

Piia Poittinen

SUDENPÄÄN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS KAUHUNÄYTELMÄÄN

Opinnäytetyö
Muotoilun koulutusohjelma


Toukokuu 2010




MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU

Mikkeli University of Applied Sciences

KUVAILULEHTI

 <p>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences</p>	<p>Opinnäytetyön päivämäärä</p> <p>25.5.2010</p>		
<p>Tekijä(t) Piia Maria Poittinen</p>	<p>Koulutusohjelma ja suuntautuminen Muotoilun koulutusohjelma, Teatteritekniikka</p>		
<p>Nimeke Sudenpään suunnittelu ja toteutus kauhunäytelmään</p>			
<p>Tiivistelmä Opinnäytetyöni tavoitteena oli suunnitella ja valmistaa talvella 2009 esitettyyn Lappeenrannan kaupunginteatterin Ihmissusi - metallinen kauhunäytelmäproduktioon realistinen, nuketettava sudenpää, jonka silminä ovat led-valot. Opinnäytetyössäni halusin tutkia ja selvittää eläinhahmojen tekoa sekä nukketekniikkaa. Lisäksi halusin tuoda esiin oman näkemykseni vihaisesta, vesikauhuisesta sudesta valmistamani sudenpään kautta.</p> <p>Opinnäytteeni kuvaa eläinhahmon valmistusprosessia ja siihen vaikuttavia tekijöitä. Työssä esiintyviä asioita ja tilanteita on mahdollista verrata muihin teatterityössä tapahtuviin suunnittelu- ja valmistusprosesseihin. Ammatillian tutkimuksen lähtökohta voi syntyä tutkimusprosessin kautta eli tekemällä. Tekemällä tutkiminen on ominaista teatterityölle, sillä tehtävät tuotteet ovat aina ns. protoja. Eläinhahmojen teosta tai niiden liikkumismekaniikoista on olemassa hyvin vähän suomenkielisiä kirjallisuutta tai tutkimusta.</p> <p>Opinnäytetyöni toimintamallina käytin G. B. Harrisonin (1982) teknologisen suunnitteluprosessin mallia. Siinä suunnittelun vaiheita on täydennetty lisäämällä niihin inhimillisten näkökulmien lisäksi ulkopuolelta tulevat resurssit ja rajoitteet. Sovelsin mallia paremmin omaan käyttööni sopivaksi kuvatakseni sillä pelkän suunnittelun sijaan koko prosessin kulkua.</p> <p>Sudenpään suunnittelun lähtökohtana käytin keräämiäni ja keskenään yhdistämiäni tietoja suden anatomiasta, ulkonäöstä, käytöksestä ja susilla esiintyvistä raivotaudista sekä kirjallisuutta nukketekniikoista. Tämän lisäksi analysoin susien kuvia selvittääkseni, mitkä muodot tai ilmeet saavat aikaan pelottavan vaikutelman. Käytin sudenpään ideointiin ja sopivan tunnelman hahmottamiseen ideakarttaa, jonka olin koontanut erilaisista keräämistäni kuvista. Valmistin pään styroksista veistämällä ja päällystin sen paperilaminointitekniikalla. Vahvistin purentamekaniikan kohdan vielä lasikuiduttamalla. Silmiksi asensin led-valot, jotka toimivat katkaisijalla. Lopuksi verhoilin sudenpään turkilla. Työssäni huomioin Harrisonin mallin mukaisesti myös satunnaiset lisäresurssit ja sivuhaitat, joita työni aikana ilmeni.</p> <p>Musikaalin ensi-ilta oli Lappeenrannan Kaupunginteatterissa 21.3.2009. Tärkeimmät vaatimukset sudenpään toteutukseen ja arviointiin asettivat ohjaaja ja tarpeistonvalmistaja. Sudenpää noudattaa annettuja ohjeita ja oli osa yhtenäistä visuaalista ilmettä. Sudenpää valmistui ajallaan ja oli huolellisesti valmistettu. Tavoitteeni mukaan pääsin myös kehittämään itseäni opinnäytetyötä tehdessä. Suden purentakohtauksen jälkeen näytelmä lähtee etenemään tylliin heijastettavien alkutekstien myötä, eli suunnittelemani sekä valmistamani susi oli avaintekijänä koko näytelmässä.</p> <p>Opinnäytetyöni antaa käytännönläheistä tietoa kaikille niille, jotka ovat kiinnostuneet eläinhahmon suunnittelusta ja valmistuksesta.</p>			
<p>Asiasanat (avainsanat) Teatteri, susi, tarpeisto, eläinhahmo</p>			
<p>Sivumäärä 62 sivua + liitteet 5 sivua</p>	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kieli Suomi</td> <td style="width: 33%;">URN</td> </tr> </table>	Kieli Suomi	URN
Kieli Suomi	URN		
<p>Huomautus (huomautukset liitteistä)</p>			
<p>Ohjaavan opettajan nimi Satu Kivimäki Seija Silvennoinen</p>	<p>Opinnäytetyön toimeksiantaja Lappeenrannan kaupunginteatteri, tarpeistonvalmistaja Sirpa Tervo</p>		

DESCRIPTION

 <p>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences</p>	Date of the bachelor's thesis 25.5.2010	
Author(s) Piia Poittinen	Degree programme and option Degree Programme in Design, Theatre Technology	
Name of the bachelor's thesis Designing and manufacturing of a wolf head for a horror play		
Abstract <p>The purpose of my thesis project was to plan and to produce a realistic wolf's head for the Lappeenranta City Theatre play called "Werewolf - A metallic horror play (Ilhmissusi –metallinen kauhunäytelmä)" production performed in winter 2009. The finished wolf's head had to have LED-light eyes and an attachment to a puppet body. In my thesis I wanted to study different animal figure manufacturing methods and discover new puppet techniques. Furthermore, I wanted to express my own vision of an angry wolf suffering from rabies.</p> <p>My thesis is a description of the manufacturing process of an animal figure and the different factors affecting the process. The project can be compared to other design and manufacturing processes in the theatre business. The starting point of a profession-based research can arise through a research process i.e. by doing. Practice based research is characteristic of theatre work because all manufactured products are always so called prototypes. The number of Finnish books or research on the different methods of making animal figures or on their motion mechanism is very limited.</p> <p>In my thesis I used G.B. Harrison's (1982) model of technological design. Harrison complemented the design process by adding outside resources and limitations in addition to the human perspective. I modified Harrison's model to better fit my needs to be able to use it to describe the whole process instead of just the planning phase.</p> <p>As the basis of my wolf's head design I used the information I had gathered from different sources on wolves and their anatomy, appearance, behavior, rabies as well as puppet techniques, trying to combine all this information in the wolf's head. I also analyzed pictures of wolves to find out which shapes or expressions create a scary impression. I used an idea map composed of pictures of different wolves to find the right look and ambiance for the wolf's head. First I sculpted the head out of polystyrene and then I covered it using the paper lamination technique. Furthermore, I reinforced the biting mechanism using fiberglass. As the eyes I installed LEDs that can be switched on and off with a switch. Finally I upholstered the wolf's head with fur. In my thesis I also considered the random resources and hazards that are a part of Harrison's design process.</p> <p>The premiere of the musical was in Lappeenranta City Theatre on 21. March 2009. The most important requirements for the creation and evaluation of the wolf's head were set by the director and the props maker. The wolf's head was made according to the given directions and was a part of the unified visual appearance. The project was finished on time and the finished head was carefully manufactured. I was also able to develop myself during the thesis project as I had set out to do. After the biting wolf scene the play begins to develop with the credits reflected on the screen and thus the wolf's head is actually in a key role in the whole play.</p> <p>My thesis project gives practical information for all those who are interested in planning and manufacturing an animal figure.</p>		
Subject headings, (keywords) Theatre, wolf, props, animal figure		
Pages 62 pgs + appendices 5 pgs	Language Finnish	URN
Remarks, notes on appendices		
Tutor Seija Silvennoinen Satu Kivimäki	Bachelor's thesis assigned by Lappeenranta City Theatre, Props Maker Sirpa Tervo	

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	1
2	HARRISONIN SUUNNITTELUPROSESSIMALLI	2
2.1	Suunnitteluprosessin vaiheet	4
2.1.1	Lähtökohtien määrittely	5
2.1.2	Suunnittelu	6
2.1.3	Valmistus	6
2.1.4	Toimivuuden testaus ja tarvittavat muutokset	7
2.2	Resurssit ja rajoitteet.....	8
3	IHMISUSI – METALLINEN KAUHUNÄYTELMÄ: KÄSIKIRJOITUKSEN ANALYYSI.....	12
4	SUUNNITTELUN LÄHTÖKOHDAT	16
4.1	Suden olemus.....	17
4.2	Nukketekniikkaa	20
4.3	Eläinhahmojen valmistuksesta.....	22
5	SUDENPÄÄN SUUNNITTELU	24
5.1	Kuva-analyysi	25
5.2	Ideoinnista luonnoksiin.....	40
5.3	Materiaalien suunnittelu ja valinta.....	43
6	SUDENPÄÄN VALMISTUS	37
6.1	Purentamekanismi.....	48
6.2	Kallon muotoilu	40
6.3	Hampaat.....	41
6.4	Silmät.....	42
6.5	Revultex-osat	44
6.6	Pinta ja verhoilu	47
6.7	Viimeistely.....	49
7	SUDENPÄÄN TOIMIVUUDEN TESTAUS JA TARVITTAVAT MUUTOKSET	50
7.1	Satunnaiset sivuhaitat ja lisäresurssit.....	51
7.2	Teatterilla tehdyt lisäykset ja muutokset.....	51
8	ARVIOINTI	54

9	JÄLKIPÖHDINTA	55
	LÄHTEET	
	KUVALÄHTEET	
	LITTEET	

1 JOHDANTO

Olen aiemmin tutustunut teatteritarpeistoon harjoittelujaksojen kautta, mutten ennen sekä tarpeiston suunnittelijana että valmistajana. Olinkin innoissani, kun minulle tarjottiin mahdollisuutta suunnitella ja valmistaa yksi tarpeiston osa kokonaisuudesta Ihmissusi – metallinen kauhunäytelmäproduktioon. Taustalla työhön oli yleinen kiinnostukseni tarpeistoon, fantasiahahmojen valmistamiseen sekä hahmon tarve kauhunäytelmään. Ihastuin kauhunäytelmän kiehtovuuteen Savonlinnan teatterin työharjoittelujakson kautta, kun pääsin tekemään maskeja ja kampauksia näytelmään Frankenstein. Samalla pääsin kurkistamaan, mitä kaikkea erikoista tarpeistonvalmistajan työhön voikaan kuulua. Lappeenrannan kaupunginteatterin kauhunäytelmäproduktiosta sain kuulla opettajaltani Seija Silvennoiselta, jolta tarpeistonvalmistaja Sirpa Tervo oli kysynyt, olisiko joku luokaltamme kiinnostunut auttamaan heitä tässä produktiossa. Teatterin työntekijöillä oli paljon tekemistä, ja uskon, että apuni tuli tarpeen.

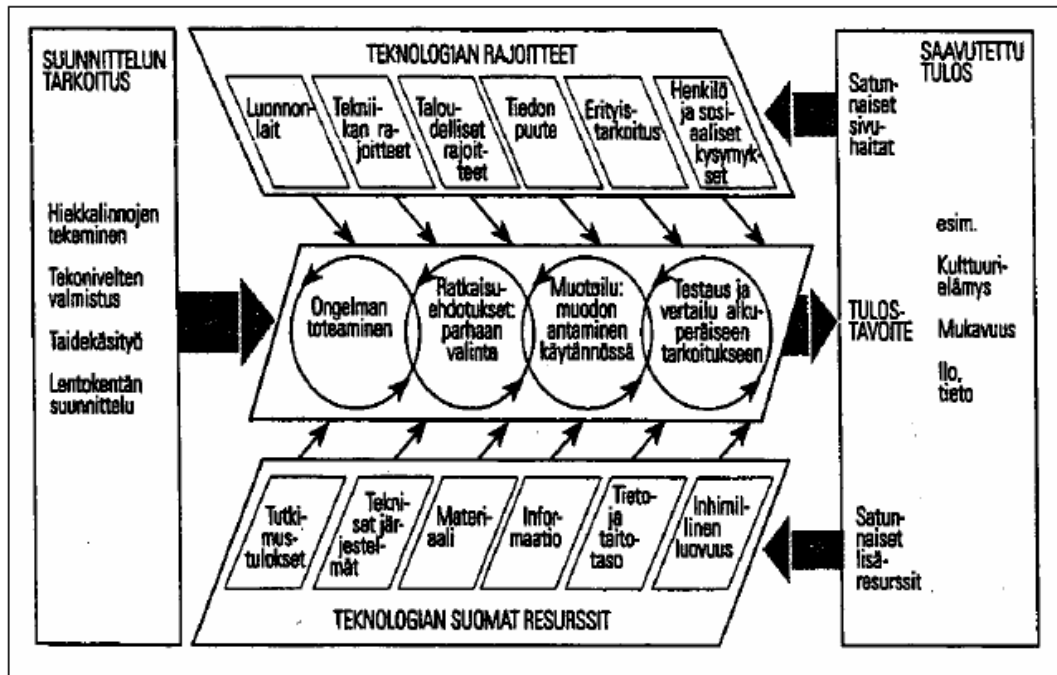
Tein siis opinnäytetyöni Lappeenrannan kaupunginteatterille Tatu Tynin Ihmissusi – metallinen kauhunäytelmäproduktioon (ensi-ilta 21.3.2009). Näytelmä oli metallimusiikin siivittämää illuusioteatteria ja mukana oli neljä taikuria sekä näyttelijät. Opinnäytetyöni tavoitteena oli suunnitella ja valmistaa realistinen, kevyt sudenpää, joka pystyy puremaan kättä. Sen silminä tuli olla toimivat vihreät led-valot. Produktion aikataulutus ja organisointi ilmenevät työssä siten, että tuotteelle oli asetettava tavoite, milloin se olisi valmis omiin kokeiluihin ja milloin käytettäväksi näytelmän harjoituksissa. Tämä työ oli kuin minulle tehty, sillä minulle sopii tarkan työn tekeminen. Koin itselleni hyödyllisemmäksi tehdä tarpeistoa, koska olen aikaisemmalta koulutukseltani parturi-kampaaja ja minulla on jo paljon kokemusta maskeerauksien sekä kampauksien teosta.

Opinnäytetyössäni käytän Harrisonin (1982) teknologisen suunnitteluprosessin mallia, jossa huomioidaan niin työn aikana ilmenevät rajoitteet kuin resurssitkin. Mallista muokkaan version, joka soveltuu tarpeiston valmistuksen avuksi. Työssäni kerron sudenpään valmistamisesta ja siihen käytetyistä materiaaleista sekä havainnollistan työtäni kuvamateriaalin avulla. Taustatyötä tehdessäni perehdyn myös suden anatomiaan, ulkonäköön, käytökseen sekä susilla esiintyvään raivotautiin ja yleisesti tarpeistoon ja nukketekniikkaan.

Ammattialan tutkimuksen lähtökohta voi syntyä tutkimusprosessin kautta eli tekemällä. Tällöin tutkimustoiminnan kohteena voi olla suunnittelu- ja tuotantotoiminta kokonaisuudessaan tai jokin kokonaisuuden osa-alueista. Mahdollisia tutkimuskohteita ovat siten esimerkiksi suunnittelussa tai muotoilussa jonkin teknisen ratkaisun toimivuus, käytettävyyteen liittyvät tekijät tai erilaisten artefaktien käyttötarve. (Anttila 2006, 449 - 450.) Koska tarpeistonvalmistaja tekee aina uuden yksittäisen tuotteen, on jokainen työprosessi tutkimusprosessi tarvittavan tuotteen aikaansaamiseksi. Tämän pohjalta vertaankin työssäni työprosessia tutkimukseen. Vaikka aikaisempaa kokemustietoa voi käyttää apuna, tuotteiden toteuttamiseen ei ole yhtä ainoaa oikeaa tapaa, sillä sekä näytelmä eli konteksti että tuotteen käyttötarkoitukset ovat aina erilaisia. Usein työ opettaa tekijäänsä, eikä kaikkia työprosessin aikana vastaan tulevia ongelmia ole etukäteen mahdollista määrittellä. Tämä työ on kuvaus todellisesta tarpeiston suunnittelu- ja valmistusprosessista, joten sillä on laajempaa merkitystä aihepiiriinsä kuuluvan kirjallisen materiaalin kannalta. Tällä hetkellä vastaavanlaista suomenkielistä materiaalia on saatavilla hyvin vähän.

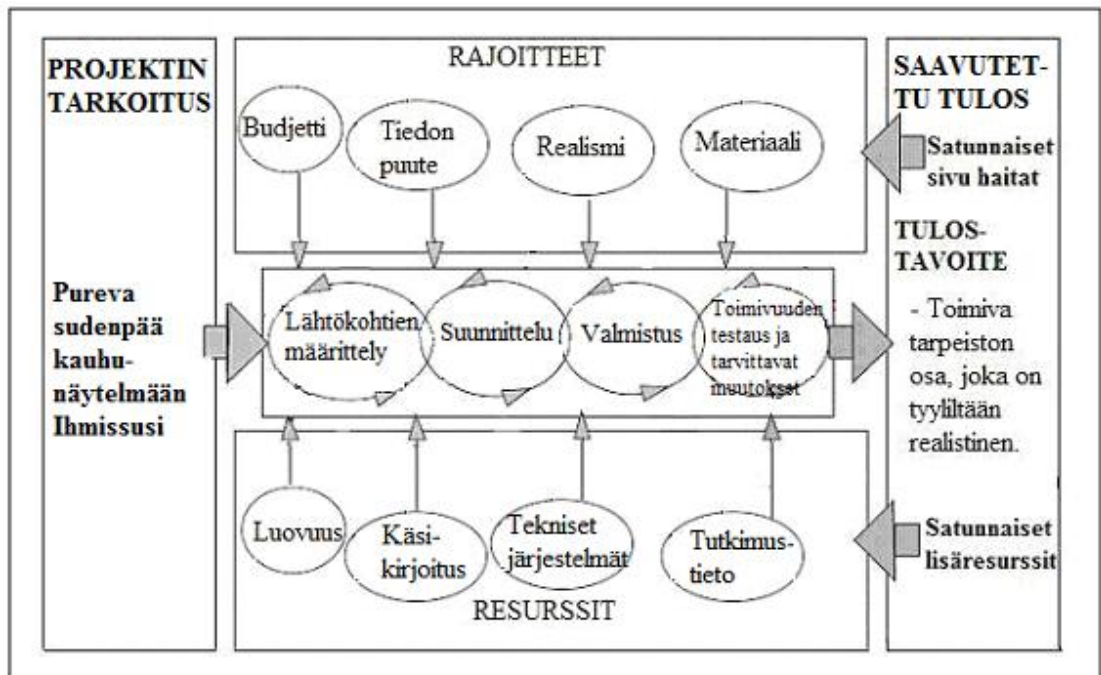
2 HARRISONIN SUUNNITTELUPROSESSIMALLI

Työssäni käytän apuna G. B. Harrisonin (1982) teknologisen suunnitteluprosessin mallia (kuvio 1). Siinä näkyvät suunnittelun elementit, joihin on lisätty inhimillisten näkökulmien tekijät sekä ulkopuolelta tulevat resurssit ja rajoitteet. Resurssit ja niiden rajoitteet ovat realistisesti analysoituja. Mallissa esitetään suunnittelun vaiheet peräkkäisinä jaksoina, jotka osittain asettuvat myös toistensa päälle. Mallissa tarkennetaan muotoilulle asetetut vaatimukset inhimillisten tarpeiden näkökulmasta ja kerrotaan tulokselle asettavat vaatimukset. Lisäksi huomioidaan myös toivotut ja ei-toivotut sivuvaikutukset ja täsmennetään, millä tavoin lopputulos arvioidaan. (Anttila 1993, 97 - 98.)



KUVIO 1. Teknologisen suunnitteluprosessin malli (Harrison 1982, teoksena Anttila 1993, 97.)

Harrisonin (1982) suunnitteluprosessin malli jäsentää omaa suunnittelu- sekä valmistusprosessiani ja helpottaa sen ulkopuolista tarkastelua. Vaikka malli on alun perin tarkoitettu teollisen toiminnan suunnitteluun, soveltuu se myös käsityölliseen suunnitteluun ja valmistukseen. Malli on melko suoraan sovellettavissa myös teatteritarpeiston suunnitteluun ja valmistukseen ilman suuria muutoksia. Olenkin muokannut Harrisonin teknologisen suunnitteluprosessin mallia paremmin omaa käyttötarkoitustani vastaavaksi, sillä pelkän suunnittelun sijaan kuvaan sillä koko projektini kulkua (kuvio 2).



KUVIO 2. Harrisonin (1982) teknologisen suunnitteluprosessin malli (soveltanut Poittinen 2009).

2.1 Suunnitteluprosessin vaiheet

Harrisonin tavoitteena on tuoda esille, miten prosessin tulisi toimia niin, että sekä lähtökohtana että päämääränä on elämisen laadun parantaminen. (Anttila 1993, 97 - 98.) Elämisen laadun parantaminen ilmenee työssäni esityksen alkukohtauksen visuaalista ilmettä parantavana sekä kauhunäytelmään kuuluvan jännityksen laukaisevana tekijänä. Tätä kautta toivon suden hohtavien silmien ja ison purevan kidan sekä ylipäänsä koko esityksen antavan yleisölle jännittävän ja nautittavan teatterielämyksen.

Sovelletusta mallista näkyy projektini tarkoitus ja haluttu päämäärä, johon koko prosessin aikana pyrin. Sen keskellä olevista peräkkäisistä jaksoista selviää työni neljä eri työskentelyvaihetta. Alkuperäisestä mallista olen määritellyt ja soveltanut teatteritarpeiston suunnitteluun sekä valmistukseen kuuluviksi lähtökohtien määrittelyyn, suunnittelun, valmistuksen sekä toimivuuden testauksen ja tarvittavat muutokset. Suunnitteluprosessi etenee määrätietoisesti kohti tavoitetta, kuitenkin toisinaan aiempiin suunnitteluvaiheisiin palaten. Malli auttaa ottamaan huomioon tiettyjä rajoitteita, jotka erityisesti on huomioitava työprosessin aikana, mutta muistuttaa samalla myös työskentelyyn liittyvistä resursseista.

Prosessin mahdollistavat käytettävissä olevat resurssit, mutta sillä on myös rajoittavia tekijöitä. Kaikki resurssit ja rajoitteet eivät kuitenkaan ole ennalta tiedossa, vaan niitä ilmenee prosessin edetessä. Varsinkin tarpeiston valmistusprosessissa tapahtuu usein muutoksia. Harrisonin malli on työhöni sopiva, koska siinä ilmenevät myös lisäresurssit ja satunnaiset sivuhaitat, jotka tulevat ilmi työn edetessä.

Projektin tarkoitus

Tarkoitukseni on lyhyesti ilmaistuna suunnitella ja valmistaa mahdollisimman aidon näköinen sudenpää Lappeenrannan kaupunginteatterin Ihmissusi – kauhunäytelmään. On tärkeää valmistaa tarpeiston osa niin, että se on yhteneväinen muun tarpeiston kanssa. Näytelmän kaikki osa-alueet tehtiin realistisiksi, siksi sudenpäänkin piti noudattaa samaa tyyliä. Näin se olisi osa yhtenäistä visuaalista ilmettä. Tämän lisäksi henkilökohtaisena tarkoitukseni on kirjoittaa projektin pohjalta tämä opinnäytetyö ja valmistua tietyssä aikataulussa.

Tulostavoite

Tärkeimpiä tavoitteitani ovat ohjaajan asettamien ulkonäköä ja toimivuutta koskevien toivomusten mukaisesti tehty tuote sekä sen käyttövalmiiksi saaminen näytelmän harjoituksiin, jotta siihen jää tarvittaessa työstöaikaa muutoksiin. Lisäksi haluan onnistua omien vaatimusteni mukaisesti. Erityisen tärkeää on, että tuotteen purentamekaniikka eli suden leukojen aukeaminen toimii niin kuin sen olen suunnitellut. Tuotteen tulisi kestää myös kaikki harjoitukset sekä esitykset. Toivon teatterilta saamaani tarpeiston ammattilaisen palautteen kertovan, onko valmis työni toivotun mukainen ja esityksissä toimiva, minkä pohjalta voin arvioida työtäni paremmin. Hyvän lopputuloksen lisäksi toiveenani on myös tutustua kyseisen näytelmän muuhun tarpeistoon ja taikatemppeihin sekä tietenkin saada antoisa talvi töitä tehden ja kokemusta kartuttaen.

2.1.1 Lähtökotien määrittely

Ohjaajan asettamat toivomukset sudenpäälle nopeuttivat työnteon aloittamista, koska näin sain helposti rajattua aiheeni eikä ideointiin kulunut turhaa aikaa. Tämä tietenkin rajoitti omaa ideointiani, mutta työtä oli joka tapauksessa riittävästi ilman tätä vaihetta. Aiheenani on myrkkyyä syönyt susi, josta on myrkyin vaikutuksesta tullut ”vesikauhuinen” ja yliaggressiivinen. Susi haukkaa roolihenkilön kättä, minkä seurauksena

roolihenkilö muuttuu ihmissudeksi. Suden suun tuli olla liikkuva ja helposti aukeava, mikä mahdollistaa käden puremisen. Silmiksi ohjaaja toivoi vihreitä led-valoja kuvastamaan raivokkuutta. Niihin tarvittiin selkeä katkaisin, joka on tarpeeksi pitkän johdon päässä, koska valoja käyttää piilosta käsin toinen näyttelijä. Päästä tuli tehdä tavalliseen sudenpään verrattuna hieman isompi, jotta se näkyisi paremmin hämärässä ja suurella näyttämöllä. Kaula sai olla pitkä, sillä alkuperäisen suunnitelman mukaan suden piti kurkistaa näytelmässä takanäyttämön sivuverhosta. Pitkän kaulan ansiosta sudenpään saisi työnnettyä tarpeeksi pitkälle esiin sivuverhosta.

2.1.2 Suunnittelu

Tuotteet suunnitellaan ja valmistetaan useimmiten yksin tai muutaman hengen yhteistyöryhmissä. Ammattilaisella on asiakkaita tai ainakin joku, jonka kanssa voi neuvotella malleista ja materiaaleista. Työntekijä itse on tässä kuitenkin avainasemassa, sillä hänen on hallittava sekä prosessin ideointi- että tuotantovaihe samoin kuin valmistuvan tuotteen arviointi. Työntekijän on myös hankittava kaikki tarpeellinen tieto- ja taitopääoma sekä muut tarvittavat resurssit. Suunnittelussa otetaan huomioon mielikuva ja annetaan sen kehittyä läpi koko prosessin. Lisäksi työn kuluessa saadaan ja otetaan vastaan erilaisia vaikutteita. Suunnittelu- ja valmistusprosessi on siis moniulotteinen tapahtuma, johon on panostettava oman persoonallisuuden kaikki ulottuvuudet. On omaksuttava sekä materiaaliset että henkiset resurssit ja osoitettava myös tehtävän organisoinnin ja toteutuksen hallintaa. (Anttila 1993, 107 – 114.)

Edellä mainittu pätee mielestäni hyvin teatterityöhön, koska tuotteita valmistettaessa ollaan tiiviisti yhteistyössä suunnittelijoiden kanssa. Esimerkiksi tässä työssä tuotteen eli sudenpään suunnittelun toteutin yhteistyössä tarpeistonvalmistajan ja hänen kautaan ohjaajan kanssa. Tarpeistonvalmistajan kanssa käytyjen palaverien pohjalta sekä selvitettyäni hahmon taustatiedon ja kauhunäytelmän maailman muodostin mielikuvan, joka kehittyi prosessin aikana lopulliseen muotoonsa eli valmiiksi tuotteeksi.

2.1.3 Valmistus

”Muotoilutoimeksiantoa toteutettaessa muotoilija aloittaa työnsä usein kohteen toimintoista. Toimintojen sisältö ja merkitys alkavat asiakkaan määrittelemistä koor-

dinaateista, joista toteuttaja muovaa oman mielikuvansa.” (Keinonen 2000, 44.) ”Mitä enemmän tuotetta katsotaan tai käytetään, sitä tärkeämpää muotoilu on” (Kettunen 2001, 12). Valmista tuotetta edeltävien prototyypin avulla on tarkoitus selvittää kaikki mahdolliset tuotteen ulkonäköön, toimivuuteen, kestävyYTEEN ja valmistustekniikkaan vaikuttavat tekijät (Anttila 1993, 201). Vaikka sana "proto" ei sovellu kovin hyvin kaikkiin tuotteisiin, se viittaa yleensä ensimmäisiin mallikappaleisiin. Tässä työssä protomallin eli sudenkallon tekeminen ja tarkastelu oli tärkeää, jotta hahmon lopullinen työstäminen olisi sujuvaa työskentelyajan ollessa rajallinen.

Ideat tutkitaan käytännössä prototyypin avulla. Prototyypivaihetta voidaan kutsua todentamis- tai koetusvaiheeksi, koska luonnokset, kuvat ja mielikuvat toteutetaan sekä niitä arvostellaan, koekäytetään, mitataan ja tutkitaan. Tässä vaiheessa kytkeytyy mukaan siis ideoitten toimivuuden testaaminen käytännössä. (Anttila 1993, 200.) Työssäni kokeilujen tavoitteena oli löytää sudenpään leukoihin toimiva purentamekaniikka. Kokeilujen kautta ymmärsin asioita, jotka oli huomioitava tämän tavoitteen saavuttamiseksi. Varsinaisessa käsityössä, jonka tarkoituksena ei ole pyrkiä suuren sarjatuotannon aloittamiseen, koekappale on itse asiassa juuri se varsinainen tuotos, jota vähitellen kypsytellään, kokeillaan, parannellaan, tutkitaan ja korjailaan (Anttila 1993, 201 - 202).

2.1.4 Toimivuuden testaus ja tarvittavat muutokset

Teatterissa tarpeistoa tehtäessä tarpeistonsuunnittelijalla ei juuri ole mahdollisuutta testata töittensä toimivuutta lavalla oikeassa valossa. Harjoituksissakaan valaistus ei ole yleensä vielä alussa oikeanlainen, vaan sitä testataan useampaan kertaan. Kun valaistus on päätetty, voidaan tarkistaa, viestiikö tarpeisto, mitä on tarkoitettukin ja onko sen antama vaikutelma halutun kaltainen. Tässä vaiheessa voi olla vielä mahdollista tehdä viimehetken muutoksia. Minulle kyseisellä vaiheella ei enää lopputuloksen kannalta ollut merkitystä, sillä palautettuani sudenpään harjoituksiin tarpeistonvalmistaja Sirpa Tervo teki siihen ohjaajan toivomat muutokset. Tein kuitenkin alustavia kokeiluja, joissa selvitin, miltä sudenpää näyttää ulkona vähän valaistun metsätien varrella. Näin sain edes pienen mielikuvan siitä, miltä se voisi mahdollisesti näyttää teatterinlavalla näytelmän kohtaukseen suunnitellussa hämärässä valaistuksessa.

Tarpeistonsuunnittelijan ja -valmistajan on oman kehityksensä kannalta hyvä verrata saavutettua tulosta alkuperäisiin suunnitelmiin. Arviointia omasta työstä ei kuitenkaan suoriteta vain suunnitteluprosessin päätteeksi, vaan sitä tapahtuu koko prosessin ajan suunnittelun ja toteutuksen kaikissa vaiheissa (Anttila 2006, 425). Anttilan (2006) mukaan arviointia tapahtuu usein huomaamatta, vain tekijän omissa ajatuksissa. Kokemukseni mukaan asia on tarpeistonsuunnittelussakin näin. Työn eri vaiheissa tarpeistonsuunnittelija saa ohjaajalta palautetta lähinnä toivomusten ja parannusehdotusten kautta, mutta varsinaista arviointia ei ohjaajalta kesken prosessin yleensä saa.

Täysin puolueetonta palautetta on mahdollista saada vasta, kun yleisö näkee esityksen. Yleisö ei kuitenkaan tiedä tarpeistolle asetettuja tavoitteita, joten sen arvioinnin lähtökohdat ovat erilaiset kuin suunnittelijalla. Toisaalta näytelmiä tehdään juuri yleisölle, joten tästä näkökulmasta yleisö on pätevä arvostelemaan tarpeistoa. Koska tarpeistonsuunnittelija on asettanut työlleen joukon päämääriä, kannattaa niiden toteutumista tarkastella kriittisesti. Kaikkia tavoitteita ei voi kuitenkaan arvottaa samalla tavalla. Arvoitellessaan omaa suoritustaan kannattaa keskittyä niihin osa-alueisiin, joita on painottanut tavoitteen asettelussakin, kuten tässä tapauksessa sudenpään realismiin ja sen liikutusmekaniikan toimivuuteen. Anttila (2006, 425) antaa armoa suunnittelijalle toteamalla, että kaikkia suunnittelun päämääriä voidaan tuskin koskaan saavuttaa yhtä aikaa ja yhtä kattavasti.

2.2 Resurssit ja rajoitteet

Teatteriesityksen teon, kuten teknologisen suunnitteluprosessinkin, mahdollistavat aina kulloisessakin tuotannossa olemassa olevat resurssit. Vaikka käsittelen ohessa tarpeiston suunnittelun ja valmistuksen resursseja ja rajoitteita Ihmissusi -näytelmän kautta, pätevät esimerkit ainakin pääpiirteittäin myös yleisemmällä tasolla.

Luovuus

Luovuus on tässä prosessissa resurssi. Luovuudelle on monia määritelmiä. Laajimmin hyväksytty määritelmä on, että luovuudessa on kyse jostakin uudesta, ainutlaatuisesta ja omaperäisestä oivalluksesta (Ruth 1984, 14 - 15). Suurin osa muotoilutyöstä on kuitenkin jo olemassa olevan parantamista ja uudistamista, mikä ei suinkaan vähennä luovuuden merkitystä (Kettunen 2001, 40). Luovuutta laajasti pohtinut filosofi Mark-

ku Graae (1991, 15 - 16) määrittelee luovuuden yksilön kokemusten, näkemysten ja oivallusten ilmaisemisena ja luovien tulosten tuottamisena. Luovuus voidaan arvioida näiden tulosten pohjalta. Nämä tulokset tulee kuitenkin ymmärtää myös laajasti toimintana, tai taiteena tai tieteenä.

Graae (1991, 15 - 16) erottaa neljä luovasti toimivan henkilön perusominaisuutta. Ensimmäisenä hän mainitsee luovasti työtään tekevän henkilön kyvyn kokea itsensä vapaaksi ja itsenäiseksi. Toinen luovasti työtään tekevän perusominaisuus on kyky rakastaa työtään. Kolmas luovan tekemisen perusosaaminen on Graaen mukaan ajattelemisen. Luova työskentely vaatii paneutumista – tekemisen ajattelemista. Viimeisenä luovasti tekemisen perusosaamisena hän mainitsee välittömän ymmärtämisen. Ymmärtäminen on kykyä olla läsnä hetkellisessä ja ohi menevässä. Vain olevassa hetkellisyydessä elämisen mahdollistaa työn kokemisen tärkeäksi ja arvokkaaksi.

Luovuus on asian tekemistä tavalla, että koettaa saada asian tehtyä paremmin tai löytää siitä jotain uutta ja samanaikaisesti tekee asian niin, että omassa osaamisessaan edistyy. Mitä tahansa voidaan tehdä luovasti. Aina kun toimitaan rutiiniin suostumattomasti, etsitään jotakin uutta näkökulmaa asiaan, tehdään asia sillä tavalla, että itsekriittikki pelaa ja tarkkailemalla samalla suoritustasoaan, jolloin osaamisessa tapahtuu edistymistä, on tällainen tekeminen luovaa. (Graae 1991, 12.) Teatterin tarpeistossakin uusi ja ainutlaatuinen, eli niin sanottu luovuus, tarkoittaa useammin jo olemassa olevien elementtien uudelleen järjestämistä kuin mullistavia keksintöjä. Tarpeistonsuunnittelijalle luovuus on väline, jonka avulla hän muuntaa käsikirjoituksen tarpeistoksi. Ilman tätä taitoa olisi tarpeistonsuunnittelijan työ hankalaa, kenties jopa mahdotonta. Luovuus onkin tärkeä elementti, joka tekee tarpeistonsuunnittelijan työn jäljestä juuri omanlaisensa verrattuna muihin tarpeistonsuunnittelijoihin. Tätä työtä tehtäessä inhimillinen luovuus on ollut voimavarani koko prosessin ajan. Luovuus on siis ehdottomasti resurssi työssäni, ja lopulta kenties merkittävin yksittäinen tekijä työn valmistamisesta ajatellen.

Käsikirjoitus

Käsikirjoituksen avulla pääsin mukaan tarinaan. Teatteriperinteissämme teksti on ensin ja joku toinen kuvittelee maailman, jossa käsikirjoituksen hahmoille tapahtuu jotakin. Lavastajan työ on luoda uudelleen tuo maailma, lihallistaa nuo ihmiset ja nähdä ja

löytää olennainen tekstistä. Jokainen työryhmän jäsen luo omat mielikuvansa tekstin pohjalta. Ratkaisumalleja on monia ja tärkeintä lopputuloksessa on se, miten katsojat näkevät ja kokevat esityksen. (Reitala 2005, 9.) On tärkeää tietää, millaiseen esitykseen valmistettava tarpeisto tulee. Vaikka kyseessä on realistinen kauhunäytelmä ja tarpeiston pitää olla realistista, siinä pitää kuitenkin olla myös aavistus taikaa, koska on kyse myös illuusioteatterista, taikureista ja metallimusiikista. Käsikirjoitus auttaa ymmärtämään suden merkityksen näytelmässä sekä työn alkuun pääsemisessä. Tämän vuoksi käsikirjoitus on resurssi.

Tekniset järjestelmät

Tekniset järjestelmät sisältävät tässä prosessissa työtilat ja -välineet. Tehokkaassa työpajassa tarvitaan pieni kokoelma työkaluja. Turvallisuudesta ei pitäisi tinkiä ja työkaluja tulisi kunnioittaa eli pitää niitä hyvässä kunnossa. (Currell 1999, 27.) Koin prosessin aikana tekniset järjestelmät resurssina, koska kertaakaan ei ollut sellaista hetkeä, että joku laite olisi puuttunut ja estänyt työni etenemistä. Vaikka en voinut työskennellä teatterilla tilan puutteen takia, tekniset järjestelmät työskennellessäni olivat kuitenkin riittävät. Aloitin työn tekemisen koululla, jossa on iso työpaja. Tein siellä kaikki esivalmistelut työhöni ja jatkoin joululoman ajan työskentelyä kotonani, josta onnekseni löytyy iso versta.

Tutkimustieto

Hankin projektin kannalta tarvittavaa tietoa lukemalla työhöni liittyvää kirjallisuutta sekä katsomalla ja analysoimalla ihmissusi -aiheisia elokuvia. Sudesta on paljon erilaista, sekä suhteellisen tuoretta että vanhaa tietokirjallisuutta, kaunokirjallisuutta ja kuvamateriaalia saatavilla. Tarkasteleman tutkimustieto liittyy suden anatomiaan, ulkonäköön, käytökseen eli ilmeisiin ja eleisiin sekä susilla esiintyvään raivotautiin.

Materiaali ja budjetti

Materiaali ja budjetti nivoutuvat yhteen, sillä budjetti määrittää sekä hankittavan materiaalin määrän että sen laadun. Ne molemmat ovat myös rajoitteita tässä prosessissa. Erityisesti budjetti on lähestulkoon aina rajoittava tekijä teatterin tarpeiston valmistuksessa. Luovuudella voi tietysti paikata rahan puutetta, mutta raha ratkaisee kuitenkin pitkälti tämän työn tyylin. Ihmissusi – näytelmässä vähäiset taloudelliset resurssit rajoittivat materiaalivalintoja ja -käyttöä. Tämä aiheuttaa sen, ettei ideoita voinut kokeil-

la niin rohkeasti, koska pelko kalliiden ja vähäisten tekoturkisten pilaamisesta kummitteli mielessä. Lisäksi pystyin hankkimaan aidon näköistä tekoturkista pääosin vain Savonlinnasta ja Lappeenrannasta, ja näissä kaupungeissa valikoima oli melko suppea.

Tiedon puute

Tarpeistonsuunnittelijan tieto- ja taitotaso perustuvat hänen koulutukseensa sekä kokemukseensa aiemmista tuotannoista. Suunnittelijan on syytä syventää aiempia tietojaan erikseen kutakin tuotantoa varten (Gillette 1987, 21). Kirjallisuudesta ja kuvalähteistä kerätyn materiaalin ohella tarpeistonsuunnittelijan tieto- ja taitotaso sisältää suunnittelun alkaessa käsikirjoituksen tiedot sekä käsikirjoituksessa mainitsematonta ohjaajalta saatua tietoa.

Hiljaisella tiedolla tarkoitetaan tietoa, joka on hankittu kokemuksen kautta eli aistien avulla tehtyjen havaintojen välityksellä sekä tekemällä erilaisia asioita. Usein siihen kuuluu tietynlainen tekijän käden herkkyyys, jota on mahdollista demonstroida ja ohjata. Tässä yhteydessä voidaan puhua tekijän tiedosta tai osaamisesta. Taitoa ei hankita helposti kirjoista lukemalla, mutta sitä voi luontevasti oppia seuraamalla toisen henkilön taitavaa suoritusta. Niin käden taidoissa kuin taiteissakin on laajalti sovellettu aina edellisiltä sukupolvilta periytyvää tietoutta, hiljaista ammattitaitoa. (Anttila 2006, 55; 73.) Tässä työssä tiedon puute on rajoite, koska eläinhahmon työstämisestä ei ole paljon tutkittua tietoa ja käytännön kokemus minulta puuttuu kokonaan. Lappeenrannan kaupunginteatterissa on ammattitaitoinen henkilökunta ja erikoisosaamista löytyy runsaasti. Henkilökunnan osaaminen ja heidän neuvonsa voisivat olla resurssi, sillä heidän avulla olisin voinut päästä käsiksi hiljaiseen tietoon. Kuitenkin samalla tieto jäi rajoitteeksi, koska en pystynyt tilan puutteen vuoksi työskentelemään teatterilla.

Usein pelkkä selityksen taito ei riitä, vaan tiedon välittämiseen tarvitaan lisäksi näyttämistä ja/tai harjoitusta. Tietotaidolla tässä tarkoitetaan tietoa, joka on taidon tai osaamisen edellytys. Vehkavaaran (2000) mukaan taidon harjoittaminen tai näyttäminen ei pelkästään riitä sen pätevyuden perusteluksi, vaikka näyttäminen on varmasti vakuuttavampi kuin mikään kielellisesti esitetty perustelu. (Anttila 2006, 54.) Opin näytetyössäni näytän taitoni valmistamalla sudenpään kaupunginteatterin näytelmään. Siten pääsen näyttämään, mitä jo osaan ja saan mahdollisuuden oppia myös uutta.

Realismi

Ihmissusi on näytelmä, joka on hakenut muotokielensä elokuvasta. Tyyllilajina on realismi, eli muun ohella myös sudenpään tulee olla mahdollisimman aidonnäköinen. Tolonen (1998, 135) toteaa, että realismi taiteessa on taiteensuunta, joka tahtoo antaa todenmukaisia kuvauksia. Voidaan siis sanoa, että realismi on ulkoisen todellisuuden todenmukaista kuvaamista. Realismi voidaan nähdä rajoitteena, koska pyrkimys todenmukaisuuteen rajoittaa luovien ideoiden toteuttamista. Tämä on vaikuttanut suuresti työni suunnittelu- ja ideointityöhön sekä toteutusmahdollisuuksiin. Esimerkiksi sudenpään turkismateriaalina olisi voitu käyttää jotain muuta kuin aitoa turkista tai tekoturkista, eikä sen yleisesti ottaen olisi tarvinnut muistuttaa niin paljon oikeaa sutta (kuva 1).



**KUVA 1. a) Esimerkkikuva luovasta muotoilusta.
b) Esimerkkikuva sovelletusta materiaalista.**

3 IHMISSUSI – METALLINEN KAUHUNÄYTELMÄ: KÄSIKIRJOITUKSEN ANALYYSI

Huolellinen analyysi on koko tarpeistonsuunnittelun lähtökohta ja perusta, joka helpottaa huomattavasti tulevia työvaiheita. Analyysissä ilmenevät näytelmän vaatimukset tarpeistosta. Thomasin (1992, 28) formalistisen käsikirjoitusanalyysin mukaan ensimmäisenä on syytä kiinnittää huomiota käsikirjoituksessa vallitseviin olosuhteisiin, kuten aikaan ja paikkaan, mutta myös yhteiskunnalliseen, taloudelliseen sekä hengelliseen ilmapiiriin. Kun lukija on täysin sisäistänyt nämä käsikirjoituksessa vallitsevat olosuhteet, käy loppunäytelmän hahmottaminen kuin itsestään.

Vaikkei käsikirjoituksen kaikkia yksityiskohtia pohtisi tietoisesti, ne nousevat esiin useilla lukukerroilla. Gillette (1987, 19) jakaa käsikirjoitusanalyysin kolmeen eri lukukertaan. Ensimmäisellä kerralla käsikirjoitus luetaan ikään kuin huvin vuoksi ja tutustutaan tarinaan pintapuolisesti. Suunnittelija tutustuu roolihahmoihin ja heidän välisiinsä suhteisiin. Toisella lukukerralla tekstistä etsitään yksityiskohtaisempia suunnittelua inspiroivia tietoja. Toisella lukukerralla on myös syytä tehdä muistiinpanoja ja luonnostella mielikuviaan vapaasti. Kolmas käsikirjoituksen lukukerta on enemmänkin teknisten faktojen keräämistä. Työni aiheena näytelmässä oli valmistaa yksi tarpeiston osa eli pureva sudenpää. Luin käsikirjoituksen useita kertoja ymmärtääkseni tarinan kulun ja saadakseni sen tutuksi itselleni. Merkitsin käsikirjoitukseen kohtaukset, joissa susi mainittiin sekä kaikki seikat, jotka liittyivät suteen. Tärkeintä käsikirjoituksesta oli ymmärtää suden merkitys tarinassa ja selvittää, miten sitä tullaan käyttämään esityksessä.

Lähtökohtana käsikirjoituksessa on maailma, jonka tapahtumat sijoittuvat kymmenen vuoden päähän tulevaisuuden Lappeenrantaan. Ilmastonmuutos on pahentunut entisestään ja talvet ovat lumettomia sekä sateisia. Voisi kuvitella, etteivät eläimet enää vaihda turkin väriä, vaan pysyvät kesäisessä suojavärissään vuoden ympäri. Metsä on pahasti saastunut läheisen tehtaan maahan piilotettujen geenimanipulaatiomyrkköjen vuoksi. Myrkköjä on valunut teollisuustynnyreistä maahan, mistä se joutuu kosketuksiin eläinten kanssa. Seurauksena syntyy epämuodostuneita eläimiä, muun muassa näytelmässä mainittavat kolmipäinen kana ja kissa, jolla on hännän tilalla toinen pää. Nuoret biologit ryhtyvät tutkimaan kiinalaisen liikemiehen omistuksessa olevaa tehdasta, joka on maineeltaan kyseenalainen. Lisäksi susien veriset hyökkäykset kauhistuttavat myös muita lappeenrantalaisia. Näytelmä alkaakin varsinaisesti siitä, kun myrkköä syönyt susi lopulta hyökkää metsässä vartijan kimppuun, joka saa ”tartunnan” puremasta ja muuttuu ihmissudeksi. Tarinaa ei kerrota näyttelijöiden puheiden tai edes tekojen kautta vaan visuaalisesti. Näytelmän perusajatus selviää oheisesta synopsisestä (liite 1).

Susi on näytelmän avainhahmo. Heti suden hyökkäyksen jälkeen tylliin heijastetaan kuvaa valuvasta verestä ja vartijoista. Kun veri peittää heidät, tulevat esiin elokuvamaiset alkutekstit ja tekijäesittelyt. Susihahmosta tekemäni roolianalyysi ei kuitenkaan

jäänyt pelkän käsikirjoituksen varaan, vaan sain taustatietoa myös ohjaajalta. Tatu Tyni on ohjauksen lisäksi käsikirjoittanut näytelmän, joten hän osasi vastata pitkin suunnitteluprosessia mieleeni nousseisiin näytelmän taustoja koskeviin kysymyksiin. Ohjaaja luonnehti sutta ”vesikauhuseksi” ja yliaggressiiviseksi, mikä on seurausta suden syömästä myrkystä. Käsikirjoituksessa myrkkyä kuvaillaan vihreäksi nesteeksi ja suden myrkyttymistä kuvaan sen hohtavilla vihreillä silmillä, mikä oli myös yksi ohjaajan toivomuksista (kuva 2). Myrkyn johdosta susi on myös hieman sairastuneen näköinen, eli epäsiistin näköinen. Koska susi on myrkyn syönnistä sekaisin, se ei ymmärrä huolehtia itsestään, vaan sitä ajaa eteenpäin pelkkä raivo. Suden kerrotaan tapaneen ja raadelleen useita eläimiä, minkä vuoksi sillä on verta turkissa, hampaissa ja suussa. Turkin tuli olla tummahko koska tapahtuma-aika on talvi, tarkemmin sanottuna ilmanmuutoksesta seurannut musta, lumeton talvi. Ihmissusi -näytelmän eräs pää-tarkoituksista on käsitellä nykyaikana puhuttavaa ilmiötä eli ilmastonmuutosta. Näytelmän mottona voidaankin pitää päähenkilö Aleksiksen lausetta: ”Se, miten kohtelemme luontoa, tulee moninkertaisena takaisin – hyvässä että pahassa”. Roolianalyysistä toteankin seuraavan: ”*Susi on syömänsä myrkyn riivaama eläin, se elää jatkuvassa raivossa, eikä ymmärrä pysähtyä*”,

Käsikirjoituksen, prologissa, ensimmäisessä kohtauksessa kerrotaan sudesta seuraavasti:

- Pimeyteen ilmestyy suden vihreät silmät ja salamannopeasti kuono työntyy esiin ja puraisee Vartija 2:ta kädestä. Susi häviää näkyvistä saman tien. (Tyni, 2008.)



KUVA 2. a) Myrkyn ”hohto”.
b) Suden silmien ”hohto”.

Käsikirjoituksesta selviää, että ilmastonmuutos on voimistunut tulevaisuudessa. Tämän vuoksi tarpeiston osan eli sudenpään suunnittelussa oli olennaista ennen sen ulkonäön tarkempaa hahmottelua luoda peruslinjat sille, miltä tulevaisuuden susi näyttää, ja millainen sen elinympäristö olisi. Tavoitteena onkin luoda tarinaa tukeva ”fantasiamaailma”, jota kuvailen edellisissä kappaleissa.

Teatteriesityksen lähtökohtana on yleensä aina käsikirjoitus. Ihmissusi -aiheesta on kirjoitettu useita kirjoja, esimerkiksi Guy Endoren tunnettu romaani *The Werewolf of Paris* (1933). Näiden kirjojen pohjalta on sittemmin tehty monia elokuva- ja teatteri-versioita. Kaikkien Ihmissusi-näytelmien tarinat pohjautuvat klassiseen kertomukseen ihmisestä, jota puree susi tai ihmissusi, minkä takia hän itse muuttuu ihmissudeksi. Vastaavanlainen tarina on esitelty muun muassa elokuvissa *An American Werewolf In London* (John Landis, 1981) ja *Wolf* (Mike Nichols, 1994). Työni aiheena olevan näytelmän käsikirjoituksen lisäksi tutustuin näihin kahteen elokuvaan.

Elokvassa *Wolf* esiintyy samankaltaisia asioita kuin Tatu Tynin kirjoittamassa näytelmässäkin, mutta hiukan erilaisissa kohtauksissa. Elokvassa mies törmää vahingossa autolla suteen ja menee siirtämään kuolleeksi luulemaansa olentoa pois tieltä. Silloin susi puraisee häntä kädestä ja mies pakenee paikalta autollaan. Tapahtumaa seuraa sivusta iso susilauma. Tynin näytelmässä susi puolestaan hyökkää miehen kimppeen ilman mitään syytä. *Wolf* -elokuvasa tapahtumat sijoittuvat yölliseen pimeään metsään, niin kuin näytelmässäkin. Molemmissa tapahtumia myös valaisee täysikuu. Elokuvan sudella on musta turkki, vihreät silmät ja sen turkki on hieman huonokuntoisen näköinen. Missään vaiheessa ei käy ilmi, mikä elokuvan sutta vaivaa tai minkä vuoksi pureman saanut ihminen muuttuu ihmissudeksi. Näytelmässä suden raivokkuus johtuu metsästä löytyneistä myrkystä, jota susi oli syönyt.

An American Werewolf In London (John Landis, 1981) elokuvassa teksti on lähes samankaltainen kuin näytelmässä, mutta jotkin tapahtumapaikat ja kohtaukset ovat erilaisia. Suurin ero on henkilöhahmoissa, lisäksi alussa hyökkäävä susi on jo valmiiksi ihmissusi. Elokvassa ei selviä, mistä ihmissusi on lähtöisin ja minkä vuoksi tämä ylipäänsä on muuttunut ihmissudeksi. Edellä kuvailut elokuvat auttoivat minua syventymään ihmissusi -aiheeseen sekä antoivat viitteitä siitä, miltä pureva susi voisi

mahdollisesti näyttää. Elokuvan Wolf alun tapahtumapaikka on samankaltainen kuin näytelmän ja siksi se toimikin hyvin tunnelman luojana suunnittelussa.

4 SUUNNITTELUN LÄHTÖKOHDAT

Ennen varsinaista luonnostelua on syytä perehtyä näytelmän maailmaan liittyvään jo olemassa olevaan tietoon kuten tyyliin eli tässä tapauksessa realismiin. Siksi perehdyin suden anatomiaan ja ulkonäköön sekä käytökseen eli ilmeisiin ja eleisiin. Tarkastelin myös susilla esiintyvää raivotautia eli rabiasta, jotta saisin viitteitä siitä, miltä sairastunut susi mahdollisesti näyttää. Näin pystyin varmistamaan, että tekemästäni sudesta tulisi oikeanlainen, eli se kuuluisi samaan maailmaan muun esityksen tarpeiston kanssa. Keräsin kirjoista ja internetistä erilaisia susikuvia ja analysoin ne läpi. Lisäksi tarkastelen työssäni nukkien tekniikkaa, josta saamaani tietoa käytin apuna työni suunnittelussa ja toteutuksessa. Valitettavasti eläinhahmojen valmistuksesta oli saatavilla hyvin vähän kirjallisuutta, mutta löytämäni vähäinenkin tieto auttoi suden ilmeen suunnittelussa ja antoi vinkkejä työtapoihin.

Tarpeisto eli rekvisiitta on esineistöä, jota teatteriesityksissä tarvitaan rakentamaan illuusiota ajasta, paikasta ja tapahtumasta niin näyttelijöille kuin katsojille. Se on sekä visuaalinen, että toiminnallinen elementti sekä osa kulttuurista merkkien- ja merkitystenjärjestelmää. Näyttämölle tulevat esineet pitää olla huolellisesti suunniteltuja ja kulloiseenkin esitykseen tarkasti valittuja. Myös niiden tyyllilajin ja estetiikan on oltava harmoniassa esityksen muun kokonaisuuden kanssa. Näin esineistä tulee merkityksellisiä, tarpeellisia – siis tarpeistoa. (Keski-Hakuni 2007.)

Tarpeistoa tyypillisimmillään ovat erilaiset näyttämökuvaa luovat elementit, kuten tekstiilit, koriste-esineet ja käyttöesineet. Osa tarpeistosta on sellaista esineistöä, jota ei ole todellisuudessa ole edes olemassa. Erilaiset fantasia- ja eläinhahmot sekä naamiot valmistetaan kullekin näyttelijälle mittojen mukaan visuaalinen ilme ja käyttötarkoitus huomioiden. (Keski-Hakuni 2007.) Usein tarpeistoesineiltä vaaditaan erikoistoimintoja, kuten tässä tapauksessa suden pureva suu ja hohtavat silmät. Tarpeistolle tulee ratkaistavaksi myös monet materiaaleihin liittyvät ongelmat, kuten tässä projektissa kysymykset ”Millä materiaalilla saadaan kevyt, mutta kulutusta kestävä suden-

pää?” ja ”Mitkä materiaalit mahdollistavat mahdollisimman aidonköisen lopputuloksen?”.

4.1 Suden olemus

Selvitin taustatietoa susista produktioni suunnittelua varten, koska oikea luonnossa elävä susi olisi sudenpään suunnittelun lähtökohtana. Kuvallista (vrt. kuva 3) ja teoreettista taustatietoa apuna käyttäen olisi helpompi muodostaa oikeanlainen alkumieliokuva villistä sudesta, tarkoitus ei kuitenkaan ollut kopioida suoraan jo olemassa olevaa.

Linné antoi sudelle nimen *Canis Lupus*, ”koirasusi”. Myöhemmät luonnontutkijat ovat erottaneet tästä lajista useita alalajeja eli maantieteellisiä rotuja. Järvisen (2000) mukaan kaikki ihmistä ahdistelleet susiyksilöt ovat olleet jotenkin epätavallisia, vanhoja, sairaita tai huonokuntoisia. Susivihan ja -pelon syyt ovat osaksi uskonnollisia. Sutta pidettiin valepuvussa olevana paholaisena tai paholaisenkoirana. (Järvinen 2000, 230–244.) Sutta on pelättykin paljon kautta aikojen, sitä on pidetty eläimistä ilkeimpänä, julmimpana ja tuhoisimpana. Kulttuurituotteissa susi on ollut usein synnin, kuoleman ja pahuuden ruumiillistuma ja symboli. Susi on myös edustanut paholaisen vihaa ihmiskuntaa kohtaan. (Klemetilä 2008, 281.)

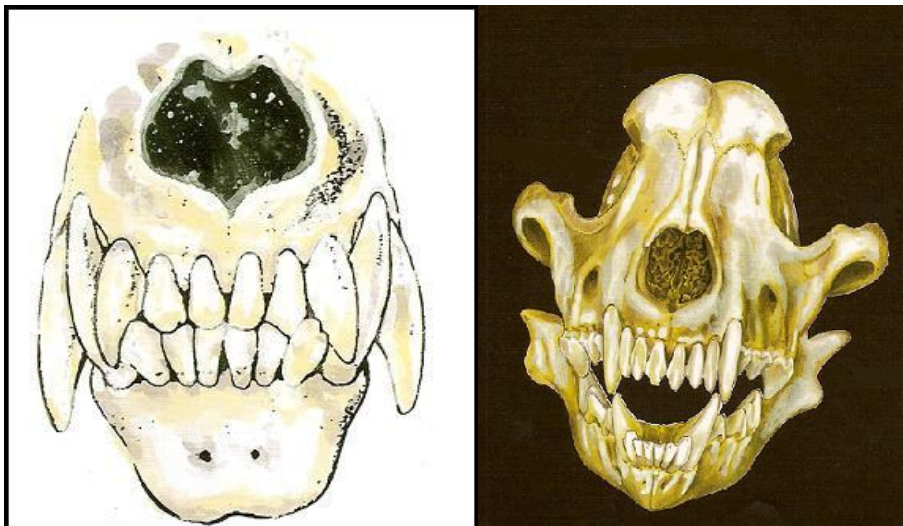
Anatomia ja ulkonäkö

Susi on suurin koiraeläin ja ainoa, joka on ihmiselle vaarallinen. Kookkaimmat yksilöt tavataan pohjoisessa, missä mahtiurokset voivat painaa 80 kiloa. (Kauhala 2000, 57.) Vähälumisilla seuduilla asuvilla susilla on yleensä tummempi turkki kuin niillä, jotka asuvat lumisilla seuduilla (kuva 3) (Clarke 2005, 5). Kuvasta 3 tarkastelin oikealla olevaa tummaa sutta, juuri aiemman perustelun vuoksi. Sen silmät erottuvat hyvin tumman turkin ansiosta ja sen katse on pistävä. Suden olemus on paljon pelottavampi kuin sen vieressä olevan vaalean suden.



KUVA 3. Vaaleaturkkinen susi ja tummaturkkinen susi.

Sudella on vinot silmät ja voimakasrakenteisessa kallossa leveä otsa. Suden leuat ovat vahvat ja se pystyy murskaamaan hampaillaan jopa luita. (Koivisto 1983, 188; 194.) Suden korvat ovat pystyt ja tylppäpäiset. Varmin tuntomerkki koiran ja suden kallon erottamiseksi on raateluhampaan koko. Sudella se on selvästi suurempi kuin koiralla (kuva 4). (Järvinen 2000, 230; 234.) Näistä kuvista oli apua suden hampaitten valmistuksessa (katso luku 6.3).



KUVA 4. Suden leukaluut ja suden kallo.

Käytös

Jotta susilauma olisi toimiva yhteisö, se tarvitsee kommunikaatiojärjestelmän. Tässä tehtävässä palvelevat korvien asennot, naaman ilmeet, kehon sekä hännän asennot ja liikkeet, äännet ja hajut sekä katse (kuva 5). (Koivisto 1983, 195.) Kuvassa 5 oikealla oleva susi osoittaa alistuvuutta puoliavoimilla silmillä, korvien luimistuksella ja suljetulla suulla. Yllä oleva susi osoittaa hallitsevan sillä on niin sanotun alfasuden ilme. Alfasusi eli laumanjohtaja eli kaikkein voimakkain yksilö laumasta. (Clarke 2005, 10; 31.) Kiinnitin huomiota tähän edellä mainittuun alfasuden ilmeeseen. Suden korvat

ovat reilusti taaksepäin pystyssä ja se irvistää niin voimakkaasti, että hampaat näkyvät. Suden kuonossa on ryppyjä ja sen katse nousee kulmien takaa.



KUVA 5. Hallitseva susi ja alistuva susi

Rabies

Rabies eli raivotauti on virustauti, joka vahingoittaa hermojärjestelmää ja johtaa useammissa tapauksissa kuolemaan. Tauti muuttaa eläimen käyttäytymistä ja herkistää reagoimista mm. valoon, ääniin ja eläimiin. Loppuvaiheessa tulee halvauksia. Yksi niistä on nielun lihasten halvautuminen. Silloin eläin käy kuolaamaan, koska se ei pysty nielemään. (Wikström 2004, 124 - 125.) Raivotautisilla eläimillä ei ole ruokahalua, ruoan käyttö on vaikeaa ja taudin viimeisellä kehitysasteella se on suorastaan mahdotonta. Raivotautisella sudella ei ole pelon tunnetta ja se hyökkää järjettömästi erikäisiä ihmisiä vastaan riippumatta ihmisten lukumäärästä. (Korytin 2008, 264.) Vesikauhuiset sudet tulevat kiihtyneeseen mielentilaan; ne jättävät laumansa ja juoksevat kauas kulkien jopa 80 km päivässä. (Graves 2008, 113.)

Tarkastelin tätä edellä mainittua tautia, koska ohjaaja mainitsi suden luonteesta vesikauhuisuuden eli rabieksen. Halusin ymmärtää, mitä hän tarkkaan ottaen ajaa takaa tällä ilmaisulla. Etsin tietoa siitä, minkälainen tämä, tappava sairaus on ja tätä kautta ammennis siitä ideoita suunnitteluuni. Yleisesti ottaen halusin viitteitä siitä, miltä sairastunut susi mahdollisesti näyttää, koska tarkoituksenani oli valmistaa myrkyttynyt susi, eli ei terve vaan sairas yksilö. Valitettavasti en löytänyt kyseisestä sairaudesta

kuvamateriaalia, mutta pystyin kuitenkin tekemään omia päätelmiä suden ulkonäöstä lukemani perusteella. Kuvassa 6 susi on raivostuneen näköinen, tätä kuvassa olevaa ilmettä voisi verratakin vesikauhuisen suden olemukseen.



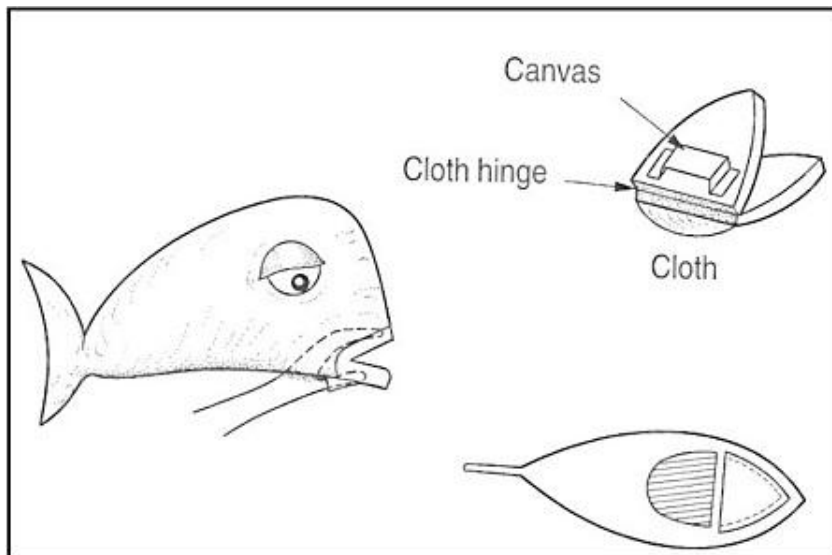
KUVA 6. Raivoisa susi.

4.2 Nukketekniikkaa

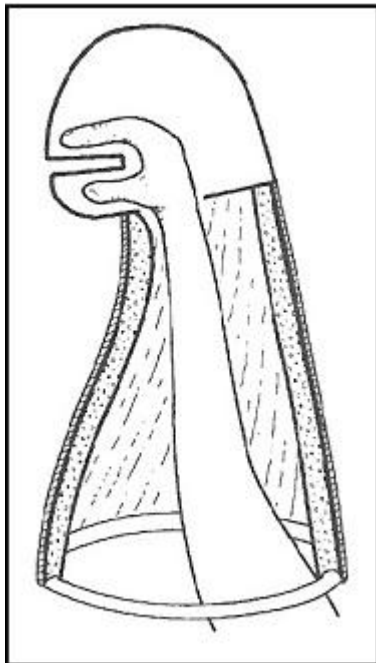
Tarkastelin nukketekniikkaa kirjallisuuden avulla. Valitsin kolme nukketekniikkaa, käsinukke, suunukke ja marionetti, tarkemman katselemisen kohteeksi, sillä muut nukketekniikat eivät tukeneet sudenpään tarvittavia ominaisuuksia.

Käsinukke

Termiä käsinukke käytetään kuvattaessa nukkea, jota nukutetaan käden avulla. Sillä on yleensä liikkuva suu, jota ohjataan peukalon avulla. Käsinukke voi olla yksinkertainen hiha, johon on kiinnitetty pää. Joskus niitä kutsutaan myös hihanukeiksi. (Currell 1999, 16.) Käsinuken liikkuva suu voidaan tehdä muun muassa laittamalla kaksi vaneripalaa leuoiksi, jotka kiinnitetään toisiinsa kangasnivelellä, minkä jälkeen mekanismi kiinnitetään päähän. Näissä vaneripaloissa on molemmin puolin omat kahvat. Sormet työnnetään yläleuan kahvaan ja peukalo alaleukaan, jolloin suuta pystytään liikuttamaan (kuva 7). (Currell 1999, 50.) Käsinukke voi olla myös niin sanottu mimiikanukke, jolla on liikkuva suu, kuten muppet-hahmoilla (Helgesen 2009, 43). Currell (1999) luonnehtii tätä nukketekniikkaa suunukeksi. Suunuket rakentuvat yksinkertaisimmillaan päästä ja isosta kankaasta ruumiina, tämä asu saattaa vaatia kokoa luonnehtimiseen (kuva 8). Jos näin on, kaulan linjaa voidaan muotoilla vaahtomuovilla, jolloin saadaan kokoa ja taipuvuutta. (Currell 1999, 54.)



KUVA 7. Käsinuken suunavaamistekniikkaa.

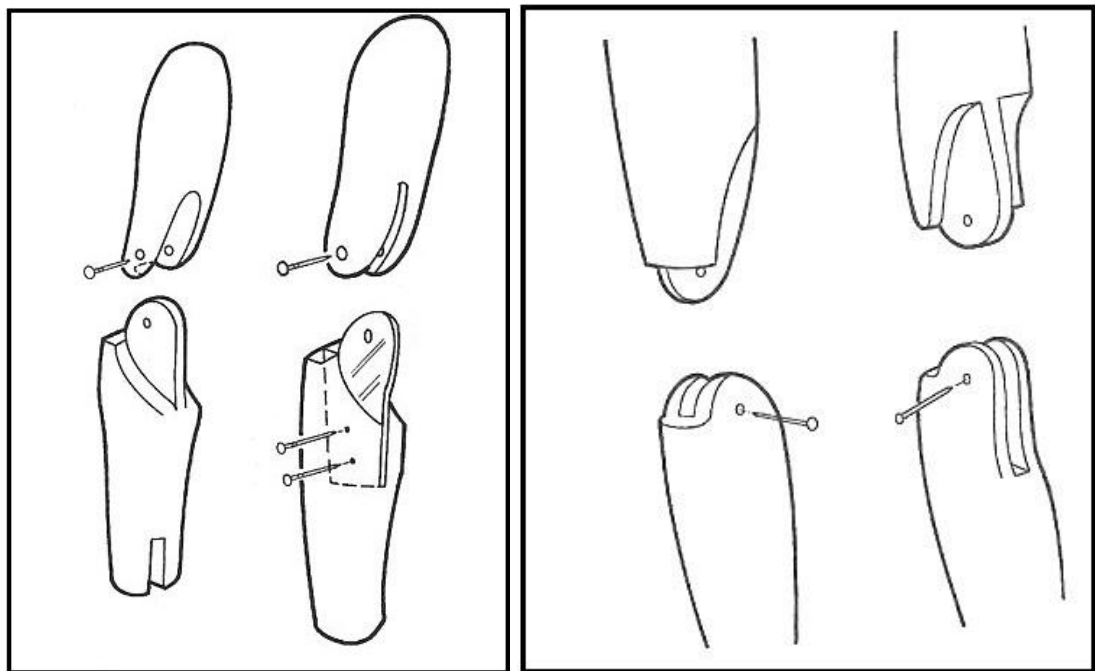


KUVA 8. Suunukke

Edellä kuvaillut tekniikat olisivat ihan toimivia pienissä mittasuhteissa, mutta sudenpää on sen verran kookas, että se tarvitsee kahden käden mekanismin kannatteluun. Myös suun aukeamisliike olisi jäänyt liian pieneksi molemmissa tapauksissa. Nämä kyseiset tekniikat olisivat myös saattaneet olla liian yksinkertaisia liikkeiltään ja saada näin aikaiseksi lelumaisen vaikutelman, eikä niinkään oikean suden suun aukeamista. Kuitenkin suunuken kaulan linjan muotoilussa ja vahvistamisessa on järkeä. Tästä kerron tarkemmin luvussa 6.7.

Marionetti

Marionetti on kahta tyyppiä: kokonaan lankojen varassa oleva lankamarionetti tai sauvan varassa oleva sauvamarionetti. Molemmissa tyypeissä nukun jäseniä liikutellaan lankojen avulla. (Helgesen 2009, 43.) Tarkastelin marionetin tekniikkaa ja huomasin sen jalkapiirustuksia katsoessa, että polvien koukistusmekanismia voisi soveltaa sudenpään purentamekanismiin. Tekniikka on yksinkertainen eli toinen kappaleesta on kovera ja toinen kappale vastaavasti kupera. Kappaleisiin on tehty reikä, mihin laitetaan jonkinlainen liitinpala yhdistämään ne toisiinsa. Niin kuin oikea polvi niin nukkenkin polvi taipuu ylös ja alas, mutta ei kuitenkaan liioin eteenpäin. Tätä estämään on laitettu tasainen pinta molempien kappaleiden päätyihin, mekanismin eteen. Kuvaa 9 katsomalla selviää tarkasti polvimekanismin rakenne.



KUVA 9. Marionettinukan polvimekanismi.

4.3 Eläinhahmojen valmistuksesta

Teatteriesitys on aina jotakin muuta kuin osiensa summa, ja mieluiten sen tulisi olla enemmän kuin osiensa summa. Siksi kaikki näyttämölle tuodut elementit tulee harkita tarkkaan. Lavastus, puvut, valot, äänet ja tarpeisto rakennetaan kuhunkin esitykseen sopivaksi. Oikean elävän eläimen tuomista näyttämölle on syytä miettiä tarkasti. Kuten näyttelijöiltä, myös eläimiltä vaaditaan näyttämöllä enemmän, tai oikeastaan jotain muuta, kuin ne itseisarvoisesti ovat. (Keski-Hakuni 2007.)

Filosofisen semiotiikan edustaja Charles Peircen ”ikoni, indeksi, symboli” -jaottelun kautta voidaan edellä esiteltyä asiaa tarkastella teoreettisesti. Tässä jaottelussa ikoniuus tarkoittaa todellisuuden esittämistä. Jos lavalle tuodaan eläin, se ottaa itsessään merkityksen paikan, koska se ei tiedä näyttelevänsä. Huomio kiinnittyy eläimen eläimellisyyteen. Tätä Peirce kutsuu identtiseksi ikoniksi. Kuitenkin esimerkiksi lapsilla on luontaisesti leikin ja illuusion maailma läsnä, eikä sitä pitäisi tuhota mielikuvituksettomilla ratkaisuilla. Yleensä riittää hyvin, että ”tää olis nyt koira”, rodun ja hännän heilutukset he osaavat nähdä itse. (Keski-Hakuni 2007.)

Jos ”eläintä” ei voida tehdä äänellä tai muulla sopimuksella katsojien kanssa, jää tarpeistonvalmistajalle ainoaksi vaihtoehdoksi valmistaa tarvittava eläin. Valmistamisessa tulee ottaa huomioon kullekin eläimelle tyypilliset ulkoiset piirteet ja luontainen liike sekä vahvistaa niitä, jotta eläimellinen karaktääri välittyy näyttämöltä. (Keski-Hakuni 2007.) Tarkastelin eläinten täyttämiseen liittyvää kirjallisuutta. Tästä oli apua suden ilmeen hahmottamisessa. Kangasperko (2000, 93) kertoo, että irvistävä susi on vaikea toteuttaa. Irvistäessään susi supistaa suunsa, sen lisäksi kuonoon ja otsaan tulee kurttuja jotka on muotoiltava asiaankuuluvasti. On myös huomattava, että uhkaavan tai pelokkaan suden silmäterät ovat laajentuneet suuriksi (kuva 10).



KUVA 10. Suden uhkaava irvistys.

5 SUDENPÄÄN SUUNNITTELU

Tässä työssä lähtökohtana oli konkreettinen tarve hahmon toteutukselle metalliseen kauhunäytelmään. Anttila (2006, 464) toteaa, että suunnitteluvaiheessa liikutaan arki-kielen tasolla, tehdään luonnoksia, kuvaillaan odotettuja ominaisuuksia ja niin edelleen. Ryhmä tai tiimi kutsutaan kokoon keskustelemaan hankkeen lähtökohdista, tavoitteista ja menettelytavoista sekä sopimaan hankkeeseen kuuluvien tahojen tehtävistä ja asemista. Työni ensimmäinen vaihe oli tapaaminen tarpeistonvalmistajan Sirpa Tervon kanssa, jolloin sain toimeksiannon suunnitella ja valmistaa Ihmissusi - metallinen kauhunäytelmään tulevan susihahmon. Tutkimushanke eli työprosessi lähti siis liikkeelle tarpeesta.

Suunnittelupalaverissa keskustelimme siitä, että sudenpäätä olisi tehtävä rakenteeltaan kestävä, jotta se kestäisi käytössä lukuisien esitysten ajan. Tuotteen käyttöturvallisuus on myös otettava huomioon jo suunnittelun alkuvaiheessa. Kuten Ilkka Kettunen (2001, 34) kirjoittaa: ”Mitä enemmän tuotetta joudutaan käyttämään, sitä tärkeämmäksi nousee tuotteen toimivuus, toimintavarmuus, ergonomia ja käytettävyys.” Tuotteen on näin ollen oltava turvallinen ja miellyttävä käyttää. Verhoilumateriaalin valinnoista neuvottelin pukusuunnittelijan kanssa, koska häneltä sain tietää, mitä kangasta päähahmoon eli Ihmissuteen oli käytetty. Tämä oli tärkeää, jotta susi ja ihmissusi muistuttaisivat tyyliltään toisiaan. Lopullisesta tuotteen työstämisestä ja materiaalinvalinnoista olin kuitenkin vastuussa itse.

Vaikka työn aloittaminen perustuu keskusteluun ryhmän kanssa, ei työtä varsinaisesti voida verrata Anttilan (1993) mainitsemaan ryhmän ja tiimin yhteistyöhön. Tässä tapauksessa tarpeistonvalmistajan rooli oli olla työn toimeksiantaja ja ulkoisen palautteen tarjoaja, mutta hänen työpanoksensa konkretisoituu kuitenkin tuotteessa vain mielikuvien ja toiveiden muodossa. Tarpeistonvalmistaja Sirpa Tervon tapaamisen jälkeen luin näytelmän käsikirjoituksen ja analysoin sen, jolloin sain kokonaiskäsityksen tarinan kulusta sekä hahmojen merkityksestä tarinassa. Tästä oli hyötyä suden suunnittelun lähtökohtana. Kun käsikirjoituksesta on todettu tarpeiston ydin, on aika alkaa etsiä ratkaisuja tarpeiston toteuttamiseksi luonnostelun kautta. Kun analyysivaiheessa pohditaan, mitä tarpeisto viestii, on luonnostelun tarkoitus löytää keinot, kuinka tuo viesti välitetään.

Luonnostelu on ensimmäinen askel abstraktista ideasta kohti fyysistä toteutusta. Se on apukeino, jonka on tarkoitus mahdollistaa eri vaihtoehtojen vertailu. (Edel 1967, 32.) Luonnostelun perusajatus ei ole muuttunut vuosien varrella, mutta Kettunen (2001, 92) täsmentää, ettei luonnos sinällään ole idea, vaan kuvaus siitä, mitä ideasta voisi tulla. Luonnostelu voi myös tuottaa uusia ideoita. Luonnosteluprosessi alkaa laajasta kokonaisuudesta ja päättyy yksityiskohtiin. Luonnostelu voi tapahtua perinteisesti käsin piirtämällä ja maalaamalla, mutta apuna voi käyttää myös valmiita kuvia, kuten lehti-leikkeitä. Luonnostelun tarkoitus on luoda hahmolle oma tyyli ja värimaailma. Etsin Internetistä ja kirjoista suunnittelun sekä toteutuksen pohjaksi sopivia kuvia susista ja näytelmän susi kohtaukseen kuuluvasta värimaailmasta. Lopuksi kokosin niistä kaksi ideakollaasia (kuvat 11 ja 12, katso luku 5.1). Niiden avulla pystyin hahmottamaan oikeanlaisen tunnelman.

5.1 Kuva-analyysi

Etsin ja tulkitsin kuvista suden ulkoiseen olemukseen liittyviä viestejä ja merkityksiä semioottisen kuva-analyysin menetelmällä. Semiotiikka on nimitys tieteenalalle, joka tutkii ja tulkitsee merkkien muodostumisprosesseja ja esiintymistä yhteiskunnassa (Anttila 2006, 348). Ihmissusi -näytelmän alkukohtausta varten oli tarpeen löytää kuvamateriaalia raivokkaasti käyttäytyvistä susista sekä siitä, miltä myrkky voisi näyttää ja miten se vaikuttaa sitä syöneeseen suteen. Kuva-aineistoni on hajanainen ja koostuu hyvin monipuolisista kuva-aiheista. Valitsin semioottisen kuva-analyysimenetelmän, joka on laadullinen tutkimusmenetelmä ja sopii opinnäytetyöhöni yhteen tavoitteeseen eli tutkimukseen siitä, miten saisin mahdollisimman oikea ilmeisen ja oloisen sekä Ihmissusi -näytelmään maailmaan kuuluvan susihahmon tehtyä.

Kuva-analyysissa tarkastelukohdetta tutkitaan suhteessa etukäteen määriteltyihin sääntöihin ja kriteereihin. Tulkitsija lähtee aina liikkeelle omasta maailmankuvastaan ja aikaisemmista kokemuksistaan ja siitä esiyymmärryksestä, joka hänellä on asiaan nähden. Pelkästään intuitiivinen kuvan tutkiminen ei aina riitä. Kuvat kertovat eri tarinaa sille, joka tuntee aiheen entuudestaan, kuin sille, jolle aihe on täysin vieras. Kuvan pintaa syvemmälle pääsee, jos tietää jotain taustoja. Kuvan sisällön lisäksi tulkinnassa on otettava huomioon myös värit, muodot, syvyys, sommittelu ja tunnelma. Lisäksi

kuvia, joihin sisältyy jokin tulkittava viesti, on tulkittava aina suhteessa aikaan ja kulttuuriin. (Anttila 2006, 366–368.)

Ensisijaisena kriteerinä kuvien valinnassa on se, että niiden tulee vastata tekstiin ja sopia yhteen susihahmosta muodostuneiden käsityksieni kanssa. Kriteerinä oli se, ettei suden ollut tarkoitus ilmentää tiettyä maantieteellistä rotua vaan nimenomaan sen luonnetta saalistajana ja petona sekä sitä, mitä luonnon kaltoin kohtelu voi pahimmissa tapauksessa saada aikaan. Teatteritarpeistonsuunnittelussa on otettava huomioon ensisijaisesti tarina, jota kerrotaan. Tekstin lukemisen myötä tiedetään hahmoon liittyvät faktat kuten esimerkiksi ikä ja sukupuoli. Samanaikaisesti muodostuu käsitys hahmon luonteesta, persoonallisuudesta ja menneisyydestä. Näiden tietojen pohjalta kuvitellaan, miltä kyseinen hahmo näyttäisi. Kun hahmosta on muodostunut jonkinlainen mielikuva, tarpeistonsuunnittelija etsii kuvia selvittääkseen, millainen tarpeisto on. Kuva-aineiston analyysin tarkoitus on auttaa tarpeistonsuunnittelijaa perustelevaan valintojaan. Kysymys, johon haen vastausta, on seuraavanlainen: ”Mitkä muodot, värit, struktuurit tai ilmeet saavat aikaan pelottavan vaikutelman?”

Erilaisista lähteistä poimittujen kuvien käyttöön tutkimusaineistona pätevät samat säännöt kuin muihinkin artefakteihin, joita käytetään tutkimusaineistona. Kuvan autenttisuus, edustavuus ja funktionaalisuus on voitava osoittaa. Artefaktilla tarkoitetaan yleisesti kaikkia ihmisen kulttuurisen toiminnan tuotteita kuten sävel-, tanssi-, tai teatteritaiteen teoksia tai esityksiä. Artefaktit voivat olla niin materiaalisia kuin mentaalisia tuotteita. Käytännössä kuva-materiaalin autenttisuus merkitsee sitä, että pystymme kertomaan kuvan alkuperän. Edustavuus sitä, että kuva on sekä tyypillinen että aito lajinsa edustaja. Funktionaalisuus sitä, että kuvan käyttötarkoitus on selvillä ja että sitä voidaan arvioida sen oikeassa kontekstissa. (Anttila 2006, 214.)

Kuvasemiotikka erottaa kuvan tulkinnassa kolme eri tasoa: denotatiivisen, konnotaatiivisen ja henkilökohtaisen tason. Tulkinnan denotatiivisella tasolla kohde kuvaillaan ikään kuin neutraalisti, pyrkien kaikille kulttuureille yhteisen ja ymmärrettävän kuvan perusmerkityksen kuvailuun. Konnotaatio on latinaa ja tarkoittaa `varustaa lisämerkityksellä`. Konnotaatio on tulkinta, joka kuvan sisällölle annetaan ja joka liittyy aina tulkitsijan tietoihin ja kokemuksiin asiasta. Henkilökohtaisella tasolla esitellään tulkitsijan näkemys tulkinnan tuloksista. (Anttila 2006, 348; 370.) Tavallaan kuva-

analyysissa edetään siis näkyvästä näkymättömään, pinnalta pinnan alle, yleisestä henkilökohtaiseen.

Teen kuva-analyysin kollaasitekniikalla, sillä työni suunnittelun kannalta yksittäisten kuvien yksityiskohtainen tarkastelu ei ollut tarpeen. Keskityn kuvissa enemmän tunnelmaan ja tiettyihin huomiota herättäviin piirteisiin, kuin kuvien kokonaisvaltaiseen analysointiin. Tämän vuoksi jätinkin kuva-analyysin kolme tasoa työn ulkopuolelle. Kuva-aineistoja työssäni on neljää tyyppiä: valokuvia susista, maisemakuvia, värien maailmaan liittyviä kuvia ja struktuuriin liittyviä kuvia. Näkökulma kuva-analyysissa on negatiiviseen tulevaisuuteen pohjautuva, ja kysymykset, joihin etsin vastauksia, ovat: ”Millainen tunnelma/vaikutelma kuvan maisemista ja väreistä syntyy?” ja ”Millaisia viestejä ja merkityksiä voisi löytyä kuvan hahmon ilmeistä ja eleistä?”

Kuva-analyysissa jatkan siitä pisteestä, johon käsikirjoitus- ja roolianalyysissa pääsin. ”Roolianalyysissa” olen todennut susihahmosta seuraavaa: *”Susi on syömänsä myrkyriivaama eläin, se elää jatkuvassa raivossa, eikä ymmärrä pysähtyä”*, on kuva-analyysin tavoitteena löytää kuvallinen vastine tälle tulkinnalle. Kuvien avulla analysoin sitä, mitä luonnolle on tapahtunut ilmaston muutoksen ja metsään tuotujen myrkkujen vuoksi. Näin havainnoin, millaisessa ympäristössä susi elää. Analysoin myös suden ulkonäköä ja sen sielun- tai mielentilaa.

Monet ihmiset pelkäävät susia; niiden hyökkäämistä kimppuun tai ainakin niiden kohtaamista yksin pimeässä metsässä. Lähdin siis liikkeelle susiin liittyvistä peloista. Ensimmäisenä mieleeni tuli musta, kun aloin kerätä kuva-aineistoa. Käsikirjoitusanalyysissä tulin siihen tulokseen, että petoeläimet kuten sudet olisivat tummempiturkkisia lumettomien talvien vuoksi. Susi näyttää myös pelottavammalta tummana, koska silloin se ei erotu niin hyvin pimeästä vaan ”sulautuu” metsään. Musta liittyy länsimaisessa kulttuurissa yksiselitteisesti kuolemaan ja suruun. Mustaa on kuvaavasti sanottu värien haudaksi, jossa kaikki värit ovat lakanneet olemasta (Lempiäinen 2002, 389). Tämä johtuu siitä, että musta väri syntyy, kun materiaalin pinta ei heijasta valoa takaisin ollenkaan vaan imee kaiken itseensä. Koska väri on valoa, se ikään kuin kuolee mustaan pintaan sattuessaan. Kansanomaisessa symboliikassa musta on yön ja pimeyden vertauskuva ja yhdistetään täten myös paholaisiin. (Lempiäinen 2002, 380).

Valitsin ideakollaasiin 1 (kuva 11) neljä kuvaa, jotka toivat mieleen näytelmän suden. Ideakartassa näemme vasemmassa yläkulmassa punasilmäisen mustan suden, joka katsoo suoraan silmiin. Voi ajatella että, sen silmien hohtava katse porautuu suoraan sieluun saakka. Tämä susi kuva tuo mieleen ”paholaisen koiran”. Suden katse on tui- ma, uhkaava ja vihainen. Susikuvien taustalla on verenpunainen metsä. Kansanomai- sesti ajatellen punainen on veren, elämän ja kuoleman väri. Ideakollaasin punainen värimaailma kertookin suden raivokkuudesta ja tappamisen vimhasta. Tätä samaa tunnelmaa kuvastaa hyvin myös sanonta: Susi raakaa lihaa söi ja ääneen kehräsi (Gra- ves 2008, 217).



KUVA 11. Ideakollaasi 1.

Ongelmani on löytää vastaus kysymykseen, miltä myrkyttynyt susi voisi näyttää. Näyt- täkö se jotenkin normaalista poikkeavalta? Tuntuu, että ei ole olemassa yhtä oikeaa mielipidettä. Myrkky muuttanee koostumustaan ja väriään tapauskohtaisesti, ja luo- mani myrkyttynyt susi on vain yksi tulkinta tällaisesta eläimestä. Ideakollaasissa 2 (kuva 12) on tärkeää vihreän värin täysivaltaisuus ja susien raivokkuus. Vihreällä vä-

rillä on negatiivisia merkityksiä. Puhutaan myrkyinvihreästä, ja esimerkiksi Shakespeare kutsuu kateutta ja mustasukkaisuutta ”vihreäsilmaisiksi hirmuiksi” viitaten kissapetoihin (Pekonen 2002, 111). Varsinkin keskellä oleva kuva kissasta, näyttää hyvin sen, mitä haen suden silmiin. Ne hohtavat juuri niin kuin olin suden silmät ajatellut eli voimakkaasti ja vihreää valoa ympärilleen luoden, mikä saa aikaiseksi vaikutelman myrkystä.



KUVA 12. Ideakollaasi 2.

Keräämissäni kuvissa suden hampaat ovat suuret ja terävät, varsinkin kulmahampaat. Ideakollaasissa 2 oikeassa yläkulmassa suden leuat ovat epätavallisen suuret ja vahvan näköiset. Sillä on kita avoinna, valmiina puremaan. Susien ilmeet kuvissa ovat päylyleviä ja julman villejä katseita. Nämä kuvastavatkin hyvin suden syömää myrkkyä ja sen vaikutusta suteen. Oikeassa reunassa, keskimmaisessä kuvassa kiinnitin huomiota suden korvien asentoon, ne ovat pystyt ja mieleen tulee vaikutelma sarvista. Ideakollaasin oikealla alhaalla oleva kuva kertoo, millaista struktuuria voisi käyttää suden päähän. Kuvassa olevan koiran turkki on kastunut ja se myötäilee hyvin koiran päämuotoja. Turkki on kuitenkin hiukan liian siisti eli se saisi olla kuitenkin hieman sotkuinen. Märän turkin vaikutelma kävisi näytelmän kanssa yhteen, koska käsikirjoituk-

nessa puhutaan välillä sateisesta ilmasta ja ilmaston muutoksesta johtuvasta lumettomasta ja märestä talvesta.

Kuvien sudet, joissa näin välähdyksen näytelmän sudesta, ovat siis kaikki tummaturkkisia ja luonteeltaan villin sekä pelottavan näköisiä terävineen hampaineen. Ideakollaasien (kuvat 11 ja 12) kuvien pohjalla olevissa maisemissa tärkeää on niiden tyhjiys ja yksinäisyys sekä yöllinen aika. Maisemat näyttävät juuri siltä, että luonnossa on tapahtunut jotain kummallista. Tunnelma on molemmissa maisemissa hämyinen ja jotenkin aavemainen. Näistä pystyin havainnoimaan, millaisiin tunnelmiin pureva susi tulee näytelmän alkukohtauksessa. Nämä maisemista tulleet assosiaatiot eli mielikuvat auttoivat siis huomioimaan, millaiseen valoon ja tunnelmaan sutta tarvittaisiin.

5.2 Ideoinnista luonnoksiin

Holtin (1988, 107) mukaan tarpeistonvalmistajalle on syytä antaa kaikki se tieto, mikä on oleellista tarpeiston kannalta. Tarpeistoa voi lähteä työstämään kuvan avulla, mutta siinä ei usein ole tarpeeksi tietoa halutusta objektista. Kuvan lisäksi onkin syytä olla myös piirros, josta selviävät tarkemmat ohjeet. Tarkan käsikirjoitus- ja roolianalyysin, kuva-analyysien ja ideoiden hautomisen jälkeen otin esiin lyijy- ja värikynät. Piirustuksia ideoista oli tähän mennessä syntynyt lähinnä käsikirjoituksen eli plarin syrjään ja monisteiden taakse. Varsinaiset luonnokset syntyivät melko vaivattomasti, koska ajatukset olivat ehtineet kypsyä tarpeeksi.

Aloitin luonnostelun piirtämällä suden päästä ja kallosta erilaisia hahmotelmia (kuva 13). Ihan ensimmäiseksi tein mahdollisimman yksinkertaisen piirroksen siitä, mistä osista sudenpää koostuu (kuvan 13 vasen alalaita). Tämän avulla oli helppo lähteä hahmottelemaan monimutkaisempia muotoja. Kaiken tämän tarkoituksena oli hahmottaa sudenpää mahdollisimman monesta erikulmasta. Näin lopullisen muodon ymmärtäminen olisi helpompaa. Lopuksi leikkasin ja liimasin kuvat isolle pahville, josta oli hyvä katsoa mallia luonnosta tehdessäni.

Vaadittujen ominaisuuksien huomioinnin lisäksi tein siis sudesta 1:1-piirroksen, josta selviävät pään mitat ja lihaksisto (kuva 14). Tässä luonnoksessa sudella on vihreät silmät, joiden on tarkoitus kuvastaa myrkytystä. Raivokkuus ilmenee vahvoilla ja viis-

toilla kulmilla sekä isoilla terävillä hampailla. Mallia pään lihaksistoon hain anatomian piirustusoppaasta, johon oli muun muassa piirretty koiran lihaksisto yksityiskohtaisesti. Näin havainnoin suden päänlihaksiston paremmin (liite 2). Luovalla tuotesuunnittelijalla ja muotoilijalla saattaa olla intuitiivinen intressi eli intuitio. Luovan ajattelun ja intuition tuottama tieto on peräisin omista subjektiivisista tuntemuksista, elämyksistä, kokemuksista ja oivalluksista. Se on luonteeltaan aivan eri asia kuin tuotteen tekniseen toteutukseen liittyvä tai olemassa olevien asioiden tulkintaan ja niiden kriittiseen pohdintaan liittyvä tiedonhankinta. (Anttila 1993, 184.) Tämän uskon pätevän hyvin teatterityöhön, sillä tarkoitus ei ole kopioida jo valmiina olevaa vaan rakentaa mielikuvia, jotka tukevat kokonaisteosta eli näytelmää tai musikaalia.

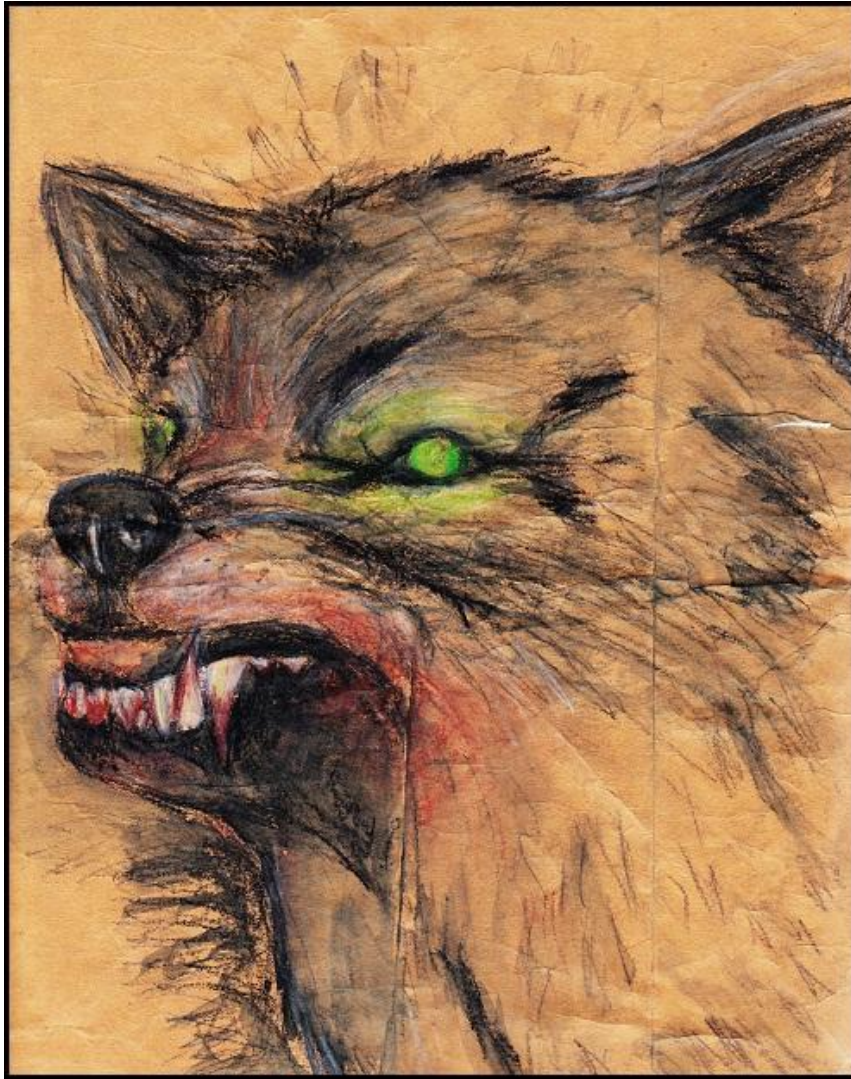


KUVA 13. Piirtämiäni hahmotelmia sudenpäästä.



KUVA 14. Sudenpään lihaksistosta ja muodoista tehty 1:1-piirros.

Sudenpään lihaksistosta ja muodoista tehdyn piirroksen lisäksi tein kokonaisvaltaisen luonnoksen, josta näkee hahmon karakteriin (kuva 15). Sudenpään luonnoksen pohjana käytin tarkastelemaani suteen liittyvää tietoa ja analysoimaani kuvamateriaalia. Tämä piirros toimi mallina verhoilussa ja turkiksen muokkauksessa sekä yksityiskoh-
tien teossa. Piirros toimi myös työnteon inspiraation lähteenä.



KUVA 15. Sudenpään luonnos.

5.3 Materiaalien suunnittelu ja valinta

Suurin osa tarpeistoesineistä koostuu useiden eri materiaalien ja valmistustapojen yhdistelmästä. Tuotteissa käytettävät materiaalit ja menetelmät on oltava valittavissa eri vaihtoehdoista. Se, mistä materiaaleista päädytään tekemään jotakin, on useista tekijöistä riippuvainen; ensin pitää huomioida, miltä tuotteen pitää näyttää ja miten sen pitää toimia. Nämä päätökset tulevat ohjaajalta ja suunnittelijalta, minkä tiedon pohjalta materiaalivalinta on toteuttajalla. (Wilson 2003, 11–12.) Näin saadaan selville, mitä kaikkea esineeltä vaaditaan. Näin ollen sudenpään materiaalit valitaan sen käyttötarkoituksen ja kestävyysmukana (vrt. luku 2.1.1). Tässä näytelmässä sutta nukutetaan ja sen on kestävä ehjänä esityksestä toiseen.

Anttilan (2006, 464) mukaan edellä kuvatussa vaiheessa määritellään ongelma tai asetetaan tavoitteet. Työssäni tämä ilmeni siten, että minun oli pohdittava, mitkä olivat tuotteen vaatimukset (vrt. luku 2.1.1) ja mitä tavoitteita sillä tulisi olemaan. Etsin siis ratkaisua kysymykseen, mikä tässä tapauksessa toimii. Toimivuuden kysymyksessä oli otettava huomioon sekä käyttäjän, käyttötarkoituksen että käyttötilanteen näkökulmat (Anttila 1993, 156). Tarkastelin mitkä materiaalit olisivat keveitä, mutta kuitenkin kulutusta kestäviä. Seuraavaksi selvitän tarkemmin valitsemistani materiaaleista kappaleissa polystyreeni, lasikuitu, vaahtomuovi, puu ja revultex.

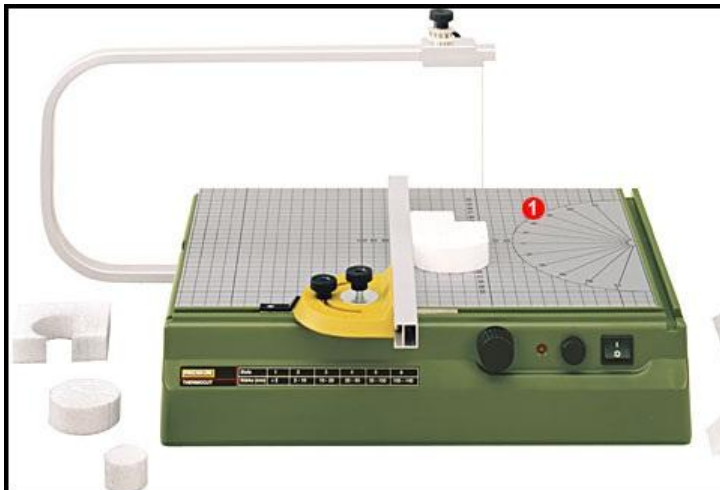
Iida Vanttaja (2009) kertoo, että jos kaikki muu materiaali on luonnosta peräisin, esimerkiksi puuta ja vain jokin osa keinotekoisista esimerkiksi muovia, se herättää kysymyksen, mitä muovi viestii. Aidot ja epäaidot asiat rinnakkain muodostavat väistämättä vuoropuhelun, jolle pitää löytyä perusteltu syy. (Peltonen 2009, 176.) Sudenpää tulee olemaan mahdollisimman realistisen näköinen, mutta silti siihen liitetään led-valot silmiksi, jotka voivat saada pahimmassa tapauksessa aikaiseksi jopa robottimaisen vaikutelma. Tätä estämään materiaalien tarkastelu ja suunnittelu oli erityisen tärkeä vaihe. Venkula (2003, 61) toteaaakin, että luovuus on ajatusten, tekojen, tapahtumien ja materiaalin vuorovaikutuksen tulos. Materiaalin sormeilu, leikkiminen ja kokeileminen voivat synnyttää uusia ideoita. Vertailin teatterilta saamaani tekoturkista vihreitä led-valoja vasten. Niiden yhteen sopivuus olikin yllättävän hyvä, eivätkä materiaalit riidelleet toistensa kanssa. Led-valojen spektri kuitenkin sekoittui pörröiseen karvaan. Turkikseen pitäisi siis saada hallittavuutta, tämän avulla led-valot ja päämuodot toimisivat esteettisesti paremmin (kuva 16). Näistä syistä tulin siihen tulokseen, että turkista pitäisi muokata vähemmän pörröiseksi. Värjäämällä sitä saisi aikaan tasaisempaa pintaa.



KUVA 16. Vertailukuva turkiksen ja led-valojen yhteensopivuudesta, havainnollistamaan materiaalin tarkastelun ja muokkauksen tärkeyttä.

Polystyreeni

Polystyreeni on loistava ja erittäin kevyt materiaali. Sitä voidaan leikata kuumalankaleikkurilla (kuva 17), jolloin pitää varmistaa, että se on kuumuuden kestävä. Perusmuodot tehdään viiloilla, sahoilla tai kuumailmapuhaltimella. Viiloja ja teriä kannattaa suosia, koska polystyreenistä vapautuu kaasuja, kun sitä kuumennetaan. Polystyreeniin ei voida veistää pieniä yksityiskohtia, mutta niitä voidaan muotoilla karkealla tai hienolla hiomapaperilla. (Currell 1999, 31.) Jos siihen on liimattava jotakin, on käytettävä vesisekoitteista liimaa, sillä muut liimat vaikuttavat polystyreeniin syövyttävästi (Kangasperko 2000, 51). Valitsin sudenkallon materiaaliksi polystyreenin juuri sen keveyden takia. Muokkasin polystyreeniä kestävämmäksi laminoimalla sen voimaperillä kauttaaltaan.



KUVA 17. Kuumalankaleikkuri.

Lasikuitu

Kun yhdistetään hartsin vahvuus ja lasikuidun vetokestävyys, saadaan kestävä valmiste, kevyt materiaali, josta voidaan työstää monimutkaisia muotoja. Haittapuolena siinä on, ettei pystytä tekemään tarkkoja yksityiskohtia eikä teräviä kulmia. Oleellista prosessissa on käyttää nestemäistä hartsia, johon sekoitetaan kovetetta, minkä jälkeen tämä sekoite yhdistetään lasikuidun kanssa (kuva 18). (Wilson 2003, 106–107.) Valitsin polystyreeni suden kallon materiaaliksi sen keveyden takia, lasikuidun käyttö oli siis perusteltua. Yksinään polystyreeni ei olisi kestänyt purentamekanismin kohdasta, vaan olisi todennäköisesti murtunut kulutuksessa. Lasikuidutus purentamekaniikan kohdassa lisäisi kestävyttä, mutta samalla sudenpää pysyisi kevyenä.



KUVA 18. Lasikuitu säiematto.

Vaahtomuovi

Vaahtomuovi on kestävä materiaali, joka antaa periksi liikkeessä eikä tuo liikaa painoa. Työstämisen kannalta vaahtomuovi on hyvä materiaalivalinta, sillä se on helposti muotoiltavissa terävillä veitsillä ja saksilla. Vaahtomuovi voidaan kiinnittää kankaaseen muun muassa kontaktiliimalla. Sudenpään perusrakenne luodaan siis polystyreenillä, joka peitetään vahvistuksen jälkeen kevyellä muotoilumateriaalilla eli vaahtomuovilla.

Puu

Kipsistä valetut hampaat eivät soveltuisi sudensuuhun purentamekanismin vuoksi, sillä ne eivät kestäisi ollenkaan iskuja ja osumia. Tämän perusteella valitsinkin hampaitten materiaaliksi puun, joka on laadultaan paljon kestävämpi kuin kipsi tai esimerkiksi hartsi. Puu on itsessään haastava muotoilla, mutta sen muut ominaisuudet ovat hyviä tekemäni suden hampaita ajatellen. Puuta oli helppo maalata ja saada aikaiseksi luun vaikutelmaa, myös hampaitten kiinnitys mekanismi oli helppo työstää. Positiivista puussa materiaalina on myös sen edullisuus ja helppo saatavuus.

Revultex

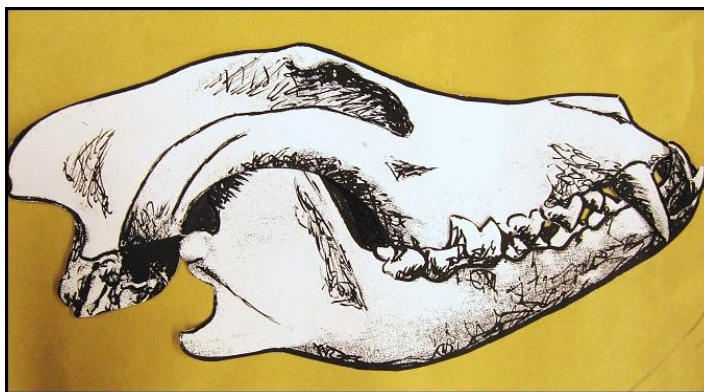
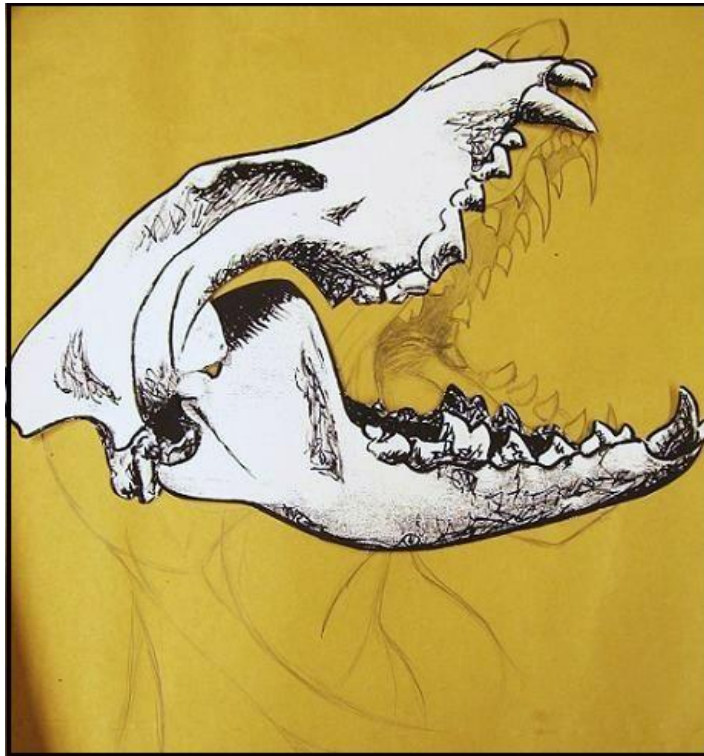
Revultex on toisin sanottuna luonnon lateksi. Se on kumimaitoa, joka sisältää vähän ammoniakkaa. Vaalea, kermamainen neste muuttuu kuivuessaan läpikuultavaksi, ruskehtavaksi ja joustavaksi kumiksi. Siitä voi muun muassa valmistaa valettavia ja muotin päälle kerros kerrokselta rakennettavia irto-osia. Käytin revultexia kielen ja ikenien tekoon sekä finnfoamista eli suulakepuristetusta polystyreenistä valmistamani nenän ja kielen pinnoittamiseen. Tällöin näiden pinnasta tuli elävän näköinen, kun pinnat jäivät kiiltelemään kuin oikeat limakalvot. Revultex sopii myös hyvin liimaukseen.

6 SUDENPÄÄN VALMISTUS

Sudenpään valmistamisen ja muotoilun suunnitteluprosessi lähti liikkeelle kahdesta ideakollaasista (kuvat 11 ja 12, sivut 28 - 29) sekä tarpeistonvalmistajan että puku-suunnittelijan kanssa käytyjen keskustelujen pohjalta. (Vrt. luvut 2.1.1 ja 5). Pusa (1986, 246) kirjoittaa, että matematiikka ja fysiikka antavat meille tiettyjä tosiasioita, joiden avulla voimme täsmentää mitallisen ulkomuodon. Kuitenkaan luvuilla ei voida ilmaista muotoa täsmällisesti. Me rakennamme muotoa, vaikka loppujen lopuksi kuitenkin intuitiomme tietää parhaiten. Tuotteesta luotu mielikuva ohjaakin työskentelyä. Tämän seikan tiedostaminen on tärkeää, koska ainoastaan vahvan mielikuvan, vision, muodostaminen ja säilyttäminen takaavat sen, että omat persoonalliset ideat ja kosketus työhön säilyvät tuoreina. Puhutaan tekijän "käsialasta", joka antaa tuotteelle sen ainutkertaisuuden leiman (Anttila 1993, 204).

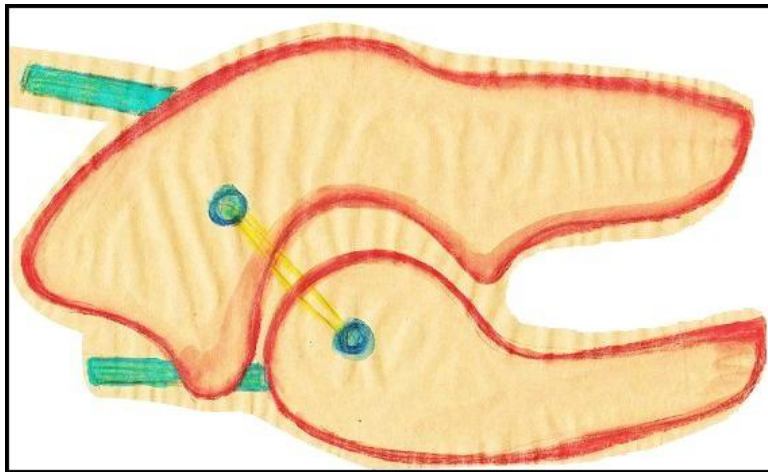
6.1 Purentamekanismi

"Muotoilutoimeksiantoa toteutettaessa muotoilija aloittaa työnsä usein kohteen toimintoista. Toimintojen sisältö ja merkitys alkaa asiakkaan määrittelemistä koordinaateista, joista toteuttaja muovaa oman mielikuvansa." (Keinonen 2000, 44.) Purentamekanismin suunnittelussa käytin apuna nukketekniikkaa (vrt. luku 4.2). Marionetin polvinivelen taittomekaniikka kävi hieman sovellettuna hyvin sudenpään purentamekanismin ideointiin. Suurena apuna toimi myös suden kallosta oleva kuva (kuva 19). Sen avulla pystyin tarkkailemaan, miten suden oikea leukojen aukeaminen voisi toimia. Huomasin, että alaleuan luut menevät yläleuan luitten sisään koveraan kohtaa ja näin leukojen liike oli hallittua eikä liian suurta.



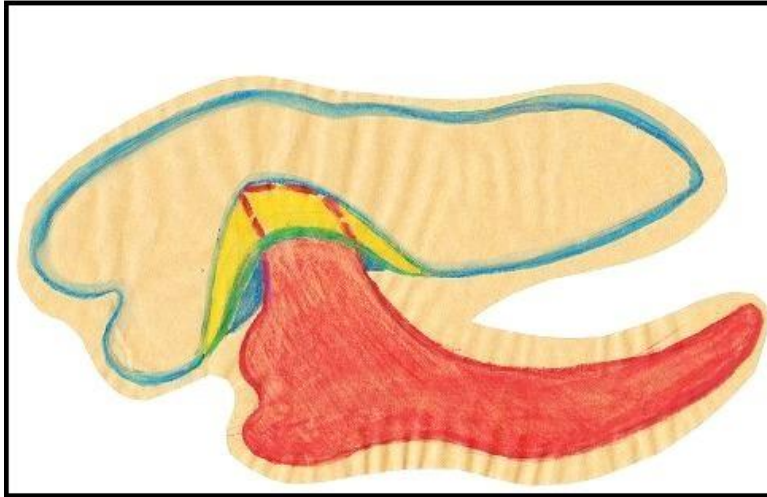
KUVA 19. Kokeiluja sudenleukojen liikkuvuudesta.

Opettajani Anne Peltonen näytti minulle nuken polvinivelen taittomekaniikkaa (liite 3). Hän näytti myös yhden esimerkin, miten työni purentamekaniikan voisi tehdä (kuva 20). Näin pääsin hiljaisen tiedon lähteille seuraamalla hänen työskentelyään. Anttilan (2006, 74–75) mukaan hiljaiseen tietoon kuuluu usein tietynlainen ”kosketus”, esimerkiksi kuvanveistäjän käden herkkyys, jota on mahdoton kuvata sanoin, mutta jota voidaan demonstroida ja kädestä pitäen ohjata. Hiljainen tieto on erittäin henkilökohtainen asia. Sitä on vaikea saada täsmällisen keskustelun ja keskinäisen kommunikoinnin kohteeksi, sillä se on juurtunut syväälle ihmisen toimintoihin ja kokemuksiin samoin kuin hänen ihanteisiinsa, arvo- ja tunnemaailmaan.



KUVA 20. Piirtämäni suunnitelma Anne Peltosen neuvomasta esimerkistä.

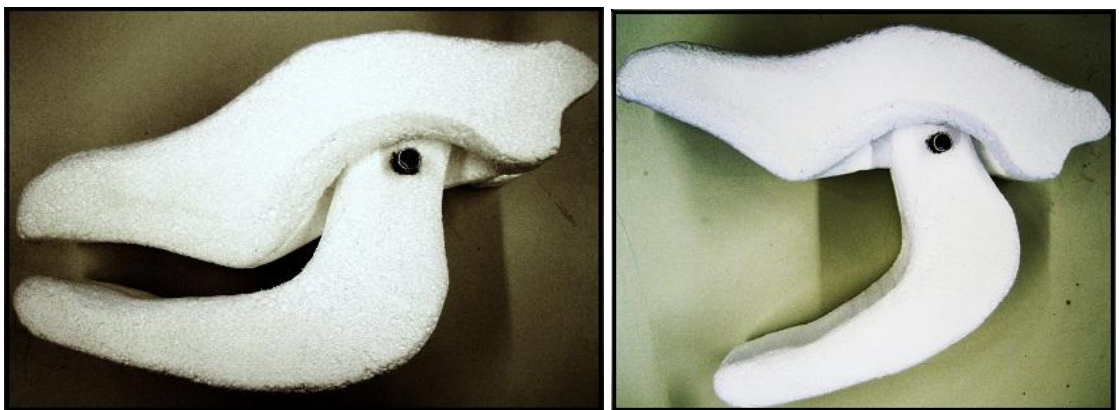
Tein Peltosen neuvomassa purentatekniikasta proton polystyreenistä ja nuketus kepeiksi laitoin kynät. Leuat toisiinsa yhdisti molempien osien lävitse menevät kynät, jotka oli molemmilta reunoilta kiinnitetty toisiinsa kuminauhalla. Proton leuat liikkuvat vähän liiankin hyvin eli suu aukesi luonnottoman suureksi. Leukojen liikkuvuus sivuille päin oli myös liian suuri. Käytin Peltosen neuvomaa tekniikkaa kuitenkin hyväkseni. Muokkasin sitä tarkastelemani nuken polvinivelen taittotekniikkaa sekä tekemieni havaintojen sudenleukojen liikkuvuudesta (kuva 19) apuna käyttäen. Tein uuden piirustuksen suden purentamekaniikasta (kuva 21). Tarkasteltuani sitä totesin idean kokeilemisen arvoiseksi ja tein uuden proton. Tässä otin huomioon, ettei leukojen liikkuminen ollut liian suurta vaan hallittua.

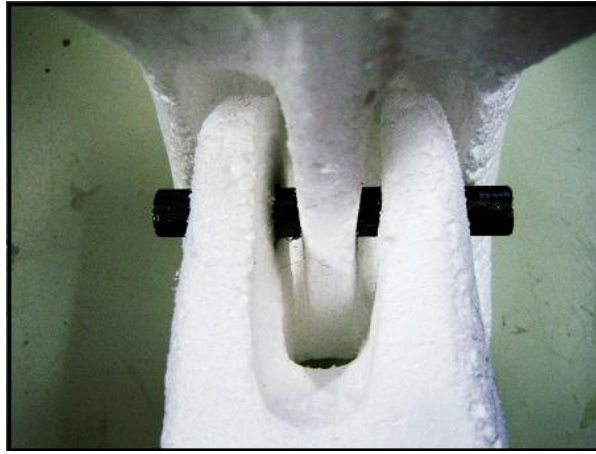


KUVA 21. Piirtämäni suunnitelma sudenkallosta.

6.2 Kallon muotoilu

Ensimmäinen proto kokeilu vaati vielä hiomista. Protolla oli liian pieni yläleuka, sillä kaikki mallaamani hampaat eivät mahtuneet suuhun kunnolla. Leuat liikkuvat ihan hyvin ylös ja alas, mutta liikkuvuutta oli liikaa sivuttain, sillä alaleuan sekä yläleuan kiinnitysosan mitat eivät olleet tarpeeksi tarkkoja ja harkittuja. Tein myös yläosan kiinnitysniveleen kuopat liian mataliksi, minkä vuoksi alaleuka ei pystynyt liikkumaan kunnolla. Korjasin asian syventämällä kuoppia ja tarkentamalla mittoja. Niveleen tulevan putken reiälle piti katsoa oikea kohta, jotta liikkuvuus olisi mahdollisimman hyvä. Lopuksi kävin Anne Peltosen kanssa keskustelua suunnittelemani prototyypin leukojen liikkuvuudesta. Hänen mielestään jatkokehittäväni proto oli toimiva (kuva 22).





KUVA 22. Polystyreenistä veistetty sudenkallo.

6.3 Hampaat

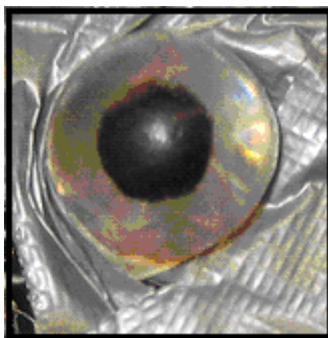
Hampaitten valmistamisen apuna toimi sama sivulta kuvattu suden kallokuva, mitä käytin purentamekanismia suunnitellessa (kuva 19). Tämän kuvan avulla näin, minkä mallisia sivuhampaat ovat ja kuinka paljon niitä on. Etupurentaan otin mallia suden kallosta ja leukaluista, jotka ovat kuvattu edestäpäin (kuva 4, sivu 18). Tein myös tämän kuvan avulla numeroidun hammaskartan (liite 4), josta pystyin varmistamaan, että olin varmasti valmistanut kaikki tarvittavat hampaat. Purenta oli tärkeä saada oikeanlaiseksi ja toimivaksi, sillä se helpotti nukettajan työtä. Sahasin ja veistin hampaat puusta, koska puu kestää hyvin kulutusta. Hioin hampaat sileäksi nauhahiomakoneella ja pienemmät yksityiskohdat käsihiomakoneella. Oli tärkeää, ettei puun pinta ei jäänyt tikkuiseksi, sillä puusta olisi saattanut irrota tikkuja näyttelijän käteen kun suden suulla puraistiin. Lopuksi maalasin hampaat akryyliväreillä. Pyrin maalaamaan ne niin, että puu kuului värien alta hieman läpi. Näin hampaat näyttivät luonnollisilta eivätkä liian tehdyntä näköisiltä. Veistovaiheessa jätin hampaitten päihin terävät puutapit helpottamaan kiinnitystä styrokseen. Lopuksi liimasin hampaat kiinni leukoihin hammaskarttaa apuna käyttäen (kuva 23).



KUVA 23. Puusta valmistetut hampaat.

6.4 Silmät

Aioin aluksi tehdä silmät polyesterihartsista valamalla ne silikonimuottiin. Tällöin tuloksena olisivat olleet läpinäkyvät pallot tai pallon puolikkaat, koska polyesteriharts on täysin kirkasta (kuva 24). Ne eivät kuitenkaan olisi olleet onttoja, joten led-valojen asennus olisi ollut mahdotonta. Silmät olisivat olleet myös hyvin paksut, minkä vuoksi led-valojen läpäisevä valo olisi ollut liian himmeä.

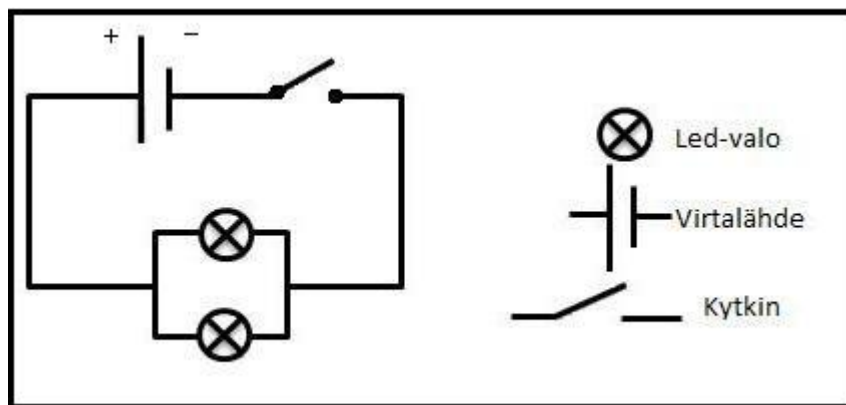


KUVA 24. Polyesterihartsista tehty silmä.

Led on lyhenne englannin kielisistä sanoista light emitting diode, eli suoraan käännettynä valo hoitava diodi. Hohtodiodit ovat puolijohdekomponentteja, jotka muuntavat vastaanottamansa virran valoksi (Ahponen 1999, 67). Puolijohde ovat kiderakenteisia aineita, joissa elektronien liikkuminen synnyttää sähkömagneettista säteilyä,

jonka spektriin kuuluu myös näkyvä valo (Kallio 2006, 46). Ledin hyötyjä verrattuna perinteisiin valonlähteisiin ovat pieni koko, mekaaninen kestävyys, pitkä käyttöikä ja puhdas valospektri. Ledien negatiivinen ominaisuus on huono lämpötilojen kesto suojaamattomana. (Kallio 2006, 46 - 47.) Työssäni käytettäväksi valaisimiksi ledit sopivat hyvin juuri pitkän käyttöikänsä vuoksi. Tällöin tarpeistonhoitajan ei tarvitse olla vaihtamassa lamppuja juuri koskaan, vaan pelkän virtalähteinä toimivien paristojen vaihdon tarvittaessa pitäisi riittää.

Led-valo täytyy kytkeä aina oikein päin. Ledin anodi on plus-napa, sen erottaa parhaiten pitemmästä johtimesta. Miinus-navan erottaa helpoiten kannassa olevasta viisteestä. (Johnsson 2005, 230.) Ledi vaatii aina sarjavastuksen rajoittamaan sen kautta kulkevaa virtaa (kuva 25). Ensimmäiseksi kuorin led-valoihin kytkettävät liitosjohdot ja liitin ne yhteen. Sitten juotin eli sulatin kolvilla tinaa komponentin juureen (kuva 26). Tinaa tulee lisätä kohtuudella, koska liian suuri määrä estää toimivan juotoksen (Johnsson 2005, 231). Ledien päälle tulevien ”silmämunien” tulisi olla ontot, jotta ne olisivat suojattuna kosketuksilta. Kokeilin työhön onttoja ”muovikuppeja”, ja ne sopivat hyvin ledien päälle (kuva 27). Kuitenkin kokonaisvaikutelma jäi vielä vaisuksi, minkä vuoksi laitoin ledejä kehystämään ohuet ”peltipeilit” (kuva 28). Näin valosta tuli paljon voimakkaampi.



KUVA 25. Tekemäni kytkentäkaavio.



KUVA 26. Liitosjohdot tinataan kolvilla yhteen.



KUVA 27. Led-valon päällä oleva suoja.



KUVA 28. Led-valojen takana olevat ”peilit”.

6.5 Revultex-osat

Kieli

Kielen valua varten oli ensin valmistettava muotti. Otin mitat niin, että kieli sopi alaleuan sisään. Tein muotin finnfoamiin veistämällä ja raaputin sen pintaa veitsellä rikkonaiseksi sekä hieman kuperaksi (kuva 29). Tämän jälkeen käytin kuumailmapuhallinta muokkaamaani kohtaan. Näin materiaali sulii epätasaiseksi kiinteäksi pinnaksi eli

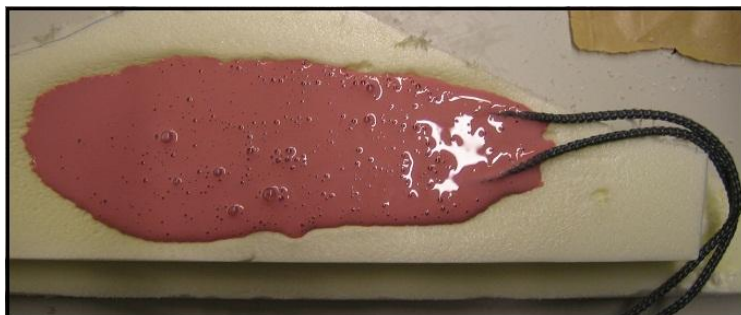
kielen pinnan näköiseksi (kuva 30). Lopuksi kaadoin pigmenttiväriä värjättyä revultexia alueelle. Laiton narun massan sekaan, sillä revultexin kuivuttua se helpottaisi kielen irrottamista muotistaan (kuva 31). Kerros oli melko paksu ja kuivaaminen kesti pari päivää. Revultex liimaa itse itseään, joten sen avulla kieli oli helppo kiinnittää alaleuan sisään, jonka olin myös pinnoittanut revultexilla. Valmis kieli oli oikein onnistunut eli aidonnäköinen (kuva 32).



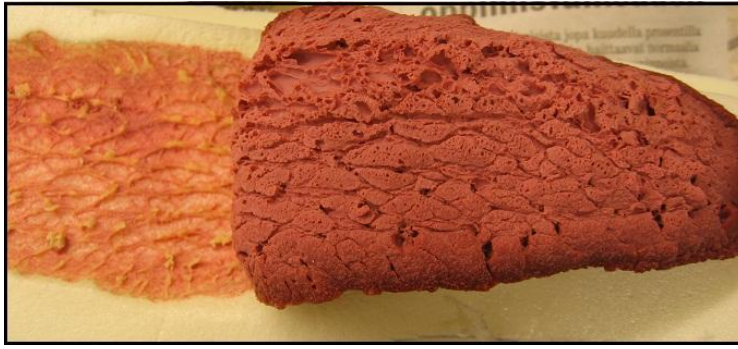
KUVA 29. Finnfoamiin veistetty kielen tekovaihe.



KUVA 30. Kuumailmapuhaltimella muokattua finnfoamia.



KUVA 31. Värjättyä revultexia muotissa.



KUVA 32. Valmis revultex kieli.

Nenä

Tein nenän ensin samalla menetelmällä kuin kielen. Muottiin jäi todennäköisesti ilmaa, ja revultex kuivui epätasaisesti ilmakuplan takia (kuva 33). Aikataulu oli kiireinen lähenevän palautuspäivämäärän vuoksi, mistä syystä en tehnyt nenää samalla tekniikalla uudestaan, sillä muotin kuivuminen olisi vienyt liikaa aikaa. Tein uuden nenän veistämällä sen finnfoamista muotoonsa (kuva 34), minkä jälkeen töpsöttelin mustaksi värjättyllä revultexilla kumimaisen pinnan sen päälle. Annoin ensimmäisen revultexkerroksen kuivua ja lisäsin vielä toisen, koska muuten finnfoam olisi kuultanut läpi.



KUVA 33. Pilalle mennyt nenä.



KUVA 34. Finnfoamista veistetty onnistunut nenä.

Ikenet

Ikenet tein ensin samalla menetelmällä kuin kielen, mutta huomasin niiden valmistuttua, että ne oli vaikea saada istumaan suden suuhun. Niiden kiinnityspuolen olisi pitänyt olla hieman kovera, jotta ne olisivat istuneet paremmin ja olisin saanut tekoturkin reunan niiden sisälle siististi piiloon. En siis käyttänyt muotilla tehtyjä ikeniä. Sen sijaan paikkasin hampaitten välissä olevia isoimpia koloja vaahtomuovipalasioilla, jolloin sain suun näyttämään paremmalta. Lopuksi levitin koko suun alueelle mustalla

värjättyä revultexia eli useita kerroksia kitalakeen ja hampaiden ympärille (kuva 35).



KUVA 35. Revultexista muotoillut ikenet.

6.6 Pinta ja verhoilu

Laminointi tarkoittaa liiman tai hartsin yhdistämistä jonkin kuituisen materiaalin kanssa, jolloin muodostuu yhdistelmäateriaali. (Wilson 2003, 105)

Paperilaminointi

Vahvistin polystyreeniä hampaitten liimauskohdasta ja purentamekaniikan kohdalta sideharsolla, jonka kiinnitin puuliimalla. Lisäksi peitin polystyreenin pinnan, eli paperilaminoin sen voimapaperilla käyttäen apuna liisteriä (kuva 36). Ennen tätä imuroin pinnasta pois hiomapölyt, muuten voimapaperikerros olisi saattanut irtoilla. Laitoin yhteensä kolme kerrosta ja aina yhden kerroksen valmistuessa maalasin sen vesivärillä varmistaakseni, että seuraava kerros tulisi tehtyä kauttaaltaan. Päälimmäisen kerroksen kuivuttua sivelin puuliimaa koko pinnalle.



KUVA 36. Paperilaminointi.

Lasikuitu

Leikkasin saksilla sopivan kokoisia paloja lasikuitumatosta. Levitin hartsin melko jäykällä ja lyhytharjaisella siveltimellä, jolloin sain aineen paremmin kuitujen väliin. Jokainen kerros lasikuitumattoa vaatii noin kaksi kertaa oman painonsa verran hartsia. Lopuksi hioin kuivuneen lasikuitupinnan hiomapaperilla. Tehdessäni työtä tuulikaapissa käytin hengityssuojaa ja hanskoja, sillä hartsit ovat myrkyllisiä. Hiontavaiheessa laitoin lisäksi suojalasit, jotta irtoava pöly ei päässyt silmiini. Ensin ajattelin laittaa työhön lasikuitua kaksi kerrosta, mutta aikaa oli rajoitetusti ja sen laittaminen oli yllättävän vaivalloista. Niinpä tyydyin vain yhteen kerrokseen.

Verhoilu

Pelkkiä susikuvia katselemalla en saanut kunnollista käsitystä pään muodosta, sillä suden paksu turkki peittää pään tarkat muodot. Tekemäni luonnos auttoikin paljon lihaksiston hahmottamisessa (kuva 14, sivu 32). Sudenpään lihaksien muoto oli helppo tehdä leikkaamalla vaahtomuovista palasia. Vaahtomuovin kiinnitin kontaktiimalla suden kalloon. Kun aloitin turkiksen mallaamisen, huomasin, että alaleuasta tulisi aivan liian paksu turkin kanssa, minkä vuoksi jouduin veistämään ylimääräistä vaahtomuovia pois. Teippasin led-valojen johdot pään vaahtomuovipalojen väliin ja jätin loppu päitten johdot vielä roikkumaan.

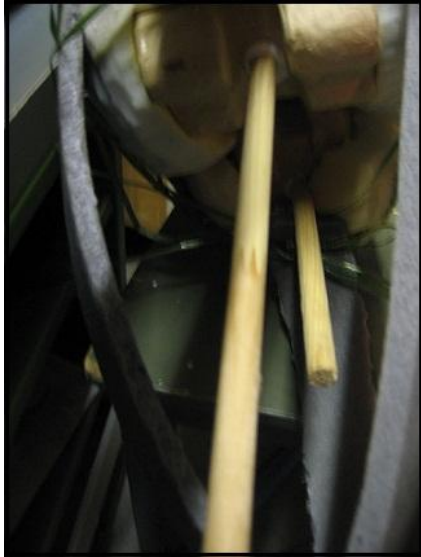
Mallasin turkiksenpalasia ”lihaksiston” päälle kiinnittämällä ne päähän nuppineuloilla (kuva 37) ja lopuksi liimasin sekä ompelin palat vaahtomuoviin kiinni. Revultex tarttuu tiukasti kankaaseen, ja käytinkin sitä apuna myös turkiksella verhoilussa. Ongelmaksi tuli teatterilta saamani tekoturkiksen määrä. Se ei riittänyt millään koko pään verhoiluun. Onneksi verstaallani oli aidon turkiksen palasia, joilla verhoilin kuonon pään ja korvat. Lopputulos oli kirjava, mutta en antanut tämän haitata, koska minulla ja tarpeistonvalmistajalla oli ollut puhetta, että hän värjäisi turkiksen joka tapauksessa tummaksi teatterilla suunnittelemani lopputuloksen aikaan saamiseksi. Hän halusi myös siksi värjätä sudenpään teatterilla, koska harjoituksia seuraamalla näkisi, kuinka tummaksi turkis kannattaa tehdä, jotta pää erottuisi ohjaajan toivomalla tavalla esityksen valaistuksesta.



KUVA 37. Turkin mallaaminen ”lihaksiston” päälle.

6.7 Viimeistely

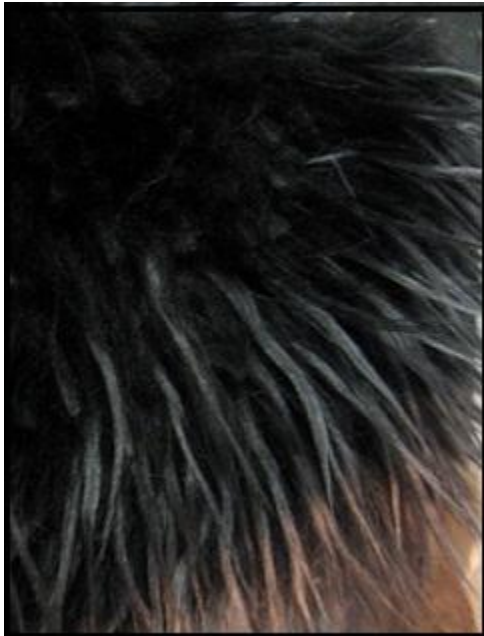
Kun turkiksella verhoilu oli tehty, kiinnitin nukettamiskepit ylä- sekä alaleukoihin (kuva 38). Oli otettava huomioon, että molemmat kädet mahtuisivat hyvin liikuttamaan kepeillä leukoja (kuva 39). Liimasin kaulakankaan vasta tämän jälkeen päähän kiinni, niin se ei ollut tiellä edellistä vaihetta tehdessäni. Kaulan ontto sisus tarvitsi jotakin mikä pitää sen kasassa, esimerkiksi tuen, joka menee kaulakangasta pitkin. Tähän käytin solumuovista leikattuja kaistaleita, jotka liimasin ensin sudenpähän ja sitten kaulakankaan nurjalle puolelle kiinni. Näin kangas kiinnittyi vielä tukevammin päähän. Muokkasin kaulaturkista leikkaamalla ja ohentamalla sitä (kuva 40), sillä tekoturkis oli aivan liian siistin ja paksun näköinen. Lopuksi kiinnitin led-valojen johdot kaulaan kiinni niin, että katkaisija oli kiinni ihan kaulan alareunassa ja virtalähterasi-alle tein oman säilytyspussin kaula kankaan nurjalle puolelle.



KUVA 38. Nukettamiskepit.



KUVA 39. Melkein valmis sudenpää.



KUVA 40. Kaulaturkin muokkaus.

7 SUDENPÄÄN TOIMIVUUDEN TESTAUS JA TARVITTAVAT MUUTOKSET

Seuraavaksi tarkastelen opinnäytetyöni teon aikana ilmenneitä Harrisonin malliin perustuvia satunnaisia sivuhaittoja ja lisäresursseja. Kerron myös teatterilla tehdyistä muutoksista sudenpäähän sekä ohjaajan toivomusten muutoksista hänen alkuperäisiin

toivomuksiinsa nähden. Satunnaisiksi sivuhaittoiksi osoittautuivat työni aikana aika ja tila. Satunnainen lisäresurssi työssäni olivat harjoitukset.

7.1 Satunnaiset sivuhaitat ja lisäresurssit

Aika ja tila

Sudenpää tuli palauttaa näytelmänharjoitusten alettua. Koska en mahtunut työskentelemään teatterin tiloissa, en voinut täysipainoisesti seurata harjoituksia ja tehdä niiden perusteella päähän tarvittavia muutoksia. Sudenpään piti olla harjoittelupäivinä teatterilla, ja olisi ollut vaikeaa saada se sinne tarvittaessa takaisin työskentelyverstaaltani, josta matkaa teatterille on yli 80 kilometriä. Tästä syystä sovimme tarpeistonvalmistajan kanssa, että hän tekisi siihen tarvittavat muutokset. Edellä esitetyn pohjalta aika ja tila olivat työssäni satunnaisia sivuhaittoja.

Harjoitukset

Vaikka pääsin seuraamaan harjoituksia vain pariin otteeseen, toimivat ne työssäni lisäresurssina. Harjoitukset auttoivat minua hahmottamaan sudenpään käytön esityksessä, ja pystyin niiden pohjalta arvioimaan lopputuotteen onnistumista. Harjoituksissa näin esimerkiksi, kuinka sudenpää toimi oikeanlaisessa valaistuksessa ja kuinka se sopi näytelmän kokonaisilmeeseen. Suden esiintulokohtausta seurattessani minulle ja lavastajalle selvisi, etteivät hampaat toimineet halutulla tavalla (ks. luku 7.2). Lavastaja voikin hahmotella näyttämökuvan, mutta lopullinen tulos syntyy yhteistyössä, harjoituksissa kokeilemalla ja vaihtoehtoja tarjoamalla (Reitala 2005, 10). Harjoituksissa pääsin myös näkemään näytelmään tulevia taikatemppuja ja niihin tarvittavia apuvälineitä sekä tietenkin muuta tarpeistoa. Tämän vuoksi harjoitukset olivat työssäni lisäresurssi.

7.2 Teatterilla tehdyt lisäykset ja muutokset

Prosessuaalisuus merkitsee rakenteiden ja kontekstien käsittämistä dynaamisiksi, toiminnallisiksi, ajassa ylläpidettäviksi ja muuttuviksi (Anttila 2006, 462 - 466). Tässä työssä prosessuaalisuus tarkoittaa sitä, että on ymmärrettävä teatterityössä tapahtuva muutoksessa eläminen esityksen ensi-iltaan saakka. Huolellisesta ennakkosuunnittelusta huolimatta alkuperäiset suunnitelmat saattavat muuttua, koska aina ei voida etu-

käteen määritellä kaikkia työhön vaikuttavia asioita. Esimerkiksi ohjaus ja koreografia saattavat muuttua harjoitusten edetessä tai ohjaaja saattaa haluta muuttaa lavastuksen osia sekä lisätä, vähentää tai muuttaa tarpeistoja. Työn edetessä on tarvittaessa kyettävä muuttamaan suunnitelmia tai jo valmiita tuotteita.

Työprosessin aikana jouduin tekemään muutoksia ennakkosuunnitelmiini ohjaajan toiveiden mukaisesti. Esityksissä susi ei kurkistanutkaan näyttämön sivuverhoista kuten ensin oli suunniteltu, vaan tuli sen sijaan keskelle lavaa näyttämön takaa täydestä pimeydestä. Tämän vuoksi kaulaan ei tarvinnut laittaa turkiksen jälkeen mustaa kangasta jatkeeksi, vaan pelkkä turkis riitti, sillä nyt näyttelijä piilotettiin ”valomuurin” taakse. Onnekseni en ollut ehtinyt vielä tekemään tätä jatketta kaulaa, kun kuulin muutoksesta. Tein sudenpään niin valmiiksi kuin pystyin ennen teatterille palautusta (kuva 41). Teatterilla tarpeistonvalmistaja Sirpa Tervo lisäsi palauttamani suden hampaisiin UV-valkoista väriä, jotta hampaat näkyisivät paremmin pimeässä. Myös tekoverta lisättiin suuhun, hampaisiin ja turkkiin, jolloin susi näytti raa`alta tappajalta (kuvat 42 ja 43). Lisäksi silmien led-katkaisin siirrettiin kaulan kankaasta nuketuskepin viereen, minkä jälkeen sudenpähän ei tarvittu kuin yksi näyttelijä. Myös turkis värjätettiin tummemmaksi (vrt. luku 6.6). Kuvassa 42 kokosin hämyisen metsämaiseman päälle pihalla ottamiani kuvia valmiista sudenpäästä. Tästä kuvakollaasista voi nähdä viitteitä miltä sudenpää näyttäisi esityksessä.



KUVA 41. Sudenpää ulkona kuvattuna, ennen teatterilla tehtyjä muutoksia.



KUVA 42. Valmis sudenpää ulkona kuvattuna.



KUVA 43. Kuvakollaasi valmiista sudenpäästä.

8 ARVIONTI

Päättöanalyysissä siirretään tuloksen tarkastelu laajempaan kontekstiin ja analysoidaan sen merkitystä ja vaikuttavuutta (Anttila 2006, 465). ”Esittäessään tuloksiaan missä hyvänsä muodossa suunnittelija katsoo joka tapauksessa itsekin kriittisin silmin tuotostaan. Sitä verrataan niihin arvokriteereihin, joita työlle on asetettu.” (Anttila 1993, 211.) Anttilan (2006, 500) mukaan näyttämötaiteen edustaja Ilari Nummi toteaa, että valmiit taideteokset ovat tärkein tutkimuksen julkistamisen muoto. Hän myös painottaa, ettei pelkkä teos riitä, vaan taiteilijan - tässä toteuttajan - on kyettävä joko itse käymään keskustelua työnsä ympärillä tai synnyttävä keskustelua sen ympärille. Nummen (2004) mukaan on myös tärkeää tutkintoon liittyvää tutkimusta tarkastettaessa muistaa loppuun asti se, että tutkimuksen ydin on itse taiteellisessa työssä, eli teoksissa ja niihin johtaneissa työprosesseissa. Teksti on aina ainoastaan apuväline ja yleensä täysin välttämätön sellainen, jotta on mahdollista päästä kiinni itse tutkimukseen ja keskustelemaan itse taiteen tekemisestä (Anttila 2006, 500).

Sovellan työssäni edellä kuvattua vaihetta, kun sudenpää on täysin valmis ja arvioin työprosessia sekä suden muotoa ja olemusta suhteessa näytelmän visuaaliseen ja toiminnalliseen kokonaisuuteen. Oman arviointini lisäksi käytän työn arvioinnin tukena tarpeistonvalmistajalta saamaani arviointia (liite 5). Tätä voi verrata palautteeseen, sillä Anttilan (1993, 210) mukaan arviointi on palautteen saamista asetettujen tavoitteiden saavuttamisesta, mielikuvan toteutumisesta, erilaisten funktioiden saavuttamisesta ja asetetun vaatimustason saavuttamisesta. Arvioinnin kriteeriksi asetan sen, kuinka tuote eli sudenpää täyttää odotetut vaatimukset, eli mikä on tuotteen soveltuvuus aiottuun tarkoitukseen. Myös suden visuaalisuus ja suhde kokonaisuuteen, toisin sanoen metallisen kauhunäytelmän maailmaan, on tärkeä huomioida arvioinnissa.

Seuraavassa ovat vielä eriteltynä tavoitteet, jotka asetimme tarpeistonvalmistajan kanssa sudenpäälle työprosessin alkuvaiheessa (vrt. luku 2.1, tulostavoite):

- ulkonäkö:
 - hieman normaalia suurempi, jotta näkyy hämärässä ja suurella näyttämöllä
 - oikean suden näköinen
 - myrkyn syönnistä johtuen "vesikauhuinen" ja yliaggressiivinen
 - vihreät, hohtavat led-valot silmissä
 - karvapäällysteinen

- toimivuus: – kaula sisältä onntto, jotta leukojen purentamekanismia voidaan helposti käyttää kahdella kädellä pään sisäpuolelta
- leukojen purentaliike selkeästi näkyvä
- pään tulee olla toteutukseltaan kevyt, mutta sen on myös kestävä harjoitukset ja esitykset hyvin
- helppokäyttöinen katkaisin valoille
- kaulaan verhovaraa, jotta riittää sivuverhosta tuloon. Pitää varautua siihen, että voidaan ehkä vielä kiinnittää jatkeeksi mustaa kangasta

Edellä mainittujen sudelle asetettujen tavoitteiden lisäksi on arvioinnissa mielestäni tärkeää huomioida myös työsuoritus. Siihen sisältyy ajankäyttö ja työn laatu sekä materiaalivalinnat (Vrt. luku 5.3). Suden ulkonäkö täyttää mielestäni sille asetetut kriteerit. Hahmolla on selkeä avautuva kita ja led-valot toimivat silminä (kuva 41, sivu 52). Oikean suden olemus (vrt. kuva 3, sivu 18) on mielestäni nähtävillä hahmossa. Suden suhde kokonaisuuteen on hyvä, sillä sen ulkonäkö vastaa realistista maailmaa, mutta sopii samalla esityksen kauhuaiheeseen (vrt. kuvat 2; 42; 43). Myös tarpeistonvalmistaja on tätä mieltä, sillä hänestä sudenpää tuki onnistuneesti näytelmässä haluttua ilmaisua. Hän kertoi lisäksi, että sudenpään käyttö oli näyttelijästä helppoa (liite 5). Sudenpään ulkonäössä on nähtävillä persoonallinen kädenjälkeni, joka muovautui hahmoon suunnittelu- ja valmistusprosessin aikana.

Mielestäni materiaalivalinnat olivat myös onnistuneita, koska minun ei tarvinnut tehdä paljonkaan muutoksia tuotteeseen työprosessin aikana. Tähän vaikuttaa suoraan se, että keskustelimme tarpeistonvalmistajan kanssa paljon ennen työn aloittamista sekä olimme sähköpostitse ja puhelimitse yhteydessä työprosessin aikana. Huolellinen ennakosuunnittelu ja protomallin valmistus edesauttoivat myös työn sujuvuutta sekä aikataulussa pysymistä.

9 JÄLKIPOHDINTA

Tämä työ oli hyvin monipuolinen ja palkitseva, sillä sain siitä lisää kokemusta niin tarpeiston valmistuksesta kuin suunnittelustakin. Samalla sain hyvää materiaalia portfoliooni, mikä on hyödyksi työn haussa. Uskon myös, että tästä opinnäytetyöstä on

hyötyä kaikille niille, jotka tarvitsevat tietoa eläinhahmojen tekemisestä ja niiden liikkumismekaniikoista. Teknologisen suunnitteluprosessin malli toimi hyvin pohjana suunnittelu- ja valmistusprosessin kuvaamiseen, koska sen tuloksena on yleensä konkreettinen tuote, tässä tapauksessa sudenpää. Malli kuvaa myös niitä mekanismeja eli työvaiheita, joilla haluttu lopputulos saadaan aikaiseksi. Mallin pohjalta sain sovellettua työhöni sopivan suunnittelumallin.

Työprosessin alussa ja sen aikana minun olisi pitänyt olla aktiivisemmin yhteydessä opinnäytetyön ohjaajiin koululla. Tällöin minulle olisi selvinnyt aiemmin työhöni sopiva tutkimusmenetelmä, josta olisi voinut olla enemmän hyötyä työn edetessä. Heittäydyin ja paneuduin kuitenkin niin ”täysillä” teatterin maailmaan ja hahmon toteuttamiseen, että käytännön työ ja tutkinnon tekeminen tuntuivat tuossa vaiheessa toisistaan irrallisilta. Aloitettuani perehtymisen työssä käyttämäni menetelmään reflektoiden sitä toteuttamaani työprosessiin sain mielestäni aika nopeasti itselleni selvitettyä, mistä asiassa oli kyse. Tekemällä oppiminen, joka on muotoilun ja käsityöllisen tutkimuksen taustalla, toteutui työssäni sudenpäätä toteuttaessa sekä työprosessin tutkimusta tehdessä. Uskon, että oli työ minkäläinen tahansa, se opettaa aina tekijäänsä. Siksi opinnäyte on myös yksi tärkeä oppimisprosessi, jonka kautta pääsee syvempään ymmärrykseen omasta työstään ja työskentelytavoistaan. Lisäksi työ opetti minulle teknisiä valmiuksia tulevaan ammattiini.

Seuratessani esitystä odotin malttamattomana katsomossa, koska susi ilmestyisi näyttämölle. Kun kyseinen kohtausta sitten tuli, koin pienen pettymyksen, sillä sutta ei näkynyt oikeastaan ollenkaan - ainoastaan pimeydessä hohtavat vihreät silmät. Tämä oli minusta harmillista, sillä työpanos oli ollut suuri ja olisin halunnut jakaa työn tuloksen muiden katsojien kanssa.

Jos aloittaisin työn tekemisen nyt sen kokemuksen ja tiedon valossa, jonka sain työprosessin aikana, olisi minulla varmempi olo työtä tehdessä. Vähäinen työkokemus aiheutti epävarmuutta siitä, kuinka pitkän ajan mikäkin työvaihe vaatisi. Harjoitusten seuraaminen useammin olisi selkiyttänyt prosessin aikana lopullista mielikuvaa työstä. Suden huolellinen ennakkosuunnittelu ja protomallin valmistus edesauttoivat oikeiden materiaalien valintaa. Mahdollisimman hyvä ennakkotieto teatterituotteen lopullisesta käytöstä ja ulkonäöstä ohjaavatkin työn etenemisen oikeaan suuntaan. Yhteinen aika

tarpeistonsuunnittelijan kanssa jäi harmillisen vähäiseksi. Näin häneltä saamani kokemuksen tuoma tieto siitä, miten suden voisi mahdollisesti toteuttaa, jäi yhtä lailla vähäiseksi. Työskentelin suurimman osan ajasta omassa verstaassani yksin, ja siksi kommunikaatio jäi puhelujen, sähköpostien ja harvojen tapaamisten varaan. Tulevaisuudessa kokemuksestani on kuitenkin hyötyä, sillä todistin olevani sopeutuvainen toimimaan myös tarvittaessa yksin.

Työni aihetta voisi tutkia eteenpäin tekemällä tiedustelua ja selvitystä muista vaihtoehtoista toteuttaa eläinhahmoja, kuten esimerkiksi kokoamalla tietoa eri teattereissa käytetyistä työtavoista ja materiaaleista. Toteutustavan ohella pitäisi lisäksi selvittää kunkin hahmon taustatiedot ja hahmojen merkitys sekä rooli kyseisessä näytelmässä. Näytelmän käsikirjoitus, ohjaus ja visuaalisuus (lavastus, puvustus, valot) määrittelevät lopullisesti sen, kuinka erilaiset hahmot kannattaa toteuttaa. Eläinhahmojen toteutustapojen tutkiminen saattaisi kuitenkin antaa uutta tietoa työtavoista ja materiaaleista, ja niitä voisi tarvittaessa soveltaa uutta työtä aloitettaessa. Lainatakseni Graaen (1991, 13) sanoja: ”Luovuus ei siedä mitään lopullisen valmista. Parhaimman productionkin jälkeen nähdään, että on mahdollista vielä parempaan”.

LÄHTEET

Anttila, Pirkko 2006. Ilmaisu, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta. Hamina: Akatiimi Oy.

Ahponen, Veikko (toim.) 1999. Lamput ja valaisimet. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Anttila, Pirkko 1993. Käsiyön ja muotoilun teoreettiset perusteet. Porvoo: WSOY:n graafiset laitokset.

Clarke, Penny 2005. Pelkoa herättävät sudet. Kustannus Oy Arkki.

Currell, David 1999. Puppets and Puppet Theatre. The Crowood Press Ltd.

Edel, D. 1967. Introduction to Creative Design. N.J: Prentice-Hall.

Graae, Markku 1991. Luovuuden herättäminen. Muoto1, 14 - 16.

Graves, Will N (2008). Venäjän sudet. *Teoksessa* Geist, Valerius (toim.). *Suden kääntöpuoli*, 22-226. Joensuu: Paino-Tuotot Oy/PR-Offset.

Gillette, J. Michael 1987. Theatrical Design and Production, An Introduction to Scene Design and Construction, Lightning, Sound, Costume and Makeup. Palo Alto: Mayfield Publishing Company.

Haavikko, Ritva ja Ruth, Jan-Erik 1984. Luovuuden ulottuvuudet. Espoo: Weilin + Göös Oy.

Helgesen, Anne (2009). Nukketekniikat. *Teoksessa* Peltonen, Leila & Marjut Tawast (toim.). *Nukketeatteria suomalaisilla näyttämöillä*, 42-43. Otavan Kirjapaino Oy, Keuruu.

Holt, Michael 1988. Stage design and properties. Oxford: Phaidon Press Limited.

- Johnsson, Raul (toim.) 2005. Tekniset käden taidot 1. Weilin + Göös Oy.
- Järvinen, Antero 2000. Ihmiset ja eläimet >>humanistin eläinkirja>>. Juva: WSOY.
- Kallio, Matti A. 2006. LED-valon vallankumous. Spaces 46–47.
- Kangasperko Heikki 2000, Eläinten täyttäminen. Vaasa: Ykkös-Offset Oy.
- Kauhala, Kaarina 2000. Koiran villit sukulaiset. Juva: WSOY:n kirjapainoyksikkö.
- Kettunen, Ilkka 2001. Muodon palapeli. Porvoo: WSOY:n graafiset laitokset.
- Keinonen, Turkka 2000. Miten käytettävyys muotoillaan? Helsinki: F.G. Lönnberg.
- Keski-Hakuni, Pipsa. Teatterikorkeakoulun WWW-dokumentti.
<http://www2.teak.fi/virtuaali/tarpeisto>. Päivitetty: 13.02.2007. Luettu 15.4.2010.
- Klemettilä, Hannele 2008. Keskiajan julmuus. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Koivisto, Ilkka 1983. Suomen eläimet I. Espoo: Weilin + Göös.
- Korytin, Sergei (2008). Sudet ihmissyöjinä. *Teoksessa* Geist, Valerius (toim.). *Suden kääntöpuoli*, 263-280. Joensuu: Paino-Tuotot Oy/PR-Offset.
- Lempiäinen, P. 2002. Kuvien kieli. Helsinki: WSOY.
- Pekonen, O. (toim.) 2003. Elämän värit. Jyväskylä: Gummerus.
- Pusa, Unto 1979. Plastillinen sommittelu. Espoo: Otakustantamo.
- Reitala, Heta (toim.) 2005. Harha on totta, Näkökulmia suomalaiseen lavastustaiteeseen ja pukusuunnitteluun 1900-luvun alusta nykypäivään. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.

Thomas, J. 1992. *Script Analysis for Actors, Directors and Designers*. Boston: Focal Press.

Thurston, James 1989. *The prop builder`s Molding and Casting Handbook*.

Tolonen, Marjatta 1998. *Matka taiteen historiaan*. Rauma: Kirjapaino Oy West Point.

Tyni, Tatu 2008. *Näytelmän käsikirjoitus. Ihmissusi - Metallinen kauhunäytelmä*.

Vanttaja, Iida (2009). Alkemisti ja teatterinuket. *Teoksessa* Peltonen, Leila & Marjut Tawast (toim.). *Nukketeatteria suomalaisilla näyttämöillä*, 174-178. Otavan Kirjapaino Oy, Keuruu.

Venkula, Jaana 2003. *Taiteen välttämättömyydestä*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Wikström, Birgitta 2004. *Koiran sairaudet*. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Wilson, Andy 2003. *Making stage props, A Practical Guide*. GB Wildshire: The crowood Press.

KUVALÄHTEET

KUVIO 1. Teknologisen suunnitteluprosessin malli, Harrison, 1982 (Anttila 1993, 97).

KUVIO 2. Harrisonin (1982) teknologisen suunnitteluprosessin malli (soveltanut Poitinen 2009).

- KUVA 1. a) Esimerkkikuva luovasta muotoilusta s. 164, Finch, Christopher 1993. *Jim Henson -The works: The Art, the Magic, the Imagination*.
b) Esimerkkikuva sovelletusta materiaalista s.165, Currell, David 1999. *Puppets and Puppets Theatre*.

KUVA 2. a) Kuvassa Heikki Pirhonen ja Jussi Johnsson. Kuva Lappeenrannan kaupunginteatteri/Heikki Toivanen.
b) Suden silmien ”hohto”.

KUVA 3. Vaaleaturkkinen susi ja tummaturkkinen susi s.4, Clarke, Penny 2005. Pelkoa herättävät sudet.

KUVA 4. Suden leukaluut ja suden kallo s.23 ja 8, Clarke, Penny 2005. Pelkoa herättävät sudet.

KUVA 5. Hallitseva susi ja alistuva susi, Pälikko, Kimmo 1982. Sudet / perheneuvottelu. <http://www.kp-art.fi/img/tn/0106.jpg>. Päivitetty 2003. Haettu 13.3.2010.

KUVA 6. Raivoisa susi, WWW-dokumentti.
http://www.rangemagazine.com/archives/stories/winter02/winter02pix/wolfimages/wolf8_03.jpg. Ei päivitys tietoja. Haettu 23.4.2010.

KUVA 7. Käsinukke piirros s. 50, Currell, David 1999. Puppets and Puppet Theatre.

KUVA 8. Suunukke piirros s. 54, Currell, David 1999. Puppets and Puppet Theatre.

KUVA 9. Marionettinuken polvimekanismi s.62, Currell, David 1999. Puppets and Puppet Theatre.

KUVA 10. Suden uhkaava irvistys s.92, Kangasperko, Heikki 2000. Eläinten täyttäminen.

KUVA 17. Kuumalankaleikkuri, WWW-dokumentti.
http://www.profimix.fi/images/27080_0903_c1b.jpg. Päivitetty 22.4.2010. Haettu 23.4.2010.

LIITTEET

Liite 1. Synopsis.

Liite 2. Koiranpään lihakset s.352, Szunyoghy, Andras 2006. Anatomian piirustusopas: ihminen, eläin, vertailu anatomia.

Liite 3. Anne Peltonen näyttämässä nukenjalan tekniikkaa.

Liite 4. Numeroitu hammaskartta.

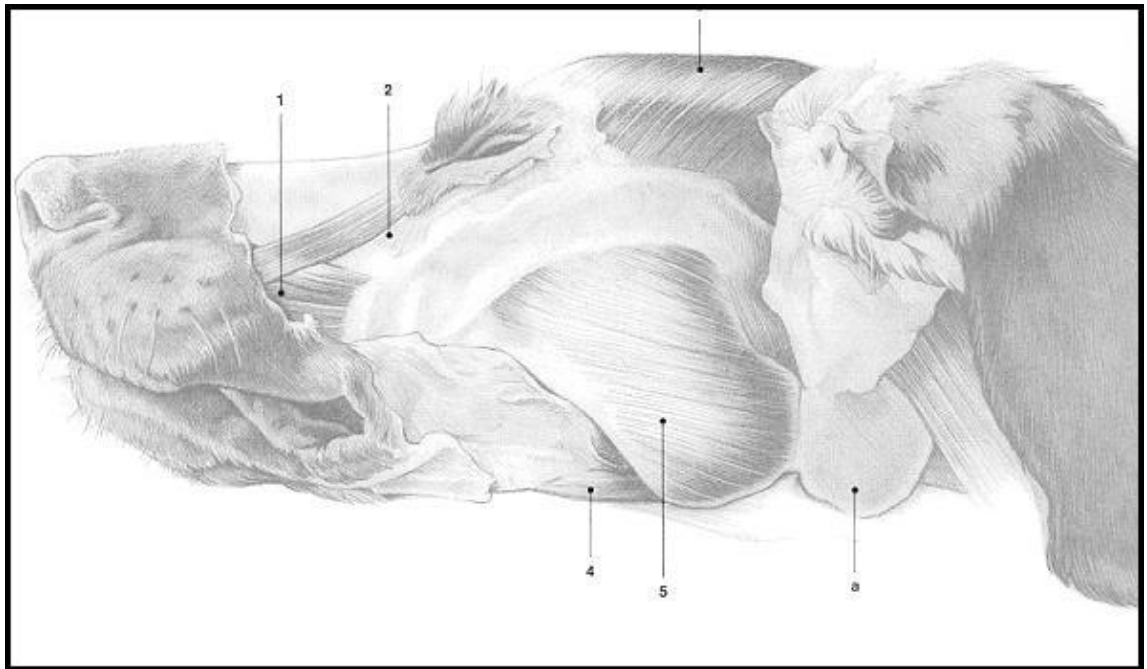
Liite 5. Tarpeistonvalmistajan arviointi.

Mistä kyse?

Kyseessä on metallimusiikin siivittäjä kauhunäytelmä, joka toteutetaan illuusioteatterin voimin. Tämä tarkoittaa, että lavasteiden ja näyttelijöiden sisääntulot ja poislähdöt tapahtuvat illuusioiden avulla – leikataan suoraan tapahtumaan ilman teatterimaisia siirtymävaiheita. Näyt toteutetaan leijumisia myöten niin kuin ne voitaisiin tehdä elokuvassakin. Kerrontatapa on hyvin elokuvamainen.

Näyttelytapa on hyvin fyysinen ja visuaalinen. Kohtaukset tehdään pääsääntöisesti musiikin rytmiin tyyliin Tarantinon Kill Bill. Näytelmän teemat: elämän hallitsemattomuus, todellinen rakkaus sekä luonnon raiskaaminen liioitellaan. Tässä on kyse myös metallimusiikista: Nightwishin kappaleiden nimiä ovat mm. Creek Mary`s Blood, Ghost Love Score, Kuolema Tekee Taiteilijan, Planet Hell.

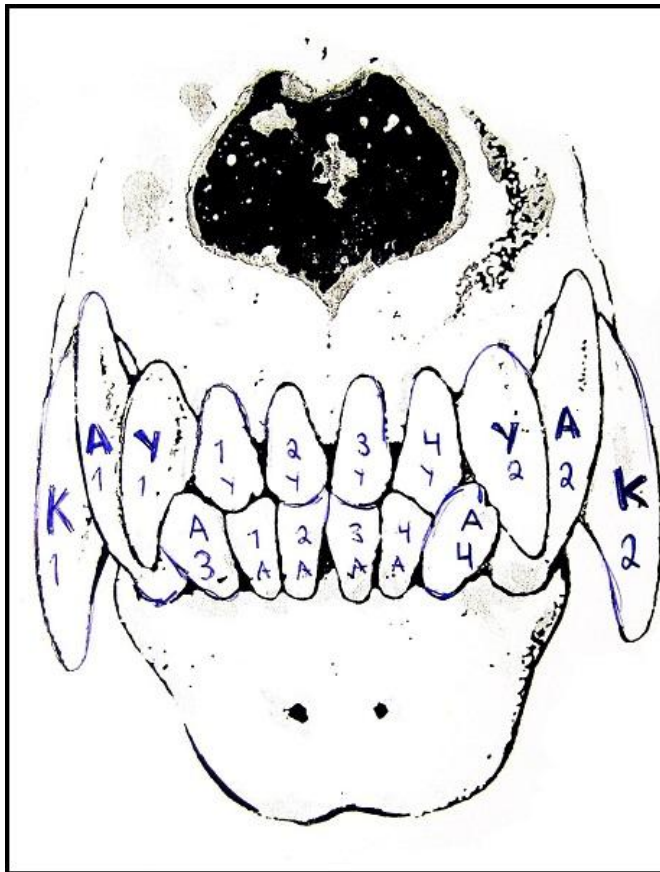
Näytelmän tapahtumat sijoittuvat kymmenen vuoden päähän -aikaan jolloin ilmastomuutos on mennyt vielä pahempaan suuntaan. Näytelmän mottona voidaan pitää Aleksiksen lausetta: ”Se, miten kohtelemme luontoa, tulee moninkertaisena takaisin – hyvässä että pahassa.”



KUVA. Koiranpään lihakset.



KUVA. Anne Peltonen näyttämässä nukenjalan tekniikkaa.



KUVA. Numeroitu hammaskartta.

LAPPEENRANNAN KAUPUNGINTEATTERI

Piia Poittinen on osallistunut Lappeenrannan kaupunginteatterissa 21.3.2009 ensi-illassa olleen Ihmissusi-näytelmän tarpeistonvalmistukseen. Piian päättötyönä oli valmistaa oikean suden näköinen pää, jota pystytään sisäpuolelta käyttämään niin, että susi saadaan puraisemaan ihmisen käsivartta. Suden tuli olla vesikauhuisen näköinen, normaalia hiukan suurempi. Kaulan oli oltava ontto, jotta leukojen purentamekanismia voitaisiin helposti käyttää kahdella kädellä pään sisäpuolelta. Leukojen purentaliikkeen tuli olla selkeästi näkyvä. Toteutuksen tuli olla sellainen, että se kestää koko näytelmän harjoitus- ja esitysjan. Painoltaan pään oli oltava kevyt, karvapäällysteinen. Silmissä sudella oli oltava hohtavat vihreät valot ja valoille selkeä helppokäyttöinen katkaisin. Tehtävä vaati monipuolista ideointia, taitoa ja laaja-alaista kädentaitojen hallintaa. Myös pieni valmistusbudjetti asetti rajoitteita työskentelyyn ja teki siitä haasteellisen.

Lopputuloksena oli kiitettävä: Suden pää oli oikean näköinen ja purentamekanismi oli yksinkertaisesti, mutta hyvin toimivasti ratkaistu. Rakenne oli kevyt ja kestävä. Suden päätä käyttävän taikurin oli sitä helppo käyttää. Silmissä olevat led-valot toimivat hämärällä näyttämöllä hyvin. Suden pää tuki onnistuneesti näytelmässä haluttua ilmaisua. Tehtävässä oli onnistuneesti käytetty laaja-alaisesti erilaisia tarpeistonvalmistuksessa tarvittavia työmenetelmiä.

Lappeenrannassa 25.3.2009

Sirpa Tervo

Sirpa Tervo
tarpeistonvalmistaja
Lappeenrannan kaupunginteatteri