



SAVONIA

KULTTUURIALA

PUKUSUUNNITTELU JA PU- VUSTUKSEN TOTEUTUS RUUMIS-NÄYTELMÄÄN

TEKIJÄ/T: Riikka Hänninen

Koulutusala Kulttuuriala			
Koulutusohjelma/Tutkinto-ohjelma Muotoilun tutkinto-ohjelma			
Työn tekijä(t) Riikka Hänninen			
Työn nimi Pukusuunnittelu ja puvustuksen valmistus "Ruumis"-näytelmään			
Päiväys	30.4.2020	Sivumäärä/Liitteet	68/1
Ohjaaja(t) Laura Pakarinen			
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Kuopion Ylioppilasteatteri, Savonia-ammattikorkeakoulu			
Tiivistelmä			
<p>Tässä projektimuotoisessa opinnäytetyössä on suunniteltu ja toteutettu puvustuskonsepti Kuopion Ylioppilasteatterin tuotantoon ja Miska Räsäsen tekstiin nimeltä Ruumis.</p> <p>Työssä on hyödynnetty Gillette J. Michaelin Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia (2008), sekä M. Uotilan teoriaa Pukeutumiskuvasta (1994.). Näiden teorioiden lisäksi projektissa hyödynnetään erilaisia opittuja designmenetelmiä.</p> <p>Puvustuksen valmistamista on sponsoroinut Savonia Ammattikorkeakoulu. Puvustuksen valmistaminen kuitenkin jäi tässä opinnäytetyössä konseptin tasolle, sillä koronaviruspandemia keskeytti Kuopion Ylioppilasteatterin toiminnan keväällä 2020. Tuotannon esittäminen ja harjoittelukausi siirrettiin syksyksi 2020.</p> <p>Taustatyön pohjalta valmistettiin näytelmän puvustus, sekä esityskuvat, jotka esitellään tässä opinnäytetyössä. Opinnäytetyössä käydään myös läpi koko suunnitteluprosessi, ja peilataan sitä esittelyihin teorioihin.</p>			
Avainsanat muotoilu, vaatetusmuotoilu, pukusuunnittelu, teatteri			

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author(s) Riikka Hänninen			
Title of Thesis Costume Design and Development for a Play "Ruumis"			
Date	30.4.2020	Pages/Appendices	68/1
Supervisor(s) Laura Pakarinen			
Client Organisation /Partners Kuopion Ylioppilasteatteri/Kuopio Student Theatre, Savonia University of Applied Sciences			
<p>Abstract</p> <p>In this project-based thesis a concept of costume design was designed and developed for Kuopio Student Theatre, and Miska Räsänen's play called "Ruumis" ("Corpse").</p> <p>The thesis uses Gillette J. Michael's theory of a design process (2008) and M. Uotila's theory of a dressing image (1994). In addition, some design methods which have been learnt during studies have been used.</p> <p>Savonia University of Applied Sciences has sponsored the costume making in this project. However the costume making remain at concept level, because the COVID-19 pandemic stopped all the activity of Kuopio Student Theatre in spring 2020. The show and practice term of the production had been deferred to autumn 2020.</p> <p>The play's costume design was developed by background research. Presentation images were made, which will be introduced in this thesis. This thesis also goes through the whole design process and mirrors it to all the presented theories.</p>			
Keywords design, fashion design, costume design, theatre			

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	6
1.1	Yhteistyökumppanit ja tekijänoikeuksien haltijat tai muut tahot	6
1.2	Tausta-aineistot	7
1.3	Tutkimusaineistot.....	7
2	TYÖN TAVOITTEET JA TOIMEKSIANTAJA	8
3	PUKEUTUMISKUVA	10
4	GILLETTEN SUUNNITTELU- JA ONGELMANRATKAISUMALLI.....	12
5	SUUNNITTELUPROSESSI.....	14
5.1	Sitoutuminen	14
5.2	Analyysivaihe.....	14
5.3	Tutkimusvaihe	15
5.3.1	Kohtauskartta	16
5.3.2	Näyttelijöiden ja ohjaajan haastattelut.....	16
5.3.3	Esitystila ja näyttelijöiden mitat.....	16
5.3.4	Mia Luoto	17
5.3.5	Thea Luoto	19
5.3.6	Anton Luoto.....	22
5.3.7	Vittoria Luoto	24
5.3.8	Jupiter Luoto	26
5.3.9	Hector Holm	29
5.3.10	Tellu Holm	31
5.3.11	Voitto Holm	33
5.3.12	Teresa Holm	35
5.3.13	Perttu/Journalisti.....	38
5.4	Hautomisvaihe.....	40
5.5	Valintavaihe ja Suunnitteluvaihe	40
5.6	Toteutusvaihe.....	41
6	VALMIIT PUVUT	42
6.1	Mia Luoto	43
6.2	Thea Luoto.....	45
6.3	Anton Luoto.....	47

6.4	Vittoria Luoto.....	49
6.5	Jupiter Luoto	51
6.6	Hector Holm	52
6.7	Tellu Holm.....	53
6.8	Voitto Holm	55
6.9	Teresa Holm.....	56
6.10	Perttu/Journalisti.....	58
7	PUVUSTUKSEN VIESTIT JA TEATTERIKOKEMUS KOKIJAN NÄKÖKULMASTA	59
8	POHDINTA.....	62
	LÄHTEET JA TUOTETUT AINEISTOT	66
	LIITE 1: MITTAKORTTI	68

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena oli suunnitella ja toteuttaa puvustus Kuopion Ylioppilasteatterille Miska Räsänen näytelmään nimeltä Ruumis. Näytelmä on yksi Kuopion Ylioppilasteatterin kevään tuotannoista. Näytelmä on tyyliltään mafiafarssi. Hyödynsin projektissa *Pukeutumiskuvan* teoriaa (Uotila 1994.), Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia (Gillette 2008, 22–36) sekä erilaisia designmenetelmiä.

Valitsin opinnäytetyöni aiheen omien tavoitteideni, sekä aiemman kokemukseni myötä. Minulle on ollut hyvin selkeää alusta alkaen, että haluaisin työllistyä nimenomaan teatterissa puvustajana. Olenkin koko opiskeluaikani tähdännyt tähän suuntaan opinnoissani. Täten teatteripuvustus oli myös luonnollinen valinta opinnäytetyökseksi. Tämän lisäksi minulla on itselläni melko pitkä harrastajateatteritausta näyttelijänä, joten aihealue on henkilökohtaisesti minulle merkittävä ja tärkeä. Mielestäni on hienoa päästä tukemaan harrastajateatteria opinnäytetyöni ja ammattitaitoni avulla.

Henkilökohtaisten syiden lisäksi aihe on mielestäni merkittävä ihmisten hyvinvoinnin kannalta. On tutkitusti todistettu, että kulttuurin harrastamisella ja kuluttamisella on positiivisia vaikutuksia hyvinvointiimme. Kulttuurin harrastamisen on todettu vaikuttavan muun muossa pitkään ikään, sekä hyvän elämän kokemuksiin. Kulttuuritoimintaan osallistuminen lisää mielen hyvinvointia, yhteisöllisyyden tunnetta, osallisuutta, sallivuutta, sekä toimii hyvän itsetunnon rakennuspalikkoina. Henkilökohtaisella tasolla erilaiset kulttuuri- ja taidekokemukset voidaan liittää hyvään elämänhallintaan. (Suomen Mielenterveys ry 2020.)

Pukusuunnittelu on hyvin tärkeä osa teatteria, kuten muutakin esittävää taidetta. Asujen avulla on mahdollista kertoa sekä tarinasta, että hahmoista asioita, jotka eivät välttämättä muuten tulisi ilmi. Lisäksi pukujen avulla on mahdollista vahvistaa näyttelijäntyötä. Puvun avulla voidaan esimerkiksi tukea hahmon persoonallisuutta, ikää, haaveita, menneisyyttä, tulevaisuutta, sosiaalista statusta, ammattia tai mielenkiinnonkohteita. Hyvin toteutettu puvustus on yhtenäinen osa kaikkea muuta lavalla näkyvää ja näkymätöntä, ja parhaillaan kommunikoi kaiken ympäröivän muun maailman kanssa. (Weckman 2020.)

Olin aiemmissa puvustusprojekteissani painottanut hyvin paljon näyttelijän omia kokemuksia, ja toiveita. Koen sen edelleen hyvin tärkeänä osana suunnittelua, mutta opinnäytetyössäni halusin haastaa itseäni löytämään useampia tasoja, sekä löytää syvällisempiä merkityksiä omaan suunnittelutyöhöni.

1.1 Yhteistyökumppanit ja tekijänoikeuksien haltijat tai muut tahot

Haimme Kuopion Ylioppilasteatterin kanssa rahallista avustusta myös Savonia-ammattikorkeakoululta. Lähetimme heille sponsorointihakemusten, sekä budjettilaskelmat. Haimme avustusta materiaalihankintoihin. Saimme Savonialta noin puolet puvustusbudjetistamme.

Valmistettujen vaatteiden oikeudet jäävät Kuopion Ylioppilasteatterille. Tuen tällä tavoin pienillä budjeteilla toimivaa voittoa tavoittelematonta harrastajateatteria. Koen, että tämä on eettisesti kestävä valinta.

1.2 Tausta-aineistot

Miska Räsänen: Ruumis. 2019

Näytelmä kertoo kahdesta vanhasta riitaantuneesta mafiasuvusta, *Luodoista* ja *Holmeista*. Heidän välillään on pitkään pysynyt rauha, ja molemmat suvut ovat saaneet elää omissa rauhassaan.

Näytelmän maailma on rajattu sukujen mukaan kahdelle eri puolelle. Näyttämön keskelle jää *Ei kenenkään maa*. Tämä nimensä mukaisesti ei kenellekään kuuluva maa, on neutraalia aluetta, jonne kuitenkin ei ilman syytä ole asiaa. *Ei kenenkään maalla* sijaitsee baari, josta näytelmä alkaa.

Ensimmäisten kohtausten kuluessa jostakin kaukaa kuuluu kaksi laukausta. Käy ilmi, että *Ei kenenkään maalle* on ilmestynyt tunnistamaton ruumis. Tästä alkaa selvittely, kuuluuko ruumis kummalle suvulle, vai kuuluuko se kenellekään. Näytelmän aikana spekuloidaan esimerkiksi sitä, onko ruumis mahdollisesti jommankumman suvun kadoksissa ollut matkustelija.

1.3 Tutkimusaineistot

Riikka Hänninen: Tutkimus puvustuksen viesteistä ja teatterikokemuksesta Kokijan näkökulmasta. 2020.

Alkuperäisessä suunnitelmassani tarkoitukseni oli kerätä näytelmän yleisöltä tutkimusaineistoa liittyen teatterikokemukseen, sekä suunnittelemani pukujen lähettämiin viesteihin. Kuitenkin COVID-19 pandemian vuoksi näytösten siirtyessä syksylle, en opiskeluaikanani voisi tätä tehdä.

Valmistettuani esityskuvat loin sähköisen alustan tutkimustani varten. Latasin alustalle esityskuvat, ja muotoilin yhteensä kolme kysymystä. Ensimmäinen kysymyksessä kartoitin syytä, miksi käydä teatterissa. Seuraavaan kysymykseen muotoilin empatiakartan, jossa halusin selvittää kokijan tunteita ja toimintoja teatterikokemuksen aikana. Empatiakartasta tulee ilmi, mitä katsoja teatterissa tuntee, näkee ja kuulee, ajattelee ja mahdollisesti sanoo. Lopuksi kysyin löytävätkö vastaajat suunnittelemani vaatteista joitakin viestejä tai merkityksiä. Lisäksi annoin mahdollisuuden vapaalle sanalle. Jaoin tutkimustani erilaisissa harrastajateatteriryhmissä Facebookissa ja WhatsAppissa. Tutkimuksen tuloksia ja johtopäätöksiä käydään tarkemmin läpi kohdassa 7. Puvustuksen viestit ja teatterikokemus kokijan näkökulmasta.

2 TYÖN TAVOITTEET JA TOIMEKSIANTAJA

Tämän opinnäytetyön toimeksiantaja on Kuopion Ylioppilasteatteri. Kuopion Ylioppilasteatteri, tai tuttavallisemmin KYT, on Kuopiossa toimiva harrastajateatteri. Teatterin toiminta perustuu kokonaan vapaaehtoisuuteen, eikä teatterilla ole yhtään palkattua työntekijää. (Kuopion Ylioppilasteatteri 2020a.)

Kuopion Ylioppilasteatterin toiminta pyrkii edistämään nuorten aikuisten teatterin tekemistä ennakolluulottomalla, tuoreella ja kunnianhimoisella asenteella. Kuopion ylioppilasteatterin jäsenten ei tarvitse olla ylioppilaita. KYT on kuitenkin Itä-Suomen Yliopiston Ylioppilaskunnan alainen kerho. (Kuopion Ylioppilasteatteri 2020b.)

Kuopion Ylioppilasteatteri on perustettu vuonna 1977 ja on toiminut melko aktiivisesti siitä lähtien. Teatterin tavoite on saada kaksi isompaa ensi-iltaa joka vuosi. Viime vuosina perinteeksi on muodostunut syksyisin uusien jäsenten rekrytoinnin jälkeen toteutettava *Räiskäleet*. Kyseessä on piennäytelmistä koostuva kokonaisuus. Keväällä on yleensä toinen ensi-ilta, useimmiten täyspitkän näytelmän parissa. Viime vuosina kevään ohjelmistossa on ollut niin työryhmälähtöisiä tekstejä kuin myös klassikonäytelmä Maria Jotunilta, *Kultainen Vasikka*. Kevään näytelmän kanssa KYT vierailee usein myös perinteisillä Ylioppilasteatterifestivaaleilla. (Kuopion Ylioppilasteatteri 2020b.)

Ennen työn aloittamista pohdimme yhdessä työn toimeksiantajan kanssa tavoitteita opinnäytetyölleni. Ensimmäinen ja kaikista konkreettisista tavoite oli aikataulu. Produktiota olisi tultu esittämään alkuperäisen suunnitelman mukaan keväällä 2020. Puvustus olisi saatava keväällä valmiiksi. Pohdimme teatterin kanssa myös linjaa, jota kohti suunnittelua vietäisiin. Erillistä aikakautta ei näytelmälle haluttu. Ohjaajan toiveena oli ainoastaan tuoda lavalle väriä, sekä erottaa suvut toisistaan värikoodein.

Pohdin myös tälle projektille omia tavoitteita. Halusin syventää omaa suunnittelutyötäni, sekä aikatauluttaa työni etenemistä selkeästi. Halusin, ettei työn tekemisessä tule kiire. Halusin pyrkiä tutustumaan opinnäytetyöni teorioihin mahdollisimman hyvin, ja peilaamaan näitä myös prosessissani. Erityisesti minua kiinnosti, kuinka välittää erilaisia viestejä katsojalle puvustuksen keinoin.

Olen aiemmin nojautunut hieman epävarmasti suunnittelutyössäni hyvin paljon siihen, millaisia tunteita ja mielipiteitä näyttelijällä on. Halusin tässä työssä saada luottoa enemmän omaan tekemiseen ja suunnittelutaitooni. Halusin luoda myös hyvän ja toimivan kokonaisuuden, joka on sopusoinnussa keskenään, mutta myös lavastuksen kanssa.

Koen kestäväen kehityksen tärkeänä osana nykypäivän vaateteollisuutta, joten halusin tässä opinnäytetyössä tehdä mahdollisimman kestäviä valintoja. Halusin hyödyntää vanhaa, jo olemassa olevaa vaatevarastoa, sekä hankkia mahdollisimman paljon kirpputoreilta materiaalia. Jos jotakin

joutuisi tekemään uutena, toteuttaisin sen mahdollisimman vähällä jätteellä. Valmistetut puvut jäisivät myös myöhempää käyttöä varten Kuopion Ylioppilasteatterille.

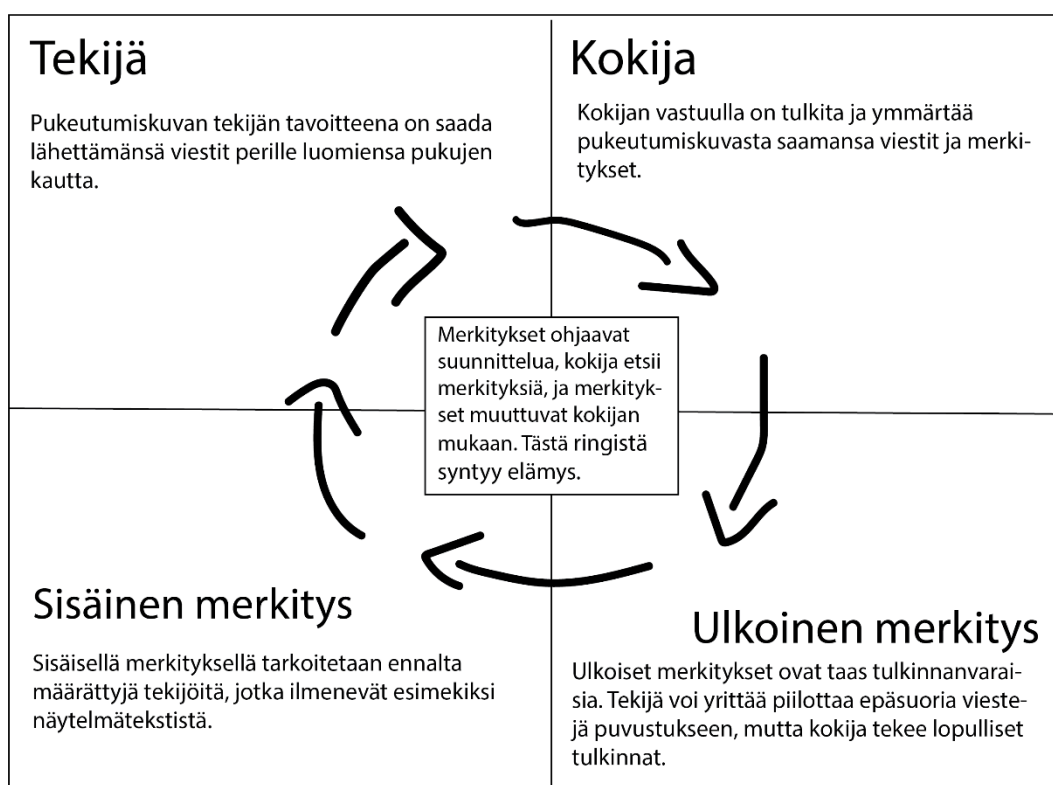
Tärkeä opinnäytetyön tavoite on myös ollut kehittää, syventää ja osoittaa ammattillista osaamistani, sekä asiantuntijuuttani. Olen osoittanut tätä valitsemalla työn aiheeseen sopivat teoriat, sekä suunnittelutyötä tukemaan erilaiset design-menetelmät. Olen valinnut työhöni opinnoissani oppimiani hyväksi todettuja menetelmiä, mutta olen pyrkinyt myös syventämään ammatillista osaamistani perehtymällä esimerkiksi M. Uotilan (1994) *Pukeutumiskuvan* teoriaan aiempaa syvällisemmin.

3 PUKEUTUMISKUVA

Valitsin M. Uotilan (1994) teorian *Pukeutumiskuvasta* opinnäytetyöhöni, sillä se ei ole entuudestaan kovin tuttu. Aiemmissa opinnoissani tätä aihetta on käyty vain pintapuolisesti läpi. Tämä teoria sopii myös yhteen tavoitteideni kanssa. Teorian avulla sain suunnittelutyöhöni kaipaamaani syvällisyyttä, sekä apua puvustuksen viestien rakentamiseen.

Pukeutumiskuvan avulla välitetään erilaisia viestejä ihmiseltä toiselle. Se muodostuu, kun puettava asu on lopulta käyttäjän yllä. Puettuna vaate "vaatteistuu". Henkarissa tai pinossa vaatteen muotokieli, dynaamisuus, väljyydet yms. eivät pääse oikeuksiinsa. Nämä seikat ovat hyvin tärkeitä muodostaessa *Pukeutumiskuvaa*. *Pukeutumiskuvan* voi luoda itse, esimerkiksi arkipukeutumisessa. Tällöin välitämme pukeutumisellamme viestejä ihmisille, joiden kanssa olemme tekemisissä päivän mittaan. Kuitenkin pukeutumiskuvan voi luoda joku muukin henkilö, kuten esimerkiksi teatteripuvustuksessa. Tässä tapauksessa pukusuunnittelija suunnittelee henkilö-hahmolle miljööseen sopivan puvun ja pukeutumiskuvan. Tämä on ollut opinnäytetyöni suunnitteluni pohjalla. (Uotila 1994.)

Pukeutumiskuvat voivat olla erilaisia samastakin hahmosta tai henkilöstä tulkitsijan mukaan. Pukeutumiskuva voidaan jakaa niin sanotusti neljään eri kenttään: Tekijä ja Kokija, sekä Sisäinen ja Ulkoinen merkitys. (Uotila 1994.)



KUVIO 1. Sovellus Uotilan *Pukeutumiskuvan* osatekijöistä. (Hänninen 2020.)

Kokija voi saada pukeutumiskuvasta monia asioita selville. Näitä voivat olla esimerkiksi sosiaalinen status, varallisuus, ammatti, ikä, mielenkiinnon kohteet tai elämäntavat. Nämä tulkinnat muodostuvat muun muassa vaatteen muodoista, väreistä, tekstuureista, funktionaalisuudesta, sekä vaatteen kunnosta ja laadusta, sekä siitä, miten vaatetta kannetaan. (Uotila 1994.)

Pukeutumiskuvan vaiheet voidaan jakaa kolmeen eri osaan. Ensimmäinen osa on *visio*. Tässä osiossa haetaan suuntaviivoja suunnittelulle. Omassa projektissani tein tässä osiossa moodboardoja, sekä storyboardia hahmoista (Ideo.org 2020), ja hyödynsin Service Design Toolsien sovellettua versiota Personas design -työkalusta. Seuraava osa on *luonnos*. *Luonnosvaiheessa* tein erilaisia luonnoksia visioideni pohjalta. Viimeinen osa on valmis *pukeutumiskuva*. Tähän vaiheeseen liittyy vahvasti Kokijan tulkinnat ja kokemisen kuvaus. Tämä vaihe omaa puvustuksessani alkaa kun vaatteet valmistuvat ja pääsevät käyttöön, ja jatkaa olemistaan niin kauan kun näytelmän kokijat muodostavat tulkintojaan. (Uotila 1994.)

4 GILLETTEN SUUNNITTELU- JA ONGELMANRATKAISUMALLI

Valitsin Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin (Gillette 2008, 22–36) osaksi opinnäytetyötäni, sillä se sopii aiheeseeni hyvin. Malli on suunniteltu näyttämötaiteiden tekijöille, joten se oli looginen valinta. Koin kuitenkin myös, että teoriassa on pieniä puutteita, joita voin kritisoida opinnäytetyössäni.

Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli on kuusivaiheinen portaikko, jota sovelletaan erilaisen esiintymisvaatteiden, kuten teatteri-, performanssi-, tai tanssipuvustuksien projektinhallinnassa. Mallissa on myös seitsemäs kohta, nimeltään *arviointi (evaluation)*. *Arviointi* on osa jokaista aiempaa porrasta. Sitä hyödynnetään prosessin jokaisessa vaiheessa, mutta erityisesti siirryttäessä vaiheesta toiseen, sekä projektin päätyttyä. Tämän tarkoituksena on tarkastella omaa tekemistään kriittisesti koko prosessin ajan. Lopuksi tehdään vielä lopullinen ja kattava arviointi. (Gillette 2008, 36.)

Mallin ensimmäinen porras on nimeltään *sitoutuminen (commitment)*. Luonnollisesti tässä, projektin ensimmäisessä vaiheessa, työryhmä muodostuu, sekä nimensä mukaisesti sitoutuu projektiin. Jokainen työryhmän jäsen lupaa tehdä parhaansa projektin hyväksi. *Sitoutumisvaihe* pitää sisällään myös kaikkien projektisopimuksien kirjoittamisen. (Gillette 2008, 22–23.)

Seuraava vaihe on nimeltään *analyysivaihe (analysis)*. Suunnittelijan tehtävänä on kerätä tietoa aiheesta. Tavoitteena on pohtia ja etsiä tietoa asioista, jotka saattavat vaatia vielä tutkittavaa, tai mitkä asiat saattavat selvitä vasta myöhemmin projektin edetessä. Tällaisia seikkoja saattaa olla esimerkiksi jokin koreografia, ohjaajan mielipiteet tai esityspaikka. (Gillette 2008, 23–25.)

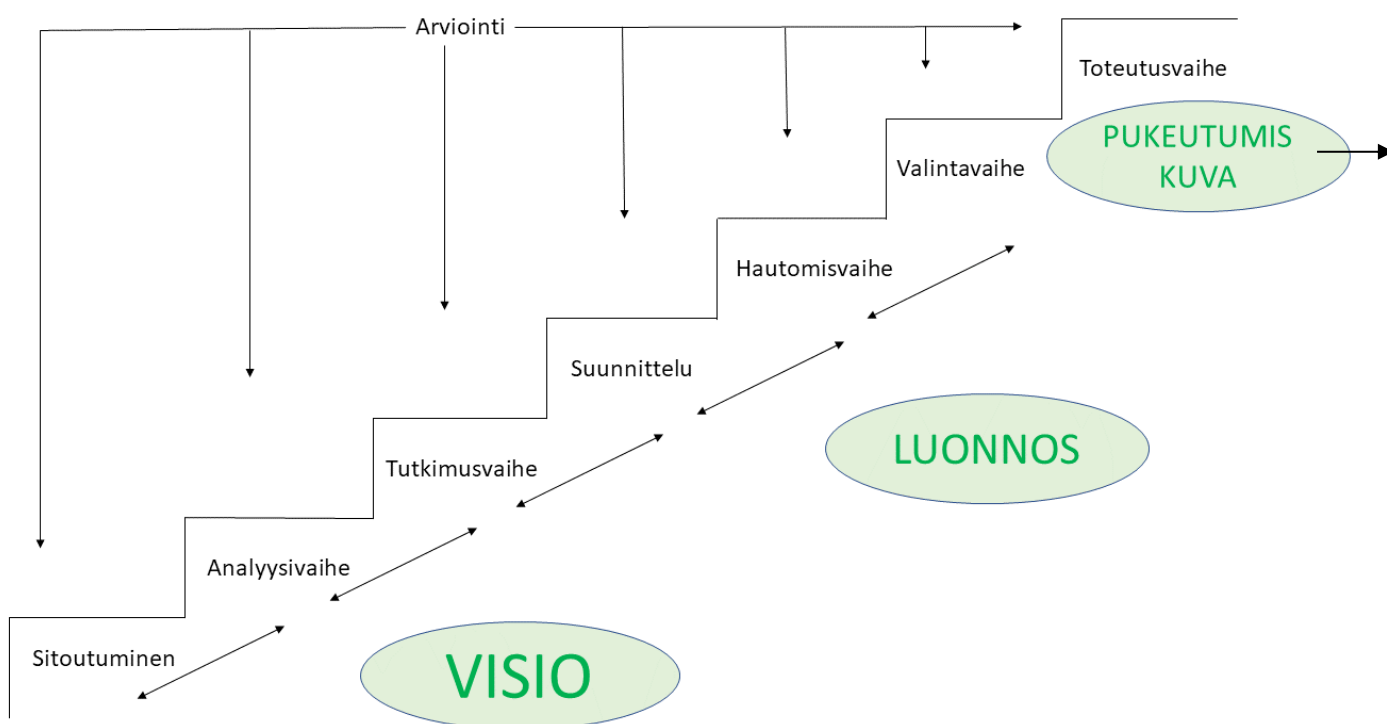
Gilletten kolmas porras mallissa on *tutkimusvaihe (research)*. Tausta- ja käsiteellinen tutkimus tapahtuu tässä vaiheessa. Gillette tahtoo painottaa vaiheessa näkymättömän tiedon etsintää. Tavoitteena on laajentaa suunnittelijan tietoa ja ajattelua. Tämä johtaa onnistuessaan suunnittelutyön monipuolistumiseen. (Gillette 2008, 25–27.)

Neljättä vaihetta Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallissa kutsutaan *hautomisvaiheeksi (incubation)*. Projekti olisi tarkoitus unohtaa hetkeksi kokonaan. Alitajunnan on tarkoitus päästä työskentelemään ja luomaan omaa materiaansa. (Gillette 2008, 27–29.)

Viides vaihe, *valintavaihe (selection)* voi jatkua avian viimeisille hetkille saakka, ennen ensi-iltaa. Tässä vaiheessa on tarkoituksena käydä läpi kaikki synnytetty materiaali ja tehdä valintoja. Suunnittelupalaverit työryhmän kanssa ovat erittäin tärkeitä. *Valintavaihe* loppuu ohjaajan ollessa tyytyväinen puvustukseen. (Gillette 2008, 29–31.)

Viimeinen varsinainen vaihe portaikossa on *toteutusvaihe (implementation)*. Tässä vaiheessa suunnitellut puvut toteutetaan konkreettisesti. Konseptista syntyy tuote. Tämä vaihe voi kulkea rinnakkain suunnitteluprosessin kanssa. Pukujen sovitukset ja niiden testaaminen on tärkeä osa tätä vaihetta. (Gillette 2008, 31–36.)

Kritisoisin Gillette J. Michaelin (2008) Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia sen suhteen, ettei siinä ole ollenkaan itse suunnittelulle omaa porrasta. Jos luottaisi pelkästään tähän malliin, jäisi mielestäni epäselväksi, missä vaiheessa itse suunnittelu tapahtuu.



KUVIO 2. Sovellus M. Uotilan Pukeutumiskuvasta sekä Gillette J. Michaelin Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallista (Hänninen 2020.)

Kuviosta 2. näkee kuinka projektini on muodostunut. Sovelsin Gillette J. Michaelin Suunnittelu- ja ongelmanratkaisu mallia (2008), lisäen sinne yhden oman portaan, *suunnittelun*. Kuviosta näkee, että kaikki portaat ovat yhteydessä toisiinsa, ja edellisiin portaisiin saatetaan palata projektin edetessä. *Arviointi* on kaikissa vaiheissa läsnä.

Lisäsin kuvioon myös M. Uotilan Pukeutumiskuvan (1994) kolme eri vaihetta. *Visio* (Uotila 1994) on osa Gilletten (2008) *analyysi-, tutkimus-, ja suunnitteluvaiheita*. *Luonnos* (Uotila 1994) on osa *suunnittelu*-porrasta, sekä *hautomis- ja valintavaihetta* (Gillette 2008, 22-26). Viimeinen M. Uotilan (1994) vaihe, *pukeutumiskuva*, on osa Gillette J. Michaelin (2008) *toteutusvaihetta*, mutta tämä vaihe jatkaa vielä olemassa oloaan suunnitteluprosessin päätyttyä valmiina puvustuksena.

5 SUUNNITTELUPROSESSI

Projektini alkoi vuoden 2019 lopulla, kun sain ensimmäisen kerran näytelmätekstin käsiini. Varsinaisesti taustatyöskentelyn aloitin tammikuussa. Idea opinnäytetyöstä sai alkunsa jo aiemmin vuoden 2019 syksyllä, kun kuulin Kuopion Ylioppilasteatterin suunnittelevan tällaista näytelmää keväälle 2020.

Rakensin suunnittelutyöni Gilletten Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin (Gillette 2008, 22-36) mukaisesti. Kritisoin hieman Gilletten mallia sen suhteen, että siitä periaatteessa puuttuu kokonaan konkreettinen ”suunnitteluvaihe”. Koen, että *analyysi- ja tutkimusvaiheeseen* ei varsinaisesti kuulu vielä luonnosten ja suunnitelmien luominen, vaan luodaan pohjaa tulevalle suunnittelulle. Tästä johtuen on mielestäni epäloogista hypätä suoraan hautomis- sekä valintavaiheisiin. (Gillette 2008, 22-36.)

Hyödynsin suunnittelussani myös erilaisia design -menetelmiä, sekä *Pukeutumiskuvan* teoriaa (Uotila 1994) tukemaan Gilletten (2008) Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia.

5.1 Sitoutuminen

Ilmaisin oman mielenkiintoni projektia kohtaan jo syksyllä 2019. Kuitenkin työryhmä muodostui tammikuussa 2020. Tällöin päätettiin, kuka lähtee ohjaamaan, tuotantotiimi järjestäytyi, sekä noin puolessa välissä tammikuuta tehtiin näyttelijävalinnat. *Sitoutumisvaiheeseen* (Gillette 2008) kuuluu myös projektisopimusten kirjoittaminen. Tämä venyi hieman, ja tapahtui lopulta helmikuussa. Projektisopimus kirjoitettiin vain omaa opinnäytetyötäni silmällä pitäen minun, ohjaajan/KYTin hallituksen puheenjohtajan, sekä ohjaavan opettajan ja arvioijan välillä. Muu työryhmä noudatti ainoastaan suullista sopimusta sitoutumisen ja panostamisen saralta.

Työryhmä käsitteli sitoutumista uudemman kerran maaliskuussa 2020. Näihin aikoihin maailmalla oli käynnissä COVID-19 pandemia, jonka vuoksi produktion eteneminen keskeytettiin. Työryhmä pohti yhdessä, olisiko produktiota mahdollista siirtää syksylle. Suurimmalle osalle järjestely kävi, mutta itse jouduin opinnäytetyöni osalta tekemään muutoksia. Jotta valmistuisin ajallaan, oli rooliani produktiossa muutettava. Sitouduin suunnittelemaan produktion puvustuksen ja valmistamaan suunnittelu-materiaalin valmiiksi, eli luoda valmiin konseptin. Tässä vaiheessa olin jo ehtinyt melko hyvin kasaa- maan myös konkreettista puvustusta valmiiksi. Kun syksyllä produktio mahdollisesti jatkaa toimintaansa, luovutan kokoamani vaatteet ja materiaalin työryhmälle, joka koostaa puvustuksen suunnitelmieni pohjalta loppuun.

5.2 Analyysivaihe

Tässä vaiheessa tutustuin hyvin tarkasti itse näytelmätekstiin. Luin tekstiä useita kertoja ja tein muistiinpanoja. Täten itse teos tuli minulle tutuksi, ja hahmotin paremmin kokonaiskuva.

Keskustelin jonkin verran myös käsikirjoittajan sekä ohjaajan kanssa. *Analyysivaiheessa* emme lyöneet mitään lukkoon, vaan keskustelimme enemmän näytelmän tunnelmasta ja siitä, mihin suuntaan näytelmää ollaan viemässä. Tämä antoi minulle suuntaa suunnitteluprosessin aloittamiselle. Etsimme myös mahdollisia esityspaikkoja, sillä Kuopion Ylioppilasteatterilla ei ole omaa tilaa. Esityspaikka on myös tärkeä osa itse esitystä. Esityspaikan värit, valaistus ja lavan rakenne vaikuttavat myös siihen, millaisen puvustuksen näytelmälle voi suunnitella. Puvustuksen ei tulisi hukata ympäristöön, ja lavan rakenteet saattavat määritellä mahdollisuuksia erilaisille pukuvaihtoille. (Gillette 2008, 23-25.)

5.3 Tutkimusvaihe

Seuraava vaiheeni Gilletten (2008) mukaan oli *tutkimusvaihe*, jossa tein tarkempaa tutkimustyötä suunnitteluni pohjalle. Tähän vaiheeseen liittyi myös M. Uotilan (1994) *visiovaihe*. Hyödynsin storyboard, haastattelu, sekä moodboard design -menetelmiä (Ideo.org 2020), sekä sovelsin Service Design Toolsin Personas -työkalua. Tämän työkalun avulla saadaan tehtyä taustatyötä M. Uotilan *Pukeutumiskuvan* (1994) viesteihin ja merkityksiin. Lisäksi havainnoin esityspaikan eri elementtejä. Otin myös näyttelijöistä mitat, sekä kokosin kohtauskartan.

Personas -tauluissa (Service Design Tools 2020) olen liittänyt jo seuraavan Gilletten prosessin vaiheen luonnokset kuvan kohdalle. *Luonnos*-vaihe on täten yhdistetty luomiini Personas -tauluihin. Lisäksi niistä löytyy lainaus näytelmätekstistä, sekä tekemäni tutkimustyöni tuloksia ja tulkintoja.

Piirsin jokaisesta hahmosta storyboardin (Ideo.org 2020), johon pyrin saamaan jotakin jokaisen hahmon menneisyydestä, kiinnostuksen kohteista, tai luonteesta. Yhdistin nämä kuvat Pinterestistä ko-koamiini moodboardeihin (Ideo.org 2020). Kuvissa piirros on storyboard, ja vieressä oleva kuvakollaasi on moodboard.

5.3.1 Kohtauskartta

Kokosin tekstin pohjalta kohtauskartan, jossa näkyy milloin kukakin näyttelijä on lavalla. Tämä helpottaa hahmottamaan mahdollisia pukuvaihtoja helpommin. Kohtauskartassa näkyy vasemmalla kaikki hahmot ja ylhäällä kohtaukset numeroitain. Taulukkoon merkataan jokaisen kohtaukseen oikean nimen kohdalle raksi, jos kyseinen henkilö on kohtauksessa mukana.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
Mia Luoto	x		x												x	x		x		x
Thea Luoto	x	x	x	x	x	x	x	x							x	x	x	x		x
Jupiter Luoto	x	x		x	x		x	x			x				x	x		x		x
Anton Luoto				x			x				x				x			x		x
Vittoria Luoto				x			x			(x ääni)	x	x			x		x			x
Hector Holm	x		x										x	x						x
Tellu Holm	x	x							x	x			x	x						x
Teresa Holm									x				x	x						x
Voitto Holm									x	x		x	x	x						x
Perttu/Journalisti	x					x		x								x	x	x		x

KUVIO 3. Kohtauskartta. Sovellus M. Räsänen Ruumis -näytelmätekstistä. (Hänninen 2020)

5.3.2 Näyttelijöiden ja ohjaajan haastattelut

Lisäksi käytin haastatteluita yhtenä design-menetelmänä (Ideo.org 2020). Haastattelin näyttelijöitä, sekä ohjaajaa. Juttelin yleisesti ohjaajan kanssa, mihin suuntaan voisin suunnittelussani mennä. Tässä vaiheessa päätettiin jo se, että kahden perheen välille tehtäisiin selkeät "värikoodit". Eli kumpaakin perhettä tulisi edustaa eri väri. Lisäksi juttelin erikseen jokaisen näyttelijän kanssa. Heillä oli ollut tehtävänänsä kirjoittaa luonne- ja menneisyysanalyysyjä. Tein näistä muistiinpanoja, ja hyödynsin myöhemmissä vaiheissa. Haastattelut antoivat minulle lisää suuntaviivoja suunnitteluani varten. Keskusteluiden avulla sain poistettua suunnitelmistani kaikki ristiriidat, joita saattoi olla oman visioni, sekä näyttelijän kokemuksen ja ohjaajan näkemysten välillä.

5.3.3 Esitystila ja näyttelijöiden mitat

Tässä vaiheessa projektia olimme saaneet varmistuksen myös esitystilasta. Täten pystyin ottamaan myös sen jo suunnittelussa huomioon. Esitystilana toimisi Itä-Suomen Yliopiston Kuopion kampuksen luentosalin. Esitystilassa on nouseva katsomo, ja lava jää alimmalle tasolle. Näyttämölle on kahdesta suunnasta pääsy. Tämä on suhteellisen yleinen näyttämön rakenne, joten mahdolliset pukuvaihdot onnistuvat helposti. Näyttämö on hyvin neutraalin värinen, joten kaikki värit olisivat mahdollista toteuttaa puvustuksessa.

Kaiken tämän lisäksi otin myös näyttelijöistä mitat. Tässä hyödynsin omaa mittakorttiani, jonka olin tehnyt opintojeni aikana (Liite 1.). Tässä projektissa en ottanut erikseen dynaamisia, eli ihmisen ääriasentojen mittoja, sillä näytelmässä ei ollut liikunnallisia tai erityistä liikkuvuutta vaativia kohtauksia. Mittojen avulla löydetään kaikille sopivat vaatteet, sekä mahdolliset omat kaavat voidaan valmistaa mittojen mukaan. Valmiiden vaatteiden mahdolliset muokkaukset on myös helppo tehdä

suoraan mittojen mukaan. Mittojen otto näyttelijöistä vähentää mahdollisten välisovitusten määrää, verrattuna siihen, että tiedossa olisi vain näyttelijän vaatekoko.

5.3.4 Mia Luoto

Näytelmäkirjailija M. Räsänen on kuvannut Miaa seuraavasti: "Toiseksi nuorin luodon lapsista. Kadoksissa ollut nuorukainen, joka haluaisi vain tanssia ja reivata."

Lukiessani itse tekstiä, tuli minulle kuitenkin kuva suhteellisen herkstä nuoresta. Häneltä löytyy halua nähdä maailmaa, mutta hän kuitenkin ajattelee paljon perhettään. Mia esimerkiksi sanoo tekstissä jutellessaan Hector Holmin kanssa ulkomaille lähdöstä, että "Olet ehkä oikeassa, mutta jos jotakin isoa tekisin, kävisin kyllä sanomassa hyvästit. Kaikille.". Hän ei tee hätiköityjä päätöksiä, ja pyytää esimerkiksi siskoansa Thea Luotoa tekemään hänelle ennen lähtöä hyvin kattavan ennustuksen, Kelttiläisen ristin. Haastatellessani näyttelijöitä, Mian näyttelijä kertoi oman ajatuksensa siitä, että olisiko Mia mahdollisesti tehnyt jonkin virheen menneisyydessä, ja siksi palaisi herkin mielin kotiin, ja tunnistelisi omaa tulevaisuuttaan.

Kuopion Ylioppilasteatteri: Ruumis

Mia Luoto

Nimi

Herkkä, seikkaulunhaluinen, saattaa jäädä murehtimaan helposti

Keskeiset piirteet

Mia välittää perheestään paljon, mutta halu-

lyhyt kuvaus

aisi kovasti lähteä seikkailemaan, mahdolli-

sesti Hector Holmin kanssa. Ollut jonkin ajan

kadoksissa, ehkä mokannut menneisyydessä jotakin



“Missä voisi olla rauhassa, ratsastaa yksisarvisilla ja syödä kermaisia mansikkakakkuja. Missä, kysyn vaan missä?”

Tarpeet

Seikkaulunhalu, onnellisuus

Haasteet

Rakastaa perhettään, joten pohtii uudestaan matkaan lähtemistä

Mahdollisuudet

Maailman näkeminen, erilaisten kokemusten kerääminen, toisaalta saada olla rakastavan perheen ympärillä

KUVIO 4. Mian persoona. (Hänninen 2020.)

Suunnitelmissani lähdin etsimään ensimmäisenä reivaus -henkisiä vaatteita. Löysin paljon erilaisia festari-lookkeja, sekä goothtavia reivausasuja. Tätä suunnitelmaa tuki näytelmätekstistä löydettyä *Pukeutumiskuvan* sisäinen merkitys (Uotila, 1994), joka tulee ilmi jo hahmokuvauksessa. Halusin

kuitenkin lähteä hieman pehmeämpään suuntaan, sillä Mia on vielä suhteellisen nuori, ja uskon hänen olevan vielä melko herkkä. Kaikista eniten sain inspiraatiota Mian ja Hectorin välisestä dialogista, jossa he suunnittelevat lähtöä yhdessä. He puhuvat mansikkakakuista, kermaisista mansikkakakuista, yksisarvisista ja leivoksista. Herkkyyden voi kokea *Pukeutumiskuvan* ulkoisena merkityksenä (Uotila 1994), jonka katsoja voi tulkita värimaailmasta, sekä näyttelijäntyöstä.

Olimme tässä vaiheessa päättäneet alustavasti Luotojen väriksi punaisen. Kuitenkin Mian herkkyyden, ja hänen kadoksissa olleiden aikojensa vuoski päätin haalentaa punaista hieman, ja päädyin vaaleanpunaiseen värimaailmaan. Ajattelin, että se voisi kuvastaa perheestä erossa vietettyä ”haalentunutta” aikaa, sekä Mian innostusta kaikkiin söpöihin asioihin, kuten yksisarvisiin ja mansikkakakkuihin.



KUVA 1. Mian Story- ja Moodboard. M. Uotilan pukeutumiskuvan (1994) Visio -vaihe. (Hänninen 2020. Pinterest-taulu.)

Storyboardiin halusin kuvastaa Mian menneisyyttä, kadoksissa oloa, mutta myös tulevaisuutta, joka on tytölle itselleenkin vielä mysteeri.

5.3.5 Thea Luoto

Thea Luoto on Mian pikkusisko, ja hahmokuvaus kertoo hänestä näin: ”Nuorin Luodon lapsista. Tarot-kortteja lukeva Luodon sisko, joka on elänyt suojattua elämää.”.

Theaan liittyvää tutkimustyötä tehdessäni kiinnitin melko paljon huomiota myös näyttelijäntyöhön pelkän tekstin lukemisen sijaan. Näyttelijän tulkinta Theasta oli melko räiskyvä, vaikka Thea onkin toisaalta hyvin henkevä ihminen. Henkevyys tulee erityisesti ilmi Thean Tarot-kortti -harrastuksesta. Voi olla, että Thea myös haluaa paeta hieman tavallista arkeaan jollain tavalla. Tätä tulkintaa, ja ulkoista merkitystä *Pukeutumiskuvassa* (Uotila, 1994) tukee esimerkiksi se, että näytelmän alussa Thea löydetään reiveistä, ja hyvin päihtyneenä erinäisistä nautintoaineista (tämä on ohjaajan lisäämä tulkinta, jota ei varsinaisesti tekstissä mainita.).

Kuopion Ylioppilasteatteri: Ruumis

Thea Luoto _ _ _ _ _
Nimi

Henkevä, äkkipikainen _ _ _ _ _
Keskeiset piirteet

Kyseenalaistaa perinteisiä normeja,
Lyhyt kuvaus

lukee Tarot-kortteja.
_ _ _ _ _

Perheen nuorin sisarus.
_ _ _ _ _

_ _ _ _ _
_ _ _ _ _



"Jos uskoo aina muita niin saattaa olla, ettei voi muuhun uskoa. Ja sitä paitsi, on monia syitä mieltä, onko ne nyt kaikkein tärkeimpiä neuvoja mitä jotkut kauan sitten kuolleet esivanhemmat ovat riitapääissään päättäneet."

Tarpeet

Olla perillä asioista, _ _ _ _ _

tietää asioita, ennustaa, _ _ _ _ _

olla yhteydessä henkiin. _ _ _ _ _

_ _ _ _ _

Haasteet

Äkkipikaisuus, uhriutuu helposti.

Nuoruuden into saattaa _ _ _ _ _

hankaloittaa hänen _ _ _ _ _

toimintaansa ajoittain _ _ _ _ _

Mahdollisuudet

Menestyä joskus ennustajana, _ _ _ _ _

toisaalta jatkaa suvun mafioso-

perinnettä _ _ _ _ _

_ _ _ _ _

KUVIO 5. Thean persoona. (Hänninen 2020.)

Tekstistä saa myös helposti käsityksen, että Thea haluaa luottaa siihen, ettei tämä ympärillä oleva elämämme ole ainoa olemassa oleva maailma. Tämä tulee erityisesti ilmi esimerkiksi, kun Thea yrittää ottaa kuolleisiin yhteyttä yrittäessään selvittää, kuka kuollut ruumis on, ja mitä on ylipäätään tapahtunut. Voidaan pohtia myös sitä, että onko kiinnostus kuolleiden kanssa kommunikointiin tullut siitä, kun Thean oma äiti on kuollut. Thea varmasti tuntee ikävää äitiään kohtaan.

Pääpiirteittäin ajattelen, ettei Thea ole mikään tavallinen teini. Hänen kiinnostuksen kohteensa eivät ole ehkä ne tyypillisimmät teinitytön harrastukset. Hän ei myös luota muutoksen voimaan, eikä usko, että asiat on hoidettava aina niin kuin ennenkin on tehty. Tämä tulee selkeästi ilmi repliikistä, jonka Thea sanoo sisarukselleen Jupiterille Maailman reunalla; ”Jos uskoo aina muita, niin saattaa olla, ettei voi muuhun uskoa. Ja sitä paitsi, on monia syitä miettiä, onko ne nyt kaikkein tärkeimpiä neuvoja mitä jotkut kauan sitten kuolleet esivanhemmat ovat riitapäissään päättäneet.”. Repliikki viittaa myös aiemmin esille tuomaani ajatukseen, siitä, että Thea uskoo maailmassa olevan paljon muutakin kuin vain elämämme todellisuus.

Thean näyttelijä toi mielestäni rooliin hyvinkin tyypillistä teinimäistä käytöstä. Tämä muistuttaa mielestäni hyvin siitä, että Thea on vielä suhteellisen nuori. Näyttelijän tulkinta mielestäni tuo hahmoon hyvin paljon muutakin, esimerkiksi juuri teinimäisyyttä, eikä hahmo jää ainoastaan yksipuoliseksi Tarot-harrastelijaksi.



KUVA 2. Thean Story- ja Moodboard. M. Uotilan pukeutumiskuvan (1994) Visio -vaihe. (Hänninen 2020. Pinterest-taulu.)

Storyboardissa halusin kuvata Thean Tarot-harrastusta, sekä nuorta innostuneisuutta. Moodboardiin taas kokosin sekä minun, että näyttelijältä saamiini kuvia. Halusin luoda tyttömäisen, mutta kuitenkin erilaisen teinitytön ilmeen.

5.3.6 Anton Luoto

Seuraavaksi kerron Anton Luodosta, ja häneen liittyvästä tutkimustyöstä. Hahmokuvaus näytelmätekstissä (Räsänen 2019) kertoo seuraavaa: "Luotojen isä, vaimonsa menettänyt mies, joka on löytänyt uuden rakkauden vanhalla iällä.". Tulkitsin, että näytelmäkirjailija on viitannut Antonin uudella rakkaudella rakkauttaan kioskikirjallisuutta kohtaan, sillä näytelmätekstissä ei mainita uudesta parisuhteesta ollenkaan. Tämä romanttisesta kirjallisuudesta innostuminen ei tietenkään käy mafioson imagoon, ja hän lukeekin kirjoja kaikilta salassa. Intohimo niin sanottujen hömppäkirjojen suhteen kuitenkin paljastuu näytelmän lopussa kaikille. Kuten aiemmin mainitsin alustavasti Luotojen väri, oli punainen, joten täten myös Antonin värimaailma olisi punainen.

Itselleni tekstistä tulee hyvin romanttikomainen kuva, sekä ajatus lepsusta perheen isästä. Perheen äidin kuoltua, uskon, että Anton on huomaamattaan nojautunut perheen vanhimpaan sisaruksen Vittoriaan. Täten Vittoria on saattanut ottaa vastuuta nuoremmista sisaruksistaan. Tämä käy esimerkiksi ilmi isän ja tyttären välisestä keskustelusta, jossa Vittoria tulee kertomaan nuorempien sisarusten oudosta käytöksestä, jota isä ei ole edes ehtinyt huomaamaan. Anton yrittää olla isällinen myös Vittorialle sanomalla, "Anna nuorten juosta, et sinäkään ole sen vanhempi ja aina niin kiire, aina niin touhukas". Myöhemmin Anton toivoo Vittorian hellittävän otettaan toteamalla, "Ettet vain juoksisi koko elämäsi.". Kuitenkaan näytelmän edetessä Anton ei ehkä kykene pitämään tarvittavaa kuria yllä talossa. Asiaa hankaloittaa tietenkin salainen kirjaharrastus, mutta myös yritys olla uskottava mafioso.

Antonin kanssa koin haastattelun näyttelijän kanssa hyvin hedelmällisenä suunnittelutyötäni ajatellen. Näyttelijän ajatuksista nousi esille myös vahvasti juuri työ, eli mafiahommat. Näihin ei hirveästi tekstissä paneuduttu, mutta voimme olettaa Antonin haluavan menestyä työssään, ja pitää uskottavuutta yllään.

Kuopion Ylioppilasteatteri: Ruumis

Anton Luoto _ _ _ _ _

Nimi

Lepsu perheenisä vs. kylmäverinen mafioso

Keskeiset piirteet

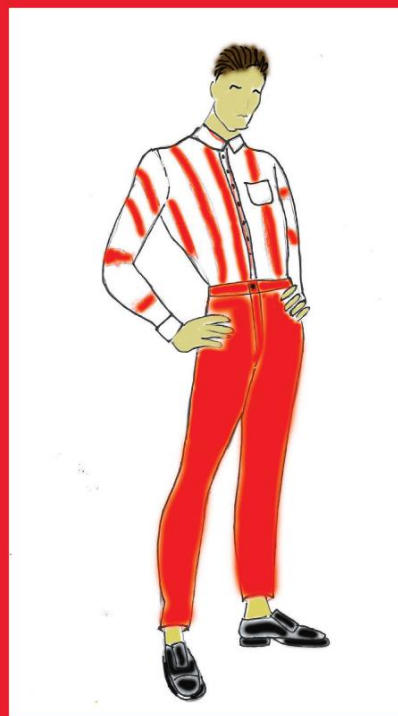
Jäänyt leskeksi. Yrittää parhaansa isänä.

Lyhyt kuvaus

Pyrkii olemaan hyvä työssään.

On sisäisesti romantikko, joka kaipaa

uutta rakkautta. Lukee Teresan kirjoja salaa.



"Jospa vain tämä olisi muutakin kuin vain typerä kirja... Jos se olisikin todellisuudessa... Joskus on vain liian myöhäistä, ei asiat toimi niin kuin tarinoissa. Kadonneet eivät palaa meidän luoksemme, luultavasti ovat kuolleet pakomatalla, eikä rakkaus enää onnistu elämän iltahämärässä."

Tarpeet

Löytää rakkaus, _ _ _ _ _

olla uskottava mafioso, _ _ _ _ _

pitää kotona kuria, ja olla hyvä _ _ _ _ _

perheen isä. _ _ _ _ _

Haasteet

Tasapainottelu perheen isänä, _ _ _ _ _

sekä raadollisessa työssään. _ _ _ _ _

Pitää oma romantikkous ja kirjojen _ _ _ _ _

lukeminen salassa. _ _ _ _ _

Mahdollisuudet

Onnistua perheen isänä, mutta myös mafioson työssä. _

Vapauttaa romantikkous, sekä löytää uusi rakkaus. _

Vapautua olla olemaan oma itsensä. _

_ _ _ _ _

KUVIO 6. Antonin persoona. (Hänninen 2020.)

Koska oletettavasti työ on suuri osa Antonin elämää, vaikka sitä ei juuri kuvattu tekstissä, halusin luoda hänelle siistin, uskottavan ilmeen. Näitä ajatuksia yritin pitää yllä tehdessäni moodboardia. Storyboardiin halusin tuoda esille salaisen kirjarakkauden, vaimon kuoleman, sekä mafioson tehtävät,

joita kuvasin aseella. Tärkeä *Pukeutumiskuvan* sisäinen merkitys (Uotila, 1994) tätä hahmoa koskien on kuitenkin se, että hän on mafioso, joten hänen tulisi myös näyttää sellaiselta. Kuitenkaan, en halunnut luoda liian pelottavaa kokonaisuutta ottaen näytelmän tyylin ja Antonin sisäisen romantikon huomioon.



KUVA 3. Antonin Story- ja Moodboard. M. Uotilan pukeutumiskuvan (1994) Visio -vaihe. (Hänninen 2020. Pinterest-taulu.)

5.3.7 Vittoria Luoto

Vittoria Luoto on Luotojen perheen vanhin sisarus, ja näytelmätekstin hahmokuvauksessa (M. Räsänen) hänestä kerrotaan näin; "Vanhin Luodon sisar. Ottaa vastuuta koko perheestä kysymättä keltään siihen lupaa."

Kuten aiemmassa Antonia käsittelevässä kappaleessa mainitsin, Vittoria on perheen äidin kuoltua ottanut ehkä vahingossa, ehkä tietoisesti, äidin roolia perheessä. Hänellä on koko ajan kiire. Vittoria yrittää pitää nuorempia sisarusia silmällä, mutta hänen aikaansa kuluu myös milloin mihinkin harrastukseen. Tässä hetkessä Vittoria on hyvin intohimoinen puutarhan hoitaja, ja hänen täydellinen nurmikkonsa on miltei pakkomielle hänelle. Esimerkiksi neljännessä kohtauksessa Vittoria päivittelee nuorempien sisarusten juosseen hänen pihanurmellaan. Vittorian kiireitä ja äidillistä ajattelua kuvaa mielestäni hyvin repliikki samassa kohtauksessa; "...minä olen niin kiireinen, etten ole aikaisemmin ehtinyt, mutta nyt oli pakko. Näin Thean palaamassa pihan poikki ja ei aikaakaan, kun Jupiter juoksi perässä, molemmat niin kiireisinä. He eivät ikinä ole kiireisiä. Sellainen pistää miettimään.". Isä yrittää rauhoitella Vittoriaa, mutta hän kokee, että jonkun tässä talossa on pysyttävä kiireisenä.

Kuopion Ylioppilasteatteri: Ruumis

Vittoria Luoto

Nimi

Fiksu, ajattelevainen, äitimäinen

Keskeiset piirteet

Vanhin Luodon sisaruksista, ottanut

Lyhyt kuvaus

perheen äidin kuoltua äitimäistä

roolia. Rakastaa puutarhanhoitoa. Hä-

nellä on koko ajan kiire.



“Mutta kuolleet ovat kuolleita. Olisivatpa hyödyllisiä edes vielä kerran.”

Tarpeet

Huolehtia perheestään,

huolehtia nurmikostaan,

päästä hoitamaan asioita ja

löytää ratkaisuja

Haasteet

Vastuuntunto ja ratkaisukeskeisyys

saattaa koitua raskaaksi.

Unohtaa välillä olla lapsi.

Mahdollisuudet

Mahdollisuudet syntyä hyvä ja uskottava

mafioso. Maailman hienoin ja hyvin hoidetuin

nurmikko.

KUVIO 7. Sovellus Service Design Toolsin Personas -työkalusta. (Hänninen 2020.)

Storyboardissani halusin tuoda esille Vittorian rakkautta nurmikkoonsa. Moodboardeihin lähdin taas etsimään uskottavaa nuoren mafioson, sekä nuoren naisen tyyppillistä mekkoa, mutta myös puutarhanhoitoon viittaavia mekkoja ja essuja. Halusin, että Vittorian asusta tulisi ilmi tietämättä hänen harrastuksiaan hänen kiinnostuksen kohteensa, mutta myös hänen tarve olla aikuinen. Nämä asiat tulevat ilmi tekstissä, joten niitä voidaan pitää puvuissa *Pukeutumiskuvan* sisäisinä merkityksinä (Uotila 1994), mutta koen, että tämä asukokonaisuus voi kertoakatsojalle myös *Pukeutumiskuvan* ulkoisia merkityksiä, jotka saattavat tulla ilmi myös näyttelijäntyöstä. Ajattelin, että tällä asulla saa

korostettua näyttelijän luomaa kuvaa hahmosta. Luonnollisesti nostin myös punaisen, Luotojen värin moodboardiin.



KUVA 4. Vittorian Story- ja Moodboard. M. Uotilan pukeutumiskuvan (1994) Visio -vaihe. (Hänninen 2020. Pinterest-taulu.)

5.3.8 Jupiter Luoto

Toiseksi vanhin Luotojen sisaruksista on Jupiter. M. Räsänen on kuvannut näytelmätekstissä hänestä seuraavaa; "Huolestunut siskonsa Mian katoamisesta. Kuvittelee olevansa vastuussa pikkusiskostaan."

Kuopion Ylioppilasteatteri: Ruumis

Jupiter Luoto

Nimi

Vastuullinen, varautunut, androgyyni, uhmakas, suojeleva

Keskeiset piirteet

Kokee vastuuta siskostaan, kokee myös vas-

Lyhyt kuvaus

tuun tulleen liian aikaisiin.

Uhmakas, suojeleva,

jokseenkin varautunut.



”Jos luulet, että kerron nimeni, olet väärässä. En kerro sitä tuulellekkaan.”

Tarpeet

Huolehtia siskostaan,

olla perillä asioista,

suojella perhettään

Haasteet

Vastuuntunto, tarve olla vielä

lapsi

Mahdollisuudet

Kasvaa vastuulliseksi aikuiseksi,

jatkaa mahdollisesti suvun perinteitä

KUVIO 8. Jupiterin persoona. (Hänninen 2020.)

Näytelmätekstissä puhuttiin Jupiterista isoveljenä, mutta keskusteltuani näyttelijän, että ohjaajan kanssa, olimme kaikki sitä mieltä, että teemme Jupiterista mahdollisimman androgyynin. Mielestämme se sopi hyvin hahmon luonteeseen, että nimeen hyvin. Täten myös jää mysteeriksi, onko Jupiter hänen syntymänimensä, vai onko tämä vaihtanut sen mieleisempään myöhemmällä iällä. Yksi oma tulkintani sekä *Pukeutumiskuvan* ulkoinen merkitys (Uotila 1994) oli, että Jupiterilla on rakkautta avaruutta kohtaan, ja on halunnut vaihtaa nimensä androgyynimmaksi, sekä paremmin itselleen sopivaksi. Tätä ajatusta kuunnellen halusin tuoda hahmolle jossain muodossa tähtiä asuun.

Lukiessani näytelmätekstiä, sekä seurattessani harjoituksia, tuli minulle Jupiterista hyvin uhmakas, mutta varautunut kuva. Hänelle perhe on hyvin tärkeä, hän erityisesti kantaa huolta Miasta, joka on kadonnut, mutta katsoo myös jonkin verran pikkusiskonsa Thean perään. Rakkaus ja huoli tulee esimerkiksi esille, kun Jupiter lähtee näytelmän alkupuoliskolla etsimään kadonnutta Theaa, ja löytää hänet reiveistä. Jupiter kertoo pelkäävänsä, että Thea ajautuu samalle tielle Mian kanssa, ja jättää perheensä.

Uhmakkuutta, mutta toisaalta varautuneisuutta kuvaa mielestäni keskustelu, jonka Jupiter käy Tellu Holmin kanssa Ei-kenenkään-maalla. Varautuneisuutta tuo ilmi esimerkiksi Jupiterin repliikki;” Vaan ei pidä huudella nimiä tällaisina aikoina, tällaisissa paikoissa, koska (on paljastanut liikaa). Kova on tuulella asia, vaan ei mitään näytettävää. Ruumis on vaan, eikä silläkään nimeä.”. Ruumis on tässä vaiheessa ilmestynyt näyttämölle, ja tämä aiheuttaa ihmetystä. Keskustelussa pompotellaan ajatuksia siitä, kenen ruumis maassa makaa, miten se on sinne päätynyt, pitäisikö kutsua poliisit, kuka toinen keskustelijoista on ja niin edelleen. Kuitenkaan kumpikaan ei myönnä mitään, ja kumpikin pelkää lähteä paikalta, jos toisella onkin ase, jolla ampua.

Jupiterin uhmakkuus ei niinkään tule vahvasti esille pelkästään lukiessa repliikkejä. Ajattelen, että uhmakkuuden tunne Jupiterille tuli enemmän seurattessani kuinka näyttelijä hahmoa tulkitsi.

Alkaessani suunnittelemaan Jupiterin asua, otin ensimmäisenä huomioon perheen värin, punaisen. Seuraavaksi pidin tärkeänä androgyyniyyttä. Lisäksi halusin muistaa, että hahmo on vielä teini-ikäinen, joten suoranaista mafioso-hahmoa ei lähdetty luomaan. Kuten aiemmin mainitsin, yksi ulkoinen merkitys (Uotila 1994) voisi olla rakkaus avaruuteen, joten halusin ottaa suunnitelmissani huomioon tähdet jollain tavalla. Lisäksi ohjaajalta tuli tieto, että Jupiter kuljettaisi mahdollisesti välillä mukanaan pesäpallomailaa aseenaan. Itse ajattelisin, että Jupiter kuitenkin saa enemmän irti pesäpallomailasta pelailun kautta, sillä onhan hän vielä nuori, mutta miksei hyödyntäisi sitä myös aseena tiukan paikan tullen. Täten mahdollinen ulkoinen merkitys (Uotila 1994) voisi myös olla, että hän saattaisi pelata pesäpalloa.

Storyboardiin halusin tuoda esille näyttelijäntyöstä tuttua uhmakkuutta, sekä tekstistä ilmi tulevaa rakkautta perheeseensä.



KUVA 5. Jupiterin Story- ja Moodboard. M. Uotilan pukeutumiskuvan (1994) Visio -vaihe. (Hänninen 2020. Pinterest-taulu.)

5.3.9 Hector Holm

Seuraavaksi kerron Hector Holmista. Näytelmän hahmokuvausessa lukee seuraavaa;” Vanhin Holmin lapsista. Reppureissaaja, joka palaa kotiin vuosien poissaolon jälkeen.”

Kuten näytelmäkirjailija on jo hahmokuvausessa kertonut, on Hector ollut pitkään poissa kotoa, reppureissaamassa ympäri maailmaa. Ennen Hectorin lähtöä, perheen äiti, Teresa Holm on pitänyt Hectoria perheen päänä isän puuttuessa. Kun tieto Hectorin mahdollisesta paluusta tulee ilmi, on Teresa hyvin mielissään, tulisi Hector sitten kotiin elävänä, tai kuolleena.

Hectorin menneisyyttä pohdittaessa, vahvin ajatus oli tietenkin vuosien reppureissaaminen. Hector ei koe kotikaupunkiaan kodikseen. Hahmohistoriaa pohtiessamme työryhmän kanssa, tuli ilmoille myös ajatus siitä, että olisiko Hectorilla eri isä kuin muilla Holmien lapsilla, ja tästä syystä ei viihtyisi kotona, vaikka äiti hänestä välittääkin. Tämä voisi olla yksi ulkoisista merkityksistä (Uotila 1994).

Luonteeltaan Hector on melko hedonistinen, hän haluaa nauttia elämästä, mielellään asua ulkomailla. Halu olla koko ajan reissussa kertoo mielestäni myös jonkinlaisesta rauhattomuudesta. Hän on hyvin köyhä, ja on tottunut varastelemaan, myös omalta perheeltään, jotta pystyisi elämään matkustelijan elämää. Hectorin halu nauttia elämästä, sekä matkustelun halusta kertoo keskustelu, jonka hän käy

Mian kanssa näytelmän alkupuolella. Kyseessä on sama keskustelu, jota avasin Mian kohdalla. Hector sanoo esimerkiksi Mian kysyessä, "Et kai ehdota lähtöä?", "Itselleni enemmänkin paluuta". Hector myös haaveilee Mian kanssa mansikkakakuista ja muista herkuista, joita ulkomailla olisi.

Kuopion Ylioppilasteatteri: Ruumis

Hector Holm _ _ _ _ _

Nimi

Rauhaton, hedonistinen _ _

Keskeiset piirteet

ollut kauan kadoksissa reppureissullaan. Ei koe

Lyhyt kuvaus

koti-kaupunkia omakseen. Etsii elämässä nautintoa.

Varastelee. Hänellä saattaa olla tuntematon isä.



"Mutta totta, olen lähdössä. Enkä ole palaamassa takaisin. Tällä kertaa lähden kokonaan."

Tarpeet

Etsiä nautintoa ja elää _ _ _ _ _

seikkailijan elämää. Ei halua _ _

asettua aloilleen. _ _ _ _ _

_ _ _ _ _

Haasteet

Perhe haluaisi hänet takaisin, _ _

äiti olisi halunnut Hectorista _ _

perheen päätä. Rahat koko ajan _ _

lopussa, joka johtaa varasteluun.

Mahdollisuudet

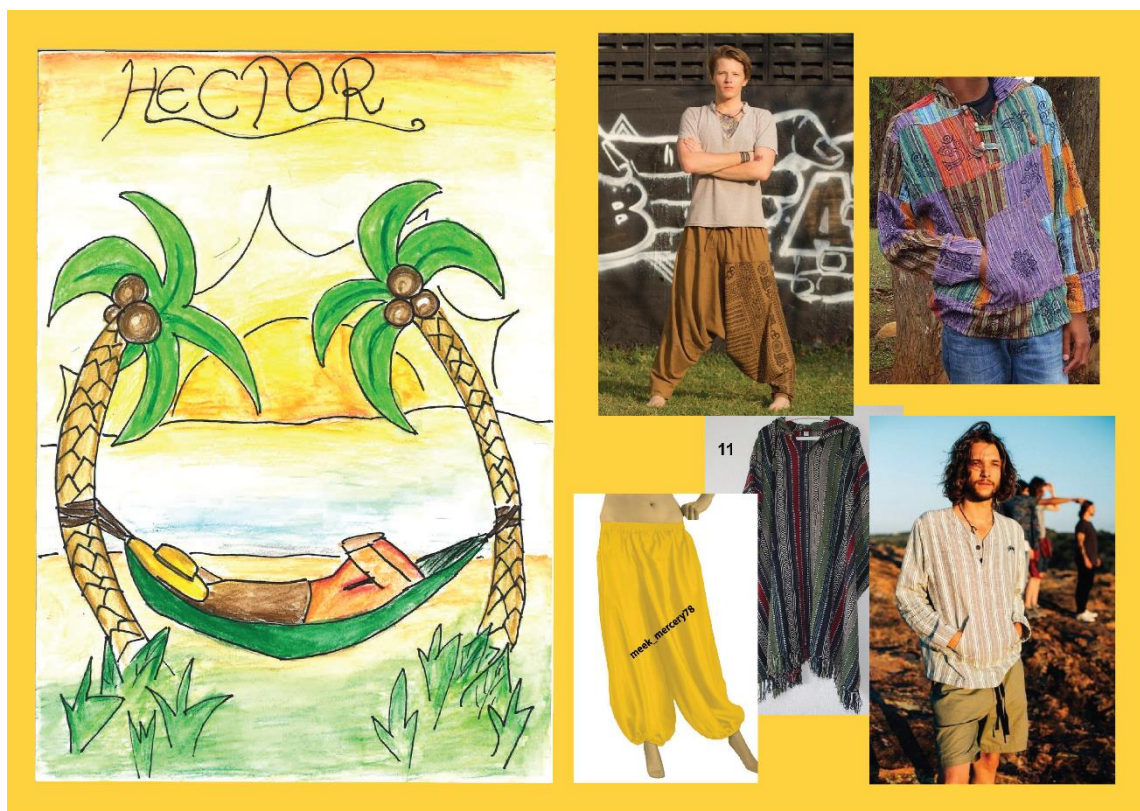
Elää koko elämä tuntematta ikinä suurta _ _

vastuuta. _ _ _ _ _

_ _ _ _ _

_ _ _ _ _

KUVIO 9. Hectorin persoona. (Hänninen 2020.)



KUVA 6. Hectorin Story- ja Moodboard. M. Uotilan pukeutumiskuvan (1994) Visio -vaihe. (Hänninen, 2020. Pinterest-taulu.)

Hectorin kohdalla selkeitä sisäisiä merkityksiä ovat reppureissaus, köyhyys, sekä halu matkustaa. Nämä olivat seikkoja, joita pidin eniten silmällä, kun lähdin suunnittelemaan Moodboardia. Halusin Hectorista hyvin tyypillisen Aasian reppureissaajan näköisen. Storyboardiin halusin tuoda menneisyydestä oikein rennon ja huolettoman reissutunnelman.

5.3.10 Tellu Holm

Tellu Holm on seuraava Holmien perheen lapsista. Hahmokuvaus sanoo hänestä seuraavaa: "Hectorin pikkusisko ja Voiton isosisko. Ennen kaikkea haluaa vastuuta, jota hänelle ei anneta."

Tellu vaikuttaa hieman kireältä, ja kuten hahmokuvauksesta tulee ilmi, hän halajaa vastuuta, vaikka hänen on hankala sitä saada. Tellu ottaa sukunsa mafiahommat hyvin tosissaan, ja hänen tavoitteensa elämässään on tulla hyväksi mafiosoksi. Tellusta on asitittavissa piestä kateutta Voitolle. Hectorin lähdettyä perheen äiti on nimittäin yrittänyt tehdä Voitosta ainoanan poikana perheen päätä. Tellu ei usko Voiton pystyvän tähän hommaan, ja tulkintani mukaan haluaisi ehkä itselleen tätä tehtävää. Tämä voisi olla mahdollinen ulkoinen merkitys (Uotila 1994). Oma tulkintani, ja ulkoinen merkitys (Uotila 1994) voisi olla myös, että Tellu on ollut aina hyvä oppilas koulussa, sillä hän ottaa kaikki tärkeät asiat hyvin tosissaan.

Tellun ja Voiton välisestä suhteesta, sekä Tellun vakavuudesta kertoo hyvin keskustelu, jonka he käyvät ruumiin ilmestyttyä kuvioihin. Tellu sanoo äidilleen viitaten Voittoon esimerkiksi, että "Ihan oikeasti, edelleenkö toivot, että tuosta tulee jotakin...". Hänen replikoinnistaan tulee muutenkin olo, että

hänestä ruumiin löytyminen ei ole leikin asia, ja olisi syytä selvittää onko kyseessä heidän veljensä, Hector.

Kuopion Ylioppilasteatteri: Ruumis

Tellu Holm _ _ _ _ _

Nimi

Jäykkis, parempi kuin muut

Keskeiset piirteet

Luonteeltaan vähän jäykkä, _ _ _

Lyhyt kuvaus

pitkävihainen, ollut hyvä _ _ _

oppilas. On aina oikeassa, _ _ _

ja kokee olevansa parempi kuin muut



”Se on ruumis, kyllähän te sen itsekin näette, älkää kyhnäilkö!”

Tarpeet

Olla aina oikeassa, _ _ _ _ _

syy-seuruus-suhteiden varmistaminen,

miellyttää äitiä, olla _ _ _ _ _

uskottava mafioso _ _ _ _ _

Haasteet

Sisarussuhde ei ole _ _ _ _ _

kovin kannustava. Jatkuva _ _ _

todistaminen omasta oikeassa _ _ _

olemisesta. _ _ _ _ _

Mahdollisuudet

Tulla kuuluisaksi ja uskottavaksi _ _ _ _ _

mafiosoksi, jatkaa suvun tavoitteellisia _ _

perinteitä _ _ _ _ _

_ _ _ _ _

KUVIO 10. Tellun persoona. (Hänninen 2020.)

Lähtiessäni rakentamaan Tellun moodboardia, Holmien väri ei ollut vielä varmistunut, joten osa vaatteen värimaailmasta ei käy yksiin lopullisten suunnitelmien kanssa. Lisäskin kuitenkin Holmien värin, keltaisen, moodboardiin värin varmistuttua. Kuitenkin pyrin etsimään mahdollisimman uskottavaa ja siistiä ilmettä mahdolliselle tulevalle mafiosolle. Halusin kuitenkin Tellulle nuorekkaampaa ja ehkä

muodikasta asua, sillä hän on vielä teini. Storyboardissa piirsin Tellun kuvitteellisesti mahdollisen harrastuksensa, ammunnan pariin, joka muotoutuu taas erääksi ulkoiseksi merkitykseksi. Ammuntaharrastus myös mahdollistaisi Tellulle aseenkantoluvan, joka ei välttämättä muuten olisi näin nuorelle mahdollista. Kuvassa on myös koulureppu, sekä koepaperi hyvällä arvosanalla.



KUVA 7. Tellun Story- ja Moodboard. M. Uotilan pukeutumiskuvan (1994) Visio -vaihe. (Hänninen 2020. Pinterest-taulu.)

5.3.11 Voitto Holm

Seuraava Holmien lapsista on Voitto, josta M. Räsänen on hahmokuvauksessa kirjoittanut näin: "Hectorin ja Tellun pikkuveli, joka yrittää jäädä muiden varjoon, eikä halua olla parrasvalossa."

Tekstistä ei selviä, onko Voitto ollut aina yhtä arka, ja auktoriteettejä pelkään arvostava, vai ovatko menneisyyden kokemukset muovanneet hänestä sellaisen. Tulkitsisin, että Hectorin lähteminen, äidin painostus perheen pääksi, sekä Tellun alistava asenne ovat voineet muokata Voitosta aran ja alistuvan. Monessa kohtaa tekstiä Tellu puhuu Voitosta alistavaan sävyyn. Hyvin mieleen jäänyt Tellun repliikki on esimerkiksi, että "Voitto ei ole kovin voitokas". Tellu myös hyvin usein korostaa Voiton omia epävarmoja sanomisia toistamalla niitä. Perheen äiti, Teresa taas yrittää tsempata Voittoa, ehkä jopa liiaksi, joka saattaa luoda Voitolle painetta. Näitten painien takia, Voitto yrittääkin ottaa vastuuta, ja päätyy ostamaan tuntemattoman ruumiin perheelleen, luullessaan sen olevan Hector.

Kuopion Ylioppilasteatteri: Ruumis

Voitto Holm _ _ _ _ _

Nimi

Arka, nössö, hassu _ _ _ _ _

Keskeiset piirteet

Haluaa miellyttää äitiään kaikin _ _ _ _ _

Lyhyt kuvaus

mahdollisin tavoin. Kokee painetta miellyttää. _ _ _ _ _

Tuntee auktoriteettien painostuksen. _ _ _ _ _



“Ei minusta ole siihen.”

Tarpeet

Osottaa omaa osaamistaan, _ _ _ _ _

osottaa (olematonta) _ _ _ _ _

rohkeuttaan. _ _ _ _ _

_ _ _ _ _

Haasteet

Osottaa rohkeutta, sekä _ _ _ _ _

olla hyvä poika. _ _ _ _ _

_ _ _ _ _

_ _ _ _ _

Mahdollisuudet

Yllättää perheensä omilla tekemisillään. _ _ _ _ _

_ _ _ _ _

_ _ _ _ _

_ _ _ _ _

KUVIO 11. Voiton persoona. (Hänninen 2020.)

Moodboardia suunnitellessani, halusin etsiä oversize-vaatteita korostamaan Voiton henkistä pienuutta ja epävarmuutta, jotka olivat selkeitä *Pukeutumiskuvan* sisäisiä merkityksiä (Uotila 1994) Voiton kohdalla. Halusin myös luoda jollain tavalla leikkisän ilmeen, sillä koen, että Voitto on vielä hyvin lapsi, ja mahdollisesti kokee, ettei ole valmis hänelle tarjottavaan vastuuseen, jota voidaan myös pitää eräänä sisäisenä merkityksenä (Uotila 1994). Pidän Voiton hahmoa itse myös vähän nössönä, ehkä vähän erilaisena lapsena. Tämän vuoksi halusin tuoda Voitolle esimerkiksi jonkinlaisen hassun hatun, jota kaikilla muilla ei välttämättä ole. Storyboardiin halusin kuvata Voiton suhtautumista auktoriteetteihin,

sekä paineeseen onnistua, vaikka ei haluaisikaan huomiota itseensä. Voiton suunnittelua aloittaessa perheen väriksi oli jo valikoutunut keltainen. Gilletten portaat alkoivat tässä vaiheessa jo menemään hieman ristiin ja päällekkäin.



KUVA 8. Voiton Story- ja Moodboard. M. Uotilan pukeutumiskuvan (1994) Visio -vaihe. (Hänninen 2020. Pinterest-taulu.)

5.3.12 Teresa Holm

Seuraavaksi kerron Holmien perheen äidistä, Teresasta. Hänestä hahmokuvaus kertoo seuraavaa: "Holmien äiti. Kirjoittaa pehmopornokirjoja nimellä Babushka."

Teresa on kolmen lapsen yksinhuoltaja. Lasten isästä ei tekstissä puhuta ollenkaan. Pohtiessamme työryhmän kanssa Teresan menneisyyttä, nousi esille ajatus villistä nuoruudesta, joka vanhimmiten, ehkä lasten myötä alkoi rauhoittumaan. Kuten Hectorista kerrottaessa kävi ilmi, pohdimme jopa sitä, että vanhimmalla pojalla, Hectorilla olisi eri isä, kuin muilla lapsilla. Tätä voidaan pitää yhtenä ulkoisen merkityksenä (Uotila 1994). Vaikka Teresa onkin jo keski-ikäinen, ja nuoruuden villeimmät seikkailut ovat jätetty unholaan, hän purkaa villimpää puoltaan kirjoittamalla eroottisia romaaneja. Tämä harrastus, josta myöhemmin näytelmän edetessä tulee osa perheen tulonlähteistä, on alkuun muulle perheelle mysteeri, mutta paljastuu lopulta. Kirjoittamistyötä kuitenkin vaikeuttaa toistuva kipu ran-teessa, joka tuntuu "kuin piikkilanka olisi kiristetty jänteiden ylle". Onneksi tähän löytyy näytelmän loppupuolella ratkaisu, sillä käy ilmi, että Perttu haluaa oppia kirjoittamaan. Täten Teresa pääsee opettamaan häntä, ja Perttu saa kirjoittaa Teresan kirjat sanelun pohjalta.

Teresalla on melko korkeat odotukset perheen poikia kohtaan. Hän toivoisi heidän ottavan vastuuta perheen pään roolista. Kuitenkaan kumpikaan pojista ei osoita kiinnostusta asiaa kohtaan. Hector jopa

lähtee pois kotoaan ulkomaille. Voitto taas ei vilpittömästi usko, että hänestä on siihen. Teresa yrittää jopa keksiä hieman manipuloivia keinoja, jotta saisi Voitolle hieman itsevarmuutta, ja halua ottaa vastuuta. Vastuuta hän ei kuitenkaan mielellään anna perheen tytölle, Tellulle, luultavasti vain siksi, että hän on tyttö. Tämä on mielestäni hieman ristiriidassa Teresan muuten hyvin liberaalin ajatusmaailman kanssa. Hän jopa eräässä repliikissään sanoo, ettei heidän perheensä ole niin pitkäperinteenen kuin Luotojen perhe. Teresa haikailee paljon perheen isoisän perään, hän monesti toteaaakin; ”Voi kumpi pappa olisi näkemässä tätä.”. Teresan taiteilijanimi on Babushka. Tämä saattaisi viitata venäläiseen taustaan, jota voidaan pitää myös ulkoisena merkityksenä (Uotila 1994), sillä sitä ei suoranaisesti tekstissä mainita.

Kuopion Ylioppilasteatteri: Ruumis

Teresa Holm _ _ _ _ _

Nimi

Herkkä, taiteilijasielu _ _

Keskeiset piirteet

Perheen äiti, joka kirjoittaa _ _

Lyhyt kuvaus

kioskipehmo pornokirjoja. Nuoruus _

ollut villi, nyt hieman asettunut.

Babushkamainen. _ _ _ _ _



"Ja nyt vain annan aikaa niin eiköhän Voitto ala ajatella asiaa, ja kun aika tulee, annan huonon vaihtoehdon, jonka Voitto voi sitten kieltää ja saada vähän kunnioitusta Tellunkin silmissä. Niin, niin minä teen. Mutta nyt jatkan mihin jäin. (kirjoittaa) Ja hän kosketti reisiäni kuin perhosensiipi..."

Tarpeet

Lyödä läpi omalla kirjasarjallaan.

Olla hyvä ja huolehtiva äiti. _ _

Etsii perheelle päätä omista _ _

lapsistaan. _ _ _ _ _

Haasteet

Huolissaan Hectorista, joka on _

kadonnut aikoja sitten. _ _ _ _

Vaikka uskoo Voittoon, on silti _

vähän huolissaan hänestä. _ _ _ _

Mahdollisuudet

Menestyä kirjailijana, sekä päästä _ _ _

opettamaan Pertulle kirjoittamisesta. _ _ _

Elää rauhallista elämää. _ _ _ _ _

KUVIO 12. Teresan persoona. (Hänninen 2020.)

Storyboardiin halusin Teresan kohdalla korostaa ulkoista merkitystä (Uotila 1994) villistä nuoruudesta, jota hän tässä hetkessä mahdollisesti purkaa kirjoittamisen avulla. Moodboardiin taas hain alun perin vanhahtavaa mafiahenkeä, mutta lopulta minua kiehtoi enemmän babushkamaisuudesta ja kirjoittamisesta inspiroitunut taiteellisempi ilme. Teresaa suunnitellessa tarkemmin, oli perheen väri jo valikoitunut.



KUVA 9. Teresan Story- ja Moodboard. M. Uotilan pukeutumiskuvan (1994) Visio -vaihe. (Hänninen 2020. Pinterest-taulu.)

5.3.13 Perttu/Journalisti

Viimeinen hahmo näytelmässä on villi kortti, Perttu. Hahmokuvaus kertoo Pertusta seuraavaa; ”Epäonnistunut poliisijournalisti, joka haluaa tehdä jutun Maailman reunan baarista keltaiselle lehdistölle.”.

Perttu tuleeikin jo alussa mukaan tarinaan tutustuessaan kyseiseen baariin jutun toivossa. Täällä hän törmää Theaan, joka vetää Pertun mukaan juoneen, vielä tietämättään.

Pertun haaveena olisi olla poliisi, mutta hän on epäonnistunut urallaan. Nykyään hän omien sanojensa mukaan vuotaa tietoja poliisilaitokselta lehtiin. Hän siis toimii journalistina. Hän yrittää etsiä uralleen merkittävää jymyjuttua. Hänen onnekseen Teresa sattuu kuulemaan Pertun toiveet kirjoittajana menestymisestä, ja ottaa hänet suojaansa näytelmän päättyttyä.

Luonteeltaan Perttu on hieman höperö eikä hän aina ole ihan mukana siinä, mitä tapahtuu. Thea ja Perttu käyvät esimerkiksi keskustelun, jossa Thea luulee puhuvansa henkien kanssa, ja Perttu luulee Thean puhuvan hänelle. Keskustelussa Thea koittaa saada yhteyden ruumiiseen, ja Perttu puhuu vain omana itsenään sekoittaen Thean tulkintoja.

Kuopion Ylioppilasteatteri: Ruumis

Perttu/Journalisti _ _ _ _ _

Nimi

Vähän höperö, luulee olevansa fiksumpi mitä on
Keskeiset piirteet

Epäonnistunut urallaan. Haluaisi olla _ _ _

Lyhyt kuvaus

poliisi, mutta päätynyt journalistiksi. _ _

Tässäkin työssään vähän huono. Yrittää kovas-

ti olla tyylikkäämpi ja viisaampi mitä on. _



“No nykyään oikeastaan vuoden tietoja poliisikeskukselta lehtiin.”

Tarpeet

Löytää jymyutinen maailman reunalla, _

jotta uransa lähtisi nousukiitoon. _ _

_ _ _ _ _

_ _ _ _ _

Haasteet

Epävarmuus aiemmilta epäonnistumisilta, _

oma höperyys. _ _ _ _ _

_ _ _ _ _

_ _ _ _ _

Mahdollisuudet

Löytää uusi ja hieno ura kirjoittamisen saralta. _ _

Päästä Teresan oppilaaksi. _ _ _ _ _

_ _ _ _ _

_ _ _ _ _

KUVIO 13. Pertun persoona. (Hänninen 2020.)

Halusin pertun selkeästi erottuvan muista henkilöistä, sillä tärkeä sisäinen merkitys (Uotila 1994) on se, ettei hän kuulu kumpaankaan perheeseen. Tämän vuoksi halusin tehdä värimaailmaltaan Pertusta melko neutraalin. Muuten hain Pertulle hieman vanhahtavaa 20-lukulaista tyyliä. Koska Perttu on halunnut olla poliisi, halusin hänelle pientä salapoliisimaista ilmettä. Storyboardiin halusin tuoda ilmi Pertun uran epäonnisuutta, poliisihaaveita, sekä journalistiksi siirtymistä.



KUVA 10. Pertun Story- ja Moodboard. M. Uotilan pukeutumiskuvan (1994) Visio -vaihe. (Hänninen 2020. Pinterest-taulu.)

5.4 Hautomisvaihe

Tässä projektissa *valintavaihe* (Gillette 2008, 30–31) jäi melko lyhyeksi aikataulujen muutosten vuoksi, ja meni osittain päällekkäin *Pukeutumiskuvan visio* ja *luonnosvaiheen* (Uotila 1994) kanssa. Koen kuitenkin saaneeni *hautomisvaiheen* (Gillette 2008) hyödyn irti suunnitteluprosessissani. Tämän vaiheen päätyttyä esimerkiksi toisen perheen väri muuttui mustavalkoisesta keltaiseksi. Lisäksi sain joitain pienempien yksityiskohtien ideoita *hautomisvaiheen* (Gillette 2008) aikana. Näiden muutosten en olisi uskonut tapahtuneen ilman tätä vaihetta.

5.5 Valintavaihe ja Suunnitteluvaihe

Aloitin Gilletten *valintavaiheen* luonnostelemalla tutkimus- ja pohjatyöni perustella melko lopulliset luonnokset jokaisen hahmon asuista. Tässä työvaiheessa voidaan puhua myös omasta lisäyksestäni portaikkoon, eli *suunnitteluvaiheesta*. Tähän vaiheeseen luonnollisesti liittyy *Pukeutumiskuvan* (Uotila 1994.) teorian mukaan *luonnosvaihe*. Jätin luonnoksiin tarkoituksella liikkumavaraa, sillä kävisin vielä keskustelua työryhmän kanssa valinnoistani, sekä tässä vaiheessa produktiota oli minun tarkoitukseni myös etsiä ja valmistaa kaikki asut. Tuottamani *luonnos-* ja *luonnosteluvaiheen* luonnokset löytyvät yhdistettynä edellisen vaiheen Service Design Toolsien Personas-taulujen sovelluksistani. On kuitenkin

syitä muistaa, että kyse on eri työvaiheista, vaikka yhdistin tämän vaiheen luonnokset jo edellisen vaiheen, eli *tutkimusvaiheen* (Gillette 2008, 25–27) persoonatauluihin.

Esittelin luonnokset, sekä storyboardit työryhmälle samalla kertoen ajatuksistani suunnittelutyön takana. Kaikki vaikuttivat olevan tyytyväisiä suunnitelmiini, joten projektia oli helppo lähteä taas jatkaamaan eteenpäin.

5.6 Toteutusvaihe

Seuraava työvaihe oli alkaa etsimään valmiita vaatekappaleita näytelmää varten. Tämä käynnisti seuraavan vaiheen Gilletten Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallissa. Tämä vaihe on *toteutusvaihe*. Kävin Kuopion Ylioppilasteatterin pukuvarastossa, josta löytyi jo jonkin verran hyvää tavaraa. Kiersin paljon kirpputoreja, ja kuulostelin, löytyisikö työryhmäläisiltä joitakin vaatekappaleita. Ehdin myös ompelemaan joitakin vaatteita itse. *Toteutus-* ja *valintavaihe* (Gillette 2008) menivät hyvin limittäin projektin edetessä. Olen tämän huomannut olevan hyvin tyypillistä esittävän taiteen puvustusprojekteissa. Koska kirpputoreilla käyminen on ollut suuri osa puvustuksen valmistamista, on väistämätöntä, että vaiheet sekoittuvat. Koen, että ainoa tapa, jolloin nämä vaiheet eivät sekoitu keskenään, on silloin kun vaatekappaleet on suunniteltu tarkasti etukäteen, ja on resursseja joko tehdä kaikki alusta lähtien itse, tai kun budjetti ei ole ongelma.

Pukujen valmistaminen ja etsiminen kuitenkin keskeytyi koronavirus pandemian takia. Maaliskuussa koko Kuopion Ylioppilasteatterin toiminta jouduttiin keskeyttämään. Tämä tarkoitti käytännössä sitä, että näytelmän esitykset aluksi peruttiin, ja myöhemmin palaverissa sovittiin esitysten siirtämisestä syksyille. Vaikka olin jo hyvässä vaiheessa pukujen kanssa, jouduin ottamaan tämän vaiheen opinnäytetyöstäni pois. Osa vaatteista oli yliopistolla, joka suljettiin kokonaan, ja osa vaatteista oli työryhmäläisillä. Pukujen kuvaaminen kevään aikana olisi siis ollut täysi mahdottomuus.

Koska pukujen esittäminen oikeassa miljöössä ja oikeiden ihmisten päällä ei onnistunut, ratkaisin ongelman maalaamalla esityskuvat suunnittelemani puvuista. Gilletten *valintavaihe* jatkui kohdallani esityskuvien valmistamiseen saakka, eli *toteutusvaiheen* (Gillette 2008) loppuun asti. Tein lopulliset valinnat aiempien luonnosten, jo löytyneiden vaatteiden, sekä *hautomisvaiheessa* (Gillette 2008) syntyneiden ideoiden pohjalta.

6 VALMIIT PUVUT

Kuten aiemmin mainitsin, esittelen opinnäytetyössäni valmiit puvut maalaaminani esityskuvina. Täten valitettavasti pukujen vaatteistuminen toteudu tässä opinnäytetyössä. Teorian viimeinen vaihe, eli valmis *Pukeutumiskuva*, ei siis toteudu kokonaisuudessaan. Kuitenkin seuraavat esityskuvat edustavat *Pukeutumiskuvan* viimeistä vaihetta, eli itse *pukeutumiskuvaa*. (Uotila 1994.)

Tässä näytelmässä ei ole kohtauksia, joissa näyttelijät liikkuisivat tai tanssisivat kovin rajusti. Täten suunnittelutyöni oli suhteellisen helppoa, sillä valmiissa puvuissa ei tarvinnut ottaa erityisiä materiaali- valintoja esimerkiksi hikoilun tai liikkuvuuden suhteen huomioon.

6.1 Mia Luoto

Mia Luodolle valikoitui vaaleanpunainen värimaailma, joka viittaa Luotojen punaiseen väriin, kuitenkin hieman irtaantuneena perheestä. Vaaleanpunainen väri muodostaa viestin myös katsojalle Mian ja hänen perheensä haalenevista väleistä. Halusin Miasta herkän kuvan, mutta kuitenkin esimerkiksi rastat nutturoilla toisivat hieman reivaushenkistä tyyliä mukaan.



KUVA 11. Mia Luoto. (Hänninen 2020)

Hame löytyi valmiina Kuopion Ylioppilasteatterin varastosta, ja lähdin kokoamaan asua sen pohjalta. Hameessa oli jo itsessään hieman festarimaista, mutta samaan aikaan teatteripukumaista tyyliä, joten halusin yläosaksi keveän, vähemmän pukumaisen paidan. Suunnittelin mahdolliseksi yläosaksi läpikuultavan vaaleanpunaisen mesh-paidan. Tässä olisi hieman haluamaani festarityyliä, mutta se rauhoittaisi myös hieman liiallista pukumaisuutta. Koska Mia on vielä melko nuori, valitsin vielä asua pehmentämään pitsisukat, sekä ballerinat.

Asusta tuli kaiken kaikkiaan hieman anime -tyylinen. Tämä tapahtui osittain vahingossa, mutta koen, että tämä saattaisi kertoa Mian mahdollisista muille tuntemattomista seikkailuista. Ehkä hän on ollut reissussa Aasiassa, mahdollisesti Japanissa. Nämä seikkailut vosivat peilaantua Mian nykyiseen ulkoasuun. Tämä luo myös uuden *Pukeutumiskuvan* ulkoisen merkityksen (Uotila 1994) puvulle.

6.2 Thea Luoto

Thea Luodon kohdalla halusin tuoda esille puvussa toisaalta mafiasuvun siistiä ilmettä nuoren teinin silmin, mutta toisaalta myös Thean henkistä ja hieman kapinoivaa puolta. Tein valintoja myös osittain kuunnellen näyttelijän tulkintaa ja kuvaa puvuista, sillä hänellä oli selkeä näkemys asiasta. Suunnitelmillani en kuitenkaan halunnut olla ristiriidassa näyttelijän tulkinnan kanssa.



KUVA 12. Thea Luoto. (Hänninen 2020.)

Suunnittelin Thealle melko klassisen mallisen punaisen mekon, johon kuitenkin toin hieman 90-luvun muotia ohuilla olkaimilla. Mafiasuvun klassisuutta kuvasin mekon alaosan muotokielellä. Mekon alle tulisi musta mesh-paita, joka tuo asulle hieman tyyppillistä ysäri-lookkia, mutta mustalla mesh-kan-kaalla asu saa pientä mystisyyttä kuvastamaan Thean henkevämpää puolta. 90-luvun yläosan muotokielellä halusin myös tuoda ilmeeseen nykypäivän nuorten muotia, jolla voisi korostaa Thean sisäistä merkitystä (Uotila 1994) nuoresta teinistä. Sisäistä merkitystä (Uotila 1994), eli kiinnostusta Tarot-kortteihin ja muuhun sellaiseen halusin kuvata pienillä tähtitatuoinneilla kasvoissa, sekä hennatatuoinneilla kädessä. Nuorekkuutta ja teinimäisyyttä halusin korostaa asussa vielä hiusrusetilla ja kepeillä kengillä.

6.3 Anton Luoto

Tehdessäni valintoja Anton Luodon asun suhteen, halusin pitää mielessä sisäiset merkitykset (Uotila 1994) hänen työstään mafiosona, mutta myös hänen romanttisesta puolestaan, joka tulee ilmi esimerkiksi rakkaudesta kirjallisuutta kohtaan.



KUVA 13. Anton Luoto. (Hänninen 2020.)

Antonille valikoitui kokonaan punainen puku, ilman puvun takkia. Jätin takin kokonaan häneltä pois, sillä lukiessani tekstiä, en nähnyt sitä tarpeellisena. Ilman takkia kuitenkin syntyi mielestäni siisti kokonaisuus. Valitsin väreiksi pelkkää punaista (lukunottamatta kenkiä ja sukkia, jotka löytyvät näyttelijältä itseltään mustana) viestimään Antonin herkästä puolesta. Jos olisin tuonut Antonille esimekiksi mustan paidan, tai takin, olisi ilmeestä tullut heti hieman kovempi. Punainen puku ei ole ehkä miehelle tyypillisin valinta, joka mielestäni voi luoda katsojalle tilaa erilaisille tulkinnoille, joita ei välttämättä tekstistä suoraan tule ilmi. Rusetin valinta esimerkiksi kravatin sijaan oli myös tietoinen valinta, jolla pyrin korostamaan Antonin herkkyyttä.

6.4 Vittoria Luoto

Vittoria Luoto ansaitsi mielestäni siistin ja näyttävän nuoren naisen ilmeen, mutta halusin kuitenkin tuoda asuun pientä rentoutta hänen harrastuksiansa kautta. Vittorian kohdalla tärkeimmän sisäiset merkitykset (Uotila 1994) ovat hänen vastuuntuntonsa ja -otto, sekä hänen puutarhaharrastuksensa.



KUVA 14. Vittoria Luoto. (Hänninen 2020.)

Löysin Kuopion Ylioppilasteatterin varastosta samettisen punaisen mekon, joka sopi hyvin Vittorian tyyliin. Mekon kangas oli myös sen suhteen erinomainen, että se näyttää hyvältä teatterivaloissa. Mekon ollessa samettia, se ei ole liian muodollinen, tai aikuismainen, ja sopii nuorelle naiselle hyvin. Lähdin rakentamaan lopullisia valintoja mekon ympärille. Asusteet valikoituivat puutarhaharrastuksen mukaan. Halusin suunnitella huolitellun, mutta puutarhaan sopivan lookin, josta on myös helppo lähteä suoraan siistimpiin tilaisuuksiin. Saappaiksi valikoitui punaisen kumisaappaat, ja asusteiksi suunnittelin puutarhaessun, sekä -hanskat. Halusin pitää ilmeen naisellisena, mutta käytännöllisenä, jota Vittoria itsekin on.

6.5 Jupiter Luoto

Jupiter Luotoa suunnitellessani halusin pitää päälimmäisenä ajatuksena ulkoisen merkityksen (Uotila 1994) androgyyniudesta, sillä koin sen tärkeäksi seikaksi taustatyötä tehdessäni. Hän on myös vielä nuori, joten aikuisen näköistä en hänestä halunnut. Tämä on taas tärkeä sisäinen (Uotila 1994) merkitys. Halusin myös, että lopullinen asu sopii hahmon uhmakkuuteen, sekä toin esille tähtien muodossa mahdollista rakkautta avaruuteen, jota voidaan pitää eräänä ulkoisena merkityksenä (Uotila 1994).



KUVA 15. Jupiter Luoto. (Hänninen 2020.)

Lappuhaalarit ja ruudukas kauluspaita sopivat hyvin kaikille sukupuolille, sekä sopivat mielestäni hyvin nuorelle hahmolle. Asussa olisi helppo touhuta ulkona, esimerkiksi pelata pesäpalloa. Ajatus paikatuista haalareista lähti siitä, kun löysin kulutetut lappuhaalarit kirpputorilta. Mielestäni ”muodikkaat” kulutukset ja reiät eivät sopineet tälle hahmolle, joten päätin tehdä haalareihin paikkoja. Tämä voi myös muodostaa ulkoisen merkityksen (Uotila 1994) siitä, että haalarit ovat mahdollisesti hyvin rakkaat Jupiterille, ja niitä on jo korjailtu niiden kuluessa käytössä. Voidaan esimerkiksi pohtia, ovatko lappuhaalarit esimerkiksi menehtyneen äidin tekemät tai vanhat, joka tuo lisää Jupiterille tunnearvoa vaatekappaletta kohtaan. Viimeistelin puvun vielä tähdillä hiuksissa, silmälaseilla, käytännöllisillä joka sään kengillä, sekä leikkisillä raidallisilla sukilla.

6.6 Hector Holm

Hector Holmille tärkein sisäinen merkitys (Uotila 1994) oli hänen reppureissaajansa tausta. Pysin täten valitsemaan hänelle melko stereotyyppisen Aasian matkajan asun. Otin suunnitelmissa myös pienesti huomioon Holmien värin, keltaisen. Kuitenkin, samoin kuin Mian kohdalla, Hector on ollut kauan poissa, joten en kokenut suvun värin olevan kaikista tärkein asia Hectorin asussa.

Löysin valmiina hyvin tyyppillisen hipihtävän anorakin, sekä hieman armeijatyylisen repun. Näiden kanssa suunnittelin keltaisesta trikookankaasta haaremihousut. Asun viimeistelee keltasävyinen sulkakorvis, sekä melko kuluneet tennarit, jotka mielestäni kävivät hyvin köyhälle reissaajalle. Halusin, että asu on melko stereotyyppinen reppureissaajan look, mutta kuitenkin näytelmän kokonaisuuteen sopiva.



KUVA 15. Hector Holm. (Hänninen 2020.)

6.7 Tellu Holm

Tellu Holmin lopulliset vaatteet valikoituivat kirpputorilta löytyneen jakun, sekä Moodboardin ympärille. Halusin hänen näyttävän hieman itseään vanhemmalta, sillä tekstistä löytyvän sisäisen merkityksen (Uotila 1994) mukaan hän tahtoo olla kaikesta perillä ja hän haalii vastuuta. Ulkoisten merki-

tyksien (Uotila 1994), kuten hänen aikomuksiansa olla uskottava mafioso, vuoksi halusin myös painottaa melko siistiä, hieman boss lady -tyyppistä ulkoasua. Nuorekkuutta kuitenkin halusin tuoda asuun korkealla nutturalla, joka on kiedottu kiinni 80-luvun donitsilla, sekä varrettomilla maihareilla, jotka molemmat ovat tällä hetkellä hyvin suosittuja. Halusin tuoda modikkuutta mukaan myös leveälahkeisilla, nilkkapituusilla housuilla. Kauluspaita valikoitui tuomaan mafiosolle tyyppillistä ilmettä, jota Tellu mahdollisesti tavoittelee.



KUVA 16. Tellu Holm. (Hänninen 2020.)

6.8 Voitto Holm

Voitto Holmille tarkoituksena oli valita hieman oversize -tyyppinen, hieman hassu asu. Tärkeitä sisäisiä merkityksiä (Uotila 1994), joita otin huomioon oli, että Voitto on Hectorin pikkuveli, ja heidän äitinsä toivoisi Voitosta perheen päätä Hectorin tilalle. Pysin ottamaan huomioon myös Voiton pientä nössöyttä, ja ehkä jopa epämaskuliinisuutta.



KUVA 17. Voitto Holm. (Hänninen 2020.)

Selkeä viesti (Uotila 1994), jonka kätkin tähän pukuun, on se, että takki on alun perin Hectorin takki, ja se on annettu eteenpäin Voitolle. Takin selkämyksessä oli kirjailtuna H, niin kuin Hectror, mutta Voitto on itse halunnut tehdä siitä Voiton takin ruksaamalla H-kirjaimen yli, ja maalannut tilalle V-kirjaimen. Epämaskuliinisuutta halusin korostaa tässä asussa tupsuhatulla, sekä rusettipaidalla. Valitsin asuun sopivat keltaiset housut, sekä hyvin tavalliset mustat viimeistelemään asun.

6.9 Teresa Holm

Teresa Holmille halusin luoda näyttävän ja boheemin, ehkä jopa seksikkään, mutta ikään sopivan asun. Valintoja tehdessäni pidin mielessä tekstistä ilmenevät sisäiset merkitykset (Uotila 1994) hänen kirjoittajan työstään, erityisesti hänen taiteilijanimensä Babushka, ja hänen kirjojensa genren, sekä Holmien suvun, ja niille valikoidun värin. Pohdin myös ulkoista merkitystä ja tulkintaa (Uotila 1994) Teresan mahdollisesta villimmästä nuoruudesta.

Suunnittelin Teresalle mekon epäsymmetrisellä helmalla, halkiolla ja leveillä hihoilla. Halusin tuoda puvulla näyttelijän vartalon muotoja esiin, joten suunnittelin mekkoon vyötäröä korostavan näyttävän vyön, sekä toin sääret esiin helman muodolla ja halkiolla. Tämä sopii mielstäni hyvin Teresan imagoon kirjailijana, sekä hänen mahdolliseen menneisyyteensä, kuitenkin melko maltillisella ja ikään sopivalla tyyllillä. Materiaaliksi valikoin loimusametin, sillä se näyttää hyvältä teatterivaloissa, on hyvin näyttävä, sekä mielestäni hieman taiteellisen näköinen materiaali. Teresalla on päässänsä samasta materiaalista babushkamainen turbaani, sekä kultaiset isot näyttävät helmet. Asun viimeistelee korolliset saappaat.



KUVA 17. Teresa Holm. (Hänninen 2020.)

6.10 Perttu/Journalisti

Viimeinen hahmo näytelmästä on Perttu/Journalisti. Koska Perttu ei ole osaa kumpaakaan sukua, halusin pitää hänen värimaailmansa ja vaatevalinnat melko hillittyinä ja klassisina. Halusin asuun kuitenkin jotakin väriä, jotta se sopii näytelmän yleisilmeeseen. Valitsi väriksi vihreän, koska se on melko neutraali väri, eikä sekoitu vahingossakaan kumpaankaan perheeseen.



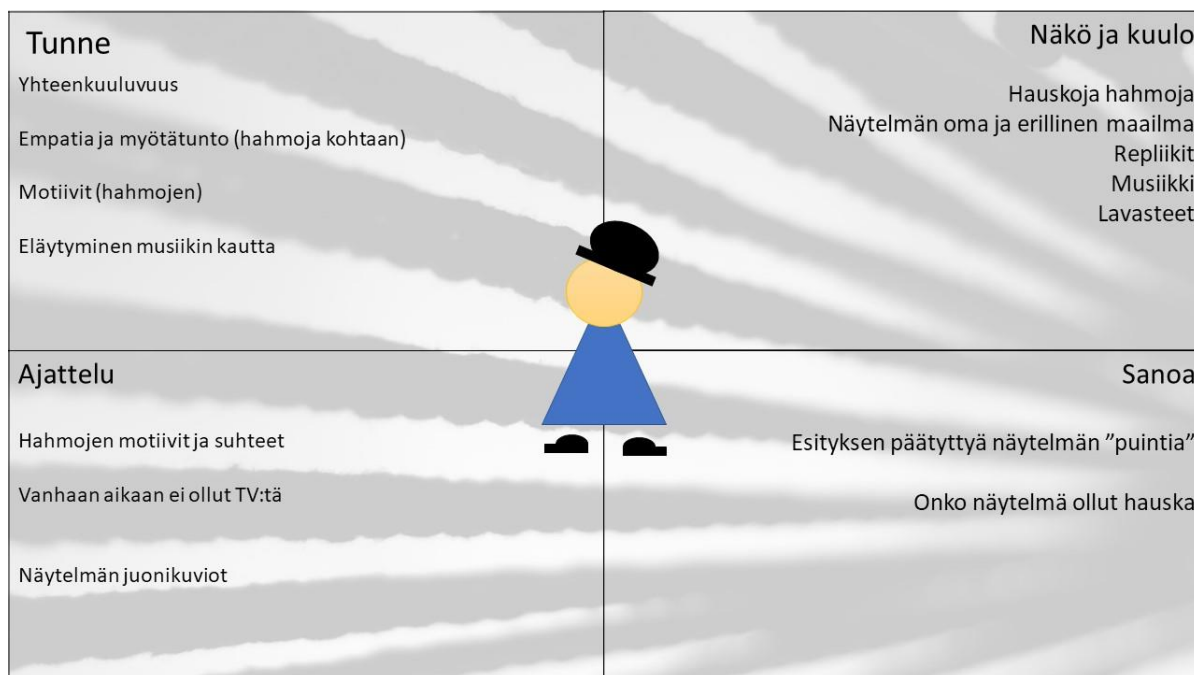
KUVA 18. Perttu/Journalisti. (Hänninen 2020.)

Halusin asun ”pohjasta” melko kalssisen, ehkä hieman 20-lukulaisen etsivän ilmeen. Tämän perusteella valitsin hyvin klassiset polvihousut, ”Sherlock”-hatun, kauluspaidan, liivin, ja vihreän rusetin. Pidin asun päävaatekappaleet harmaan, valkoisen ja mustan värisinä, mutta toin vihreää mukaan asusteilla. Jotta asu sopisi paremmin näytelmän muuhun ilmeeseen, eikä jäisi irralliseksi 20-luvun hahmoksi, toin asuun uusia aikakausia 80-luvun nahkatakilla, sekä raidallisilla sukilla. Nahkatakki toi mielestäni hahmolle myös lisää journalistimaista tyyliä. Raidalliset polvisukat tuovat hahmolle hieman leikkisyyttä, sekä epämaskuliinisuutta, joka tuli ilmi näyttelijän kanssa käydystä keskustelusta. Asun viimeistelee hyvin tavalliset miesten nahkakengät.

7 PUVUSTUKSEN VIESTIT JA TEATTERIKOKEMUS KOKIJAN NÄKÖKULMASTA

Tutkimus ei kerännyt kovin laajaa otantaa vastaajien suhteen, joten kovin yleispäteviä johtopäätöksiä ei voida tämän tutkimuksen perusteella vetää. Sain vastauksia yhteensä ainoastaan neljä kappaletta.

Kaikista yleisin syy vastaajien mukaan oli teatterissa käynnille mukava ajanviete. Syvällisemmät vastaukset toivat esille muun muoassa maailman kuvan syventämisen sekä rentoutumisen.



KUVIO 14. Empatiakartta (Hänninen 2020.)

Empatiakartan ja ensimmäisen kysymyksen vastausten perusteella voidaan vetää löyhähköjä johtopäätöksiä myös hyvinvoinnilliseen näkökulmaan, josta mainitsin opinnäytetyöni alussa (Suomen Mielen terveys ry 2020). Vastauksista tulee ilmi yhteisöllisyyden hakeminen ja tarve, sekä rentoutumisasikehti. Pienen otannan vuoksi, ei voida kuitenkaan vetää johtopäätöstä suoraan hyvinvoinnin tavoittelulle teatterissa käymisen funktiona.

Tulkitsisin, että teatterin hyvinvoinnilliset aspektit tulevat epäsuorasti ilmi mahdollisesti pidemmällä tähtäimellä, sekä osana laajempaa kokonaisuutta. Pelkästään teatterin avulla ei välttämättä voida

tuoda elämään tasapainoa ja pitkäkestoista hyvinvointia. Ihminen on psyykkinen, biologinen ja sosiaalinen kokonaisuus (Degerman ja Holm 2017, 8–9) ja teatterin harrastaminen ja kuluttaminen voi joillakin edesauttaa sosiaalisten ja psyykkisten osa-alueiden kautta heidän omaa hyvinvointiaan. Hahmojen ja suunnittelemani asujen suhteen sain hyviä näkemyksiä kokijan (Uotila 1994) suhteen.

Mia Luodosta nostettiin eniten esille nuoruutta, sekä lapsenomaista keveyttä. Tämä mielestäni sopii hyvin hahmolle, sillä tavoittelin suhteellisen viatonta ja pehmeää kuvaa juuri nuoruuden vuoksi. Miasta sanottiin myös, että hän näyttää hieman hienostelijalta.

Thea Luoto nähtiin usein hieman kapinallisena, sekä henkeväenä, hieman joukosta erottuvana muuhun perheeseen nähden. Rusetti Thean hiuksissa toi kokijoille (Uotila 1994) nuorta kuvaa, joka sopiikin Thean hahmoon hyvin.

Anton Luotoon liittyen mielenkiintoisin huomio oli ”takamies”, joka on koripalloterminä. Takamies on henkilö, jonka vastuulla on korien tekeminen (Wikipedia 2020). Tämä kuvaus mielestäni sopii hyvin Antonin hahmoon, tai ainakin siihen mitä hän tavoittelee työltään ja ”jämäkkänä” perheen isänä. Esille kuitenkin nostettiin siistin ja uskottavan ulkoasun lisäksi koko punainen värivalinta, jota ei pidetty klassisen miehekkäänä.

Vittoria Luodosta oli tullut joillekin vastaajille mielikuva tiukkapipoisesta henkilöstä. Häntä kuvailtiin myös hyvin näyttävänä lyhyineen hameineen ja saappaineen. Vastaajat olivat myös selkeästi ymmärtäneet puutarhaviittaukset Vittorian puvusta.

Jupiter Luoto yhdistettiin nuoreen henkilöön, sekä rohkeaan itsensä toteuttajaan.

Hector Holm nähtiin hyvin yksimielisesti hippinä, vapaasti ajattelevana reppureissaajana. Erityisesti Hectorin reppu ja kengät nähtiin tyypillisinä reppureissaajan asusteina.

Tellu Holmia pidettiin hyvin tiukkana ja särmikkäänä. Osa vastaajista yhdisti hänet hieman sarakuva-
maiseksi hahmoksi. Yllättävänä tekijänä Tellusta mainittiin myös luovuus.

Osa vastaajista jätti kokonaan kommentoimatta Voitto Holmia. He, jotka kuitenkin kertoivat ajatuksi-
aan, nostivat erityisesti esille Voiton hatun. Tämä oli vastaajien mielestä hyvin epätyypillinen asuste miehellä, joka loi mielikuvan kesymmästä ja heiveröimmemmästä henkilöstä. Tämä ajatus sopiikin hyvin Voiton hahmolle.

Teresa sai myös hieman vähemmän ajatuksia. Hänet kuitenkin nähtiin vanhempana henkilönä verrattaen ainakin aiempiin nuoriin henkilöihin. Teresasta käytettyjä sanoja olivat myös klassisuus, tyylikkyys ja hillitty.

Osa vastaajista ei kommentoinut myöskään Pertun hahmoa. Esille tulleita ajatuksia kuitenkin olivat neutraalius muun väriloiston keskellä, sekä klassisuus. Perun hattu toi mieleen kuvan journalistista.

(Hänninen 2020.)

8 POHDINTA

Gillette J. Michaelin (2008) mukaan prosessissa on vielä yksi vaihe, *arviointi (evaluation)*, joka kulkee mukana koko prosessin ajan. Täten sitä ei ole asetettu yhdeksi itsenäiseksi portaaksi, kuten Kuvio 2. voidaan huomata. Olen arvioinut tekemistäni koko projektin ajan, ja olen koornut ajatukseni ja saamani palautteet itsenäisen loppuarvioinnin muotoon.

Projektin rakentaminen Gillette J. Michaelin (2008) Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalliin sujui mielestäni hyvin. Kritisoin kuitenkin mallia sen suhteen, että siitä puuttuu kokonaan konkreettinen *suunnitteluvaihe*. Ratkaisin tämän ongelman omassa työssäni siten, että lisäsin tämän portaan prosessin puoliväliin (katso Kuvio 2.). Prosessini eteni hyvin järjestelmällisesti aina *sitoutumisesta toteutukseen* ottaen *arvioinnin* (Gillette 2008, 22–36) mukaan prosessiin. Rakensin portaikon siten, että sain yhdistettyä M. Uotilan (1994) *Pukeutumiskuvan* vaiheet mukaan prosessiin.

Sitoutuminen tapahtui prosessin alussa hyvin luontevasti, sekä muun työryhmän, että minun osaltani. Koko työryhmä pohti kuinka voi olla osa tätä projektia, ja kuinka paljon on valmis antamaan. *Sitoutuminen* otettiin toisen kerran puheeksi koronaviruksen aiheuttaman poikkeustilanteen myötä. Kävimme saman keskustelun uudestaan työryhmän kanssa, kuitenkin produktion ajankohtana olisi muutosten myötä syksy 2020. Nämä tapahtumat kertovat mielestäni hyvin siitä, kuinka Gilletten Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallissa on mahdollista palata tarvittaessa takaisin alemmille portaille. (Gillette 2008, 22–23.)

Analyysi- ja tutkimusvaihe (Gillette 2008, 23–27) kulkivat melko käsikkäin prosessissa. *Analyysivaiheessa* tein tutkimustyötä enemmän pintapuolisesti. Siirryttäessä *Tutkimusvaiheeseen* tein syvällisempää tutkimusta. Nämä vaiheet loivat hyvää ja rakentavaa pohjaa suunnittelutyölleni. Tässä vaiheessa toin prosessiin mukaan *Pukeutumiskuvan* (Uotila 1994) *visiovaiheen*.

Tutkimusvaiheen (Gillette 2008, 25–27) päätyttyä siirryin itse muotoilemaani portaaseen, *suunnitteluvaiheeseen*. Palasin prosessin edetessä joitakin kertoja kuitenkin *tutkimusvaiheeseen* (Gillette 2008, 25–27), sillä halusin huomioida *Pukeutumiskuvan* (Uotila 1994) viestejä tarkemmin. *Suunnitteluvaiheeseen* liitin mielestäni onnistuneesti *Pukeutumiskuvan luonnosvaiheen* (Uotila 1994).

Pidin prosessissa Gillette J. Michaelin (2008) mukaan lyhyen, noin viikon mittaisen *hautomisvaiheen*. Koin tämän hyvin tärkeänä portana prosessissani, sillä sen myötä tein muutoksia jo suunnittelemiini asioihin. Esimerkiksi toisen perheen väri muuttui mustavalkoisesta keltaiseen. *Hautomisvaiheen* (Gillette 2008, 27–29) seurauksena palasin täten vielä *suunnitteluvaiheeseen*. Tämä kertoo myös mielestäni hyvin siitä, kuinka portaita voi mennä tarvittaessa takaisin aiempiin vaiheisiin.

Valintavaihe (Gillette 2008, 30–31) ja *suunnitteluvaihe* olivat hyvin vahvasti kytköksissä toisiinsa. Hahmottelin luonnoksiin valintojani, mutta tein vielä lopullisia valintoja *luonnososuuden* (Uotila 1994) jälkeen. *Valintavaihe* päättyi prosessissani esityskuvien maalauksen yhteydessä. Tämä oli jo

osa viimeistä porrasta, *toteutusvaihetta* (Gillette 2008, 31–36). Viimeiseen vaiheeseen liitin onnistuneesti M. Uotilan (1994) valmiin *Pukeutumiskuvan*.

Työskentely produktion työryhmän kanssa oli helppoa ja vaivatonta niin kauan kunnes COVID-19 pandemia keskeytti toiminnan. Aikataulutus kävi hyvin mutkattomasti yhteen teatterin tuotannon ja muun näytelmän työryhmän kanssa. Koronatilanteen edetessä löysimme myös hyvin helposti ratkaisun puvustuksen toteutumiseen ja opinnäytetyöni etenemiseen. Koin, että osana työryhmää oli hyvin mutkatonta olla. Sain tarvittaessa palautetta työstäni, ja itselleni tuli olo, että työni on onnistunut hyvin.

Maailman koronatilanne muutti opinnäytetyöni toteutustapaa, ja ennen ratkaisun keksimistä työni seiso hetken aikaa. Onneksi ratkaisu kuitenkin löytyi suhteellisen helposti ja vaivattomasti ja työni pääsi etenemään. Nopeat muutokset ja äkillinen paineen syntyminen on toisaalta hyvin tyypillistä teatterityössä, joten tämä muuttuja sopi työni luonteeseen hyvin.

Koronatilanteesta johtuvasta työn pysähtymisestä huolimatta onnistuin työni aikataulun suhteen erittäin hyvin. Työskennellessäni työryhmän kanssa työni eteni tuotantosuunnitelman mukaisesti, ja teatterin toiminnan loputtua työni jatkoi etenemistään oman aikatauluni mukaisesti. Aikataulutuksen onnistumisen myötä suunnitteluprosessini pystyi myös noudattamaan melko hyvin Gilletten Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia.

Prosessin edetessä pyrin kiinnittämään mahdollisimman paljon huomiota puvustuksen yhtenäisyyteen. Suunniteltuani jotakin vertasin sitä muuhun tekemääni työhön, ja täten pystyin pitämään näytelmän ilmeen suhteellisen yhtenäisenä. Yhtenäisyyttä toivat hyvin helposti sukujen väliset värikoodit, mutta halusin ottaa työssäni huomioon myös vaatteiden muotokielen ja opinnäytetyöni teorian pukeutumiskuvasta (Uotila 1994).

Kaikista vaikein osuus tässä projektissa oli ehdottomasti Pukeutumiskuvan teorian (Uotila 1994) yhdistäminen omaan suunnitteluun. Varsinkin vielä työryhmän ollessa mukana projektissa aikataulu ja vaatteiden valmiiksi saamisen paine hankaloitti teorian ja käytännön yhdistämistä. Jouduin joitakin kertoja palaamaan jo suunnittelemani asukokonaisuuteen ja pohtimaan kuinka saada asu kiinni opinnäytetyöni aiheeseen. Tämän seurauksena saatoin tehdä joihinkin asuihin muutoksia. Esimerkiksi Thean asun kohdalla, olin alun perin suunnitellut hänestä hyvin hippimäisen näköisen, ja hieman liian aikuisen näköisen. Palasin asuun juteltuani näyttelijän kanssa. Luin tekstiä hieman lisää, ja muistin *Pukeutumiskuvan* (Uotila 1994) hyvin oleelliset sisäiset merkitykset. Thea on osa mafiaperhettä, sekä hän on vielä hyvin nuori. Täten muutin Thean asusta klassisemman, enemmän mafiasu-kuun sopivan. Lisäksi lisäsin Thealle hiusrusetin tuomaan henkilöön nuorekkuutta ilmeeseen.

Asetin itselleni tavoitteen ennen projektia, jossa halusin tuoda suunnittelutyöhöni enemmän syvällisyyttä ja ajatusta. Halusin tässä projektissa luottaa entistä enemmän omaan suunnittelutaitooni, enkä nojata liikaa esimerkiksi näyttelijän toiveisiin. Tietenkin pyrin ottamaan myös työryhmän, erityisesti ohjaajan näkemykset huomioon, ja pyrin työskentelylläni siihen, että näyttelijällä on hyvä olla

lavalla. Mielestäni tämä toteutui hyvin tässä projektissa. Tein taustatyötä tiiviisti työryhmän ja näyttelijöiden kanssa, mutta lopulliset valinnat konseptiin tein itse. Syvällisyyttä suunnittelutyöhöni toi automaattisesti Pukeutumiskuvan teorian yhdistäminen prosessiin. Tein myös ensimmäistä kertaa melko laajat selvitykset jokaisesta hahmosta, jota lähdin suunnittelemaan. Tämä mahdollisti myös puvustuksen perustellisuuden ja toi suunnittelulleni syvällisyyttä. Koen, että nämä ovat tulevaisuuden kannalta hyvin tärkeitä seikkoja. Haluan ammattilaisena tehdä hyvin perusteltua ja uskottavaa työtä. Haluan pystyä toimimaan itsenäisesti, sekä luottamaan omiin valintoihini. Luottaminen itseeni ja omaan tekemiseeni varmasti on vahvempaa, kun koen työni olevan huolellisesti suunniteltua ja perusteltua. Kun teen työni hyvin, uskon, että kommunikaatio ja yhteistyö asiakkaan tai työryhmän kanssa on varmasti myös helppoa.

Projektin alussa tavoitteena oli ottaa työssäni huomioon vastuullisuuteen ja kestävään kehitykseen liittyvät asiat. Koska puvustuksen konkreettinen toteuttaminen keskeyty, jäi tämän tavoitteen saavuttaminen osittain mahdottomaksi arvioida. Kuitenkin ne hankinnat, joita ehdin tekemään, olivat pääsääntöisesti kirpputorilta. Löysin jonkin verran myös tavaraa valmiina KYTin varastolta. Uutena hankin ainoastaan kahdelle vaatekappalle kankaat, ja ne hyödynsin synnyttäen mahdollisimman vähän jätettä. Jo hankkimani vaatteet jäivät luonnollisesti Kuopion Ylioppilasteatterin käyttöön.

Tekemäni tutkimustyö jäi tässä opinnäytetyössä mielestäni liian suppeaksi. Tämä varmasti johtui osittain siitä, että tutkimuksen toteuttaminen ei tapahtunut kuten alun perin olin suunnitellut. Alun perin olisin kerännyt aineistoa aidoilta näyttelmän katsojilta, mutta poikkeustilanteen vuoksi se ei onnistunut. Muotoilemani sähköinen kysely ei tavoittanut tarpeeksi suurta otantaa, joten johtopäätöksiä tekeminen oli vastausten perusteella haastavaa. Kovin suurta yleistämistä ei myöskään pienen otannan vuoksi voitu tehdä.

Sain kuitenkin valmistamieni esityskuvieni perusteella joitakin kokijan (M. Uotila. 1994.) näkökulmia työhöni, joten se täydensi opinnäytetyötäni. M. Uotilan *Pukeutumiskuvan* (1994) viestien tulkinta olisi ilman kyselyä jäänyt vajavaiseksi. Jos kuitenkin jatkossa vastaavaa kyselyä tarvitsee tehdä, tekisin sen aidoilta näyttelmän katsojilta.

Pyrin hyödyntämään opinnäytetyössäni alalleni sopivia menetelmiä, kuten Ideon, sekä Service Design Toolsin erilaisia design-menetelmiä. Gillette J. Michaelin *Suunnittelu ja Ongelmanratkaisumalli* (2008) oli suhteellisen simppelellä yhdistää esittävän taiteen pukusuunnitteluprosessiin. Koin M. Uotilan *Pukeutumiskuvan* teorian (1994) haasteellisena, ja sain siitä paljon uusia oivalluksia suunnittelutyöhöni. Erityisesti työn perusteltavuus kolahti itselleni tärkeänä seikkana. Jokaisen hahmon purku pieniin palasiin, *Pukeutumiskuvan* (Uotila 1994) sisäisiin ja ulkoihin merkityksiin, loi suunnittelutyölleni varmuutta. Täten koin valmiin konseptin uskottavana ja merkityksellisenä. Koin, että kasvatin ammattillista osaamistani tämän projektin myötä, vaikka hyödynsinkin jo paljon aiemmin oppimaani.



KUVA 19. Puvustuskokonaisuus (R. HÄNNINEN. 2020.)

LÄHTEET JA TUOTETUT AINEISTOT

- DEGERMAN A. ja HOLM K. 2017. Motiivi 1. Psykkinen toiminta ja oppiminen. 3.–4. painos. Helsinki: Sanoma Pro Oy.
- GILLETTE, J. MICHAEL 2008. Theatrical and production: An intriduction to scenic design and const-
ruction, lightning, sound, costume and make up. 6th edition. New York: McGraw-Hill Companies,
inc.
- HÄNNINEN R. 2020. Tutkimus Puvustuksen viesteistä ja teatterikokemuksesta Kokijan näkökul-
masta.
- IDEO.ORG. 2020. Design Kit. Methods. [viitattu 16.4.2020] Saatavissa: [https://www.design-
kit.org/methods](https://www.design-kit.org/methods)
- KUOPION YLIOPPILASTEATTERI. 2020a. Kuopion Ylioppilasteatterin Kultainen Koodi.
- KUOPION YLIOPPILASTEATTERI. 2020b. [viitattu 16.4.2020] Saatavissa: [https://www.kuopionyliop-
pilasteatteri.net/](https://www.kuopionyliop-
pilasteatteri.net/)
- SERVICE DESIGN TOOLS 2020. Personas. [viitattu 04.03.2020] Saatavissa: [https://servicedesign-
tools.org/tools/personas](https://servicedesign-
tools.org/tools/personas)
- SUOMEN MIELENTERVEYS RY. 2020. Kulttuuri lisää hyvinvointia. [viitattu 21.2.2020] Saatavissa:
<https://mieli.fi/fi/mielenterveys/hyvinvointi/kulttuuri-lis%C3%A4%C3%A4-hyvinvointia>
- UOTILA M. 1994. Pukeutumisen kuva. Fenomenologis-eksistentiaalinen lähestyminen pukeutumis-
kuvien tekemiseen ja tulkintaan. Helsinki: Yliopistopaino.
- WECKMAN J. 2020. Teatterin ABC. Pukusuunnittelu. Teatteripuku. Mitä puvut kertovat? Teatterimu-
seo. [viitattu 21.2.2020] Saatavissa: <http://veikko.teatterimuseo.fi/teatterinabc/esityspuvut.php>
- WIKIPEDIA. 2020. Heittävä takamies. [viitattu 10.4.2020] Saatavissa: [https://fi.wikipe-
dia.org/wiki/Heitt%C3%A4v%C3%A4_takamies](https://fi.wikipe-
dia.org/wiki/Heitt%C3%A4v%C3%A4_takamies)

KUVAT JA KUVIOT

- KUVA 1. HÄNNINEN R. 2020. Mian Story- ja Moodboard. Pinterest taulu. [viitattu 3.4.2020] Saa-
tavissa: <https://fi.pinterest.com/riikkahan97/ruumis/>
- KUVA 2. HÄNNINEN R. 2020. Thean Story- ja Moodboard. Pinterest taulu [viitattu 3.4.2020] Saa-
tavissa: <https://fi.pinterest.com/riikkahan97/ruumis/>
- KUVA 3. HÄNNINEN R. 2020. Antonin Story- ja Moodboard. Pinterest taulu [viitattu 3.4.2020] Saa-
tavissa: <https://fi.pinterest.com/riikkahan97/ruumis/> . Moodboardin kolmas kuva [viitattu 3.4.2020]
Saatavissa: <https://www.ottavionuccio.com/fr/costume/ongala-1415.html>
- KUVA 4. HÄNNINEN R. 2020. Vittorian Story- ja Moodboard. Pinterest taulu [viitattu 3.4.2020] Saa-
tavissa: <https://fi.pinterest.com/riikkahan97/ruumis/>
- KUVA 5. HÄNNINEN R. 2020. Jupiterin Story- ja Moodboard. Pinterest taulu [viitattu 3.4.2020] Saa-
tavissa: <https://fi.pinterest.com/riikkahan97/ruumis/>
- KUVA 6. HÄNNINEN R. 2020. Hectorin Story- ja Moodboard. Pinterest taulu [viitattu 3.4.2020] Saa-
tavissa: <https://fi.pinterest.com/riikkahan97/ruumis/>
- KUVA 7. HÄNNINEN R. 2020. Tellun Story- ja Moodboard. Pinterest taulu [viitattu 3.4.2020] Saa-
tavissa: <https://fi.pinterest.com/riikkahan97/ruumis/>

KUVA 8. HÄNNINEN R. 2020. Voiton Story- ja Moodboard. Pinterest taulu [viitattu 3.4.2020] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/riikkahan97/ruumis/>

KUVA 9. HÄNNINEN R. 2020. Teresan Story- ja Moodboard. Pinterest taulu [viitattu 3.4.2020] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/riikkahan97/ruumis/>

KUVA 10. HÄNNINEN R. 2020 Pertun Story- ja Moodboard. Pinterest taulu [viitattu 3.4.2020] Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/riikkahan97/ruumis/>

KUVA 11. HÄNNINEN R. 2020. Mia Luoto.

KUVA 12. HÄNNINEN R. 2020. Thea Luoto.

KUVA 13. HÄNNINEN R. 2020 Anton Luoto

KUVA 14. HÄNNINEN R. 2020. Vittoria Luoto.

KUVA 15. HÄNNINEN R. 2020. Jupiter luoto.

KUVA 16. HÄNNINEN R. 2020. Hector Holm.

KUVA 17. HÄNNINEN R. 2020. Tellu Holm.

KUVA 18. HÄNNINEN R. 2020. Teresa Holm.

KUVA 18. HÄNNINEN R. 2020. Perttu/Journalisti.

KUVIO 1. HÄNNINEN R. 2020. Sovellus M. Uotilan Pukeutumiskuvan osatekijöistä.

KUVIO 2. HÄNNINEN R. 2020 Sovellus M. Uotilan Pukeutumiskuvasta sekä Gillette J. Michaelin Suunnittelu- ja Ongelmanratkaisumallista

KUVIO 3. HÄNNINEN R. 2020. Kohtauskartta. Sovellus M. Räsäsen Ruumis -näytelmätekstistä.

KUVIO 4. HÄNNINEN R. 2020. Mian persoona.

KUVIO 5. HÄNNINEN R. 2020. Thean persoona.

KUVIO 6. HÄNNINEN R. 2020. Antonin persoona.

KUVIO 7. HÄNNINEN R. 2020. Vittorian persoona.

KUVIO 8. HÄNNINEN R. 2020. Jupiterin persoona.

KUVIO 9. HÄNNINEN R. 2020. Hectorin persoona

KUVIO 10. HÄNNINEN R. 2020. Tellun persoona.

KUVIO 11. HÄNNINEN R. 2020. Voiton persoona.

KUVIO 12. HÄNNINEN R. 2020. Teresan persoona.

KUVIO 13. HÄNNINEN R. 2020. Pertun persoona.

KUVIO 14. HÄNNINEN R. 2020. Empatiakartta.

LIITE 1: MITTAKORTTI

MITTAKORTTI**Riikka Hänninen**

Päivämäärä _____

Nimi (rooli) _____

Puhelin _____

Näytelmä/teos _____

Yleisin vaatekoko _____

Vartalohavainnot, lisätietoja:

1. Koko pituus _____
2. Rinnan ymp. _____
3. Vyötärön ymp. _____
4. Lantion ymp. _____
5. Kaulan ymp. _____
6. Rinnan korkeus _____
7. Etupituus _____
8. Selän pituus _____
9. Selän leveys _____
10. Olan pituus _____
11. Käden pituus _____
12. Käsivarren ymp. _____
13. Kyynärvarren ymp. _____
14. Ranteen ymp. _____
15. Sivun pit. polveen _____
16. Sivun pituus _____
17. Jalan sisäpituus _____
18. Reiden ymp. _____
19. Pohkeen ymp. _____
20. Nilkan ymp. _____
21. Pään ymp. _____
22. Kengän nro. _____