kertomukset ovat tarinat ilman linnusta, jonka munasta syntyivät taivas, maa, aurinko, kuu ja tähdet, ensimmäisestä tulikipinästä ja miten se vapautettiin hauen vatsasta, karhun ja hirven synnystä jne. Myöhemmin tarinat täydentyivät uusilla kulttuurimyyteillä, muun muassa raudan synnyllä, veneen veistolla ja kanteleen synnyllä. (Pentikäinen 1985, 56.) Myytit luovat mallin kaikille myöhemmille samanlaisille tapahtumille, myytin aikamuoto on ikuinen paluu. Olennaiset tapahtumat olivat aikojen alussa, ne on tiedettävä ja tunnettava, jotta osataan menetellä oikein tässä ja nyt. (Anttonen & Kuusi 1999, 123 - 124.)

Jo ennen Kalevalaa on runsaasti pohdittu, pohjautuvatko suomalaiset kansanrunot historiallisiin tapahtumiin vai mielikuvituksen luomiin taruihin. Kansanrunouden keskeiset hahmot Väinämöinen ja Ilmarinen ovat joutuneet myös tutkinnan alle, ovatko he historiallisia henkilöitä vai jumalia. Lopputulos on monen mielestä se, että he olivat molempia, historiallisia sankareita, joihin heidän kuoltuaan on liitetty jumalallisia piirteitä. Tätä mieltä olivat muun muassa Agricola ja Lönnrot. Historiallisen tulkinnan mukaan monilla kansanrunojen juoniaiheilla on lähtökohdat historiallisissa tapahtumissa. Pian tämän käsityksen rinnalle tuli luonnontarullinen näkökanta, joka selitti Kalevalan runojen juurien olevan esimerkiksi valon ja pimeyden, yön ja päivän ja kesän ja talven vastakohtaisuuksissa. (Pentikäinen 1987, 21 - 22.)

Elias Lönnrot toteaa Vanhan Kalevalan (1835) esipuheessaan näin:

”Jos Suomen Mythologialla olisi näistä runoista mitään apua, joka juuri ei taia ilman- kana olla, niin on yksi toiwoni täytetty, waan wielä olisi toisiakin: toiwoisin näistä jotain selvitystä esiwanhempain vanhasta elämästä, Suomen kielelle ja runo-opille jotain hyötyä saavan.” Tämä kertoo siitä, että Kalevala oli Lönnrotin antama selvitys suomalaisesta kansanrunoudesta, mytologiasta, kansan tavoista ja kielestä. (Pentikäinen 1987, 26.) Myyttisyys siis on salaperäisyyttä ja jotain tuntematonta, mutta kuinka

nämä asiat saisi näkymään puvustuksessa? Ensimmäisenä mieleeni tuli jotain fantasia-asiapuvunomaisuutta, liehuvaa, näyttävää, läpikuultavia kankaita ja himmeitä värejä. Kuitenkin tuli selväksi hyvin pian, että tällainen ratkaisu ei toimisi tässä näytelmässä, jo ihan resurssien takia. Vaikka alussa kalevalainen Kullervo kulki 'myyttisenä versiona' ja myyttisyydestä puhuttiin ja sitä korostettiin kovasti, kävikin loppupuolella niin, että nimi on muokkautunut kaikkien suussa 'kalevalaiseksi Kullervoksi' ja myyttisyydestä oli tullut yksi teema muiden rinnalla. Suunnitelmat ja ajatukset muuttuivat ja yksinkertaistuivat ajan mittaan jokaisella.

### 4.3.3 Puvut muinaiset Suomen, kovin wanhat wetimet

Muinaispuvuilla tarkoitetaan viikinki- ja ristiretkiajan (1000-1200 -lukujen) pukujen rekonstruktioita. Kansallispuvut ovat puolestaan 1700- ja 1800 -lukujen talonpoikaisväestön juhla-asujen toisintoja. Rautakauden naisten muinaispuvuissa käytettiin kiinnittiminä pronssikoruja ja niihin ommeltiin koristeiksi runsaasti pronssispiraaleja, joiden haudassa mukana olo on taannut tekstiilien paremman säilymisen, ja näin ollen varakkaiden ihmisten puvut, joiden mukana on ollut paljon pronssisia koruja tai muita esineitä, ovat säilyneet parhaiten. Siltikin löydettyjä materiaaleja on ollut jäljellä vain rippeitä. Näiden hautalöydösten kautta on saatu tietoa rautakauden ihmisten pukeutumisesta. (Luoma 2006, 8 - 9.)

Maassa kauan ollut kangas on yleensä menettänyt alkuperäistä väritystään ja näyttää ruskealta. Kuitenkin löydöksistä on havaittavissa vieläkin osin värejä, jotka ovat voineet olla hyvinkin kirkkaita. Varsinaiset vaatekappaleet ovat olleet yksinkertaisempia ja yksivärisiä, joskin rikkaammalla väestöllä värikkäämpiä, mutta koristeet, varsinkin nauhat ovat olleen kirkkaan värikkäitä myös tavallisella kansalla. Tavallisin materiaali on ollut villa, koska sitä on ollut helpoiten saatavilla. Pellava on myös ollut tavallinen materiaali, kun taas silkkiin harvalla oli varaa. Kankaat on kudottu rautakaudella todennäköisesti pystykangaspuilla, joilla tuotos oli suhteellisen lyhyitä ja leveitä kankaita sen ajan mittapuussa, mikä voi osaltaan vaikuttaa vaatteiden kulmikkaaseen ja jäykkähköön ulkonäköön. Rauta-kauden lopulla naisen peruspuku on koostunut pitkähaisesta alusmekosta tai -paidasta, soljella olalta kiinnitetystä päällyshameesta, esiliinasta ja viitasta eli hartiavaipasta. Aikuisella naisella on päässä ollut huntu tai päähine. (Luoma 2006, 11 - 17.)

Nykyisin meillä on neljä haualöytöjä vastaavaa rekonstruktiota: Euran, Maskun, Kaarinan ja Mikkelin muinaispuvut (kuva 9.) Kaikki puvut ovat voimakkaan värisiä ja muodoiltaan kulmikkaita ja niihin kaikkiin kuuluu aluspuku, sivuilta avoinna oleva hame tai olkainhame, esiliina ja hartiavaippa. Esiliinojen reunat olivat usein koristeltuja, samoin kirjavia lautanauhvoja käytettiin vyötäröllä. Koruina on käytetty muun muassa kupurasolkia olilla, kaulanauhoja, rintasolkia, puukkoja ja tuppeja. (Luoma 2006, 22 - 35.).



**KUVA 9. Euran, Maskun, Kaarinan ja Mikkelin muinaispuvut.**

Itseäni puvuissa kiehtoivat värit, suorakulmaisuus ja yksinkertaisten elementtien yhdistely ja niillä kauniin lopputuloksen saaminen. Voimakkaiden puhtaiden värien käyttö piti kuitenkin hylätä, koska alussa oli puhetta utuisesta värimaailmasta myyttiseen versioon ja puhtaita perusvärejä ajateltiin afrikkalaiseen versioon, jotta jokaisella versiolla olisi erilainen ilmeensä. Voimakkaat värit kuitenkin sopivat tehosteina ja pieninä osioina, esimerkiksi juuri vöinä ja nauhoina minunkin suunnitelmiini. Vaikka pukujen muodot ja linjat ovat kauniita, asut näyttävät minusta melko juhlallisilta koruineen kaikkineen, ja omiin pukuihini halusinkin pehmentää ja arkistaa jyhmeää, suorakulmaista muotoa. Mielsin näytelmän sijoittuvan arkeen ja arkipukeutumisen olevan vaatimattomampaa ja muotokielen pehmeämpää ja laskeutuvampaa. Pidin kuitenkin yksinkertaisuudesta, muutamalla elementillä voi saada yhtä hyvin hienon, joskin erilaisen lopputuloksen kuin monilla pienillä osioilla ja runsaudella.

#### 4.4 HAUTOMINEN

Gillette (2000, 378) kehottaa hautomisvaiheessa lepäämään, rentoutumaan, irrottautumaan projektista. Pitäisi tehdä jotain muuta, mennä kävelyille, kirjastoon, teatteriin tai elokuvaan. Hautominen ja projektin ajattelematta oleminen on hyvin tärkeä osa prosessia, jotta ei tulisi tehtyä paniikkiratkaisuja ja turvautuisi ensimmäiseen keksimäänsä ratkaisuun. Kaiken kaikkiaan aikaa oli alun perin paljon, ensimmäinen tapaaminen tapahtui viisi kuukautta ennen ensi-iltaa. Käytännössä kuitenkin asiat eivät menneet niin jouhevasti ja hyvin aikataulutetusti kuin alussa olisi voinut ajatella. Tammikuun alussa minulle kerrottiin, että helmikuun lopussa on tarkoitus kuvata traileri, johon tarvittaisiin pukuja. En ollut vielä siihen mennessä juuri ehtinyt miettiä saatikka syventyä tai tutkia aihetta, ja tästä syystä osa ensimmäisistä puvuista oli suoraan sanottuna hätiköityjä. Mietin, että trailerissa puvut ovat siinä vaiheessa kuin ovat ja voihan niitä myöhemmin korjailta ja parannella, jos aika antaa myöten. Trailerista lähti liikkeelle pieni lumipallo, jonka myötä sai heittää suuremmat haudontavaiheet romukoppaan. Harjoitukset ja varsinainen tekemisen pohtiminen alkoivat vasta maaliskuussa, jolloin ensi-iltaan oli aikaa kaksi kuukautta. Mieleni ei osannut jättää asiaa sikseen vaan hahmot, aikataulut, ehtiminen ja muut asiat pyörivät päässäni jatkuvasti, tosin ihan aiheellisestikin. Rinnalla meni yhtä aikaa toinen iso produktio, joten sen takia oli pakko välillä vaihtaa ajatukset muualle. Myös vapaa-aikaa yritin viettää sisukkaasti, vaikka kiire oli asian jos toisenkin kanssa. Näin ollen pieniä hautomisvaiheita tai –

hetkiä prosessiin sisältyi, mutta olisin mielelläni irrottanut hieman pidemmäksi aikaa, jolloin olisi varmasti syntynyt uusia ideoita ja mielenkiintoisempia ratkaisuja.

## 4.5 VALINTA

Valinnan eteen tullaan, kun aletaan käydä läpi kerättyä materiaalia ja valitaan suunnitelukonsepti koko projektia varten sekä konsepti jokaista yksittäistä hahmoa varten. Lopullisissa esityskuvissa on mukana varsinaiset värit ja materiaalit, tässä vaiheessa riittää suuntaa-antavat näytteet. Valintavaihe päättyy, kun ohjaaja on sitä mieltä, että kaikki visuaaliset suunnitelmat tukevat toisiaan ja tähtäävät yhteen lopputulokseen. (Gillette 2000, 24 - 25, 378.) Alun perin ensimmäisessä tapaamisessa ohjaaja puhui hämyisyydestä ja utuisuudesta värimaailmassa ja fantasianomaisuudesta puvustuksessa. Pyörittelin näitä ajatuksia ja keskustelin ohjaajan kanssa, että jostain syystä nämä ideat eivät ottaneet tulta alleen minun mielessäni. Näin kokonaisuuden vähän pelkistetympänä ja yksinkertaisempänä, ”kalevalaishenkisenä”. Toki fantasianomaisuuden (teatraalisuuden) voi mieltää monella tapaa, mutta minulle se näyttäytyy runsautena, suurina osioina tai pukuina, ja miellän niihin myös voimakkaat värit.

### 4.5.1 Ajatukset muodon muutti, aivoista paperille pääsi

Lähdin luonnostelevaan sekä muutamia fantasianomaisempia vaatteita (kuva 10) että yksinkertaisempaa linjaa (kuva 11), ja ’mielikuvituksellisemmat’ vaatteet näyttivätkin ohjaajan ja lavastajan mielestä liian prinsessamaisilta, kun taas yksinkertainen linja tuntui toimivan paremmin. Olisin tietenkin voinut kehittää fantasialinjaa, tehdä erilaisia ratkaisuja sievyyden poissaamiseksi, mutta keskusteltuamme päädyimme pelkistetympään kokonaisuuteen jo lavan pienuuden ja ihmismäärän takia, jolloin hahmot olisivat selkeämpiä katsella. Tekemistä rajasi myös pieni budjetti, hahmojen suuri määrä ja tiukka aikataulu, joiden takia jouduin tekemään kompromisseja.





**KUVA 10. Luonnoksia Ilmarisen emännästä**



**KUVA 11. Alustavia luonnoksia**

Päädyin melko alussa erilaisiin värimaailmoihin eri ryhmien välillä selventääkseni yleisilmettä. Alusta asti suunnittelin, etten laita väripalettiin sinistä, vaan käytän enemmän lämpimiä värejä. Kalervon puolen väen pääväreiksi valikoituivat vaalea, pellavanvärinen ja punertava. Kalervon väki oli alusta asti altavastaajan asemassa, heidät kukistettiin ja häädettiin pois elämään pelossa ja piilossa. Vaalea väri kuvasi tätä alistunutta asemaa. Punainen väri taas mielletään usein voimakkaaksi ja ylhäisek-sikin väriksi. Vaikka Kullervo kuuluu Kalervon sukuun, hänen perusvaatteensa olivat tummat hänen luonteestaan johtuen. Punainen väri tällä suvulla symboloi sitkeyttä ja toivonkipinää sekä voimaa ja myyttisyyttä, jota Kullervossa ilmenee. Untamo väki-neen taas on röyhkeää ja ylimielistä, ja he ottavat minkä tahtovat. Näin ollen vahvat värit, oranssi, ruskea ja vihreä valikoituivat heidän väreikseen. Maanläheiset mutta voimakkaat värit tukevat hahmojen luonteita. Ilmarisen välle suunnittelin raikkaan yhdistelmän, luonnonvalkoisen ja viininpunaisen. Värien yhdistelmä on ylevä ja sopii Ilmariselle, merkittävälle ja mahtavalle miehelle. Aluksi ohjaaja ja visuaalisen puolen

vastaava puhuivat paljon ihomaalauksista, joita oli tarkoitus tehdä myyttisen näyttelijöille. Maalausten piti olla afrikkalaisten vieraiden inspiroimia, ja niitä olisi tullut kasvojen lisäksi käsivarsiin ja jalkoihin. Tätä ajatellen puvuista haluttiin pääsääntöisesti hihattomia ja lyhythelmaisia ja –lahkeisia. Loppujen lopuksi maalaukset jäivät kuitenkin kokonaan pois, mikä oli harmi, koska olisi ollut kiva nähdä kuinka ne olisivat täydentäneet asuja.

Valintavaihe sujui siis kaksijakoisesti. Joulun jälkeen piti tehdä nopeita päätöksiä Kullervon, Ilmarisen emännän, metsän ja lehmäpetojen kanssa, vaikka muut hahmot olivat vielä hyvin alkutekijöissään. Ehdin näyttää ohjaajalle ensimmäiset nopeat luonnokset (kuva 4 s. 19 ja kuva 10 s. 30), joiden pohjalta hieman jatkokehittelin hahmoja (kuva 14 s. 32, kuva 19 s. 36 ja kuva 20 s. 37) ja aloin valmistaa niitä suurempia kyselemättä. Muiden hahmojen kohdalla tein myös alustavia luonnoksia, joista en saanut kovin paljoa palautetta suuntaan enkä toiseen ja niinpä lähdin työstämään muitakin hahmoja ensimmäisten luonnosten pohjalta. Olin löytänyt varastoista valmiita vaatteita, jotka synnyttivät mielikuvia ja helpottivat osaltaan suunnittelua. Jotkut hahmoista myös herättivät vahvoja mielikuvia ja toimivat ensimmäisten ajatusten voimin.

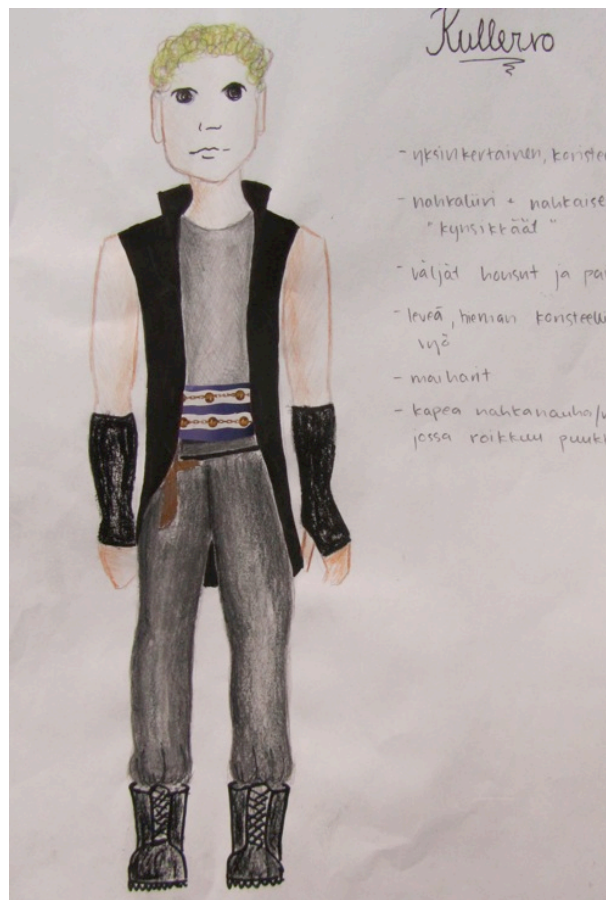
Projektin kulku oli melko pitkälle aikamoisen sekavaa. Tilanteet, ihmisten mielipiteet ja näkemykset ja ihmisten määrät ja hahmot vaihtelivat. Asioiden sotkuisuus sotki mieltäni ja tekemisiäni, koska yleensä haluan tehdä asiat hyvissä ajoin jos mahdollista. Kun selviä vastauksia tai mielipiteitä oli hankala saada, aloin hahmotella asioita itsekseni omien ajatusteni mukaan. Muista visualisteista ei siis ollut suurta apua projektin edetessä, koska valot ja lavastus tosiaan valmistuivat vasta viime metreillä. Ohjaajalla oli niin monta rautaa tulella yhtä aikaa, että kaikki joutuivat tulemaan toimeen omillaan ja tekemään aika pitkälle oman päänsä mukaan.

Kullervon kollaasia tehdessäni ja Kullervo -tarinan synnyttämiä mielikuvia miettessäni päässäni oli visio tummasta, traagisesta, voimakkaasta ja salaperäisestä hahmosta (kuvat 12 ja 13). Kullervo on voimallinen mutta kuitenkin kaltoin kohdeltu, muiden jaloissa kasvateltu ja orjana pidetty, joten hänen vaatteensa eivät ole prameilevat, koreat tai turhan huolitellut. Paljaita käsivarsia ja sääriä toivottiin alusta asti, koska näyttelijöille kaavailtiin ihomaalauksia. Aluksi Kullervosta tuli mieleeni hieman gangsterihenkinen tyyppi maihareineen ja nahkaliiveineen (kuva 14). Toisaalta Kullervo on

kovia kokenut eikä ole kokemuksistaan paljoa hätkähtänyt mutta hänessä on myös inhimillinen ja herkkäkin puoli.



**KUVA 12. Heracles, tunnelmakuva** **KUVA 13 Tunnelmakuva Kullervosta**



**KUVA 14. Kullervo**

Päädyin käyttämään Kalervon ja Untamon joukoilla eri värityksiä roolien jakautumisen selventämiseksi. Kalervon puolen väelle oli varattu punaisen ja violetin sävyt (kuva 15). Kullervossa itsessään punainen näkyy vyössä ja säärystimissä. Kalervolle suunnittelin neutraalit eli tässä tapauksessa pellavan väriset perusvaatteet, joihin olisi lisätty hieman punertavaa. Vanhemmille miehille, Kalervolle ja Väinämöiselle, joita näyttelivät aikuiset, suunnittelin pitkät hihat.

Perusasus Kalervolla oli hyvinkin 'kalevalaishenkiset' pellavahousut ja -paita. Erilaiset olkapäille tulevat ja vartalon ympärille kiedottavat liinat ovat usein käytettyjä varsinkin naisilla niin eri maiden kansallispuvuissa kuin kalevala-aiheisissa vaatetuksissakin. Tein siitä myös yhdistävän asian Kalervon perheelle. Kullervollekin mietimme ohjaajan kanssa ensin kangasta olalle, jotta hänet voisi helpommin yhdistää Kalervon sukuun kuuluvaksi, mutta idea ei loppujen lopuksi päätenyt käyttöön. Naisille suunnittelin mekkoja ja hameita, koska naisten tuli näyttää naisilta. Kullervon äidille halusin huivin päähän, jotta saataisiin aikaan vaikutelma vanhemmasta naisesta. Kullervon siskon valkoinen mekko punaisine koristeineen sai aikaan raikkaan ilmeen ja mielikuvan viattomasta tytöstä.



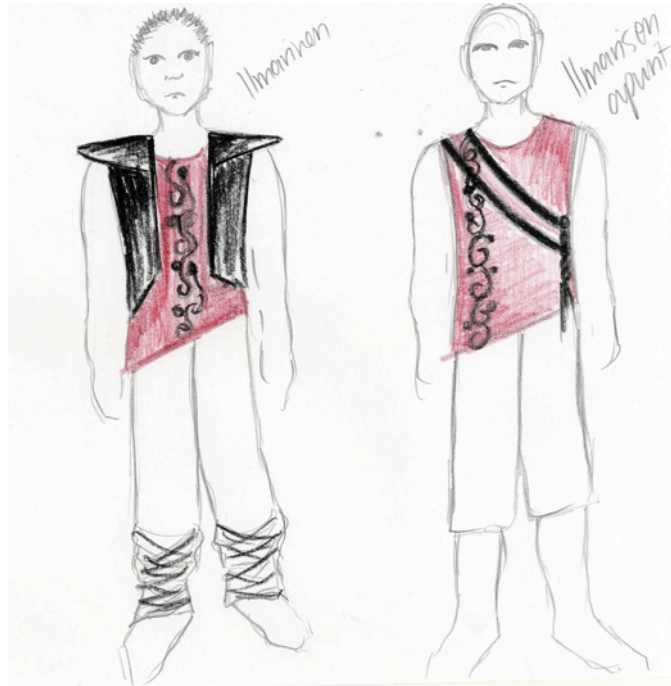
**KUVA 15. Kalervo perheineen**

Untamon puolen perusvärit olivat ruskea, oranssi ja vihreä (kuva 16). Untamon näyttelijä oli melko pitkä ja hyvin laiha poika. Pitkällä liivillä sain vielä pituutta ja näyttävyyttä lisää, ja vaikka Untamo onkin aikuinen mies, hänen näyttelijänsä oli poikanen, ja siksi jätin käsivarret paljaksi, koska niihin tulisi ihomaalauksia. Käsivarret näyttivät kuitenkin liian paljailta ja lisäsin ranteisiin kaitaleet kuten Kullervolla. Untamon vaimo ja lapsi olivat hyvin samanhenkisiä vaateukseltaan. Nämäkin asukokonaisuudet koostuivat perusvaatekappaleista. Untamon väelle halusin yhdistäväksi tekijäksi korut, jotka löytyvät äidin ja lapsen rintamuksesta. Mutta koska Untamolle en löytänyt kolmea samankaltaista isoa solkea, tulivat tilalle napit.



**KUVA 16. Untamo perheineen**

Ilmarisen joukolla värytys oli violetti-valkoista mustalla tehostettuna (kuva 17). Vaikka väreissä oli samaa kuin Kalervolla, ei mielestäni näitä kahta porukkaa yhdistänyt toisiinsa kovin tiiviisti. Ilmarinen on mahtava mies ja tahdoin tuoda sitä esille liivissä, jossa materiaalina oli nahka ja hartioita korostettu. Liivi oli alun perin tarkoitettu Kullervolle mutta kokonaisuuteen sopimattomana se menikin Ilmariselle, jolla liivi toimi hyvin. Ilmarisen apureiden asut olivat samanlaiset ja melko lähellä Ilmarisen asua, jolloin kolmikön huomasi olevan samaa joukkoa mutta kahden muun vielä oppipoikia yksinkertaisissa asuissaan.



**KUVA 17. Ilmarinen apureineen**

Metsän (kuva 18) puvut olivat niiden asujen joukossa, jotka tulivat traileriin eli niiden osalta piti toimia nopeasti. En tiedä, mistä idea tuli, mutta metsä hahmottui päässäni melko nopeasti, alle tulisi mekko ja siihen päälle suikaleista koostuva osio hartioille. Jalkoihin oli tarkoitus tulla maalauksia koivunrunkomaisesti. Mekkojen oli aluksi tarkoitus olla pitkähihaisia ja suikaleosien ulottua koko käsivarsien matkalle, mutta matkan varrella mekoista tuli hihattomat ja suikaleita oli vain hartioilla, koska kokonaisuus olisi muuten ollut liian tukkoinen. Metsänhengen (kuva 19) tuli sulautua metsän joukkoon, mutta kuitenkin erottua omana yksilönään. Mielessäni metsänhenki hahmottui hieman enemmän ”röllimäiseksi” kuin kauniiksi hengettäreksi. Metsän suikaleteema jatkuu metsänhengen päähineessä ja hihoissa. Pähine oli asun juju ja siksi perusasu oli yksinkertainen. Metsänhengellä oli myös iso rumpu, joka vei huomiota.



**KUVA 18. Metsä**



**KUVA 19. Metsänhenki**

Ilmarisen emäntä oli myös traileriin tuleva hahmo (kuva 20). Alusta asti tahtoinkin puvusta näyttävän ja ylellisen, koska Ilmarisen emäntä tuli ”toisesta maailmasta”, Pohjolasta, joka on rikkaampaa ja hienompaa seutua. Värejä, materiaaleja ja muotoja miettiessäni halusin emännän poikkeavan muista, erottuvan joukosta. Löysin kaapistani olkaimettoman beigen haalarin, jonka olen tehnyt aiemmin ja joka tuntui heti oikealta emäntää ajatellen. Se toimi puvun lähtökohtana niin värillisesti kuin muodollisestikin. Beigestä tuli siis Ilmarisen emännän väri, hienostunut mutta hillitty. Mietin alussa, että käyttäisin turkista ja nahkaa enemmänkin, mutta loppujen lopuksi turkis oli sen verran hienoa materiaalia, että laitettuani sitä Ilmarisen emännälle en tahtonut himmentää sen hienoutta laittamalla sitä muille.



**KUVA 20. Ilmarisen emäntä**

Lehmäpedot olivat myös ensimmäisten tehtävien joukossa ja niitä piti miettiä todenteolla (kuva 21). Hahmojen oli siis tarkoitus muuttua yhden tanssin aikana lehmistä pedoiksi, pedoista takaisin lehmiksi ja vielä kerran pedoiksi. Näyttelijöiden ei haluttu poistuvan näyttämöltä, joten minun piti miettiä käännettäviä ja kaksipuoleisia vaatteita. Halusin eläimiin karvaa jonkin verran, jotta niistä tulisi tunnistettavia, mutten kui-



tenkaan tahtonut tehdä alleviivaavia eläinpukuja. Löysin varastoista lehmäkuvioista tekoturkista ja pyörittelin käännettäviä vaatteita mielessäni, koska materiaalit olivat paksuja ja muunneltavuus hieman hankalaa. Lopulta päädyimme ohjaajan kanssa ratkaisuun, jossa osa näyttelijöistä olisi pelkkiä lemmiä, susia tai karhuja ja loput lehmää ja petoa yhdessä asussa. Kaikille tuli siis hihatonta paita, jonka etupuoli oli petomateriaalia ja takapuoli lehmää. Sama idea oli myös säärystimissä. Pelkällä karhulla ja sudella oli yläosassa musta etupuoli ja hupullinen takapuoli petomateriaalia.



**KUVA 21. Lehmäpedot**

Akka metsässä (kuva 22) herätti heti mielikuvia naisesta, joka on asustanut metsässä kauan. Hahmon ulkonäkö muodostui päässäni melko nopeasti, samoin kuin maanläheinen värimaailma. Suunnittelin naisesta hieman vanhemman oloisen, joten tein hameesta pitkän ja laitoin päähän huivin. Hameeseen suunnittelin lisäksi riekaleita tuomaan metsittynyttä vaikutelmaa.

Väinämöinen (kuva 23) on vanha ja arvokas hahmo. Hän on mielestäni kuitenkin myös vaatimatonta, ja siksi suunnittelin vaatteiden olevan yksinkertaiset ja melko koruttomat. Pellavanvärinen värimaailma sopi mielikuvaan. Koska kyseessä oli aikuinen mies, tahdoin hänelle pitkät hihat ja lahkeet. Ensin mietin pelkkää tunikaa yläosaksi, mutta lopulta päädyin ylimääräiseen kankaaseen, joka toisi yläosaan hieman massiivisuutta. Punertava väri on yleensä mielletty korkeampiarvoisten väriksi ja siksi halusin

laittaa sitä myös Väinämöiselle. Yksityiskohdiksi suunnittelin vyön, jossa roikkuisi puukko ja muutamia solkia.



**KUVA 22. Akka metsässä**



**KUVA 23. Väinämöinen**

Untamon värit, oranssi, ruskea ja vihreä ovat myös Untamon kansan ja piikojen värit (kuvat 24). Untamon väkeä oli seitsemän henkeä, ja asut olivat samanhenkisiä pienillä eroilla. Väen ja piijat mielsin nuorehkoksi, joten pojilla on polvihousut ja hihattomat paidat. Tytöille taas suunnittelin pitkät hihat. Väen tytöt ja piijat olivat hyvin samannäköisiä perusasuiltaan, piioille halusin essut ja halvahkon näköiset puuvillapaidat, kun taas väen tytöillä oli yhtäläillä simppeleit mutta hieman arvokkaamman näköiset paidat. Hameet löysin varastosta, samanlaisia hameita erivärisinä ja ne yhdistivät hyvin tytöt Untamon väkeen. Varastosta löysin myös polvihousuja, joita ajattelin käyttää pojille. Yläosaan suunnittelin kaikille hihattomat paidat ja osalle lyhyet liivit, osalle olalle tulevan kankaan.



**KUVA 24. Untamon piiat ja väki**

#### 4.5.2 Tiellä ompi mutkia, kiemuroita karjapolulla

Valintavaiheeseen päästyäni oli taas aika palata Gilletten (2000) paluukierroksia taaksepäin, ja ensin palasinkin taas sitoutumiseen, johon koko projekti perustuu. Alkuvuodesta 2012 tuntui, että kaikki keikahti vähän päälaelleen ja asiassa tunnuttiin etenevän takaperoisesti, koska vaatteiden määrä nousi aluksi puhutusta 15:stä yli 40:ään budjetin pysyessä samana. Kerrottiin myös, että helmikuun lopulle oli kaavailtu kuvattavaksi traileri, johon tarvittaisiin kymmenkunta pukua. Siinä vaiheessa kiukkuni alkoi nousta, koska työryhmäläisiä oli ollut melko hankala saada välillä kiinni. En ollut juuri saanut mitään palautetta luonnoksistani ja ideoistani enkä siis tiennyt, miten niitä kehittää ja olisi pitänyt melkein samalla hetkellä jo alkaa toteuttaa osaa vaatteista. Ohjaaja oli vähän väliä sairaalassa, ja käsikirjoitus siis roikkui muun muassa sen takia. Oma tyhmyyttäni olin antanut luonnokset kuvaamataidon opettajalle, joka sanoi kopioivansa ne ja lähettävänsä ne minulle, mutta niitä ei kuulunut takaisin. Opiskelijoita oli hankala saada kiinni mittoja kysellessäni tai ompeluhalukkaita rekrytoidessani, ja toinen pukusuunnittelija oli vielä kiinni edellisessä projektissa eikä siis hänestäkään löytynyt apua. Paniikki meinasi iskeä melko pahasti päälle, ja sen takia päätin, että teen oman pään mukaan, koska koko ajan olisi töitä tehtävä, mutta ketään ei saa kiinni, jotta saisi asioista keskusteltua. Muutenkin hyvin vapaat kädet ja lähes kaikkien ideoideni hyväksyminen oli minulle enemmän ongelma kuin vapaus. Minun oli han-

kala jatkaa hahmojen kehittämistä, koska en tiennyt, mikä oli hyvää ja mikä tarvitsi parantamista.

Sitoutumisen arvioinnin jälkeen oli vuorossa tutkimuksen ja sen toteuttamisen arviointi. Värimaailma oli alusta asti selvää, että mitään utuisen harmaan ruskeaa siitä ei tulisi, vaan tehostevärejä tulisi olemaan. Kollaasien teko olisi fiksu tapa lähteä hakemaan materiaalia, mutta koen sen välillä vähän turhauttavaksi ja usein on kouluhommissa käynyt niin, että teen kollaasin, mutta en siitä juuri sen jälkeen vilkuile ja näin ollen en alkanut tehdä kollaaseja kaikista hahmoista tai ryhmistä. Itseäni taustatyö joskus turhauttaa, en jaksaisi kirjoja selaillla vaan tahtoisin päästä suoraan töihin. Taustamateriaalin etsiminen on kuitenkin todella tärkeää, se tuo uusia ideoita ja avaa silmiä miettimään eri vaihtoehtoja sekä helpottaa tekemistä, kun ei tarvitse nyhjäistä tyhjästä. Olin kyllä tutkinut taustoja ja etsinyt kuvamateriaalia jonkin verran, mutta enimmäkseen pidin ideat ja suunnitelmat omassa päässäni ja tein ne luonnoksina paperille. Alkuperäiset ajatukset ja suunnitelmat kääntyivät moneen kertaan päälaelleen, fantasia-maisuudesta tuli yksinkertaista ja kalevalalinjaista ja värimaailma laajentui utuisuudesta värillisiin vaatteisiin, koska vaikka tarina on synkkä ja ahdistava, ei mielestäni sitä tarvinnut korostaa käyttämällä pelkkiä tummia tai synkkiä värejä.

#### **4.6 TOTEUTUS**

Toteutusvaiheessa pukusuunnittelija tekee lopulliset esityskuvat tarvittavine lisäselityksineen, minkä jälkeen kuvat siirtyvät ompelijoille, jotka alkavat toteuttaa pukuja. Suunnittelija valvoo, että puvut valmistuvat ajallaan ja suunnitelmien mukaisesti. (Gillette 2000, 378.) Tässä työssä käsittelen toteutusvaihetta pukujen valmistuksen kannalta, koska en ehtinyt projektien ja tehtävien paljouden keskellä tehdä kunnan esityskuvia. Myöskin varsinainen kaavoitus ja ompelu olivat minun itseni tehtäviä, joten riitti, että ohjaaja tiesi, mitä olin tekemässä. Rakenteista, materiaaleista ja muusta käytännöstä huolehdin itse. Hyvä teatteripuku suunnitellaan, mietitään ja tehdään kauneutta, lujuutta ja käyttökelpoisuutta ajatellen, ja kaikkien osa-alueiden tulee olla yhtä tärkeitä. (Ingham & Covey 2003, 166.) Vaikka kaikkien osa-alueiden tulisi olla yhtä tärkeitä, sitä helposti oikoo jostain. Koska olen jonkin verran teatterityötapoja käyttänyt, tiesin suurin piirtein, kuinka asiat tulisi tehdä, mutta käytäntö ei aina vastannut ajatuksia. Ulkonäköön kiinnitin paljon huomiota ja olen tarkka tekemisissäni, mutta koska kyse oli teatterivaatteista, joista kaikki pienet yksityiskohdat ei näy, pieniä heit-

toja katsoi helposti sormien välistä. Koska olin itse valmistamassa vaatteet, tiesin, millaista työtulosta hain ja mikä kelpasi.

#### **4.6.1 Työhön tarttukaamma, riuskoiksi ruvetkaamma**

Toteutusvaihe alkoi minulla rinnakkain valintavaiheen kanssa, koska traileriin tulevat vaatteet tarvittiin aikaisin. Onneksi minulla oli puvustuksen päälinjat selvillä, kun aloin tehdä tammikuun lopussa Kullervon, Ilmarisen emännän ja lehmäpetojen asuja. Mietin näitä asuja tehdessäni, miten ne tulevat pelaamaan yhteen muiden asujen kanssa, koska kaikkia ei oltu vielä suunniteltukaan siinä vaiheessa. Toisaalta Kullervo on päähenkilö ja Ilmarisen emäntä, pohjolan tytär, toista maata muihin näytelmän henkilöihin verrattuna ja lehmäpedot taas oma lukunsa eläiminä, joten niiden kohdalla kaikkia ”punaisen langan periaatteita” ei tarvinnut noudattaa tiukasti.

Kun pidimme ensimmäisiä palavereita projektin alkuvaiheessa ja näin projektissa mukana olevia ensimmäisiä kertoja, oli halukkaita puvustuksessa auttajia kymmenkunta. Huoneteatterilla oli myös kaksi harjoittelijaa, joiden sanottiin auttavan, ja nykyversion puvustaja lupasi myös auttaa minua parhaansa mukaan. Helpotti kuulla, että olisi lisäapua käytettävissä, koska vaatteiden valmistus painottui noin kuukauteen ennen ensi-iltaa ja töitä sai tehdä ahkerasti. Mietin, millaiset taidot lukiolaisilla on, ja mitä heille voi antaa tehtäväksi. Traileriin tulevat vaatteet tahdoin tehdä itse, koska aikataulu oli aika tiukka ja Savonlinna-Jyväskylä välin matkustaminen oli rasittavaa.

#### **4.6.2 Kangas käsissä kääntyvi, asuiksi asettuvi**

Loppujen lopuksi aloitin kokopäiväisesti tekemään vaatteita huhtikuun puolenvälin tienoilla heti, kun edellinen produktio oli melkein valmis. Siirsin itseni ja työpisteeni Jyväskylään. Vaikka aluksi oli ollut paljon halukkaita avustamaan puvuissa, siinä vaiheessa, kun töitä olisi oikeasti ollut, olivat kaikki hävinneet kuin tuhka tuuleen. Ainoastaan yksi tyttö tuli auttamaan ja hänestä apua olikin ihan mukavasti. Huoneteatterin harjoittelijoista toinen oli jo harjoittelunsa päättänyt ja lähtenyt talosta, toisesta oli tullut teatteriemäntä ja hänellä oli muutakin tekemistä, joskin hän autteli joissain pienissä jutuissa. Myöskään nykyversion puvustajan lupailema apu ei koskaan toteutunut. Olin siis taas lähtöpisteessä, lähestulkoon yksin koko projektin kanssa. Tein Huoneteatterin lämpiöön ompelunurkkauksen ja aloitin työt. Hahmoja oli kaiken kaikkiaan 43,

joista osa käväisi lavalla vain hetken tai kaksi. Urakka hirvitti aluksi, mutta pengottuani varastoja ja kirpputoreja löysin paljon soveltuvaa materiaalia, jota voisi käyttää sellaisenaan ja muokattuna. Se, ettei kaikkea tarvinnut tehdä alusta asti, helpotti työskentelyä suuresti. Löysin varastoista myös melko hyvin kankaita, mikä helpotti budjetissa pysymistä ja antoi myös vinkkiä eri ryhmien vaatetuksen väreistä.

Kirpputorit olivat hyvä materiaalin lähde, kangaskaupoissa kävin melko vähän, eikä sieltä olisi varaa ollut juuri mitään ostaakaan. Koko produktiossa oli mukana yli 80 henkilöä ja myyttisessä Kullervossa lavalla oli noin 30 henkilöä. Sellaisen joukon saaminen samaan aikaan samaan paikkaan oli täysi mahdottomuus, kuten harjoitusten myötä huomattiin. Ei tainnut olla ainuttakaan kertaa, että kaikki olisivat olleet harjoituksissa, vielä ensi-illassa oli tuuraaja paikalla – varsinainen näyttelijä tuli paikalle vasta toiseen näytökseen. Sovitukset sujuivat kuitenkin ihan mukavasti, kun nykäisi aina jotakuta paikallaolijaa hihasta ja antoi vaatteet. Mitään varsinaisia sovituksia en järjestänyt, koska vaatteet valmistuivat pikkuhiljaa, ja lukiolaiset ovat jo sen verran aikuisia, että pystyvät tekemään paria asiaa yhtä aikaa. Aluksi olin kauhuissani, että mitähän tästä tulee, miten saan kaiken tehtyä, mutta sitä mukaa, kun aloin saada vaatteita ihmisten päälle, myös usko itseeni kasvoi, kyllä siitä vielä puvustus saadaan aikaan.

#### **4.6.3 Näinpä syntyi vaattehet, heräs eloon vetimet**

**Kullervolle** (kuvat 25 - 27) löysin valmiina valkoiset pellavahousut, jotka värjäsin tummemmiksi ja vaaleanharmaan kauluspaidan, johon tein pintaan rosoisuutta ja tummensin väriä lisäämällä värjättyä sideharsoa. Housujen värjääminen osoittautui hankalaksi. Tavoitteenani oli hyvin tummanharmaa väri, mutta kolmen värjäyskerran jälkeen housut olivat silti enemmän tummansiniset kuin harmaat. Väri oli kuitenkin tarpeeksi lähellä suunnitelmiani, ja keskityin seuraavaksi saamaan paidan mustaksi värjätyn sideharson sointumaan tummansinisten housujen kanssa. Läheltä väriero, musta-tummansininen, näytti vähän hölmöltä mutta loppujen lopuksi asu sulautui hyvin yhteen näyttämöllä. Koska Kullervo kuuluu Kalervon puolen sukuun, ja jolla ”tunnusvärinä” oli punainen, olivat myös Kullervon yksityiskohdat, vyö ja säärystimet punaisia.



**KUVAT 25. ja 26. Kullervo**



**KUVA 27. Kullervon Kalervonpoika**

Ensimmäisessä sovituksessa mukana olivat luonnoksessa olleet leveä vyö ja nahkaliivi, mutta vyö muuttui kapeaksi, enemmän kalevalaishenkiseksi ja liivi jäi kokonaan pois, koska näyttelijä näytti luonnoksen mukaisissa vaatteissa Tuhannen ja yhden yön tarinoista karanneelta rokkarilta. Ohjaajan kanssa päätimme, että emme hanki kenkiä kellekään, koska olisi ollut hankala löytää näytelmän aikaan sopivia kenkiä kaikille, ja budjetti olisi mennyt kertaheitolla runsaasti yli. Päädyimme ratkaisuun, ettei kellekään tulisi kenkiä, mutta pelkkien paljaiden jalkojen sijasta säärystimen tapaisiin asioihin jotka täydensivät kokonaisuuden ja viimeistelivät hahmot päästä varpasiin. Paljaita käsivarsia tulivat tehostamaan 'rannekkeet', jotka toivat mielestäni lisää uskottavuutta. Kullervoon olen aika tyytyväinen, vaikka lopullinen asukokonaisuus onkin hyvin erilainen kuin alkuperäinen ajatus oli.

**Kullervon sisko** (kuvat 28 - 31) herätti alusta asti mielikuvia viattomasta tytöstä ja näin ollen halusin vaaleita värejä hänen pukuunsa taas tehostettuna punaisella, Kallervon väen tunnusvärillä. Löysin teatterin varastolta pari mekkoa, joita mietin Kullervon siskolle mutta ne eivät missään kohtaa tuntuneet täysin sopivilta hahmoa ajatellen. Kerran kirpputorikerroksella löysin yksinkertaisen valkoisen, pitkähihaisen mekon, ja se tuntui olevan juuri se mitä olinkin etsinyt. Lisäsin mekkoon pitsihelman toisesta mekosta mutta muuten itse perusasua sai pysyä yksinkertaisena. Toinen Kallervon väen teema oli hartioille tulevat kankaat ja Kullervon siskon huiviin yhdistin rintapuolelle tulevat riippuvat korut. Minulla oli kerättynä erivärisiä materiaaleja, joista lähdin etsimään sopivia aineksia puvun muita osioita varten. Etsin materiaaleja vyötä varten ja löysin kirkkaan pinkin huivin, johon tykästyin heti. Mietin kuitenkin kauan, onko väri liian räikeä ja silmiinpistävä. Yhdisteltyäni vyöhön hillitymmän väristä kangasta koekelin pinkkiä kangasta ja se toimikin hyvin värien raikastajana eikä muuhun sekoitettuna ollut liian kirkas. Säärystimet tein pellavakankaasta, johon oli kirjailtu punaisia kuvioita. Kankaasta muodostui Kallervon perheen, Kullervon lukuun ottamatta, tunnusmateriaali, jota käytin jokaisella perheenjäsenellä, koska se tuntui sopivan mieli-kuviini materiaalin ja värin perusteella.





**KUVA 28. Siskon hukuttautuminen**



**KUVAT 29. ja 30. Kullervon sisko**



**KUVA 31. Yksityiskohta hartiahuivista**

**Kullervon isän** (kuvat 32 - 34) näyttelijä oli aikuinen mies, mikä helpotti suunnittelua. Hänen kohdallaan ollut sitä ongelmaa, että hän olisi ollut pojanvartaloineen nuorimies niin kuin suurin osa lukiolaispojista. Koska kyseessä oli aikuinen mies sekä hahmona että näyttelijänä, halusin hänelle pitkät hihat ja lahkeet. Neutraali, maanläheinen väritys vahvisti mielikuvaa alistetusta Kalervon suvusta. Löysin teatterin varastosta pellavahousuja ja paitoja jotka sopivat neutraaliksi perusasuksi, jota väritin punertavilla kankailla säärystimien, vyön ja hartiakankaan avulla. Yksityiskohtaksi laitoin Kalervolle soljen hartiakankaaseen.

**Kalervon vaimolle** (kuvat 34 - 36) eli Kullervon äidille suunnittelin ensin pitkähelmaisen mekon ja puolipitkät hihat, mutta jalat haluttiinkin jättää paljaksi niihin kaa-vailtujen ihomaalausten takia. Teatterin varastoista löysin pari sopivaa vaihtoehtoa Kalervon vaimolle, ja kun sovitin ensimmäistä mekkoa, se tuntui olevan juuri sopiva hahmolle. Mekko oli väritään ruskea ja mietinkin pitkään, käytänpö sitä mekkoa, koska ruskea ja oranssi olivat enemmän Untamon puolen väen värejä. Mekko oli kuitenkin malliltaan erittäin sopiva ja päätin, että kun käytän punertavia kankaita lisäksi, hahmo sopii hyvin Kalervon väkeen. Koska kyseessä oli aikuinen nainen, en halunnut näyttää juurikaan paljasta pintaa. Päähän halusin huivin, koska sekin osaltaan vahvisti mielikuvaa aikuisesta naisesta ja äidistä.



**KUVAT 32. ja 33. Kalervo**



**KUVA 34. Kalervo, metsää ja Kalervon väen tyttö**



**KUVAT 35. ja 36. Kalervon vaimo ja metsää**



**KUVA 37. Kullervon äiti, Kullervo ja Kullervon isä**

**Väinämöisen** (kuvat 38 ja 39) näyttelijä vastasi iältään hahmoa. Näin ollen ikäkysymystä ei tarvinnut miettiä. Vaalea pellava-asu toimii perusasuna hyvin. Alun perin punertavaksi tarkoitettu olkakangas muuttuikin matkanvarrella keltaisella höystetyksi pellavaksi. Se toimi mielestäni ihan mukavasti, mutta vyön tumma viininpunainen on ehkä hieman turhan tumma muuten vaaleaan kokonaisuuteen.



**KUVA 38. Väinämöinen**



**KUVA 39. Väinämöinen taistelun tuoksinnassa**

Ohjaaja ja lavastaja toivoivat alussa, että poikiin saataisiin harteikkuutta ja miehisyyttä, koska monet ovat vielä kapeahkoharteisia ja pojan näköisiä. En kuitenkaan tahtonut lähteä rakentamaan mitään rakennelmia muuttaakseni ihmisten rakennetta. **Untamon** (kuvat 40 ja 41) kohdalla tämä oli mielestäni erittäin hyvä ratkaisu, vaikka näyttelijä oli hyvin pitkä ja hoikka. Pitkä yksinkertainen liivi korosti näitä ominaisuuksia ja se sopi näyttelijälle ja hahmolle, Untamo oli mielestäni vaikuttava. Aluksi suunnitelin liivin yksityiskohdiksi kolmea isohkoa solkea, mutta koska en sellaisia löytänyt, vaihdoin soljet nappeihin. Napit toimivat hyvin, vaikka ajatukseni olikin tuoda soljilla hieman ylellisyyttä liiviin. Loppujen lopuksi olikin ehkä parempi, ettei asussa ollut mitään kiiltävää.



**KUVA 40. Untamo**



**KUVA 41. Untamo ja Kullervo**

**Untamon vaimo** (kuvat 42 ja 43) on väritykseltään hyvin oranssipainotteinen kuten Untamokin. Aikuisella naisella tuli olla pitkät hihat, pitkä helma haluttiin lyhyemmäksi. Untamon vaimo, toisin kuin Kalervon vaimo, on nuorekkaamman ja itsetietoisemman oloinen. Tarjosin huivia näyttelijälle, mutta näyttelijä ei ollut halukas käyttämään sitä ja nähtyäni asun huivin kera tulinkin samaan tulokseen. Koru paidassa ja esiliinan kaunis, läpikuultava kangas tuovat hahmoon pienen hienouden ripauksen. Untamon vaimo on miehensä tavoin kova, ilkeähkö ja ylimielinen.



**KUVA 42. Untamon vaimo**



**KUVA 43. Taistelun päätös**

**Untamon lapsen** (kuva 45) näyttelijä oli oikeasti lapsi, joten hänelle oli helppo tehdä lapsenomainen asu. Valkea paita jatkoi muun perheen linjaa ja raikasti kokonaisuutta, korkealle nouseva runsas olkainhame taas toi lapsekkuutta. Paidassa oleva solki näyttää tytön olevan Untamon sukua, röyhkeämpää ja arvonsa tietävää, mutta muuten asu on yksinkertainen, lapselle sopiva. Myös tytön esiliinassa on osin läpikuultavaa kangasta joka on hieman hienompaa kuin tavallinen puuvilla.



**KUVA 45. Untamon lapsi sivukuvassa**

**Untamon väelle** (kuvat 46 - 49) löysin varastosta polvihousut ja raidalliset hameet. Niiden avulla sain puvuista yhteneviä ja värit sopivat hyvin yhteen. Piikojen asut olivat hyvin yksinkertaiset, kuten kuvaan sopii, hameet, puuvillaiset paidat sekä esiliinatt. Väen tytöillä oli yksinkertaiset, pitkähihaiset paidat sekä raidalliset hameet, vain eriväriset kuin piioilla. Asut näyttivät liian yksinkertaisilta hame-paita yhdistelmänä ja niinpä lisäsin tytöille harteille huivit. Ne toivat hieman lisää mielenkiintoa ja viimeistelivät tyttöjen asut. Poikien vaatetuksen lähtökohtana olivat polvihousut, ja koska näyttelijät olivat nuoria, paljaat käsivarret sopivat hahmoille. Poikia oli kaiken kaikkiaan kolme, joista kahdella oli lyhyt liivi ja yhdellä olalle kietaistu kangas. Kaikissa oli yksityiskohtina nappeja.





KUVA 46. Untamon väkeä, piiat ja Kullervo



KUVAT 47, 48. ja 49. Untamon väkeä ja piika

Vaikken halunnutkaan tehdä näyttelijöistä kookkaampia tai harteikkaampia kuin he olivat, **Ilmarisen** (kuva 50) kohdalla hartioiden korostus oli kuitenkin luonnollinen vaihtoehto. Näyttelijällä oli muutenkin vahva ylävartalo ja sen korostaminen lisäsi Ilmarisen mahtavuutta ja korkeampaa asemaa. Tässä produktiossa Ilmarinen oli hie-

man flirttaileva ja mahtaileva mahtimies. Väriyhdistelmänä valkoinen ja punainen sekä paidan kuvioinnit tekivät Ilmarisesta ja hänen **apureistaan** (kuvat 51) oman joukkionsa. Vaikka kyseessä olikin takoja, puhtaanvalkoinen sopi tässä tilanteessa Ilmarisen hahmoon. Mies oli sen verran ylväs ja oman arvonsa tunteva, ettei housutkaan olleet likaantuneet. Punaisen halusin mukaan sen takia, että punainen on yleensä arvokkaampi väri ja se sopi Ilmarisen arvolle. Käytännössä värjäminen kuitenkin osoittautui yllätykselliseksi, paidoista oli tarkoitus tulla tummahkon viininpunaisia, mutta niistä tulikin pinkihtävän violetteja. Värjäsin paidat pariin otteeseen ja lopulta annoin olla, koska ei ollut enää aikaa eikä varaa hankkia oikeanväristä kangasta ja tehdä uusia paitoja. Paidan väri olikin asia, joka hieman häiritsi. Väri oli liian kirkas tähän tarkoitukseen. Ilmarisen liivi oli alun perin tarkoitettu Kullervolle, ilman olkapaloja. Koska liivi ei sopinut Kullervon kokonaisuuteen, sovitin liiviä Ilmariselle ja se näytti hyvältä. Muokkasin liiviä kiinnittämällä siihen lisäsiivekkeet olille. Apureilla oli muuten samanlaiset asut kuin Ilmarisella, mutta heillä oli liivin sijasta nauhat paidat päällä. Samanlaiset asut liittivät kolmikön yhteen mutta apureiden nauhat osoittivat heidän olevan Ilmarista alempana, vasta oppipoikavaiheessa.



**KUVA 50. Ilmarinen**



**KUVA 51. Ilmarisen apuri**

**Ilmarisen emäntä** (kuvat 52 ja 53) oli yksi suosikkiahmoistani. Emäntä oli helmi-kuiseen traileriin tulevien hahmojen joukossa eli siis yksin ensimmäisistä. Ilmarisen emäntä oli Pohjolan väkeä ja hänen tuli erottua joukosta. Ajattelin aluksi, että emännän värit voisivat olla voimakkaat, koska Pohjolan väki on oikukasta ja itsetietoista, mutta loppujen lopuksi herkkä väritys toimi hahmolla, koko olemus oli viettelevä ja hieman uhkaava.



**KUVAT 52. ja 53. Ilmarisen emäntä ja Kullervo**

**Metsä** (kuvat 54 ja 55) oli myös ensimmäisiä toteutettavia hahmoja. Metsän idea syntyi ja muodostui päässäni nopeasti. Näyttelijöiden määrä vaihteli välillä runsaastikin mutta löysin onneksi kahdeksan samanlaista pitkää, valkeaa mekkoa, jotka värjäsin vihreiksi ja leikkasin helmaa repaleiseksi. Harteille oli alunperin tarkoitus tulla koko kädet peittävä suikaleosio, mutta jätin lopulta kädet paljaiksi, jotta lopputuloksesta ei olisi tullut liian tukkonainen. **Metsänhenki** (kuvat 56 ja 57) oli yksi metsän jäsenistä mutta erottui kuitenkin joukosta. Mielessäni metsänhenki oli enemmän peikkomainen kuin haltiamainen ilmestys ja pussittavat housut ja matonkuteiden käyttö päähineessä olivat luonteva valinta.



**KUVA 54. Metsä ympäröi Kullervon**



**KUVA 55. Metsää lähikuvassa**



**KUVA 56. Metsänhenki**



**KUVA 57. Selkäpuoli**

**Akka metsässä** (kuvat 58 ja 59) oli kauan metsässä asunut eukko, joka aikojen saatossa oli tullut osaksi metsää. Hänen hameeseensa laitoin riekaleita tuomaan runsautta ja repaleisuutta ulkonäköön. Suuri huivi päässä/harteilla toi vaikutelman vanhemmasta ihmisestä ja antoi kuvan, että nainen käyttää huivia suojanaan metsässä liikkuesssa.



**KUVA 58. Akka metsässä**



**KUVA 59. Kullervoa kiusaamassa**

**Lehmäpedot** (kuvat 60, 62) olivat yhdet hankalimmista hahmoista. Hahmojen oli tarkoitus muuttua lavalla susista ja karhuista lehmiksi ja takaisin. Lopulta päädyimme ohjaajan kanssa helpompaan versioon, että suurimmassa osassa olisi samassa hahmosa sekä lehmää että petoa ja olisi vain yksi selvä karhu (kuva 61) ja yksi susi. Näiden hahmojen oli myös tarkoitus tulla traileriin, joten asujen kanssa piti keksiä nopeita ratkaisuja. Onnekseni löysin varastosta ison satsin lehmäkuvioista tekoturkista ja hie- man suden karvan näköistä tekoturkista ja kirpputorilta ison palan karhun karvan näköistä tekoturkkia. Traileriin mennessä asuissa ei ollut vielä turkisosioita yläosassa ja ne näyttivätkin todella keskeneräisiltä. Myöhemmin lisäsin turkistilkkuja yläosaan ja eläimistä tuli hienoja. En tahtonut missään vaiheessa tehdä mitään kokonaisia eläin- pukuja vaan halusin hahmoissa olevan eläintä vain mielikuvan verran.



**KUVA 60. Lehmä-petojen taka- eli lehmäpuoli**



**KUVA 61. Karhu**



**KUVA 62. Lehmä-petojen etu- eli petopuoli**

## 4.7 ARVIOINTI

### 4.7.1 Aika vaatteet vilkaista, asusteet arvioida

Arviointia tulisi tapahtua koko prosessin ajan, mutta varsinaisessa arviointivaiheessa mietitään produktion kulkua, kommunikointia työryhmän välillä ja omaa suoritustaan suunnittelijana. Arvioinnin tavoitteena on etsiä epäkohtia ja parannuskeinoja produktion kulkuun ja omaan tekemiseen liittyvissä asioissa. (Gillette 2001, 378.) Toisinaan muistin arvioida ja pohtia tekemisiäni ja koko projektin kulkua eri näkökulmista. Kuten olen jo useaan otteeseen todennut, vaikka tekijät olivat innokkaita ja jälki hienoa, huomasi, että kyseessä oli kouluprojekti, koska käytännön järjestelyt ja ratkaisut olivat välillä enemmän kuin olemattomia, ja sekavuutta oli suunnassa jos toisessa. Koska projektin päättävät elimet, ohjaaja ja lavastusvastaava, olivat opettajia, heillä oli myös omat varsinaiset työnsä hoidettavanaan ja siis paljon tehtävää, mikä näkyi kiireenä, huolimattomuutena ja muiden osa-alueiden täysin itsenäisenä tekemisenä. Produktion hankalin osuus olikin kommunikoinnin vaikeus ja kaikkien alituinen kiire. Ongelmana oli myös näyttelijöiden ja osin myös tekniikan väen sitoutumattomuus produktion, mikä hankaloitti ja viivästytti monia asioita produktion aikana. Olen kuitenkin vaikuttanut ohjaajan jaksamisesta ja innosta, hänellä oli monta rautaa tulella, ja päivät venyivät ympäröiviksi. Lukiolaiset olivat välillä mahdottomia kaitsettavia ja harjoitukset hankalia ihmisten poissaolojen yms. vuoksi.

Mitä enemmän tekee töitä, sitä enemmän tulee sinuiksi prosessin kulun ja omien työtapojensa suhteen, ja suunnitteluprosessi etenee jouhevammin ja luovemmin. (Gillette 2001, 32). Huomasinkin useampaan otteeseen, että olen hyvin alussa suunnittelijan urani kanssa. Monet asiat eivät käyneet mielessä ennen kuin joku niistä mainitsi ja välillä, kun tunnuin olevan hukassa, en tiennyt, keneltä kysyä tai en saanut vastauksia, olihan itse vastuussa kaikessa puvustuspuolella tapahtuvasta. Mutta pidin mielessä, että tämä on oppimisprosessi ja seuraavalla kerralla olen taas vähän viisaampi.

Tässä projektissa suunnittelu ja toteutus olivat minun itseni tehtäviä. Olen melko huono ohjeiden antamisessa muille, ja olisikin ollut hyvä, jos olisi ollut joku, jolle tehdä varsinaiset ohjeet vaatteiden tekemisestä. On aina helpompaa tehdä itse kuin selittää muille, mutta sitäkin olisi hyvä harjoitella. Koska olin itse tekemässä asut alusta loppuun, en myöskään tiennyt, olisivatko kuvat tuollaisenaan antaneet tarpeeksi tietoa

asuista, jos joku muu ne olisi tehnyt. Itse tehdessä oli helppo päättää tai muuttaa asioita, koska niitä ei tarvinnut muille selitellä. Välillä myöskin joku osa-alue meinasi nousta toista tärkeämmäksi. Vaikka asut oli toki tehtävä huolella, mietin välillä, että esityksiä on kuitenkin vain muutama, joten kaikkea ei tarvitse tehdä millintarkasti. Tässäkin kohdassa näkyi kokemuksen vähyys suunnittelutehtävissä. Olen välillä hieman huolimaton ja oion joissain asioissa, jotka eivät ehkä tunnu mielestäni niin tärkeiltä. Ensinnäkin olisi kuitenkin hyvä opetella tekemään asiat oikein ja tarkasti. Sitten kun perustiedot ja taidot ovat hallussa, voi alkaa oikoa ja irrotella enemmän.

#### **4.7.2 Mitä mietin mekkosista, tuumin tuota tekeleistä**

Lopputulosta miettiessäni tunteeni ja mielteeni ovat ristiriitaiset. Osa vaatteista oli sitä mitä toivoin, osa taas on kaukana siitä. Näin jälkikäteen ja kauempaa katseltuna on helpompi miettiä mitä olisin voinut tehdä toisin ja missä onnistuin. Projektin keskellä on välillä hankala irrottautua ja katson tekemisiään ulkopuolisen silmin. Olen kuitenkin tyytyväinen itseeni, että selvisin työstä ja vielä ihan kunnialla vaikka kehitettävää riittääkin.

Arvioin lopputulosta yleiseltä kannalta Gilletten (2000) seitsemän portaan, Wilsonin ja Goldfarbin (1996) kuuden kysymyksen (liite 1) sekä ohjaajan palautteen (liite 2) avulla, joiden lisäksi arvioin hieman hahmoja erikseen. Sekä Gillette (2000) että Wilson ja Goldfarb (1996) lähtevät liikkeelle analysoinnista, näytelmän tyylistä ja tunnelmasta sekä hahmoista ja heidän suhteistaan ja asemistaan. Koska kyse oli Kalevalan Kullervo-tarinasta, se mielletään helposti Kalevalan aikaan sijoittuvaksi, vaikka tässä tapauksessa näytelmää ei haluttu sijoittaa tiukasti mihinkään aikaan tai paikkaan. Näillä ajatuksilla puvustus toimi mielestäni pääsääntöisesti hyvin. Näytelmästä irrotettuna se ei välttämättä toisi heti mieleen Kalevalaa, mutta asiansyhteydessä se täytti tehtävänsä.

Hahmojen analysointi oli enemmänkin ryhmien analysointia. Hahmoja oli niin paljon, että vain muutamat tulivat enemmän esille, suurin osa kulki ryhmän mukana ja näin ollen oli tärkeämpää tehdä eroa ryhmien ja niiden eroavaisuuksien kuin yksittäisten hahmojen välillä. Tässä mielestäni onnistuinkin melko hyvin. Taustatutkimus on tärkeä osa prosessia. Tutkimukseni Kalevalan syntyajoista ja muinaispuvuista oli hyödyllistä, mutta olisin voinut tehdä vielä enemmän tutkimusta esimerkiksi muiden maiden



kansallispuvuista saadakseni lisäinspiraatiota ja ideoita. Teoriaan paneutumista ja siihen keskittymistä minun pitää harjoitella runsaasti. Ohjaaja Raili Kivelä sanoo palautteessaan (liite 2), että etenin taustatyössä toivotulla tavalla ja etsin toteutuslinjaa yhteisesti sovitulla tavalla. Näin toiminkin, mutta taustatyön tulosten käyttäminen jäi loppupeleissä vähäiseksi, mikä oli harmillista vaikkakin omien toimintojeni tulos.

Huomasin myös Gilletten (2000) vaiheisiin kuuluvan haudonnan olevan tärkeä osa prosessia. Itse en sitä loppujen lopuksi juuri ehtinyt tehdä ja olen sitä mieltä, että jos olisi ollut enemmän aikaa miettiä ja kehitellä ideoitaan, ne olisivat voineet olla paljon parempia. Työstä irtautuminen ja muun ajattelemisen olisi välillä myös hyvin tärkeää mielenkiinnon ylläpitämisen kannalta. Gillette (2000) ja Wilson & Goldfarb (1996) korostavat myös visuaalisen kokonaisuuden ja sen yhteentoimimisen tärkeyttä. Tässä produktiossa tuo osa-alue oli melko hataralla pohjalla, koska kaikki tekivät omia juttujaan eri aikoihin ja eri paikoissa. Kivelä sanoo palautteessaan, että pyysin ja pystyin ottamaan vastaan palautetta, joskin mielestäni minun olisi pitänyt olla tiukempi ja vaatia enemmän palautetta, koska tuntui, että sain työskennellä aika pitkälle oman pääni mukaan ja joltain hankaluuksilta olisi välttytty paremmalla kommunikoinnilla. Jälkeenpäin sain kuulla, että valo-osasto oli joutunut muuttamaan joitain suunnitelmiaan minun vaatteideni värien perusteella, koska ne eivät olleet sopineet alkuperäisiin suunnitelmiin. Tässä korostuu myös yhteistyön ja kommunikoinnin merkitys, kaikkia osa-alueita on hankala saada pelaamaan yhteen, jos kaikki tekevät töitään tahoillaan. Asioista kuuluisi keskustella, jotta lopputulos olisi yhtenäinen, jälkeenpäin on myöhäistä sanoa, mikä meni vikaan. Palautteen, ja mielellään tarkan sellaisen merkitysproduktion jälkipuinnissa on myös hyvin tärkeää. On tärkeää tietää mikä meni hyvin ja mikä kaipaa kehittämistä, jotta tulevaisuudessa tietää miten jatkaa tekemisiään.

Kivelä on palautteessaan melko pitkälle samoilla linjoilla kanssani. Pidin puvustuksen värimaailmasta ja sen tuomista eroista, ja olen erittäin samaa mieltä piirustustyylini kehittämisestä, en saa aina esitettyä muille ajatuksia tahtomallani tavalla kuvallisesti. Kivelä tiivistää hyvin omat tunteukseni projektia ja työskentelyäni kohtaan, hän toteaa, että minun tulisi saada lisää rohkeutta ja rikkoo rajoja, joiden avulla löytäisin uusia ratkaisuja ja ideoita. Tämä varmasti onnistuu kunhan saan vähän kokemusta ja itsevarmuutta lisää.

Kullervo (kuvat 25-27, s. 44) on väritykseltään synkempi kuin muut ja sillä tavoin erottuu joukosta. Vaikka pohdin Kullervon asun yksinkertaisuutta, tulin lopulta siihen tulokseen että yksinkertainen ja melko eleetön asu sopi Kullervolle hyvin koska se kuvasti hänen kurjaa asemaansa eikä luonut liian vahvoja mielikuvia suuntaan eikä toiseen. Vaikka Kullervon asu oli yksinkertainen, hän kuitenkin erottui päähenkilöksi värityksen avulla. Väritys myös loi kontrasteja muihin hahmoihin, joiden kaikkien asut olivat vähemmän synkkiä. Kullervon siskon (kuvat 28-31, s. 46-47) asu on yksi lempiasujani. Se on kaunis, tyttömäinen ja värit ovat raikkaat. Kokonaisuus toimi yksinkertaisen perusmekon ja muutaman yksityiskohdan avulla ja asu sopi hyvin näyttelijälle joka oli vaalea, vähän ujon näköinen tyttö ja joka teki roolin juuri sellaisena millaisena Kullervon siskon olin päässäni kuvitellut.

Kalervo (kuvat 32-34, s. 48) näyttäytyi mielikuvissani hieman erilaisena kuin se käytännössä oli, ehkä jo senkin takia, että kuvittelin miehen erinäköiseksi ja –malliseksi kuin, mitä näyttelijä oli. Kalervon puku jäi hieman valjuksi ja kangasvalintoja olisi voinut miettiä tarkemmin. Olalla oleva kangas ei laskeudu niin hyvin kuin olisin toivonut ja mietin useasti, näyttikö se jotenkin liian naismaiselta. Kullervon äidin (kuvat 35-37, s. 49) puku on myös yksi suosikeistani, se sopi hyvin näyttelijälle ja pidin kokonaisuudesta. Vaikka mietin pitkään, käytätkö ruskeaa mekkoa, oli alkuperäinen tunne se oikea ja onneksi päädyin mekkoon. Tummahkot värit ja massiivinen hartiahuivi sopivat mielestäni aikuiselle naiselle ja myös loivat hieman tunnetta äidin tuskasta ja synkistä oloista.

Väinömäisen puvussa (kuvat 38 ja 39, s. 50) metalliset koristeet toimivat kivasti yksityiskohtina, mutta kokoja olisin voinut miettiä. Vyössä olevat kolme samankokoista ympyrää ovat hieman turhan massiiviset. Pientä viimeistelyä olisin voinut myös tehdä metallikoristeiden kiillon kanssa, pieni pinnan hiominen olisi poistanut liian kiillon. Vaikka Väinämöisen asun vastaa mielikuviani ja suunnitelmiani melko tarkasti, siinä on silti jotain mikä ei itseäni miellytä. En tiedä, olisiko yläosassa pitänyt olla lisää väljyyttä, pidempi helma vai hieman erilainen malli, mutta jokin asussa häiritsi minua.

Untamon (kuvat 40 ja 41, s. 51) vastaa melko hyvin näkemystäni. Vaikka poika on laiha ja pojan näköinen, pidän silti liivistä, joka korostaa hoikkuutta ja pituutta entisestään. Se tuo hahmoon jotain hieman ylvästä muttei liian prameilevaa. Untamon käsi-varret tuntuivat olevan liian paljaat pelkän liivin kanssa, ja päätin laittaa ranteisiin

rannekkeet. Idea itsessään oli mielestäni hyvä, mutta toteutusta olisi pitänyt vielä miettiä. Lopputulos oli hieman sen näköinen, että pojalle on pantu ensimmäiset riekaleet käteen, jotka eteen osuivat. Untamon vaimon asussa (kuvat 42 ja 43, s. 52) pidän lopputuloksesta, liivi tuo siroutta ja kokonaisuus sopii Untamon vaimon kaltaiselle hahmolle, joka on kovaluontoinen ja tietoinen ulkonäöstään. Kuvissa värit vääristyvät, mutta vahvat värit, kaksi eri oranssia ja ruskea, tuovat hahmoon tahtomaani kuvaa vahvasta naisesta. Lapsen (kuva 45, s. 53) asu olisi voinut olla väreiltään kirkkaampi, mutta muuten se sopi mielestäni Untamon lapselle, kokonaisuus oli lapsenomaisen.

Untamon väki (kuvat 46-49, s. 54) toimi porukkana yhteen, värit ja asut muistuttivat toisiaan, mutta jokaisella oli kuitenkin jotain yksilöllistä. Pääsääntöisesti asut olivat ihan hyviä, mutta näihin, niin kuin moneen muuhunkin asuun, olisi voinut vielä miettiä pientä loppusilausta, pistettä i:n päälle. Puvut olisivat kaivanneet patinointia ja kulutusta.

Pidin Ilmarisen (kuva 50, s. 55) asusta kokonaisuudessaan mutta pienillä muutoksilla siitä olisi saanut vielä paremman. Materiaalivalintaa olisi voinut harkita, villakankaiset housut ja nahkaliivi toimivat, mutta peruspuuvillapaita ei oikein sopinut kokonaisuuteen, se oli liian jäykkä. Väärä sävy teki osaltaan hieman hassun vaikutelman. Apureiden (kuva 51, s.55) vaatteissa oli sama ongelma, paidan väri ja materiaali. Myös paidan yli menevän nauhan materiaalia olisin voinut miettiä. Pidän paidan kuviosta, mutta se on liian siistit ja säntilliset. Se on tyypillinen piirre tekemisissäni, teen liian pikkusievää ja kaunista jälkeä. Ilmarisen emännän (kuvat 52 ja 53, s. 56) asu on myös yksi lempiasustani. Se sopii hahmolle ja näyttelijälle ja siinä on ripaus sitä mitä toivoisin saavani muuhunkin tekemiseeni – luovuutta ja uusia ideoita, irroittelua.

Metsä (kuvat 54 ja 55, s. 57) toimi kertojana ja kuorona ja oli lähes koko ajan lavalla. Maskeerausosaston meikki ja hiukset viimeistelivät kokonaisuuden ja metsä toimi hyvin taustajoukkona ja “lavasteena”. Metsään olen myös tyytyväinen, se toimi ensimmäisestä ajatuksesta lähtien ja lopputulos oli metsämainen muttei liian alleviivaava, juuri kuten toivoin. Metsänhengen (kuvat 56 ja 57, s. 57) asussa olisi pitänyt kiinnittää enemmän huomiota materiaalivalintoihin ja kokonaiskuvaan, paita ei sopinut siihen ollenkaan. Pähineeseen olin tyytyväinen, ja se olikin asun juju. Samoin housut toimivat juuri kuten ajattelin. Näyttelijä oli lyhyt ja siro tyttö ja isot pussittavat housut veivät pituutta entisestään ja toivat “röllimäistä” ilmettä.

Akka metsässä (kuvat 58 ja 59, s. 58) vastasi hyvin ideaani ja suunnitelmaani mutta tässä, niin kuin monessa muussakin asussa, loppusilaukset jäivät uupumaan. Puku olisi tarvinnut patinoitua, jotta se olisi näyttänyt enemmän metsäläisnaisen asulta. Lehmäpedot (kuvat 60-62, s. 59) olivat aluksi inhokkihahmojani. Niiden kanssa meni näin aikaa ja vaivaa, koska ratkaisuja piti miettiä pitkään. Lopulta vaatteiden ollessa valmiita ja lavalla, näistä asuista tuli yksi suosikeistani. Asut toimivat hyvin lavalla, tanssijoiden koreografia toimi pukujen kanssa hyvin ja kohtaus oli näyttävä.

## 5 POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli suunnitella ja valmistaa myyttiseen Kullervoon näytelmään sopiva, ajaton ja näyttävä puvustus. En kuvitellut, että prosessi olisi ruusuilla tanssimista, mutta silti välillä hermot ja jaksaminen olivat koetuksella. Projekti oli välillä melko hankala kaikkine muutoksineen, kommunikointiongelmineen, yleisine kaaoksineen ja tolkuttomine ihmismäärineen. Yritin kuitenkin miettiä projektia ennen kaikkea oppimisprosessina. En ole aiemmin tehnyt näin isoja puvustuksia enkä varsinkaan ole ollut päävastuussa, joten opettelemista riitti ja riittää.

Työn touhussa unohtui välillä mallin korostamat paluukierrokset eri vaiheiden välillä, ja suoraan sanottuna koko Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli. Keskityin enemmän itse suunnitteluun ja tekemiseen ja teoreettinen pohja jäi pintarapaisuksi. Uskon kuitenkin, että Gilletten malli on toimiva suunnittelutyössä, ja jos olisin paneutunut siihen enemmän, se olisi varmasti helpottanut myös omaa työtäni.

Tätä projektia tehdessäni näin selvästi, mitkä osa-alueet tekemisissäni kaipaavat kehittämistä ja missä taas olen varmemmilla vesillä. Minulla on huono tapa tehdä ensin ja miettiä sitten enkä oikein jaksaisi tehdä taustatyötä vaan tahtoisin päästä heti työn touhuun. Taustatyö ja asioiden tutkiminen on kuitenkin todella tärkeää, siitä saa uusia ideoita, pohjan tekemisilleen ja helpottaa työskentelyä, kun on selvät suunnitelmat. Vahvemmillä olen valmistuksen puolella. Olen riipeä työskentelemään ja teen töitä ahkerasti. Kuitenkin viimeistely, patinointi tai ”somistaminen” ovat osa-alueita, joihin minun tulisi kiinnittää huomiota. Monet asut olivat perusajatuksiltaan hyviä mutta niistä puuttui loppusilaukset.

Kuten on jo käynyt ilmi, olen aikamoinen stressaaja ja huolehdin asioista turhankin paljon, vaikka eivät ne liialla vatvomisella parane – päinvastoin. Tämä projekti oli melko levällään ensi-iltaviikkoon asti ja se kiristi hermojani, koska tahdon yleensä tietää asiat hyvissä ajoin etukäteen, jotta voin suunnitella tekemiseni. Toisaalta rentouden ja tietyn suunnittelemattomuuden opetteleminen olisi hyvin tärkeää. Jossain vaiheessa päätinkin, että mistään muusta kuin omasta osastani en huolehdi. Jos lavasteet, musiikki tai valot eivät ole hallussa, se ei ole minun ongelmani.

Olen myös hieman riippuvainen toisten mielipiteistä ja kannustuksesta, ja koska en juuri saanut tekemistäni kritiikkiä, olin välillä todella epävarma tekemisieni suhteen. Nuorilta sain hyvää palautetta muutamaan otteeseen ja se vahvisti uskoani. Loppupuolella sain kerättyä itseluottamukseni kasaan ja päätin, että näin on hyvä, näillä mennään nyt ja myöhemmin voin miettiä, mitä olisin voinut tehdä toisin tai korjata seuraavia kertoja ajatellen. Jatkoa ajatellen kiinnittäisin enemmän huomiota viimeistelyyn, vaatteiden patinoinnin ja ”somistuksen” merkitykseen. Toisin kuin yksityishenkilöiden vaatteiden, teatterivaatteiden tulee harvoin näyttää upouudelta.

Tässä projektissa piti harjoitella itsenäistä työskentelemistä ehkä vähän turhankin paljon, mikä toisaalta teki hyvää minulle. Sain huomata, että ohjat on otettava omiin käsiin ja on luotettava itseensä ja omiin ratkaisuihinsa. Suunnittelu on kyselemisen muoto – se on asenne. Se ei ole metodi, joka opetellaan ja sitten toteutetaan. (Thorne 2001, 102). Nämä sanat kuvaavat hyvin tätä työtä ja teatterityötä yleensäkin. Luovassa työssä mikään ei pysy samanlaisena projektista toiseen vaan aina tulee uusia suuntia, tapoja ja ratkaisuja tehdä asioita. Eikä mikään tapa ole toistaan huonompi, vain erilainen. Ja jos joku sattuu olemaan huono ratkaisu, ainakin voi oppia virheistään!

## LÄHTEET

- Anttonen, Pertti, Kuusi, Matti 1999. Kalevala –lipas. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Bicât, Tina 2001. Making stage costumes. A Practical Guide. Ramsbury, Marlborough: The Crowood Press Ltd.
- Eränkö, Liisi 1990. Rautakausi Suomessa. Keuruu: Kustannusosakeyhtiö Otava.
- Gene 2009. Kullervo. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Gillette, J. Michael 2000. Theatrical design and production. Mountain View: Mayfield Publishing Company.
- Ingham, Rosemary, Covey, Liz 2003. The costume technician's handbook. Third edition. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Jyväskylän Huoneteatteri. <http://www.huoneteatteri.fi/toiminta.php?sivu=Info>  
Luettu 25.10.2011.
- Kalevala 1849. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy. (painettu 1999)
- Luoma, Helena 2006. Sinihameet kultavyöt – Suomalaisia muinaispukuja. Tampere: Pirkanmaan käsi- ja taideteollisuus ry.
- Pentikäinen, Juha 1989. Kalevalan maailma. Helsinki: Yliopistopaino.
- Pentikäinen, Juha 1987. Kalevalan mytologia. Helsinki: Hakapaino Oy.
- Pentikäinen, Juha 1985. Lönnrotin Kalevala. Vammala: Vammalan Kirjapaino Oy.
- Piela, Ulla, Knuuttila, Seppo, Kupiainen, Tarja 1999. Kalevelan hyvät ja hävyttömät. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Rytminvaihtoa-projekti. WWW-sivusto.  
<http://www.peda.net/veraja/jkllukiokoulutus/lyseonlukio/opetus/kv/projektit/burkinafaso>  
Päivitetty 14.3.2012. Luettu 5.5.2012.
- Thorne, Gary 2001. Designing stage costumes: Practical guide. Ramsbury: The Crowood Press.
- Wilson, Edwin, Goldfarb, Alvin 1996. Theater: The lively art. Second edition. The McGraw-Hill Companies, Inc.

## KUALÄHTEET

Kuva 1. Kullervon kirous 1899, Akseli Gallen-Kallela.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kullervo>

Päivitetty 12.5.2012. Luettu 2.6.2012.

Kuva 2. Kullervon sotaanlähtö 1901, Akseli Gallen-Kallela.

<http://www.flickr.com/photos/ichabodhides/3731380753/>

Ei päivitystietoja. Luettu 29.12.2011.

Kuva 9.

Muinaispukuja. Luoma, Helena 2006. Sinihameet kultavyöt – Suomalaisia muinaispukuja. Tampere: Pirkanmaan käsi- ja taideteollisuus ry.

Kuva 12. Heracles and the Hydra 1432-1498, Antonio del Pollaiolo.

<http://cdn.zmescience.com/wp-content/uploads/2008/06/heracles.jpg>

Päivitetty 17.3.2012. Luettu 8.5.2012.

Kuva 13. Elokuvan Darkness mainoskuva.

[http://trailers.apple.com/trailers/miramax/darkness/images/page\\_final\\_rev\\_p2\\_05.jpg](http://trailers.apple.com/trailers/miramax/darkness/images/page_final_rev_p2_05.jpg)

Ei päivitystietoja. Luettu 8.5.2012.

Edwin Wilson & Alvin Goldfarb, 1996

**The Costume Designer's Objectives**

Stage costumes should meet six requirements:

- 1** Help establish the tone and style of a production
- 2** Indicate the historical period of the play and the locale in which it is set
- 3** Indicate the nature of individual characters or groups in a play: their stations in life, their occupations, their personalities
- 4** Show relationships among characters: separate major characters from minor ones, contrast one group with another
- 5** Meet the needs of individual performers: make it possible for an actor or actress to move freely in a costume; allow a performer to dance or engage in a sword fight, for instance; when necessary, allow performers to change quickly from one costume to another
- 6** Be consistent with the production as a whole, especially with other visual element



Raili Kivelä

PALAUTE

Jyväskylän Huoneteatteri

[Raili.kivela@gmail.com](mailto:Raili.kivela@gmail.com)

28.8.2012

**Karoliina Ruottisen puvustustyö keväällä 2012**

Keväällä 2012 toteutimme Jyväskylän Huoneteatterissa yhteistyössä Jyväskylän Lyseon lukion sekä burkinafasolaisen Wend Manegdan koulun kanssa produktion *Kolme Kullervoa*. Esitys koostui kolmesta erityyppisestä tulkinnasta Kalevalan Kullervon tarinasta: Nyky-Kullervosta, Afro-Kullervosta ja Myyttisestä Kullervosta. Draaman kaaren kannalta viimeinen eli pitkälti Lönnrotin Kullervoon perustuva osio suunniteltiin näyttävimmäksi ja tunnelmaltaan voimakkaimmaksi. Juuri tuon osion puvustuksesta Karoliina vastasi. Hänen vastuullaan oli sekä pukujen suunnittelu että suurimman osan puvuista toteutus.

Karoliina osoitti heti aluksi halua ja kykyä toimia yhteistyössä muun taiteellisen suunnitteluryhmän kanssa. Hän kuunteli ohjaajan toiveita, mutta eteni toivotulla tavalla taustatyössä ja etsi toteutuslinjaansa yhteisesti sovitulta pohjalta itsenäisesti. Hän pyysi ja kykeni ottamaan palautetta luonnoksistaan. Ehkä selkeimpänä kehittämiskohtana sekä minä että lavastuksesta vastannut Hannele Enervi-Niemelä (kuvataideopettaja) totesimme, että Karoliinan piirustustyö ei tehnyt täyttä oikeutta hänen mielikuvilleen. Kuvien ”sievyys” huolestutti aluksi, vaikka Karoliina puheissaan toi esiin luonnonmateriaalien rustiikkisuuden ja pyrkimyksen pelkistää, mikä pitkälti toteutuikin lopulta itse puvuissa oivallisesti.

Myyttisen Kullervon roolihahmoja oli kymmeniä, lisäksi tanssijat esittivät milloin susia ja lehmiä, milloin hevosia tai sotureita. Suunnittelutyössä Karoliina osoitti ymmärtävänsä käsikirjoitusta ja näkevänsä puvustuksen roolin tarinan kerronnan auttajana. Hän loi selkeät värimaailmat, jotka auttoivat yleisöä hahmottamaan nopeasti vaihtuvissa kohtauksissa, milloin oltiin Untamon, milloin Kalervon tai Ilmarisen mailla. Päähahmoille hän kykeni luomaan puvut, jotka auttoivat nuoria näyttelijöitä löytämään rooliensa.

**Monisivuinen liite**

Erityisen onnistunut oli puvustuksen värimaailma. Joukkokohtaukset olivat tasapainoisia ja yksinkertaisesti kauniita, kuten oli tarkoituskin. Osiossa keskeinen lavastuselementti oli kuoro, joka esitti kertovaa metsää. Yksinkertaisilla, taloudellisilla ratkaisuilla Karoliina sai luoduksi puvut, jotka eri valotilanteissa loivat dynamiikkaa näyttämökuviin.

Hannele Enervi-Niemelä kokeneena puvustaja-lavastajana ja pedagogina antoi erittäin myönteistä palautetta paitsi väreistä myös Karoliinan materiaalin hallinnasta. Karoliina sai hyvän kontaktin valtavaan näyttelijäkaartiin ja onnistui varsin hyvin maantieteellisestä etäisyydestä ja toisen puvustusprojektin kiireistä huolimatta motivoimaan itselleen apujoukkoja lukiolaisryhmästä. Näyttelijöille hän ohjeisti selvästi pukujen pukemiseen liittyvissä yksityiskohdissa sekä vaatehuollossa, vaikka tuollaisessa nuorisojoukossa käytännönvastuu ei aina toteudukaan toivotulla tai ohjeistetulla tavalla.

Karoliina piti hyvin huolen niukassa budjetissa pysymisestä ja osoitti luovuutta kierrätysratkaisuissa. Olosuhteisiin nähden hän pysyi erinomaisesti aikataulussa ja valtava määrä pukuja saatiin näyttämölle aina sovitussa aikataulussa. Hän osoitti myös kykyä reflektointiin ja oli halukas saamaan monipuolisesti palautetta työstään voidakseen kehittyä ammatissaan.

Ohjaajana olen erittäin tyytyväinen hänen työpanokseensa. Työskennellyni pitkään nuorten taiteilijoiden kanssa olen oppinut tekemään ennustuksia harjoittelijoiden asenteen perusteella ja odotan Karoliinan löytävän kiinnostavia haasteita, jotka monipuolistavat ja vahvistavat hänen taitojaan. Hänessä on sinnikkyyttä ja oraallaan olevaa intohimoa työtänsä kohtaan. Kokemuksen ja iän myötä toivon, että hän saa vielä lisää rohkeutta rikkoa tarvittaessa sekä omia että tradition rajoja. Siihen hänellä on tarvittavaa luovuutta.

Raili Kivelä,  
produktion käsikirjoittaja-ohjaaja, draamapedagogi  
Jyväskylän Huoneteatteri / Jyväskylän Lyseon lukio

**LIITE 2(3).**  
**Monisivuinen liite**

**LIITE 2(4).**  
**Monisivuinen liite**