

Suvi-Tuuli Höglund

HERRA ALBIN
Puvustuksen suunnittelu 3D-lyhytelokuvaan

Opinnäytetyö
Muotoilun koulutusohjelma


Tammikuu 2011




MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU

Mikkeli University of Applied Sciences

KUVAILULEHTI

 <p>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences</p>	<p>Opinnäytetyön päivämäärä</p> <p>23.1.2012</p>	
<p>Tekijä(t) Suvi-Tuuli Höglund</p>	<p>Koulutusohjelma ja suuntautuminen Muotoilun koulutusohjelma, teatteripuvustus</p>	
<p>Nimeke Herra Albin: puvustuksen suunnittelu 3D-lyhytelokuvaan</p>		
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyöni aiheena oli suunnitella ja toteuttaa puvustus Herra Albin lyhytelokuvaan. Elokuva oli Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulun tuotantoa, ja sain toimeksiannon pukusuunnitteluun kuvaaja/stereografi Sari Hotokalta. Hän kuvasi lyhytelokuvan opinnäytetyönään Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoululle ja elokuva kuvattiin 3D-tekniikalla. Ensi-iltansa elokuva saa keväällä 2012.</p> <p>Opinnäytetyöni tavoitteena oli luoda onnistunut pukukokonaisuus, joka tukee kauhuelokuvan tarinaa ja haettua tunnelmaa sekä toimii saumattomasti roolihahmojen persoonallisuuden jatkumona. Raportissani kuvasin pukusuunnitteluprosessiani, jonka tukena käytin J. Michael Gilletten (2000) kehittämää seitsenportaista suunnitteluprosessimallia. Suunnitteluprosessin lisäksi käsittelin työssäni elokuvapuvustuksen asettamia vaatimuksia värien sekä materiaalien osalta. Koin tarpeelliseksi myös tehdä suunnitteluni tueksi ja tiedon syventämiseksi elokuva-analyysit kolmesta eri kauhuelokuvasta. Analyysihin sovelsin formaalista kuva-analyysiä. Lisäksi raportoin käyttämistäni patinointi- sekä kankaanvärjästekniikoista, joita paljon teatteri- ja elokuvapuvustuksessa käytetään.</p> <p>Puvustuksesta tuli mielestäni elokuvan tunnelmaa riittävästi tukeva kokonaisuus, jonka pohjalta osaan tulevissa suunnitteluprojekteissa ottaa tarvittavat asiat huomioon. Myös ohjaajilta saamani palaute oli hyvää ja puvustus tukee heidän mielestään elokuvan henkilöhahmojen tyylejä. Koen opinnäytetyöstäni olevan hyötyä myös muille elokuvapuvustusta ensi kertaa tekeville. Työssäni käsittelemäni aihealueet (värit, materiaalit sekä patinointi elokuvapuvustuksessa) sopisivat lisäksi yksityiskohtaisemman jatkotutkimuksen kohteiksi.</p> <p>Opinnäytetyöni suunnitteluprosessi oli silmiä avaava kokemus ja antoi minulle kattavan perustiedon elokuvapuvustuksessa vaadituista ominaisuuksista niin vaatteiden kuin suunnittelijankin osalta.</p>		
<p>Asiasanat (avainsanat)</p> <p>Elokuva, puvustus, patinointi, formaalianalyysi</p>		
<p>Sivumäärä 80 + liitteet (4)</p>	<p>Kieli Suomi</p>	<p>URN</p>
<p>Huomautus (huomautukset liitteistä)</p>		
<p>Ohjaavan opettajan nimi Satu Kivimäki Seija Silvennoinen</p>	<p>Opinnäytetyön toimeksiantaja Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulu</p>	

DESCRIPTION

 <p>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences</p>		Date of the bachelor's thesis 23.1.2012
Author(s) Suvi-Tuuli Höglund	Degree programme and option Degree programme in Design, Costume design	
Name of the bachelor's thesis Mr Albin: Costume Design for 3D- Short Film		
Abstract The subject of my thesis was to design costumes for a short film named Mr Albin. The film was a production of the North Karelia University of Applied Sciences. I was commissioned to the project by Sari Hotokka who was the camera operator of the film which became her thesis for the university. Mr Albin was filmed in 3D-format and the premiere is in spring 2012. The aim of my thesis was to create complete costuming to support the story and the intended atmosphere of a horror movie as well as to represent the personalities of the characters. In my report I described my costume design process which was based on J. Michael Gillette's (2000) seven-step theater design and problem solving model. In addition to the design process I studied the requirements that movie costume design has as for the aspects of color and material. It was also necessary to deepen my knowledge by analyzing three different horror movies with adapted formal picture analysis. I also reported on the costume aging and distressing techniques that were used in the project. These techniques are also generally used in the field of costume design. I feel that the costumes succeeded in supporting the atmosphere of the movie and the process gave me useful knowledge for my future design processes. Also the feedback from the directors was good and they thought that costumes supported the style of the characters. In my opinion, my thesis provides useful information to anyone who is making movie costumes for the first time. The subjects that were discussed in my thesis (colors, materials and distressing in movie costuming) offer prospects for further and more detailed research. The design process of my thesis was an eye opening experience and it gave me a thorough insight into the qualities required of the clothes as well as the designers.		
Subject headings, (keywords) Movie, costume design, distressing, formal analysis		
Pages 80 + appendices (4)	Language Finnish	URN
Remarks, notes on appendices		
Tutor Satu Kivimäki Seija Silvennoinen		Bachelor's thesis assigned by North Karelia University of Applied Sciences

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	1
2	GILLETTEN SUUNNITTELUPROSESSIMALLI	2
3	SITOUTUMINEN.....	4
4	ANALYYSI	6
	4.1 Kyselyvaihe	6
	4.2 Käsikirjoitusanalyysi	8
5	TUTKIMUS	13
	5.1 Tutkimuksen toteuttaminen	14
	5.2 Elokuvapuvustus.....	15
	5.2.1 Värien käyttö elokuvassa	16
	5.2.2 Materiaalien käyttö elokuvassa.....	17
	5.2.3 Patinoinnin merkitys puvustuksessa	19
	5.3 Kauhuelokuva	22
	5.4 Kuva-analyysi	22
	5.4.1 Formaalianalyysi ja sen toteutus.....	23
	5.4.2 Analyysi	24
	5.5 Ideointi.....	30
6	HAUDONTA	35
7	VALINTA.....	36
8	TOTEUTUS	47
	8.1 Lopulliset luonnokset.....	47
	8.2 Puvustuksen kokoaminen	56
	8.3 Patinointi.....	59
	8.4 Kuvaukset	67
9	ARVIOINTI.....	69
10	POHDINTA	75
	LÄHTEET.....	77
	LIITTEET	

1 JOHDANTO

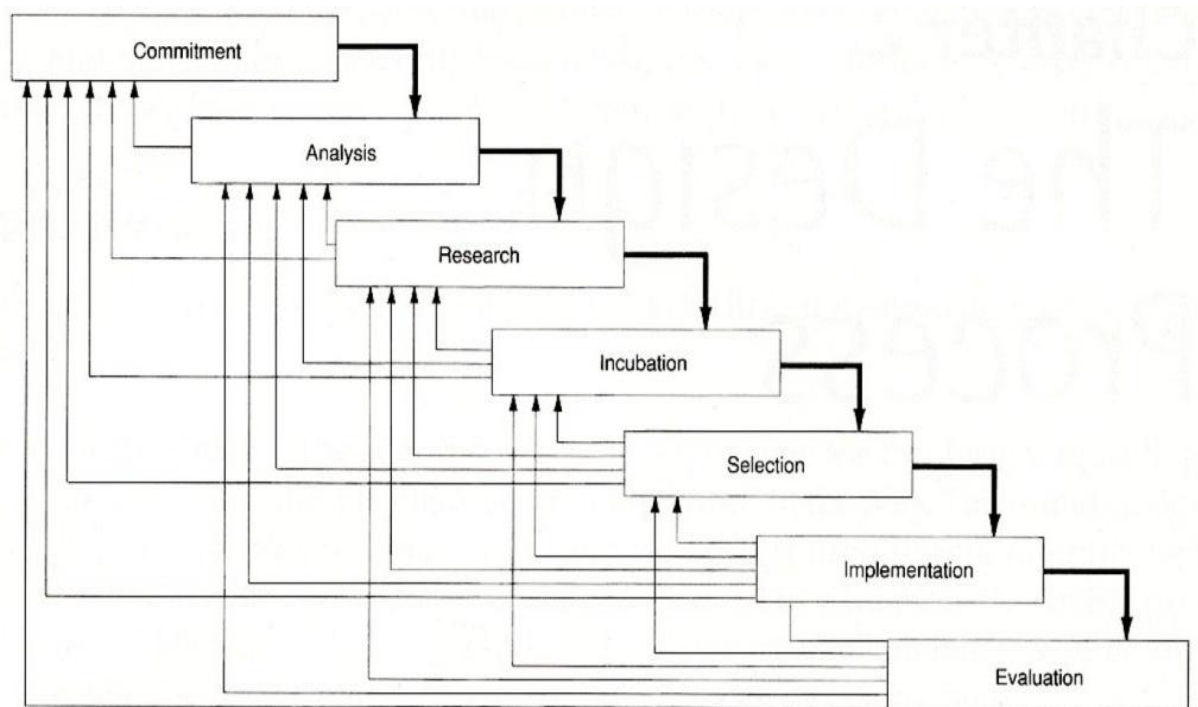
Kiinnostuin elokuvapuvustamisesta ollessani suorittamassa työharjoittelua syksyllä 2010 Helsinkifilmin palveluksessa. Kokemus oli ensikosketukseni kameran takaiseen maailmaan ja avasi silmäni kokonaan uudelle alueelle tulevaisuuden työllistymistä ajatellen. Aiheen opinnäytetyöhöni sain Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulun 3D-kuvaukseen erikoistuneelta opiskelijalta Sari Hotokalta, joka toteutti opinnäytetyönään kauhu/fantasiahytelokuvan Herra Albin. Elokuvan ohjasi samasta oppilaitoksesta aiemmin valmistunut Sami Jumppanen. Heitä molempia nimitän työssäni ohjaajiksi, koska myös Sari oli mukana tekemässä ohjauksellisia päätöksiä. Ajattelin, että lyhytelokuvan puvustaminen olisi minulle sopiva tilaisuus opetella valkokankaalle suuntautuvaa pukusuunnittelua ja syventyä tarkastelemaan asioita, joihin elokuvapuvustuksessa tulee kiinnittää huomiota. Samalla pääsisin myös kokeilemaan siipiäni uudella osa-alueella ilman suuria paineita epäonnistumisesta työn ollessa suurimmalle osalle työryhmästä oppimisprojekti puolin ja toisin.

Opinnäytetyöni tavoitteena oli suunnitella puvustus, joka tukee kauhuelokuvan tarinaa ja haettua tunnelmaa sekä toimii saumattomasti roolihahmojen persoonallisuuden jatkumona. Halusin puvustuksestani myös löytyvän vaatteisiin mielenkiintoa ja syvyyttä tuovia yksityiskohtia. Oman lisänsä opinnäytetyöhöni tuo se, että elokuvassa käytettävä 3D-tekniikka on Suomessa verrattain uusi tekniikka, eikä sen mahdollisuuksista ole vielä olemassa olevaa kirjoitettua tietoa, ainakaan puvustusnäkökulmasta. Opinnäytetyössäni aion myös havainnoida ja raportoida käyttämiäni vaateen patinointi- eli vanhentamis- ja likaamistekniikoita, joita paljon teatterissa ja elokuvissa käytetään. Puvustuksen suunnitteluprosessin runkona käytän J. Michael Gilletten (2000) seitsemästä portaista suunnitteluprosessimallia.

Kauhuelokuvien maailmaan ja ylipäätään elokuvan visuaalisiin keinoihin käsiksi päästäkseni analysoin kolme samaan genreen sopivaa elokuvaa soveltaen analyyseihin formaalista kuva-analyysia. Suunnittelun tueksi kokoan kuvakollaaseja tuoden itselleni ja muulle työryhmälle esille näkemyksiäni elokuvan tunnelmasta sekä värimaailmasta. Käsikirjoituksen analysoinnin tukena käytän Holly Colen sekä Kristin Burken (2005) laatimia kysymyksiä.

2 GILLETEN SUUNNITTELUPROSESSIMALLI

J. Michael Gilletten (2000, 19) mukaan suunnitteluprosessi on metodi, jonka avulla etsitään kysymyksiin vastaukset. Gilletten suunnitteluprosessi- ja ongelmanratkaisumalli (kuvio 1) on kehitetty auttamaan suunnitteluprosessin jäsentämistä ja siinä mahdollisia vastaantulevia ongelmia ja haasteita. Malli on alkujaan kehitelty lähinnä teatterityöskentelyn suunnittelun tueksi, mutta sitä voidaan Gilletten mukaan soveltaa melkein mille tahansa elämän alueelle. Valitsin mallin suunnitteluprosessini rungoksi, koska koen sen auttavan minua näkemään prosessin kulkua ja tulevia vaiheita selvemmin sekä erittelemään kysymykset ja tavoitteet, joihin haluan prosessin edetessä vastauksen. Tiukan aikataulun vuoksi on myös hyvä asettaa suunnittelulle raamit, jonka mukaan eteneminen on johdonmukaista ja suunnitelmallista. Gilletten (2000, 19) ongelmanratkaisumalli on jaettu seitsemään eri vaiheeseen, jotka ovat *sitoutuminen* (commitment), *analyysi* (analysis), *tutkimus* (research), *haudonta* (incubation), *valinta* (selection), *toteutus* (implementation) sekä *arviointi* (evaluation).



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

Sitoutuminen on kaikista suunnitteluprosessin vaiheista Gilletten (2000, 19) mukaan tärkein. Vain täydestä sydämestään projektiin sitoutumalla suunnittelija pystyy saavuttamaan parhaan tuloksen työssään. Olen samaa mieltä Gilletten kanssa siitä, että sitou-

tuminen työhön on tärkeää. Itselläni työhön ryhtyessä sitoutuminen on aina ollut itsensäselvyys. Ilman sitoutumista ei mielestäni ole mahdollista saavuttaa asettamia tavoitteita. Sitoutuminen ei kuitenkaan ole mielestäni yksipuolista. Jos esimerkiksi projektin muu työryhmä ei ole sitoutunut projektiin samalla tavalla, silloin myös oma sitoutuminen kärsii.

Analyysivaiheessa suunnittelija lukee käsikirjoituksen ja kyseenalaistaa siinä tapahtuvat tapahtumat ja kysyy työryhmän muilta jäseniltä, minkälaisia heidän näkemyksensä ovat käsiteltävästä aiheesta. Analyysivaiheen päämääränä on kerätä tietoa, jonka avulla suunnittelija täsmentää tulevan haasteen määrittelemistä ja tunnistaa aihealueet, jotka vaativat vielä syvempää tutkimista. (Gillette 2000, 20.) Herra Albinin tapauksessa analyysivaihe sisältää käsikirjoitusanalyysin, roolianalyysin sekä yleisesti on tarpeen selvittää projektiin liittyvät käytännön asiat, kuten missä olosuhteissa elokuva kuvataan, ketä elokuvassa näyttelee tai mikä on kuvausaikataulu?

Tutkimusvaiheessa suunnittelija perehtyy aiheeseensa perinpohjaisemmin. Tutkimusvaiheen Gillette jakaa *taustatutkimukseen* sekä *käsitteelliseen tutkimukseen*. Taustatutkimuksessa tavoitteena on tutkia aihealueita, joista suunnittelijalla ei vielä ole paljoa olemassa olevaa tietoa. Käsitteellisessä tutkimuksessa suunnittelijan on hyvä luonnostella mahdollisimman paljon erilaisia vaihtoehtoja ja miettiä ratkaisuja mahdollisiin käytännön ongelmiin kuten esimerkiksi nopeisiin vaatevaihtoihin. (Gillette 2000, 22 - 24.) Tutkin työssäni elokuvapuvustukseen liittyviä rajoitteita värien sekä materiaalien osalta sekä elokuvapuvustamisen eroja verrattuna teatteripuvustukseen. Lisäksi analysoin kolme kauhuelokuvaa soveltaen tarkoitukseen formaalianalyysiä. Analyysin tueksi selvitän kauhuelokuvien taustaa sekä niiden psykoanalyttisia näkökulmia.

Haudonta on suunnitteluprosessissa tarpeellinen vaihe. Gilletten (2000, 25) mukaan suunnittelijan tulee antaa itselleen aikaa hautoa suunnitelmiaan ja tehdä tässä vaiheessa jotain mikä vieroittaa hänet vähäksi aikaa meneillään olevasta työstä. Ainoastaan antamalla suunnitteluprosessille aikaa on mahdollista saavuttaa paras mahdollinen lopputulos työssään. Omalla kohdallani haudontavaihe esiintyi ensimmäisen kerran jo sitoutumisvaiheen jälkeen, mutta suurimmaksi osaksi suunnitteluun liittyvä haudonta esiintyi lomittain muiden suunnitteluvaiheiden kanssa.

Valintavaiheessa esitellään tutkimusvaiheessa syntyneet suunnitelmat muulle työryhmälle. Valintavaihe päättyy kun työryhmä on tyytyväinen luonnoksiin ja projektin visuaaliseen ilmeeseen. (Gillette 2000, 25 - 27.) Lopulliset mallit valitsimme tekemistäni luonnoksista yhdessä ohjaajien kanssa. Kehittelin vielä valittuja malleja sekä mietin yksityiskohtien käytettävyyttä.

Toteutusvaiheessa suunnittelu muuttuu käytännön tekemiseksi. Tässä vaiheessa on syytä piirtää valituista asuista lopulliset luonnokset materiaali- ja värivalintoineen, minkä jälkeen suunnittelija etsii tarvittavat materiaalit vaatteiden valmistamista varten. (Gillette 2000, 27.) Herra Albin lyhytelokuvan kohdalla toteutusvaiheeseen sisältyi lopullisten mallien piirtämisen lisäksi materiaalien keräily, kirpputorien sekä teatterin pukuvaraston läpikäyminen, patinoiminen sekä kuvauksissa mukana oleminen.

Arviointi on hyvä tehdä aina projektin lopuksi. Tämän lisäksi arviointia esiintyy pitkin suunnitteluprosessia. Arviointivaiheessa suunnittelija tarkastelee objektiivisesti työryhmän keskinäistä toimivuutta, omaa suunnitteluprosessiaan sekä suunnittelun tulosta. Arviointi auttaa suunnittelijaa tunnistamaan prosessin vahvuudet ja heikkoudet sekä auttaa suunnittelijaa ymmärtämään miten tulevissa projekteissa kannattaa toimia mahdollisesti toisin. (Gillette 2000, 32.) Arviointia on mielestäni tärkeä käydä läpi, että oppiminen mahdollisten virheiden kautta tapahtuu. On tärkeää tunnistaa osa-alueet, joissa voisi jatkossa toimia paremmin.

Koska suunnitteluprosessi ei ole pelkästään yksinkertainen tasaisesti samalla viivalla kulkeva tapahtuma, on Gilletten mukaan joka vaiheen välissä tarpeen palata takaisin myös edellisiin vaiheisiin tarkistaakseen, että prosessi on menossa oikeaan suuntaan. (Gillette 2000, 19). Suunnitteluprosessimalli muotoutuu päässäni eräänlaiseksi laatikoksi, jonka sisällä eri vaiheet vuorottelevat keskenään. Yksikään prosessin vaiheista ei poistu laatikosta ennenkuin koko prosessi on saatu päätökseen.

3 SITOUTUMINEN

Sitoutuminen on Gilletten (2000, 19) mukaan suunnitteluprosessin vaiheista ensimmäinen ja tärkein askel kohti onnistunutta lopputulosta. Hän korostaa vaiheen tärkeyttä koko suunnitteluprosessissa, sillä ainoastaan sitoutumalla prosessiin koko sydämel-

lään suunnittelijalla on mahdollista saavuttaa paras mahdollinen tulos työssään. Gisela Hagemann (1991, 7) toteaa, että ”ihmisen voi pakottaa tekemään jotain, mutta häntä ei voi koskaan pakottaa tahtomaan sen tekemistä”. Tämä kuvastaa mielestäni täydellisesti sitä, mistä sitoutumisessa on kyse. Jos aloitettu projekti ei herätä vähääkään mielenkiintoa siihen tarttumiseen, on työmotivaation löytäminen varmasti hankalaa, ellei jopa mahdotonta. Tosin työmaailmassa tuskin aina tulee olemaan varaa työtehtäviensä valikoimiseen. Hester (2006, 30) toteaa, että olisi naiivia ajatella, että kaikki vastaan tulevat työt tulisivat olemaan automaattisesti innostavia. Motivaatioon on mahdollista vaikuttaa asenteen korjaamisella. Gilletten (2000) mukaan esimerkiksi jo projektin alkuvaiheessa kannattaa luopua kokonaan sanan ongelma käytöstä ja siirtyä mieluummin ongelmasta haasteeseen. Näin ajattelella tehtävä ei tunnu niin ikävältä ja vaikealta kohdata, vaan mieli virittyy ikään kuin positiivisempaan tilaan ja kohdalle sattuvat esteet on helpompia ylittää. (Gillette 2000, 19 - 20.) Siispä positiivinen ajattelumalli olisi hyvä omaksua jo heti projektin aluksi. Itse olen yleensä liiaksi taipuvainen negatiivisuuden puolelle, joten tässä projektissa yritän laittaa positiivisuusvaihteen päälle. Tämä on tärkeää myös tiukan aikataulun ja siitä selviämisen takia.

Aiheen opinnäytetyölleni sain maaliskuussa 2011. Lähetin ensin sähköpostia useille eri oppilaitoksille, joissa on elokuvaukseen liittyviä koulutusohjelmia, ja esitin kiinnostukseni puivustaa lyhytelokuvan. Pian viestin lähettämisen jälkeen sainkin muutamman vastauksen, joista Herra Albin -lyhytelokuva kuulosti sisällöllisesti sekä aikataullisesti kaikkein sopivimmalta. Käsikirjoitus oli kiinnostava jo heti ensilukemisella, vaikka se vielä siinä vaiheessa olikin vain suuntaa antava. Kun olin lukenut käsikirjoituksen, tiesin sitoutuneeni projektiin heti, joten sinänsä mitään motivaation herättelyä ei tässä tapauksessa onneksi tarvittu.

Sitoutumisen jälkeen kävin sähköpostikeskustelua projektin silloisen tuottajan kanssa saadakseni projektista paremman kokonaiskuvan, mutta koska elokuvan käytännön toteutukseen oli vielä kuukausia aikaa, lopullinen käsikirjoitus ei ollut valmis ja työryhmän puolesta käytännön valmistelut muutenkin olivat vielä lapsenkengissä, niin katsoin parhaaksi jättää projektin tässä vaiheessa alitajuntani työstettäväksi. Kohdallani prosessin tästä vaiheesta voisi käyttää termiä *passiivihaudonta*. Passiivihaudonta on alitajunnan työskentelyä. Alitajuinen työskentely on vielä aavistuksen tasolla olevaa, mutta ei kirkasta ja jäsenneiltyä. Passiivihaudonnan vastakohta on *aktiivihaudonta*, joka on tavoitteellista ideoinnin virikkeiden keräämistä. (Reunanen 2007, 197.)

4 ANALYYSI

Analyysi on aina ollut tärkeä tieteellisen työskentelyn väline. Analyysin tekemiseen tarvitaan analysoitava kohde ja siinä olevia analysoitavia yksiköitä. (Anttila 2005, 229.) Tässä tapauksessa analysoitava kohde tulee olemaan Herra Albin- elokuvan käsikirjoitus. Gilletten mukaan suunnitteluprosessissa analyysivaiheen päämääränä on kerätä tietoa, joka auttaa täsmentämään tulevan haasteen määrittelemistä ja tunnistaa aihealueet, jotka vaativat syvempää tutkimista. Tärkeimmät tiedon lähteet pukusuunnittelijalle ovat käsikirjoitus sekä muu produktion suunnittelusta vastaava työryhmä. Analyysivaiheen Gillette jakaa kahteen eri osaan: *käsikirjoitusanalyysi* sekä *kyselyvaihe*. (2000, 20-21.) Hesterin (2006) mukaan analyysi helpottaa analysoijaa keskittymään käsikirjoituksessa vain olennaisiin yksityiskohtiin. Kyselyvaiheen tarkoituksena on kysyä ja selvittää ohjaajalta ja muulta työryhmältä teatteri- tai elokuvaproduktiota koskevat käytännön faktat. (Gillette 2000, 20). Työssäni käsittelen ensin kyselyvaiheen.

4.1 Kyselyvaihe

Gilletten (2000, 21 - 22) mukaan asioiden kyseenalaistaminen on avain luovuuteen. Ihmisen halu luoda perustuu haluun muuttaa asioita. Ollessaan tyytyväinen ympäröivään maailmaan ihmisellä ei ole tarvetta muuttaa, muokata tai luoda mitään. Luovan prosessin analysointivaiheessa onkin tärkeää kysymyksien kautta selvittää prosessin etenemiseen vaikuttavat tekijät. Mitä enemmän tietoa saa selville muulta työryhmältä, sen helpompi prosessissa on siirtyä lopulta suunnitteluvaiheeseen. Hakala (2009, 12) toteaa kysymysten esittämisen tapahtuvan eri tasoilla ennen työskentelyn aloittamista, sen aikana sekä sen päätyttyä. Myös Gilletten (2000) mallissa on mahdollista kierrättää vaiheita useampaankin kertaan ja tarkastella vaiheita lomittain, silloin myös kyselyvaihe seuraa läpi prosessin.

Tapasin ensimmäisen kerran elokuvan ohjaajat heinäkuussa 2011 Helsingissä. Tässä vaiheessa hallussani ei vielä ollut kovinkaan paljon konkreettista tietoa elokuvan toteuttamisesta, joten kävimme läpi lyhytelokuvan maailmaa lähinnä laatimieni kysymysten avulla. Koin tarpeelliseksi esittää ohjaajille näitä kysymyksiä, että saisin tapaamisesta mahdollisimman paljon tarvitsemaani tietoa irti. Kysymyksistä olikin apua keskustelun eteenpäin viemisessä. Vastausten avulla pystyin vihdoinkin jäsentämään

suunnittelutehtävää, joka tähän asti oli tuntunut pitkälti hajanaiselta. Keskustelun runkona käytin seuraavanlaisia kysymyksiä:

Minkä ikäisiä päähenkilöt herra ja rouva Albin ovat?

Mihin aikakauteen elokuva sijoittuu?

Mikä on haettu tunnelma?

Ovatko käsikirjoituksessa esiintyvät lapsihahmot herra ja rouva Albin nuorempina?

Keskustelimme päähenkilöiden luonteesta ja olimme yhtä mieltä siitä, että herra ja rouva Albin olisivat vanhempi pariskunta, joka on ”hieman jämähtänyt” omaan aikaansa. Tyyllillisesti ohjaajat eivät halunneet lokeroida hahmoja eikä tapahtumia mihinkään tiettyyn aikakauteen, myöskään puvustuksen ei tarvinnut olla suoraan nykyajan sitoutuvaa. Sovimme omien ajatusteni pohjalta, että henkilöiden tyyllissä voisi olla viitteitä 30-50- lukuihin, mutta pääosin puvut voisivat olla ajattomia. Elokuvan yleistunnelma tulisi olemaan synkähkö. Elokuvassa esiintyvien lapsihahmojen kohtalo jäi hieman tulkinnanvaraiseksi, mutta joka tapauksessa hahmot tulisivat olemaan herra ja rouva Albin toisessa todellisuudessa. Hahmot eivät olisi lapsia vaan nuoria aikuisia.

Onko lavastaja tiedossa? Minkälainen lavastus?

Onko maskeeraaja tiedossa? Minkälainen maskeeraus?

Lavastuksen värimaailma tulisi todennäköisesti olemaan ruskean kellertävä, vanhan valokuvan kaltainen. Tässä vaiheessa prosessia ei vielä ollut tiedossa muuta työryhmää, joten elokuvan visuaalisen ilmeen suunnittelu heijasteli ainoastaan ohjaajien ja itseni mielipiteitä. Myöskään näyttelijöitä ei ollut vielä valittu.

Mitä täytyy ottaa huomioon 3D-elokuvan puvustuksessa?

Mikä on elokuvan kuvaamisen aikataulu?

Onko näyttelijöitä valittu?

Mikä on puvustuksen budjetti?

Aikataulu koko prosessille oli tässä vaiheessa suhteellisen tiukka, sillä pukusuunnittelua en saanut kunnolla käyntiin ennen kuin käsissäni olisi lopullinen käsikirjoitus. Ohjaajat sanoivat käytännön valmistelujen käynnistyvän elokuun aikana, jolloin saisin lopullisen käsikirjoituksen sekä tiedot näyttelijöistä. Elokuva oli määrä kuvata syys-

kuun lopulla. Puvustuksen budjetti oli tässä vaiheessa 100 €, jonka käytännössä määrittelin itse. Elokuvasa käytettävä 3D-tekniikka aiheuttaa puvustuksen suunnittelulle muutamia rajoitteita, jotka käsittelen luvuissa 6.2.1 sekä 6.2.2. Lisäksi tässä vaiheessa oli tiedossa, että suurin osa kohtauksista tulitaisiin kuvaamaan studiossa, lukuun ottamatta muutamaa ulkokohtausta. Prosessin tässä vaiheessa laadin myös suunnittelun tueksi työtäni jäsentävän aikataulun. (Liite 1).

4.2 Käsikirjoitusanalyysi

Gillette (2000, 20 - 21) jakaa käsikirjoitusanalyysin kolmeen eri lukukertaan, vaikkakin suunnittelijan olisi hyvä lukea käsikirjoitus mahdollisimman useasti. Ensimmäisellä lukukerralla käsikirjoitus luetaan ikäänkuin hivin vuoksi ja kirjataan ylös ensivaikutelmat, joita käsikirjoituksen lukeminen synnyttää. Toisella lukukerralla suunnittelija jäsentää itselleen käsikirjoituksesta ne kohdat, jotka aiheuttavat voimakkaita tunne-reaktioita tai visioita. Jos tuntemukset ovat enemmän visuaalisia ne olisi hyvä luonnostella paperille. Kolmannella lukukerralla tarina on jo lukijalleen tuttu ja tällä kertaa lukemisessa keskitytään teknisiin yksityiskohtiin, joita käsikirjoitus vaatii esimerkiksi rooliasulta. Tällaisia huomionarvoisia seikkoja ovat esimerkiksi kysymykset: tarvitsevatko hahmot taskuja, onko heillä hattuja tai muita asusteita jne? Lisäksi olisi hyvä kuulla myös muun työryhmän näkemyksiä aiheesta. (Gillette 2000, 20 - 21.) Omassa työssäni käytin käsikirjoitusanalyysin pohjalla Holly Colen ja Kristin Burken (2005, 106 - 108) laatimia kysymyksiä, jotka koskevat nimenomaan elokuvakäsikirjoitusta. Näiden kysymysten avulla koin käsikirjoitusanalyysin purkamisen tässä tapauksessa sopivammaksi tähän projektiin. Koska kyseessä on lyhytelokuva eikä kokoillan elokuva, olen yksinkertaistanut kysymyksiä omaan tarkoitukseeni sopivammaksi ja jättänyt vastaamatta sellaisiin joiden en kokenut olevan oleellisia oman suunnitteluni kohdalla.

Colen ja Burken (2005, 106 - 108) mallin mukaan elokuvakäsikirjoituksen analysointi tapahtuu neljässä eri vaiheessa, joista *ensimmäinen vaihe* perustuu jokaisen kohtauksen analysoimiseen erikseen annettujen kysymysten perusteella. *Toisessa vaiheessa* käsikirjoitusta tarkastellaan kokonaisuutena ja eritellään ne kohtaukset, joissa tapahtuu tarinan nousut ja laskut eli analysoidaan käsikirjoituksen draaman kaari ja kohokohdat. *Kolmannessa vaiheessa* käsikirjoitusta ajatellaan käsikirjoittajan ja toiminnan näkökulmasta. *Neljännessä vaiheessa* keskitytään hakemaan keinoja toiminnan koros-

tamiseen elokuvassa niin, että se vetoaa yleisön tunteisiin. Käsikirjoituksen analysointi oli mielestäni omaa pukusuunnitteluani ajatellen tärkein ja ratkaisevin vaihe. Selostan ja pohdin jokaisessa analyysivaiheessa lyhyesti, miten analyyseissä vaaditut seikat tulevat Herra Albin -lyhytelokuvassa ilmi. Elokuvan käsikirjoitus löytyy liitteenä. (Liite 2.)

Ensimmäinen analyysivaihe:

Tässä vaiheessa käsikirjoitus jaetaan kohtauksittain pieniin osiin ja analysoidaan kohtausta kerrallaan. Koska tässä elokuvassa kohtaukset eivät eroa visuaalisesti suuresti toisistaan, käsittelin koko elokuvan yhtenä kohtauksena muun muassa seuraavien kysymyksien mukaisesti:

Missä kohtausta tapahtuu?

Kuvataanko sisällä vai ulkona? Tarkka sijainti ja miljöö (siisti, likainen jne.)

Mikä on tilaisuus? (Juhlat, päivittäinen rutiini)

Elokuva sijoittuu vanhan pariskunnan herra ja rouva Albinin kotiin ja pääasiassa olohuoneeseen. Elokuvassa on kolme eri tapahtumapaikkaa, jotka ovat Albinien talo/olohuone, leikkipaikka metsän reunassa/metsä sekä yksi kohtausta, joka sijoittuu matkatelevision sisälle. Albinien koti- ja matkateleviokohtaukset tullaan kuvaamaan sisällä studiossa ja metsäkohtaukset ulkona.

Minkälainen on sää?

Mikä vuosi, vuodenaika, kellonaika?

Kuinka nopeasti aika kulkee?

Albinien koti ja tyyli on hieman vanhahtava ja kulunut, tunnelmaltaan jämähtänyt. Kohtauksissa, jotka sijoittuvat Albinien kotiin, on tarkoitus olla ilta ja hämärä. Ulko-kohtauksissa eletään joko iltapäivää tai alkuiltaa ja sää on selkeä. Ajallisesti elokuva käsittelee yhden illan tapahtumia. Vuodenaikaa ei ole määritelty herra ja rouva Albinin kodin kohdalla, mutta ulkokuvauksissa on syksy. Myöskään ajanjaksollisesti elokuvassa ei ole määritelty, mihin aikakauteen se sijoittuu.

Keitä kohtauksessa on?

Mikä on roolihahmojen sosiaalinen asema? Ammatti?

Minkälaiset ovat roolihahmojen väliset suhteet? Kuinka ilmiselviä ne ovat?

Onko jollakin hahmoista outoja tapoja, erikoispiirteitä? Mitä ne ovat?

Elokuvan roolihahmoja ovat herra ja rouva Albin, heidän painajaismaiset kaksoisolentonsa sekä poika- ja tyttöahmot. Koska herra ja rouva Albin on vanhempi pariskunta, heidän voisi olettaa olevan eläkkeellä. Poika- ja tyttöahmoista voi tehdä johtopäätöksen, että he olisivat Albinien lapsuushahmot. Käsikirjoituksessa ei kuitenkaan suoraan viitata, että kohtaukset, joissa herra Albin muuttuu pojaksi, olisivat hänen lapsuudestaan.

Mainitaanko käsikirjoituksessa mitä hahmoilla on päällään?

Onko hahmot muodikkaita, epämuodikkaita?

Albinit ovat vanhoja, koko aikuiselämänsä todennäköisesti samoissa vaatteissa viettäneitä ihmisiä, joten heidän tyyliinsä voisi olla vanhahtava ja viitteellisesti pukuhistorian tyyleistä ammentava. Painajaismaisten olentojen on tarkoitus näyttää pelottavilta toisen todellisuuden versioilta Albineista, ja heidän puvustuksessaan on tarkoitus tuoda esille vääristynyttä todellisuutta, johon herra ja rouva Albin joutuvat.

Mitä kohtauksessa tapahtuu? Tapahtuuko hahmoissa muutoksia? Miksi?

Mikä toiminta on välttämätöntä? Miten se vaikuttaa rooliasuun?

Herra Albin etsii elokuvassa porttia toiseen todellisuuteen ja tulee lopulta vahingossa, tulitikkua raapaistuaan, joutuneeksi sinne. Rouva Albin nukkuu nojatuolissaan. Hahmoissa ei tapahdu näkyviä muutoksia elokuvan aikana. Kun herra Albin joutuu toiseen todellisuuteen, on hän siellä nuorempi versio itsestään, joten vaatteet ovat siellä erilaiset kuin Albinin omassa todellisuudessa. Samoin käy rouva Albinille. Käytännön huomioita asuissa on taskun tarve sekä herra Albinin että pojan rooliasussa sekä olentojen patinoitunut ja ränsistynyt ilme. Lisäksi herra Olennon täytyy pystyä nostamaan televisio päänsä päälle. Tällöin pitää huomioida, että vaatteet sallivat käsien nostamisen ylös. Patinoimista ajatellen on tärkeää huomioida herra ja rouva Albinin kohdalla se, että he todennäköisesti ovat viettäneet suuren osan elämästään nojatuoleissaan istuen.

Toinen analyysivaihe:

Tässä vaiheessa käsikirjoitusta analysoidaan kokonaisuutena. Käsikirjoituksesta eritellään avaintapahtumat, jotka aiheuttavat tarinan nousut ja laskut sekä määritellään, missä kohtaa on tarinan kliimaksi eli huipennus. Lisäksi tarkastellaan roolihahmojen tunnetiloja ja määritellään kohta, jossa roolihahmojen elämä tai tunnetila muuttuu ratkaisevasti. Tässä analyysivaiheessa määritellään myös, miten tarinan tunnelma vaihtuu siirryttäessä kohtauksesta toiseen. (Cole & Burke 2005, 108.)

Herra Albin lyhytelokuvan tarina sijoittuu lyhyen aikavälin sisälle, joten hahmojen kehitys tarinan kuluessa on melko hienovaraista. Tarkastelen elokuvan tunnelmaa herran Albinin kautta sillä tapahtumat tapahtuvat ikään kuin hänen silmiensä kautta katsottuna ja hän on tarinan ehdoton päähenkilö. Freytagin (1863) mallin mukaan tarinan juoni rakentuu viidestä eri vaiheesta, jotka ovat *esittely*, *nouseva toiminta*, *kliimaksi* eli käännekohta, *laskeva toiminta* sekä *loppuratkaisu* (Kauppinen 2006). Tarinan kliimaksi lienee kohta, jossa herra Albin joutuu toiseen ulottuvuuteen ja meinaa tulla sielillä Olennon murskaamaksi. Tämän jälkeen tapahtumat vyöryvät laskevan toiminnon eli viimeisen jännitysmomentin kautta kohti loppuratkaisua. Laskeva toiminto tässä tapauksessa on matkatelevision sisälle joutuminen. Elokuvasa herra Albinin tunnetila muuttuu ensin kyllästymisen ja kokeilun kautta turhautumiseen. Toiseen todellisuuteen vahingon kautta jouduttuaan tunnelma siirtyy ilon ja uutuudenviehätyksen kautta jännitykseen ja pelkoon, joista taas helpotuksen kautta uuteen säikähdykseen ja lopulta päätyen jännittävien tapahtumien kautta autuaaseen ja onnelliseen loppuun. Elokuva on kokonaisuudessaan lyhyt ja tapahtumat sijoittuvat yhteen iltaan, joten vaatteiden huomattavalle muuttamiselle tunnetilojen mukaan tässä tapauksessa ei ole perustetta, se vain hämmentäisi turhaan katsojaa.

Kolmas analyysivaihe:

Kolmannessa analyysivaiheessa tutkitaan käsikirjoitusta käsikirjoittajan silmin. Mitkä asiat vaikuttavat elokuvan tapahtumien kehittymiseen ja millä keinoilla tapahtumien voimaa pystytään korostamaan? Tästä esimerkkinä mainittakoon päähenkilön ja hänen vihollisensa välinen taistelu. Olisiko kohtaus katsojan kannalta kiinnostavampi, jos päähenkilö vaikuttaa vihollistaan haavoittuvaisemmalta? Tässä vaiheessa myös mietitään, mikä tarkoitus roolihahmoilla on käsikirjoituksen ja tarinan kehittymisen kannal-

ta? Onko jonkin roolihahmon mukana oleminen välttämätöntä, ja miten hahmon puuttuminen vaikuttaisi muiden häneen liittyvien roolihahmojen elämään tai asemaan katsojien silmissä? (Cole & Burke 2005, 108.)

Tässä tapauksessa tarkastelen elokuvaa ja henkilöitä kokonaisuutena. Tapahtumat liikkeelle paneva voima on herra Albinin kyllästyneisyys urautuneeseen aina samalla kaavalla toistuvaan arkielämäänsä. Albinissa korostuvia luonteenpiirteitä ovat seikkailunhaluisuus ja uuden löytämisen into mutta myös nopea turhautuminen. Rouva Albin on tunnelmaltaan herra Albinia rauhallisempi ja todennäköisesti tyytyväisempi elämäänsä. Tässä vaiheessa pohdin rouva Albinin olemassaolon tärkeyttä tarinassa. Mitä jos herra Albin olisikin yksinäinen erakko? Päädyin pohdinnassani siihen, että rouva Albin tuo herran hahmoon mukaan syvyyttä ja kertoo olemassaolollaan herra Albinin elämästä ennen elokuvan tapahtuma-aikaa ja hänen tunne- ja arvomaailmastaan. Ilman rouvaa herrasta jäisi aika yksiulotteinen kuva henkilöahmona ja rouva Albin tuo mielestäni herran lähemmäksi katsojaa.

Neljäs analyysivaihe:

Tässä vaiheessa suunnittelija analysoi ja etsii eri keinoja kuinka puuvustuksen avulla pystytään vetoamaan yleisöön tunnetasolla. Puvuilla on elokuvaa tehdessä suuri vaikutus nimenomaan siihen mitä tuntemuksia ja mielikuvia hahmo katsojassa herättää. Pukusuunnittelijan tulee miettiä tarkkaan, minkälaisen viestin haluaa puvuilla katsojalle missäkin kohtauksessa välittää. (Cole & Burke 2005, 108). Hyvän esimerkin tästä mielestäni antaa Anne Mustonen (2009) pro gradu-tutkielmassaan elokuvan Bram Stokerin Draculan pukeutumiskuvasta: ”...Kohtauksessa, jossa Mina ja Dracula kuvaan sängyssä, Draculalla on puku ja Minalla on pelkkä yöpaita. Dracula tavallaan alistaa Minan pukeutumisellaan; toisaalta kohtauksessa kuvattava seksuaalinen ilma-
piiri olisi kärsinyt, jos Dracula olisi kuvattu myös yöpaitasillaan...” Kieltämättä mieleen kirpoaa mielikuva keikarimaisesta Draculasta yöpaitasillaan sääret paljaina. Tämä asuvalinta olisi muuttanut tässä tapauksessa kohtauksen tunnelman täysin ja Draculan valtasuhde olisi ollut varmasti toinen. Käsikirjoituksesta etsitään myös tässä analyysivaiheessa vastauksia useisiin kysymyksiin, mutta Herra Albin lyhytelokuvaa tarkastelin yhden olennaisen kysymyksen kautta:

Mikä on roolihahmojen vaikutus tarinaan, miten sitä voi ilmentää puvuilla?

Herra Albin on tarinan protagonistista. Protagonisti on päähenkilö, joka on yleisön sympaattinen samaistumisen kohde. Yleensä protagonistissa tapahtuu tarinan edetessä jokin muutos. (Juntunen, 164 - 165.) Koska herra Albin on päähenkilö, täytyy hänen herättää myös katsojan mielenkiinto. Koska herran voisi olettaa olevan mukavuudenhaluinen vanha mies, voisi puvustuksessa olla materiaaleja, joissa ihminen oletettavasti viihtyy kotisohvallaan. Herra Albinista löytyy myös räväkempi seikkailullinen puoli, jota voisi ilmentää materiaaleilla, jotka ovat mukavuuden ja käytännöllisyyden vastakohtia, kuten esimerkiksi nahka.

Rouva Albin on tarinassa herra Albinin kumppani. Rouva on herran hahmoa tasapainottava, enimmäkseen taustalla oleva hahmo, joka ei saisi liiaksi herättää huomiota olemassaolollaan. Rauhallinen väri ja vaateen yksinkertainen malli voisivat tukea tätä ajatusta. Rouvan ollessa tarpeeksi eleetön herra Albinin hahmo säilyttäisi luultavasti persoonallisuutensa paremmin.

Molemmat Olennot ovat tarinan antagonisteja. Taylor (2002, 86) toteaa, että antagonistin tehtävä on luoda esteitä päähenkilön tielle, jotka johtavat komplikaatioihin ja tarinan käännekohtaan. Herra Albinissa Olentojen ulkomuoto on aika tarkkaan määritelty jo käsikirjoittajan toimesta. Olennot ovat kuitenkin fiktiivisen todellisuuden hahmoja, joten fiktiivisyys voisi näkyä asuissa, esimerkiksi yksityiskohtien kautta.

Tyttö- ja poikahahmot ovat käytännössä sama asia kuin herra ja rouva Albin. Heidän ulkomuotonsa muuttuu toiseen todellisuuteen siirryttäessä, mutta henkisesti he ovat edelleen hahmossa läsnä. Heille en halua täysin identtisiä vaatteita muihin hahmoihin verrattuna, koska silloin elokuvasta tulisi visuaalisesti tylsä. Hahmojen täytyy kuitenkin olla helposti yhdistettävissä vanhempaan herraan ja rouvaan.

5 TUTKIMUS

Tässä luvussa aion käsitellä Gilletten (2000) suunnitteluprosessimallin tutkimusvaihetta. Selvitän myös elokuvapuvustuksen lähtökohtia sekä sen asettamia rajoitteita pukusuunnittelun näkökulmasta. Rajoitteet tulevat käytännössä vastaan materiaali- ja värivalinnoissa. Lisäksi suunnittelussa on otettava huomioon kauhuelokuvan tunnelma visuaalista ilmettä suunniteltaessa. Kauhugenre kuitenkin asettaa visualisoinnille tietyt

oletusarvoiset vaatimukset, kuten vaatteiden patinoitunut ulkonäkö ja synkkä värimaailma. Yleisesti koen tarpeelliseksi perehtyä elokuvapuvustamisen perusteisiin, että osaisin varautua mahdollisiin ongelmakohtiin prosessissa ja lopputuloksessa.

5.1 Tutkimuksen toteuttaminen

Tutkimusvaiheessa suunnittelija alkaa kerätä aineistoa suunnittelunsa tueksi. Anttilan (2005, 1) mukaan tutkimus on prosessi, jossa etsitään huolellisesti ja yhä uudelleen *jotakin*. Itselleni tutkimus edustaa uuden tiedon etsimistä ja koenkin vaiheen kaikista mielenkiintoisimmaksi. Gillette (2000, 22 - 24) jakaa tutkimusvaiheen kahteen osaan, *taustatutkimukseen* sekä *käsitteelliseen tutkimukseen*. *Taustatutkimusta* tehdessään suunnittelija lähtee tutkimaan käsittelemäänsä aihetta analyysivaiheessa määriteltyjen, lisätutkimusta kaipaavien aihealueiden pohjalta. Aikakauden ja muiden suunnittelua rajaavien tekijöiden ollessa selvillä suunnittelija tutkii esimerkiksi aiheeseen liittyvää kirjallisuutta, maalauksia ja/tai aikakausi-/sanomalehtiä. Jos näytelmästä tai elokuvasta löytyy aiempia kuvauksia, suunnittelijan tulisi tutustua myös niihin. Tässä tapauksessa on kuitenkin hyvä noudattaa äärimmäistä varovaisuutta ettei vahingossakaan tule kopioineeksi toisen suunnittelijan aiemmin tekemää työtä. *Käsitteellisessä tutkimuksessa* suunnittelija yrittää löytää mahdollisimman paljon ratkaisuja mahdollisiin käytännön haasteisiin, joista esimerkkinä voisi mainita näyttelijän nopea ulkonäön muuttuminen näytelmän aikana. Mielestäni tämänkaltainen ongelma ei kuitenkaan käytännössä koske elokuvapuvustusta, koska jokainen kohtaus kuvataan erikseen ja eri ajankohtina

Omassa suunnitteluprosessissani taustatutkimuksen materiaalia lähdin hakemaan kirjastosta erilaisista elokuva- sekä teatterialaa käsittelevistä kirjoista. Puvustuksen tyyliin suuntaa hakiessani perehdyin 1930 - 1950-lukujen naisten ja miesten muotiin. Lisäksi herra ja rouva Albinin tyylejä mietittäessä oli tarpeen tutustua varttuneemman väen pukeutumiseen. Tämän lisäksi katsoin muutamia kauhu- ja jännityselokuvia. Elokuvien katselu tarjosi minulle mahdollisuuden päästä kiinni elokuvamaailmaan, mikä minusta oli oleellisen tärkeä vaihe tämän suunnitteluprosessin aloittamisen kannalta. Elokuvien katsominen ja analysointi auttoi minua ymmärtämään paremmin pukusuunnittelua elokuvan näkökulmasta. Tarvitsin elokuva-analyyseja varten rungon, joten sovelsin tarkoitukseen kuva-analyysia omiin tarkoitukseeni sopivalla tavalla. Käsitteellinen tutkimus tarkoitti omalla kohdallani vaatteiden patinointiin ja sen toteu-

tukseen liittyvää pohdiskelua. Kirjallisten lähteiden niukkuudesta johtuen, etsin runsaasti kuvamateriaalia patinoiduista vaatteista ja tarkastelin ja vertailin niitä keskenään.

Keskustelin opinnäytetyötäni varten pukusuunnittelija Marjatta Nissisen kanssa, joka on urallaan ehtinyt olemaan monessa projektissa mukana niin elokuvien kuin teatterinkin parissa. Hänet tunnetaan mm. useiden kotimaisten sotaelokuvien pukusuunnittelijana, joten häneltä löytyy runsaasti kaipaamaani tietämystä elokuvaa varten tehtävästä vaateen patinoimisesta. Koin keskustelun erittäin hyödylliseksi opinnäytetyöni toteutusta ajatellen ja sain hyviä käytännön vinkkejä kuinka vaate kameran edessä voi käyttäytyä. Tämä oli kullannarvoista tietoa varsinkin kun minulta ei löydy aiempaa kokemusta elokuvapuvustamisesta.

5.2 Elokuvapuvustus

Inghamin & Coveyn (1992, 7 - 8) mukaan elokuvan katsominen eroaa kokemuksena teatteriesityksen katsomisesta kahdella konkreettisella tavalla. Ensimmäiseksi elokuvakäsikirjoituksen tärkein huomioon otettava elementti on kamera, teatterissa se on yleisö. Toiseksi elokuvakäsikirjoituksen tarkoitus on kertoa, mitä *on tapahtunut*, kun puolestaan teatteriesityksessä on kyse siitä, mitä *tapahtuu* parhaillaan. Teatterissa yleisö elää tapahtumat samassa hetkessä näytelmän kanssa, ja käsikirjoituksessa sanojen asettelulla on suuri merkitys tarinankerronnallisesti. Näytelmässä pääosassa on teksti, elokuvassa se on kuva. Elokuvassa yleisö ei voi valita näkemäänsä, sillä heillä ei ole muita vaihtoehtoja kuin nähdä juuri se, mitä elokuvantekijät haluavat heille näyttää ja kertoa, rajaten kuvan haluamallaan tavalla. Tämän takia Colen & Burken (2005, 51) mukaan puvustusta suunnitellessa olisi tärkeää ottaa huomioon kussakin kohtauksessa käytettävät kuvakoot ja kuvan rajaukset. Näkisin puvustuksen kannalta huomionarvoista olevan sen, että vaatteiden pääsääntöisesti tulisi kestää lähikuvaa. Elokuvat saatetaan esittää vielä suurelta valkokankaalta, jolloin yksityiskohdat luultavasti tulevat vielä paremmin näkyville.

Kamera sekä käytettävä kuvausformaatti (video, filmi, digitaalinen) luovat omat rajoitteensa pukusuunnittelulle (Cole & Burke 2005, 95 - 96). Käen (2010, 10 - 11) mukaan filmi on yleisin formaatti kokoillan elokuvissa, mutta nykyään myös digitaaliset videokamerat pystyvät kilpailemaan kuvan laadussa ja värin dynamiikan

tallentumisessa filmiformaattia vastaan. Marjatta Nissisen (2011) mukaan digitekniikalla pystytään korjaamaan esimerkiksi värimaailmaa vielä elokuvan jälkituotannossa kuvauksen jälkeen. Kolikon kääntöpuoli hänen mielestään tässä asiassa on kuitenkin se, että pukusuunnittelijan työ on myös mahdollista tuhota jälkituotannossa. Herra Albin lyhytelokuva kuvataan digitaaliseen muotoon ja se tullaan kuvaamaan 3D-tekniikalla. Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulun verkkosivulla (2011) kerrotaan 3D-tekniikan idean olevan siinä, että katsojan vasemmalle ja oikealle silmälle esitetään kuvat, jotka on taltioitu kahdesta eri näkökulmasta. Aivot tulkitsevat nämä kuvat syvyysvaikutelmaksi ja näin syntyy kolmiulotteinen kuva. 3D-kuvan katseluun tarvitaan lisäksi erityiset katselulasit.

Jos elokuva kuvataan studiossa Chroma key- tekniikalla, tulee tällöin puvustuksessa ottaa huomioon taustan väri, jolloin vaatteissa ei voi käyttää samaa sävyä sen muuttuessa läpinäkyväksi (Cole & Burke 2005, 97). Chroma key- tekniikalla (suomeksi väriavain) tarkoitetaan elektronimenetelmää, jossa yleensä sinisen taustan tilalle siirretään elektronisesti muuta kuvamateriaalia. Tausta voi olla toisinaan myös vihreä. (Juntunen 1997, 116.) Herra Albinissa kuvataan yksi kohtaus tällä nimenomaisella tekniikalla ja taustan väri tulee olemaan sininen.

5.2.1 Värien käyttö elokuvassa

Jokainen elokuvaa työstävä suunnittelija, pukusuunnittelijan lisäksi, joutuu miettimään työssään miten luoda kohtauksen tunnelma ja tukea tarinankerrontaa värien avulla. Pukusuunnittelija käyttää työssä hyväkseen värin sävyä, valööria sekä intensiteettiä luodakseen joko harmonisen kokonaisuuden tai esimerkiksi korostaakseen tiettyjä henkilöitä muista elokuvan hahmoista. Näin ollen väripaletti tulee sopia aina muun työryhmän kanssa yhteisten näkemysten mukaiseksi. (Cole & Burke 2005, 70 - 71.) Monesti elokuvan väripaletti muotoutuu myös huolellisesti valittujen kuvauspaikkojen myötä (Lumet 1995, 118). Kokoillan elokuvissa väripaletti tehdään yleensä jokaiseen kohtaukseen erikseen. Erityisesti puvustuksen värimaailman suunnittelussa on tärkeää ottaa huomioon, minkä värinen tausta puvuilla tulee olemaan sekä minkälaisissa valaistusolosuhteissa puvut kuvataan. Puvut eivät esimerkiksi voi olla taustan kanssa samansävyisiä, etteivät ne häviä taustaan. (Cole & Burke 2005, 70 - 71.) Herra Albin lyhytelokuvan tapauksessa pukusuunnittelu tulee olemaan haasteellista siltä

osin, että lavastajaa ei projektille prosessin tässä vaiheessa ollut tiedossa. Taustan sekä muun rekvisiitan väri ja tyyli jäivät nähtäväksi vasta kuvausviikolle.

Nissisen (2011) mukaan pukujen värin pitää olla eloisa, jotta se näyttää kameran edessä mielenkiintoiselta. Haljut värit näyttävät kuvaruudulla elottomalta ja näin ollen niissä ei ole mielenkiintoa. Värit voivat myös muuttua riippuen kuvan kylläisyydestä tai sävystä. Erityisesti sävyt, jotka sisältävät useita värejä, voivat muuttua kameran edessä millaisiksi tahansa. Tällaisia värejä ovat esimerkiksi beige ja harmaat. Colen & Burken (2005, 70 - 71) mukaan värejä mietittäessä olisi hyvä ottaa huomioon elokuvan valaistus, joka voi myös oleellisesti muuttaa värien sävyä tai aiheuttaa muita ongelmia kuten ylivalottumista. Pahimmin ylivalottuneet kohdat voivat "palaa puhki", jolloin osa kuvasta on täysin valkoista (Halme 2003). Puvustuksessa tulisi olla myös kontrasteja, jotta kokonaisuus ei näytä ”puurolta” (Nissinen 2011). Värien kontrastit eivät saa kuitenkaan olla liian voimakkaita, sillä liian suuret kontrastit voivat häivyttää yksityiskohtia. Näin voi käydä esimerkiksi, kun mustaan taustaan tuodaan puhtaan valkoinen mekko. (Cole & Burke 2005, 70 - 71.)

Omassa työssäni tarkastelen värien käyttöä lähinnä tunnelman ja harmonisen kokonaisuuden kannalta, koska elokuvassa ei ole isoja joukkokohtauksia tai muutenkaan monia roolihahmoja, joita täytyisi erottaa tai yhdistää näkyvästi toisiinsa. Värien tehtävä tässä elokuvassa on tukea yksittäisten roolihenkilöiden sielunmaisemaa sekä samalla muodostaa kauhuelokuvaan sopiva kokonaisuus. Lisäksi värejä mietittäessä on otettava huomioon se, että elokuva kuvataan 3D-tekniikalla. Sari Hotokan ja Sami Jumppasen mukaan (2011) värien osalta musta, valkoinen sekä ihonväri ovat kyseenalaisia värejä, joita ei kannata käyttää 3D-elokuvassa isona pintana. Jos näin tehdään, ei 3D-efektin käytöstä ole hyötyä sillä nämä värit latistuvat kuvaruudulla kaksiulotteisiksi.

5.2.2 Materiaalien käyttö elokuvassa

Colen & Burken (2005, 93 - 98) mukaan ihan kaikkia tekstiilimateriaaleja ja kuoseja ei kameran edessä voi rajattomasti käyttää. Esimerkiksi kapeat raidat tai muu pieni kuviointi vaatteessa saattavat elää (*strobing*, *moiré*) häiritsevästi kuvassa. Vaikein tehtävä pukusuunnittelijalle on osata valita vaatteelle juuri oikeat materiaalit. Ensin-

näkin pitää olla tietoinen siitä, minkälaisia materiaaleja kannattaa mihinkin vaatteeseen käyttää ja miten materiaalin ominaisuudet tulevat vaatteessa parhaiten esiin. Lisäksi suunnittelijan täytyy kehittää itselleen kyky arvioida, mikä näyttää hyvältä kameran edessä. Koska minulla ei ole aikaisempaa kokemusta elokuvan pukusuunnittelusta, alkoi tässä kohtaa epävarmuus nostaa päätään. Mistä minä voisin tietää mikä näyttää hyvältä?

Nissisen (2011) mukaan oikeat materiaalivalinnat ovat tie onnistuneeseen puvustukseen. Materiaalit ja niiden toimivuus on helppo testata omalla digikameralla, jos elokuva kuvataan digiformaattiin. Tietokoneen näytöltä viimeistään näkee, miten materiaali käyttäytyy kuvassa ja luoko esimerkiksi kankaan kuviot ongelmia. Muutamassa kuvaamassani materiaalissa (kuva 1) tulikin heti esille aiemmin mainittu ”elävyys”.



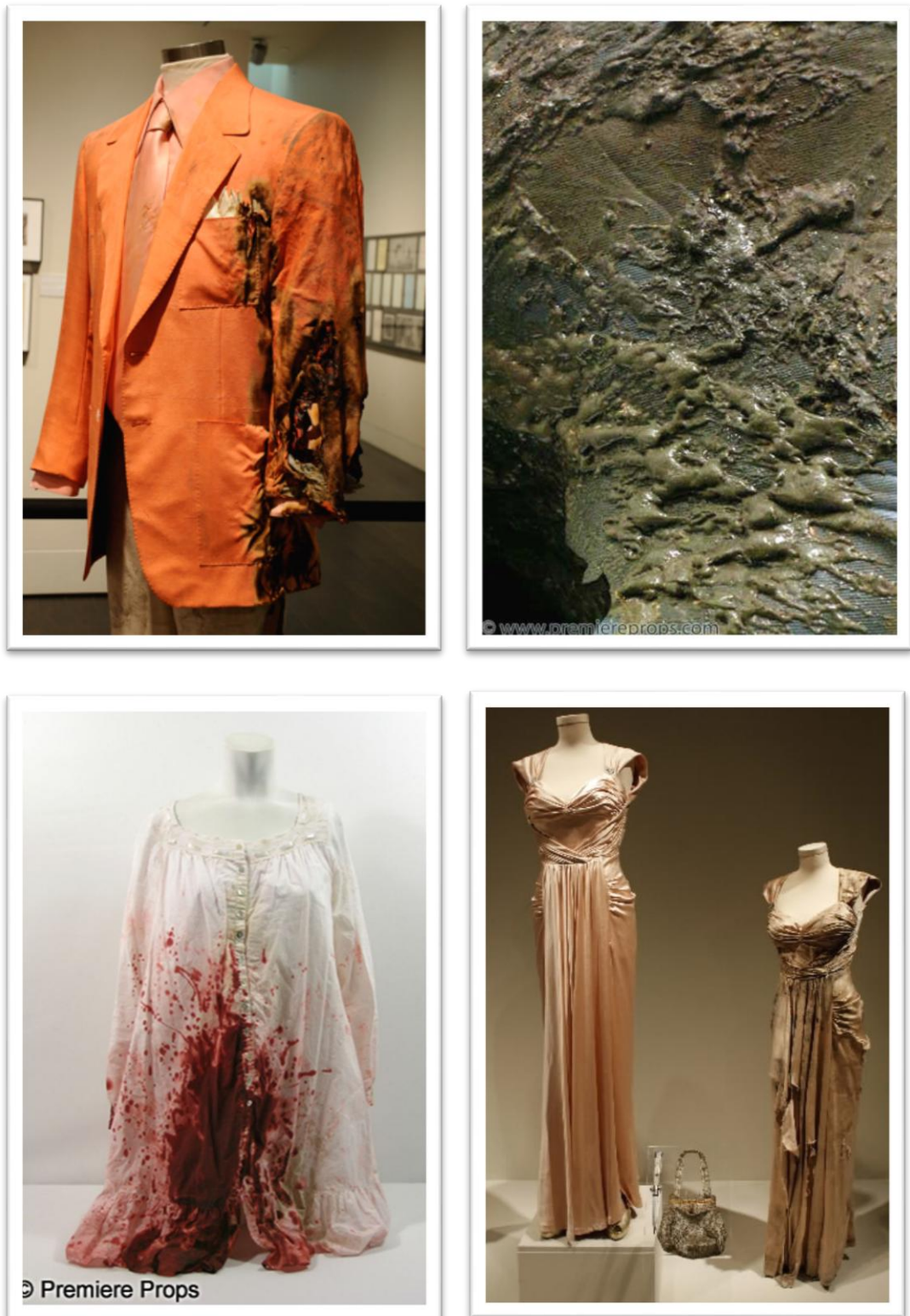
KUVA 1. Esimerkkejä hylätyistä materiaaleista

Herra Albin tullaan kuvaamaan digiformaattiin, joten sainkin Nissiseltä oivan vinkin epävarmuuteni voittamiseen. Nissisen (2011) mukaan on myös tavallista, että materiaalit näyttävät eri valoissa erilaiselta. Tämä johtuu siitä, että kankaat heijastavat valoa eritavoin. Saattaa olla, että esimerkiksi läpinäkyvä tafti ei kamerassa näytäkään enää ollenkaan läpinäkyvältä. Valitusta materiaalista myös riippuu, miten sitä kannattaa työstää kuten esimerkiksi, millä tavalla kangasta voi laskostaa (iso, pieni, pehmeä). Yksivärisessä kankaassa laskokset, napit ym. yksityiskohdat, jotka luovat valon ja varjon kontrastia, tekevät siitä mielenkiintoisen.

Digitekniikkaa kuvaamiseen käytettäessä ongelmia luovat erilaiset struktuurit. Esimerkiksi sellaisissa materiaaleissa, joissa on pinnassa kolmiulotteisuutta, tietokone pyrkii suoristamaan epämääräiset linjat. Tästä johtuen materiaali rupeaa elämään kuvassa. Tämä kuitenkin pitkälti riippuu myös kuvan polttovälistä eli sama materiaali voi toimia kauempaa kuvattuna paremmin kuin läheltä kuvattuna. (Nissinen 2011.) Lisäksi Herra Albin lyhytelokuvan puvustamisessa huomioonotettava 3D-kuva asettaa struktuurien käytölle rajoituksia. Liian voimakas kolmiulotteisuus kankaassa esim. pörröinen villaneule on hankala, jos hahmo täytyy rajata tarkasti irti taustastaan ja liittää uuteen taustaan (Hotokka & Jumppanen 2011). Vaatteissa kannattaisi huomioida lisäksi saumat sillä ne voivat korostua kuvaruudulla ikävästi (Nissinen 2011).

5.2.3 Patinoinnin merkitys puvustuksessa

Patinoiminen kuuluu mielestäni oleellisesti kauhuelokuvan visualisointiin. Colen & Burken mukaan (2005, 321) patinointi on yleensä viimeinen askel roolihahmon luomisessa. Suunnittelijan tulee määrittellä roolihahmon ja kohtauksen mukaan minkälaisista käsittelyä asu vaatii. Patinointi on rooliasulle viimeinen silaus, joka herättää roolihahmon henkiin ja tekee hahmon uskottavaksi. Patinoimisella tarkoitetaan vaateen muokkaamista vanhan ja käytetyn näköiseksi (kuva 2) niin, ettei se näytä kuvassa liian uudelta. Tietenkin jos käsikirjoitukseen ja roolihahmon tarinaan kuuluu, että roolihahmolla on upouudet vaatteet, ei patinoiminen välttämättä ole tarpeellista.



KUVA 2. Esimerkkejä patinoiduista vaatteista

Nissisen (2011) mukaan koskaan ei kannata viedä mitään täysin uutta ja käsittelemättä suoraan kameran eteen. Vaatteet olisi hyvä käydä läpi ihan kauttaaltaan yksityiskohtineen, jotta ne näyttävät käytetyiltä. Myös kirpputorilta hankitut vaatteet on hyvä käsitellä, jotta niihin saa oman kädenjälkensä näkyviin. ”Esimerkiksi Vares- Pahan

suudelma elokuvassa vaatteita patinoitiin kaksi viikkoa vaikka puvustuksessa ei varsinaisesti ollutkaan mitään suoranaisesti rypeneen näköistä. Kamera lukee tarkasti kaiken, joten patinoinnin pitää olla realistinen. Sormenjälkiä tulee välttää. Vaatteesta ei saa näkyä se, että joku on käynyt patinoimassa sen”.

Vaatteet yleensä värjätään tai sävytetään tai ainakin kastellaan ja ripustetaan esimerkiksi vaateripustimeen. Jos vaatteen kuuluu olla rypyyinen ja käytetyn näköinen ei sitä kannata silittää, ennen kameran eteen viemistä, koska silittämistä jää pinta, jonka kamera lukee. Vaatteet ainoastaan höyrytetään, tietysti halutun efektin mukaisesti. Nissinen kehottaa tarkastelemaan työnjälkeä melkein kuvaannollisesti suurennuslasin läpi. ”Kerran yksi maskeeraja seisoj kuvauksissa kiikareiden kanssa nähdäkseen, miltä maskit tulevat näyttämään isolla valkokankaalla”. (Nissinen 2011.) Elokuvapuvustuksessa kaikkein vaikeimmaksi alueeksi koen juuri patinoimisen. Tähän asti olen käsitellyt vaatteita suurimmaksi osaksi teatteritarkoitukseen, jolloin jälki saa olla voimakasta ja näkyvää. Patinoin vaatteita kuvauksia varten ollessani harjoittelussa Helsinkifilmillä ja hienovaraisen patinoinnin tekeminen oli todella hankalaa varsinkin, jos se tehtiin kiireesti kuvauksissa paikan päällä.

Yleisesti käytettäviä keinoja vaatteen pinnan muokkaamiseksi ovat peseminen, tärkkääminen, höyryttäminen, silittäminen, toppausten tai tukikankaiden poistaminen, rypistäminen, venyttäminen, kuluttaminen hiekkapaperilla, leikkaaminen tai repiminen. Näitä tekniikoita kutsutaan *mekaaniseksi patinoimiseksi*. Lisäksi vaate voidaan käsitellä erilaisilla värjäystekniikoilla, joita ovat värjääminen, kankaanpainanta, maalaaminen, värinpoisto, tahraaminen ja likaaminen. Patinointia tehdessään suunnittelijan täytyy ottaa selvää miten vaate oikeasti kuluessaan käyttäytyy ja käyttää patinointitekniikoita saavuttaakseen realistisen ja uskottavan lopputuloksen vaatteessa. Lisäksi on tarpeen tarkastella roolihahmon elämää sekä siihen kuuluvia asioita ja miettiä millä keinoilla nämä asiat tulevat näkymään roolihahmon vaatteissa. Esimerkiksi automekaanikon haalari on uskottavampi öljytahroineen kuin putipuhtaana vasta pesukoneesta otettuna. (Cole & Burke 2005, 321 - 323.) Herra Albin lyhytelokuvassa patinointi tulee olemaan oleellista ainakin kauhuhahmojen rooliasuissa, jotta hahmot saadaan näyttämään siltä, etteivät ne ole tästä maailmasta. Lisäksi elokuvan päähenkilöpariskunnan voi olettaa viettäneen vaatteissaan puolielämää, joten niihin olisi myös hyvä saada elämän ja pitkään käytetyn vaatteen tuntu.

5.3 Kauhuelokuva

Kauhuelokuva on elokuvan lajityyppi, joka pyrkii herättämään katsojassaan pelkoa ja levottomuutta. Kauhuelokuvat keskittyvät kuvaamaan elämän pimeää puolta ja niissä käsitellään usein aiheita katsojassa jo olemassa olevien pelkotilojen kautta. Elokuvissa esillä olevia aiheita ovat muun muassa painajaiset, syrjäytyminen, mielenhäiriöisyys, kuolemanpelko, uhka tuntemattomasta ja rajuimmista elokuvissa jopa silpominen ja muut väkivaltaisuuudet. (Dirks 2011.) Alanen (2007, 23) toteaa ”elokuvalla aina olleen erityinen viehtymys kiellettyyn”. Hyvin tehtynä kauhuelokuva on parhaimmillaan silloin, kun kauhuelementeillä vihjaillaan hienovaraisesti niin, että elokuva vaikuttaa katsojaan alitajunnan tasolla ilman näyttäviä erikoistehosteita ja turhaa alleviivausta. (Dirks 2011.) Itselläni on aika ristiriitainen suhtautuminen kauhuelokuviin. Mielelläni en niitä nykyään kovin usein katso, mutta nuorempana katsoin sitäkin enemmän. Ehkä menneisyydestä johtuukin tietty kiintymykseni kauhuelokuvia kohtaan. Ainakin pu-
vustuksellisesti näen kauhuelokuvagenren haasteellisena ja mielenkiintoisena.

Alasen (2007, 23 - 24) mukaan elokuvassa usein houkuttelee painajaisen logiikka, eli tapahtumat näyttävät kaikinpuolin realistisilta, mutta elokuvassa tapahtuu juuri se, minkä pitäisi olla mahdotonta. Herra Albinissa liikutaan myös ikäänkuin unen ja ta-
junnan rajamailla. Mielestäni jää katsojan tulkittavaksi, näkeekö herra Albin unta, tapahtuuko todellisuuden vaihtumiset oikeasti vai onko kyseessä siirtyminen tuonpuo-
leiseen.

5.4 Kuva-analyysi

Kuvailmaisua käytetään kommunikoinnin välineenä. Kun kuvia analysoidaan, on sil-
loin tarpeen selkiyttää analyysin tavoitteet. Jotta analyysin tulokset olisivat varmoja, täytyy analysoimisessa käyttää loogista ja tavoitteellista työskentelyä sekä teoreettista ja käytännönläheistä työskentelytapaa. Tavoitteena on tarkastella kohdetta etukäteen määriteltyjen sääntöjen ja kriteereiden kautta (Anttila 2005, 366.)

Perinteisesti kuva-analyysiä on käytetty taiteen tutkimuksessa (Anttila 2005, 366), mutta sovellan sitä opinnäytetyössäni elokuvan visuaalisen maailman ja tunnelman analysoimiseen. Koen siitä olevan minulle suuresti apua, koska aiempaa kokemusta elokuvan pukusuunnittelusta minulla ei ole. Analyysin kautta pääsen syvemmälle elo-

kuvan maailmaan ja huolellisella analysoinnilla pystyn hyödyntämään havaintojani omassa suunnittelutyössäni. Koen analyysin erityisen tarpeelliseksi myös siitä syystä, että työryhmä, jonka kanssa työskentelen, koostuu suurimmaksi osaksi opiskelijoista, joten heillä ei ole välttämättä tarpeeksi kokemukseen perustuvaa tietoa mahdollisuuksista tai rajoitteista puvustusta ajatellen. Analyysissä aion keskittyä tulkitsemaan elokuvia formaalianalyysin pohjalta. Elokuva-analyysin rungoksi olen tehnyt formaalianalyysin mukaiset kysymykset, joihin pyrin löytämään vastaukset.

5.4.1 Formaalianalyysi ja sen toteutus

Formaalianalyysin päätavoite on Anttilan (2005, 371 - 372) mukaan analysoida taide-teoksen esteettistä arvoa. Analyysi korostaa taideteoksen muodollisia eli formaaleja ansioita. Analyysissä keskitytään siihen, *millä tavoin* teosta kuvataan, ei siihen, *mitä* kuvataan. Formaalianalyysissä selostetaan myös teoksen kuvailun yhteydessä se, miten katsoja itse kokee teoksen. Sovellan formaalianalyysiä käyttäen sitä hyödyneni havainnoidessani elokuvien visuaalisia piirteitä kuten värejä, muotoja sekä valon ja varjon käyttöä. Erityisesti tarkastelen elokuvia puvustusnäkökulmasta.

Otin analysoitavakseni kolme kauhuelokuvaksi luokiteltua elokuvaa, koska koen niistä olevan eniten hyötyä orientoituessani samalla kauhuelokuvien maailmaan. Pyrin kuitenkin valitsemaan toisistaan hieman erilaisin keinoin valmistetut elokuvat. Yhteistä näille elokuville on se, että pidän hyvin paljon kaikkien elokuvien estetiikasta. Ensimmäisenä analysoin espanjalaisen ohjaajan Guillermo del Toron *Orpokoti*-elokuvan. Toinen analysoimani elokuva on myös espanjalaisen Alejandro Amenábarin ohjaama *The Others* ja kolmas elokuva on Tim Burtonin ohjaama *Sweeney Todd*-kauhumusikaali. Analysoin elokuvat seuraavien laatimieni kysymysten perusteella:

Mikä on elokuvan tunnelma?

Onko elokuva tietyn tyylin mukainen? (Historiallinen aikakausi, muu?)

Mikä on elokuvan värimaailma?

Miten lavastuksen värit eroavat puvustuksen väreistä?

Miten eri roolihahmojen värit eroavat toisistaan?

Mitä väreillä pyritään viestittämään?

Mikä merkitys valaistuksella on elokuvaan?

Onko valaistus voimakas vai himmeä?

Mikä on puvustuksen merkitys elokuvan tunnelmaa ajatellen?

5.4.2 Analyysi

Orpokoti (kuvat 3 ja 4)

Orpokoti kertoo nykyaikaan sijoittuvasta pienen perheen elämästä ja perheenäidin unelmasta perustaa orpokoti. Äiti on itse ollut pienenä tyttönä hoidossa samassa talossa johon perhe nyt muuttaa asumaan. Perheeseen kuuluu äiti Laura, isä Carlos sekä heidän adoptiopoikansa Simón. Talo on vanha viktoriaaninen orpokoti, joka tuntuu elävän omaa elämäänsä. Pian myös Simón löytää talosta mielikuvitusystäviä ja tunnelma synkkenee elokuvan loppua kohden. Orpokoti on mielestäni erittäin onnistunut ja visuaalisesti ”kaunis” elokuva. Elokuvan tunnelma on utuisen pehmeä ja muuttuu elokuvan edetessä tummemmaksi. Jos kuvailisin elokuvaa yhdellä värillä, se olisi sininen. Sinertävät, kylmät sävyt luovat elokuvaan kolkon tunnelman ja se tukee hyvin mielikuvaa ”kummitustalosta”. Päähenkilö Lauran pukeutuminen on pääasiassa sinisen eri sävyjä, neutraaleja värisävyjä kuten harmaata ja ruskeaa, alussa vaaleampaa ja lopussa tummempaa.



KUVA 3.

Kovin kirkkaita värejä elokuvassa ei käytetä vaan sävyt ovat himmeän murrettuja ja neutraaleja. Roolihahmojen värimaailmat ovat hyvin samankaltaisia Simónin ollessa kaikkein värikkäin viininpunaisessa villapaidassaan. Tällä puvustaja mielestäni viestii Simonin voimakasta luonnetta ja elokuvan loppua kohden sama villapaita nähdään sekä Simonin äidin että lopuksi isän päällä. Villapaita on ikäänkuin linkki menetettyyn läheiseen ja mielestäni hyvä oivaltava ja hahmoja yhdistävä yksityiskohta.

Visuaalinen käännekohta elokuvassa on Simónin katoaminen, minkä jälkeen värit tummenevat. Tätä tuetaan valaistuksen keinoin myös niin, että valaistus on elokuvan alussa lämpimämpää ja muuttuu elokuvan loppua kohden kylmäksi ja kovaksi. Tämä muutos vaikuttaa myös puvustuksen värien esille tulemiseen siten, että värit ovat alussa pehmeämmät ja lämminhenkisemmät ja lopussa synkemmät ja yksiulotteisemmat. Lavastuksen värimaailma on mielestäni hyvin harmoniassa pukujen kanssa ja hyvin pitkälti ne ovat yhtä ja samaa. Lavastus on kuitenkin paikoitellen vaaleampi tai aavistuksen lämpimämmän sävyinen kuin puvustus. Puvustuksessa on mielestäni hyvin saavutettu ajaton tyyli, joka kuitenkin kaikin tavoin viittaa siihen, että tapahtumat sijoittuvat nykyaikaan. Puvut eivät silti ole liian moderneja luodakseen ristiriitaa vanhalle viktoriaanisen ajan talolle. Puvustus tukee elokuvan tarinan etenemistä värimuutoksilla ja kylmät värisävyt ovat omiaan tukemaan kauhuelokuvan tunnelmaa.



KUVA 4.

The Others (kuvat 5 ja 6)

Elokuva kertoo Grace- nimisestä naisesta, joka kasvattaa kahta lastaan yksin miehensä kadottua sotaan. Tarina sijoittuu vuoden 1945 Englantiin, Jersey saarelle. Lapset kärsivät molemmat sairaudesta, jonka takia he eivät voi olla päivänvalossa. Niinpä perhe elää kartanossaan ainaisessa pimeydessä ja ovet avataan vain yksi kerrallaan. Perheen palvelusväki on kadonnut mystisesti, mutta taloa ympäröivän sumun keskeltä kartanolle ilmestyy uudet palvelijat. The Others on mystinen ja mielenkiintoinen tarina pimeyden ja valon, elämän ja kuoleman vastakohtaisuudesta. Ainoastaan tässä kohtaa asetelma on käännetty nurinkurin eli valo vastaa kuolemaa ja pimeys elämää. Elokuvasssa leikitellään elävien ja kuolleiden maailmoilla, jotka risteytyvät keskenään tarjoten yllättävän loppuratkaisun. Elokuva keskittyy kuvaamaan äidin ja lasten välistä suhdetta sodanjälkeisissä tunnelmissa samalla ylikuonnollisten tapahtumien ottaessa vallan. Visuaalisesti elokuva on synkkä ja pimeä johtuen siitä, että perhe elää pääosin pimeässä. Samalla synkkyys luo mielikuvan vankilasta, joka talo käytännössä perheelle on. Myös taloa ympäröivä sumu luo mystisen tunnelman. Pääosin elokuvassa käytetään ruskean eri sävyjä, harmaata, mustaa, vaaleansinistä, viininpunaista ja murrettuja, aika haaleita sävyjä.

**KUVA 5.**

Yleistunnelma elokuvassa on ruskea ja lämpimän sävyinen. Lavastuksen värit ovat vaaleammat rinnastettuna aikuisten henkilöiden rooliasuihin. Elokuvan kuvauksessa

on käytetty lämpimän sävyistä valoa stimuloiden kynttilän valoa, jonka ympäröimänä perhe elää. Suljettu pimeä talo on perheenäidille vankila, johon jossain vaiheessa tarinaa suoraan viitataan. Viittauksella osin selitetään se, miksi äiti on päätenyt ratkaisuun, joka tulee ilmi elokuvan lopussa.

Gracen roolihahmo on koko elokuvan ajan puettu tummiin vaatteisiin, mikä sopii miehlikuvaan soteleskestä ja hänen surustaan. Ainoastaan kohtauksissa, joissa hän esiintyy alusvaatteessa tai yöpuvussa, on hän pukeutunut vaaleisiin sävyihin. Synkät värit kuvastavat mielestäni hänen henkistä tilaansa. Lapset on puettu vaaleisiin murrettuihin sävyihin tai jopa valkoiseen, jotta he erottuisivat aikuisista ja tuo tietyllä tasolla esiin heidän viattomuuttaan. Elokuvan puvustus tukee mielestäni hyvin elokuvan synkkää teema eleettömällä tyylikkyydellään. Puvustuksen väri on tummanpuhuvaa sisältäen kuitenkin sopivasti sävyvaihteluja sen olematta tylsää.



KUVA 6.

Sweeney Todd (kuvat 7 ja 8)

Tim Burtonin Sweeney Todd -elokuva pohjautuu samannimiseen teatterimusikaaliin. Tarina kertoo parturista, joka palaa kostamaan hänelle aiemmin aiheutetut vääryydet. Elokuvan päähenkilö Sweeney Todd on aiemmin tunnettu parturina nimeltään Benjamin Barker. Hänellä oli vaimo ja vastasyntynyt tyttölapsi, kunnes pahamaineinen

tuomari Turpin kiinnitti huomionsa parturin kauniiseen vaimoon. Tuomari Turpin järjestää Benjamin Barkerin vangittavaksi ja aloittaa järjestelmällisen liehittelyn hänen vaimoansa kohtaan. Ollessaan viisitoista vuotta vangittuna Benjamin Barker palaa takaisin Lontooseen, jonne tarina sijoittuu. Nimensä hän on vaihtanut Sweeney Toddiksi. Sweeney Todd saa kuulla valheellisen tiedon vaimonsa kuolemasta ja kehittää suunnitelmansa tuomari Turpinin surmaamiseksi. Murha ei onnistu ensimmäisellä kerralla, joten Sweeney Todd turhaantuu ja alkaa järjestelmällisesti surmata kaikki hänen asiakkaiskseen erehtyvät. Paholaisparturin yhteistyökumppanina toimii alakerran orastavaa piirakkapuotia pitävä Mrs. Lovett, joka käyttää parturialongista ylijäävän ”jätteen” hyödykseen leipomuksissaan.



KUVA 7.

Elokuva on Tim Burtonin tyylille uskollisesti synkkä ja sadunomainen. Tarina sijoituu 1800-luvun Englantiin, mutta visuaalisesti se ei ole suoraa kopiointia siltä aikakaudelta. Puvustus on mielestäni viehättävää, se on toteutettu historiallisen aikakauden mukaisesti, mutta ronskisti tyylitellen. Värimaailmaltaan Sweeney Todd on mustavalkoinen ja harmaa eli hyvin ”väritön”. Elokuvasa on muutamia värikkäämpiä kohtauksia, jotka erottuvatkin korostuen muusta elokuvasta piristävänä vaihteluna. Sweeney Toddin ja Mrs. Lovettin ulkoiset olemukset ovat synkempiä kuin muiden hahmojen. Luultavasti Burtonin ratkaisu pestä elokuva väreistä kuvastaa Sweeney Toddin päänsisäistä vihasta ja kostonhalusta kihisevää maailmaa. Lavastus on hyvin pitkälti samassa linjassa pukujen kanssa ja elokuvan värimaailma on kauttaaltaan hy-

vin harmaan ja ruskean eri sävyjä hyödyntävä, punaisen ollessa tehosteena pieninä annoksina.

Elokuvassa huomio, ainakin itselläni kiinnittyy pääasiassa pukuihin ja oivaltaviin yksityiskohtiin mitä niissä on. Valaistus on läpi elokuvan hyvin samankaltainen, kylmä ja kova. Valon ja varjon kontrastit ovat elokuvassa vahvoja, mikä luo elokuvaan draматиikkaa. Lämmintä valoa esiintyy ainoastaan kohdissa, joissa stimuloidaan tulta ja haavekuvissa. Liikkuvaa kameraa käytetään aika paljon tehokeinona kuin myös ilma-kuva. Sweeney Toddin puvustus tukee elokuvan synkkää tunnelmaa ja karrikoi teat-raalisia hahmoja onnistuneesti.



KUVA 8.

Analyysin tulosten mukaan on melko itsestäänselvää, että kun luodaan elokuvaan kauhua tai jännittävää tunnelmaa, vaatteiden värityksellä on suuri merkitys. Heleä, kevyt ja romanttinen väritys on tietääkseni hyvin harvinainen valinta kauhu- tai jännityselokuvan puvustuksessa. Yleensä elokuvat ovat kokonaisvärimaailmaltaan tummia ja raskaita. Värien kontrastit lavastuksen ja puvustuksen välillä eivät ole suuria vaan kaikissa elokuvissa oli hyvin yhtenäinen väripaletti. Valaistus on yksi iso tekijä nimenomaan tunnelmaa luodessa ja valo vaikuttaa myös pukujen esille tulemiseen. Puvut tukevat analysoimissani elokuvissa roolien persoonaa tai henkistä kehitystä ja se on huomattavissa. Esimerkiksi Orpokodissa päähenkilön Lauran kohdalla muutos vaa-

leasta tummaan oli selvä. Sweeney Toddissa puolestaan Mr. Lovettin puvut olivat alussa rähjäisiä, mutta taloudellisen tilanteensa parantuessa hahmon ulkokuori siistiytyi ja vaatteet olivat koristeellisempia. Puvut ovat osa roolihahmoa ja ollakseen uskottava hahmon pitää myös sopia lavastuksen maailmaan. Puvustuksen merkitys onkin elokuvan tunnelman ja tarinankerronnan kannalta suuri. Ainakin itselläni puvustus on suurin tekijä, joka vaikuttaa elokuvan katsomiskokemukseen. Huonompikin elokuva voi tuntua paremmalta, jos puvustus visuaaliselta osin lumoo.

5.5 Ideointi

Kun kaikki puvustusprosessia koskevat taustatekijät ja vaikuttajat on selvillä, on aika siirtyä tiedon keräämisestä ideoimiseen. Reunanen (2007, 189) toteaa ”ideoinnin metodologiassa keskeistä olevan ideoijan pään sisäinen prosessointi”. Hän liittää ideoinnin mielentilaan, jota inspiraatioksiin sanotaan. Kettunen (2000, 70) toteaa luovan toiminnan olevan muotoilijalle ”jokapäiväistä työtä projekti aikatauluineen”, joten silloin ei ole varaa jäädä odottelemaan inspiraatiota. Reunanen (2007, 189 - 190) mukaan inspiraatiota voi kuitenkin tavoitella. Luovaa mielentilaa voi esimerkiksi virittää etsiytymällä tilanteisiin, joissa ideat lähtevät virtaamaan. Yleensä työtilan rauhoittaminen toimii omalla kohdallani. Myös musiikin kuuntelu on omaa työskentelyäni eteenpäin työntävä apu luonnosten tekovaiheessa. Kaikkein parhaiten työskentely sujuu jossain muualla kuin kotona. Tiukan aikataulun lomassa pakotin itseni myös ottamaan irtiotoja esimerkiksi ulkoliikunnan merkeissä. Tällaisten hetkien avulla Gilletten (2000) korostama haudontavaihe seuraa läpi suunnitteluprosessin mukana jokapäiväisesti.

”Teatteriesitys on monen eri taiteenlajin yhteistyön tulos” (Levo, 2009, 35). Samaa mielestäni voisi sanoa elokuvasta. Levon (2009, 35) mukaan esityksen visuaalista suuntaa etsitään ja konkretisoidaan mielikuvilla, kuvilla, kuvakollaaseilla ja luonnoksilla. Nämä ovat yhteisen ideoinnin sekä suunnittelun keskeisiä välineitä. Ideakuvamateriaalin avulla roolihenkilön ulkoista olemusta, tunnelmaa ja värimaailmaa sekä esityksen kokonaisilmettä on helpompi hahmottaa ja konkretisoida muulle työryhmälle. Työskentelyn tueksi tein ensimmäisenä sekä omaa suunnitteluani että työryhmän kanssa kommunikointia edesauttavan tunnelmataulun (kuva 9), jolla pyrin tuomaan ilmi omaa näkemystäni elokuvan tunnelmasta ja värimaailmasta. Lisäksi etsin tunnelmatauluun kuvia, jotka kaikki herättävät minussa jollain tavalla ahdistusta. Tätä kautta pystyin tarkastelemaan yksittäisiä elementtejä, jotka mielestäni luovat kuviin kauhun

tunnelmaa. Tällaisia elementtejä kuvissa on esimerkiksi tumma/likainen värimaailma, himmeä valaistus, autio/tyhjä tila, voimakkaat valo-/varjo-kontrastit sekä niin sanottu sammakkoperspektiivi kuvauskulmana. Taulu sai hyvän vastaanoton ohjaajien keskuudessa ja erityisesti oikealla alakulmassa oleva kuva olohuoneesta vastasi heidän mielestä haettua tunnelmaa. Lavastuksen värimaailma tulisi ohjaajien mukaan jäljittelemään hyvin pitkälti samoja sävyjä.



KUVA 9. Elokuvan tunnelmataulu

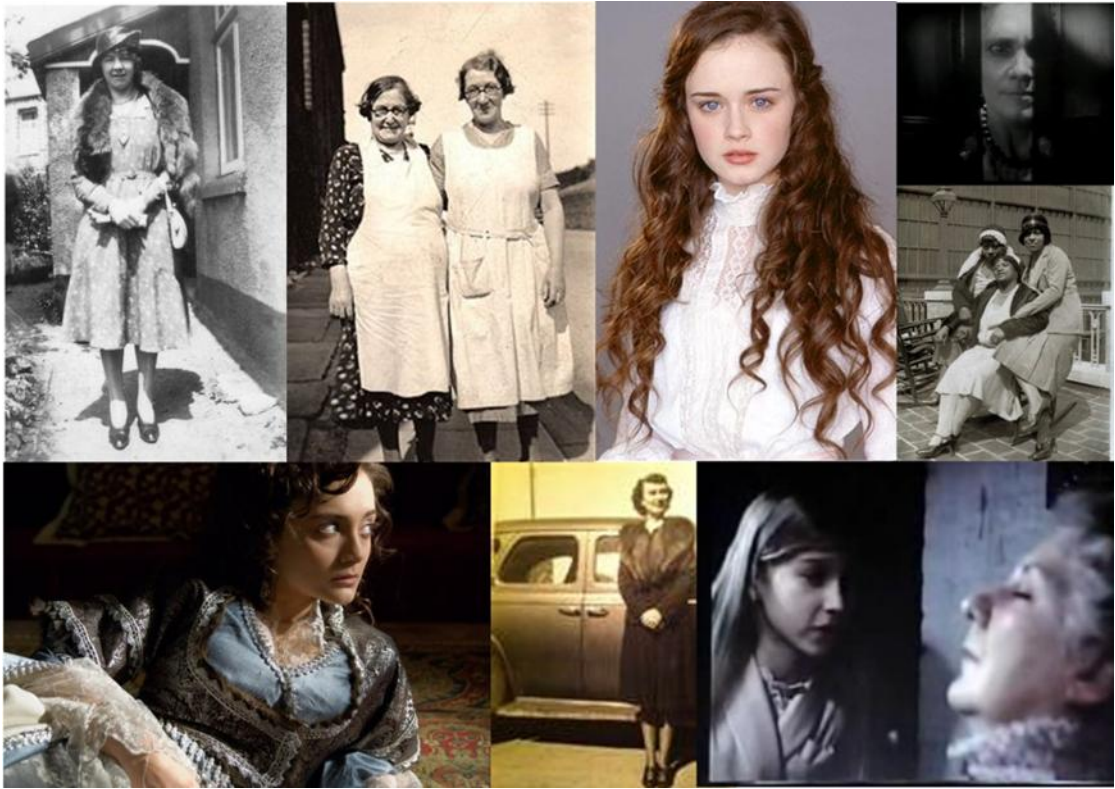
Lavastajien tullessa kuvioihin vasta myöhemmin tekemäni taulu toimi myös heidän työskentelynsä apuna. Yleisen tunnelmataulun lisäksi oli tarpeellista tehdä ainakin päärooleille herra ja rouva Albinille erilliset tunnelma-/ideataulut (kuvat 10 ja 11) sekä heidän kauhukaksoisolennoillensa oma yhteinen ideataulu (kuva 12). Näillä tauluilla oli sama päämäärä kuin yleisellä tunnelmataulullakin eli toimia selkeänä minun ja muun työryhmän välisenä kommunikoinnin välineenä. Koska en saanut ohjaajilta mitään tarkkaa ohjeistusta tai rajausta puvustusta koskien, oli välttämätöntä, että pysyimme keskustelemaan halutusta visuaalisesta ilmeestä konkreettisten kuvien kautta ja näin varmistaa, että meillä oli yhteinen päämäärä.

Herra Albinin tunnelmatauluun (kuva 10) yritin löytää kuvia vanhemmista herrashenkilöistä ja heidän pukeutumistyylistään. Itse näen herra ja rouva Albinin muusta maailmasta hieman erakoituneina henkilöinä, joten yritin löytää kollaasiin tunnusmerkkejä sellaisista henkilöistä. Mielestäni herra Albinin taulussa yläkulmassa vasemmalla oleva kuva sekä keskellä oleva mustavalkoinen kuva kuvastavat parhaiten tätä haettua ajatusta. Koen herra Albinin myös rajoja rikkovaksi, leikkisäksi ja seikkailunhaluiseksi. Näitä luonteenpiirteitä halusin tuoda kuvissa saippuakuplia puhaltavan vanhan herran muodossa.



KUVA 10. Herra Albinin tunnelmataulu

Rouva Albinin kohdalla (kuva 11) mielestäni tärkeimmäksi seikaksi nousi vanhan naisen arvokkuus. Halusin tuoda tunnelmataulussa nimenomaan esille arvokkuutta sekä rouvan levollisuutta ja rauhallista luonnetta siniharmaan värityksen kautta. Kollaasissa esiintyy muutamaankin otteeseen viktoriaaniselle tyylille ominainen pystykaulus, joka mielestäni luo mielikuvan vanhasta tyylikkäästä rouvasta. Lisäksi näen rouva Albinin huomattavasti konservatiivisempänä kuin herra Albinin, joten tavallaan viitteellinen viktoriaaninen tyyli voisi tukea tätä ajatusta. Ehdotin ohjaajille, että rouvan asu voisi toteuttaa samaa värimaailmaa kuin tunnelmataulussa tulee esille ja heidän mielestään väritys oli rouva Albinille sopiva.



KUVA 11. Rouva Albinin tunnelmataulu

Olentojen yhteisessä tunnelmataulussa (kuva 12) tavoitteena oli löytää kuvia erilaisista kauhuhahmoista ja tutkia, mitkä elementit yksittäisessä hahmossa luovat pelottavan ulkomuodon. Lisäksi taulussa oli tarkoitus tarjota ohjaajille vaihtoehtoja, joista he voisivat kertoa mistä pitävät eniten. Tämän pohjalta minun olisi helpompi lähteä työstämään haluttua tyyliä hahmoille. Ohjaajat mieltyivät taulussa oikealla yläreunassa olevaan kuvaan mustasilmäisestä miehestä, joka heidän mielestään edusti yksinkertaisuudessaan ja lievässä vinksahtaneisuudessaan sitä mitä he olennoissa hakivat takaa. Tämä hahmo oli omasta mielestäni myös sopivin esikuva kauhuhahmoille, koska hahmoista ei ollut tarkoitus tehdä zombien näköisiä.



KUVA 12. Olentojen tunnelmataulu

Poika ja Tyttö- hahmot olivat minulle suunnittelun tässä vaiheessa siinä mielessä selvät, että halusin tuoda niissä esille kaikista eniten jotain selkeästi vanhaa tyyliä. 1930-luku oli ollut muutenkin tausta-ajatuksena puvustukselle ja etenkin nuorten rooliasuihin aikakausi tuntui kaikkein sopivimmalta. Jätin pojan ja tytön ideataulut tekemättä, koska käytin suunnitteluni tukena 30- luvun muotia käsittelevistä kirjoista löytämäni kuvamateriaalia (kuva 13).



KUVA 13. Tyttöjen ja poikien muoti 30-luvulla

6 HAUDONTA

Haudontavaihe korostuu Gilletten (2000, 25) suunnitteluprosessimallissa tärkeänä välivaiheena. Yleensä ratkaisut muodostuneisiin haasteisiin suunnittelija löytää parhaiten sen jälkeen, kun on ensin antanut ajatustensa levätä. Erillinen haudontavaihe

suunnitteluprosessissa mahdollistaa ajatusten ja ideoiden hautumisen ajan kanssa. Reunasen (2007, 196) mukaan luovuudessa ei päde periaate: joka lujemmin tekee töitä, saa myös eniten ideoita. Jos ajattelu ajautuu sisäiseen umpikujaan, ei siinä ponnistellut silloin auta. Gillette (2000, 25) kehottaakin suunnittelijoita antamaan haudontavaiheelle tarpeeksi aikaa, että työnlaatu ja lopputulos olisi parhain mahdollinen. Se aika mikä on haudontavaiheelle tarpeeksi, riippuu suunnittelijasta itsestään ja käsillä olevasta aikataulusta. Gilletten mukaan aika voi olla mitä vain muutaman tunnin ja useamman päivän, ellei jopa kuukauden väliltä.

Omalla kohdallani haudontaa tapahtui *passiivihaudonnan* muodossa jo sitoutumisvaiheen jälkeen, mutta myöhemmin projektin edetessä puvustuksen toteuttamiseen käytännössä oli varattu niin vähän aikaa, että haudontavaihe sisältyi olennaisesti jokaiseen päivään muutaman tunnin jaksoissa. Nämä hetket olivat sellaisia kun jouduin irtautumaan päivittäin esimerkiksi palkkatyön takia suunnitteluprosessista. Hetket olivat suunnittelutyöskentelyn kannalta arvokkaita, sillä työstä irtautuminen on minulle yleensä hankalaa ilman pakottavaa syytä. Näkisin, että haudontavaihe kulkee aina suunnitteluprosessin mukana pitkin matkaa ja näin ollen Gilletten (2000, 19) korostama vaiheissa takaisinpaluuta tapahtuu erityisesti tämän vaiheen muodossa.

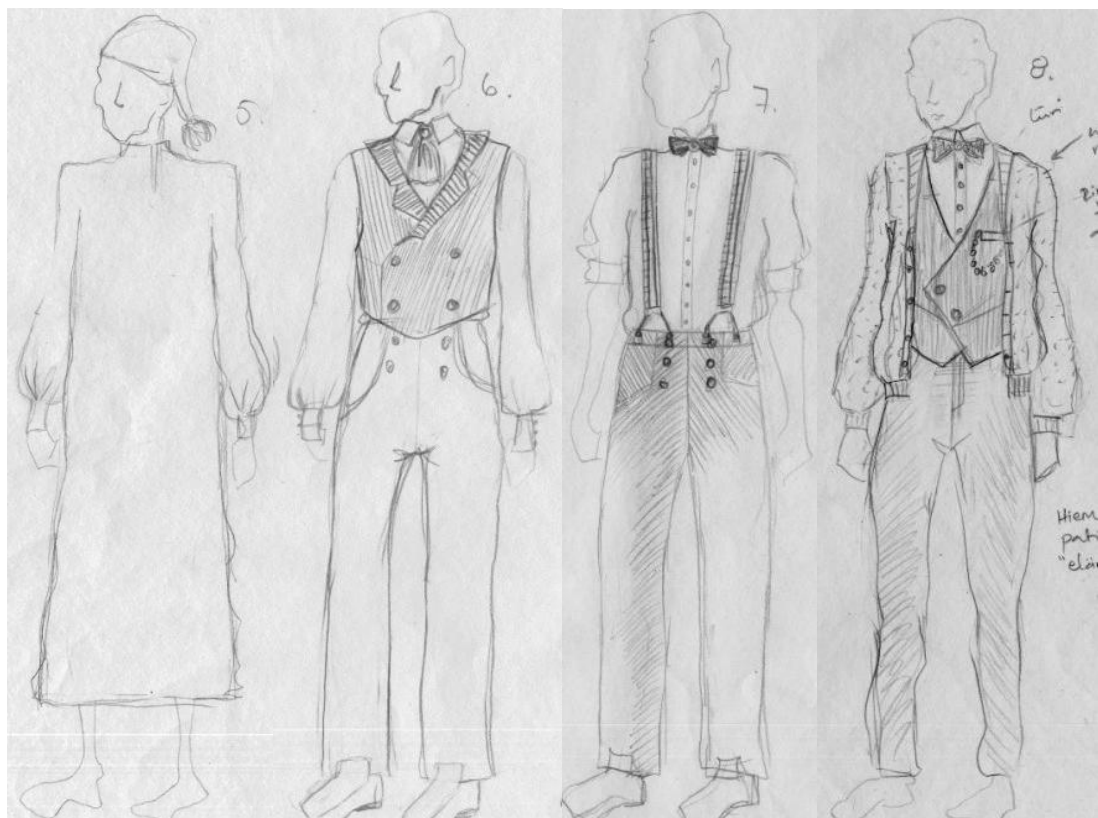
7 VALINTA

Valintavaiheessa suunnittelijat käyvät työryhmän kanssa lävitse kaiken käsittelemänsä ja tuottamansa tiedon sekä luonnokset ja tekevät valinnat niiden joukosta. Pukusuunnittelijalla tulee olla jo käsin tai tietokoneella tuotetut luonnokset aiotuista asuista materiaalinäytteineen ja värikarttoineen. Valintavaihe päättyy yleensä silloin kun ohjaaja on sitä mieltä, että kokonaisuudesta tulee toimiva ja yhtenäinen. (Gillette 2000, 25 - 27.) Hakala (2009, 13) toteaa ideoiden tulevan ja menevän, ja että tärkeintä on sitoutuminen valintaan. Päätösten tekeminen on usein vaikeaa, koska pukusuunnittelussa on loputtomasti mahdollisuuksia. Tämä lausahdus valoi minuun tavallaan uskoa. Jokainen suunnitteluprosessi on erilainen ja aikataulu on kuitenkin se mikä suurelta osin määrittelee miten paljon aikaa ideoiden pyörittelemiseen milloinkin on. Tunnelmataulut koottuani aloin luonnostelemaan piirtäen mahdollisia asuvaihtoehtoja. Tässä vaiheessa olisi ollut hyvä, jos prosessissa olisi ollut edes vähän enemmän aikaa Gilletten korostamalle haudonnalle, jotta ideat olisivat voineet vielä ajan kanssa jalostua. Oli-

sinhan tietysti voinut aloittaa luonnostelun aiemminkin, mutta en halunnut/osannut mennä vielä yksityiskohtiin, koska en ollut saanut käsiini lopullista käsikirjoitusta. Reilu kuukausi ennen kuvauksia ei aikaa käsikirjoitusta odotellessa ollut hukattavaksi, joten lähetin ohjaajille laatimani luonnokset. Olin kuitenkin kypsyttelyt ensimmäistä käsikirjoitusta ja roolihahmoja mielessäni teoriatasolla jo kuukausia. Samana päivänä kun lähetin luonnokset sain käsikirjoituksen uusimman version.

Tiukka aikataulu loi osaltaan suunnittelulle rajalliset resurssit, joten tällä kertaa en sallinut itselleni vatvomisen mahdollisuutta. Yleensä sellainen toiminta saattaa olla minulle hyvinkin ominaista, että mietin ja pyörittelen luonnoksia viikkokausia. Otin kuitenkin tavoitteekseni työstää jokaisesta roolihahmosta vähintään neljä erilaista lyijykynäluonnosta, jotka esittelin ohjaajille. Koska muu työryhmä oli käytännössä Joensuuissa ja minä Savonlinnassa ja yhteisille palavereille oli esteenä niin aika kuin taloudellisetkin syyt, kävimme keskustelun kollaaseista ja luonnoksista sähköpostin kautta.

Herra Albin on päähenkilönä tuntunut minulle alusta asti kaikkein helpoimmin lähestyttävältä ja inspiroivimmalta hahmolta. Onhan hän elokuvan tärkein ja kantavin henkilö. Hänestä luonnostelin eniten erilaisia kokonaisuuksia (kuva 14), jotka kaikki viestivät tyylillisesti erilaisia asioita. Yritin hakea herraan jonkin verran vanhahtavaa 50-lukulaista tyyliä. Halusin kuitenkin, että hänessä olisi myös jotain erilaista, niin sanotusti uniikkia, mikä alitajuisesti herättäisi katsojan mielenkiinnon hahmoa kohtaan sekä ilmentäisi herran seikkailunhaluisuutta, jotain mikä irrottaisi hänet arkielämästä. Haasteena oli löytää kultainen keskitie hyvin pukeutuneen herrasmiehen ja mukavuudenhaluisen kotihiiren väliltä. Muutamista luonnoksista huomaakin tämän tasapainon löytämisen vaikeuden. Osa luonnoksista (mallit 1 ja 6) näyttivät mielestäni hyvin hoivimistarimaiselta ja liian virallisilta. Kun taas piirtämäni yöpuku (malli 5), on liian laiska. Se saa herran vaikuttamaan ”heikolta” ja jopa sairaalta, tuoden mieleeni sairaala-asut. Olin ihastunut ajatukseen, että herralla olisi liivi, joten minun täytyi keksiä kuinka saisin liivin toimimaan herran asussa olematta kuitenkaan liian virallisen oloinen. Lopulta päädyin kokeilemaan herralle neuletakkia (malli 8), joka osoittautui hyväksi valinnaksi. Neuletakki pehmensi herran kokonaisilmettä ja toi asuun kaipaa maani ”kodikkuutta”

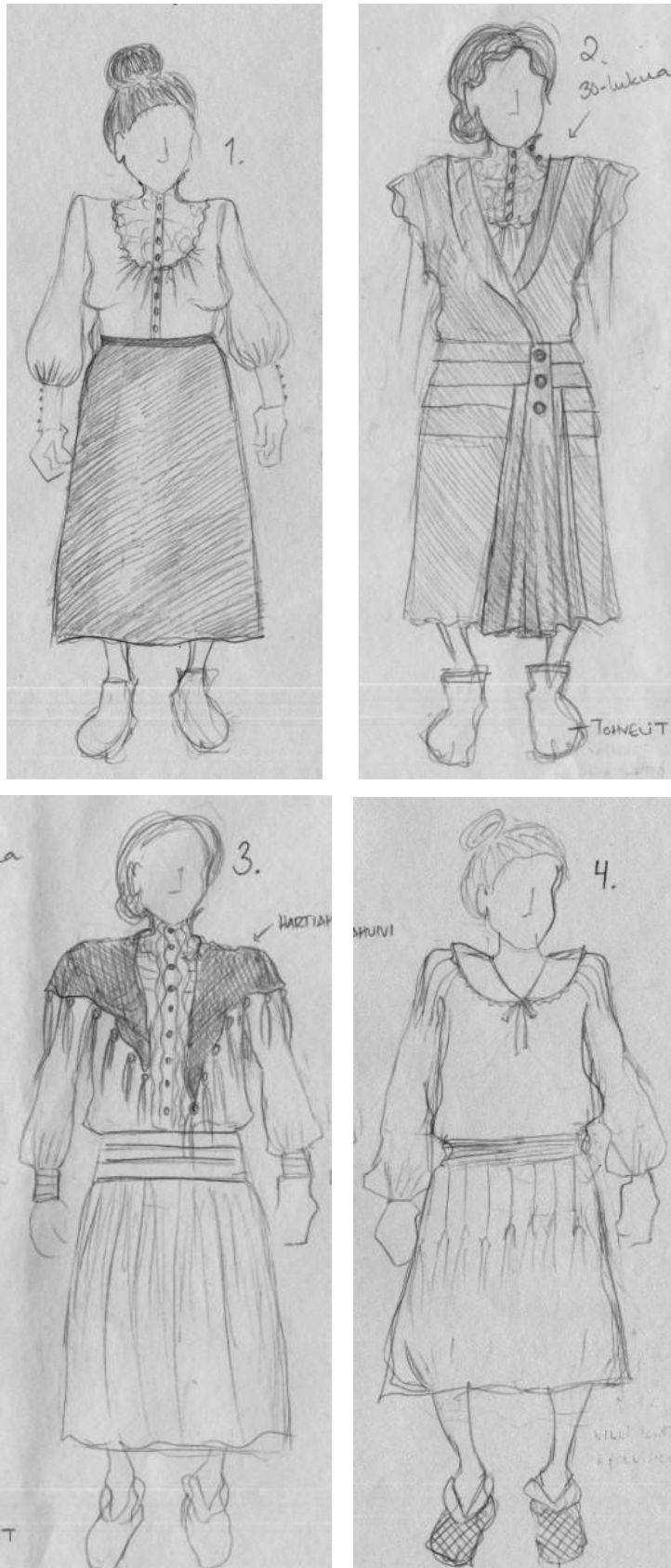


KUVA 14. Herra Albin luonnokset

Ohjaajien mielestä alemman taulun oikean puolimmainen luonnos oli herra Albiniksi kaikkein osuvin, ja olin itsekkin tyytyväinen juuri tähän kyseiseen luonnokseen, joten malli säilyi elokuvaan asti hyvin samankaltaisena. Liivi oli heidän mielestään hyvällä

tavalla ”poikkeava” ja neuletakki oli myös heidän mielestään herran hahmolle sopiva. Ohjaajien toivomus neuletakille oli, että se olisi kantajalleen hieman liian iso. Näin syntyi vaikutelma ikään kuin herra olisi kutistunut vanhetessaan takin sisälle.

Rouva Albinista (kuva 15) luonnostelin neljä erilaista kokonaisuutta, joissa yritin hakea myös erilaisia vaihtoehtoja ohjaajille valittavaksi. Osa kokonaisuuksista oli yksityiskohtaisempia kuin toiset. Rouvaan halusin vahvaa 20 - 30- lukulaista henkeä, koska inspiroiduin kovasti sen aikaisesta naisten muodista ja sieltä löytyi muotoja ja yksityiskohtia, jotka kuvastivat rouvan henkilöitymää mielestäni täydellisesti. Ajattelin yhdistää rouvan asuun ripauksen myös viktoriaanisuuksiin, jota löytyi keräämästäni tunnelmatalusta (kuva 11). Se toisi hahmoon sopivaa arvokkuutta. Toisaalta viktoriaanisuus ei saisi olla asussa liian ilmiselvää, ettei hahmosta tule liian jäykkä ja irrallinen herra Albinin nähdessä. Yksi tavoite rouvan asulle oli se, että saisin sen avulla rooli-hahmoon mielenkiintoa ja näkyvyyttä, koska käytännössä hahmo nukkuu tuolissaan suurimman osan elokuvasta. En halunnut, että rouva Albinista tulisi liian arkinen mystisen miehensä rinnalle. Ohjaajat mieltäytyivät luonnoksissa ylhäältä oikeanpuolimmaisesta malliin (malli 2). Heidän mielestään helmassa oleva yksityiskohta toi rouvan hahmoon tiettyä tyylikkyyttä, joka sopi rooli-hahmolle. Myös itse pidin saman mallin helman yksityiskohdasta, koska se oli tyylikäs ja vanhalle rouvalle sopiva. Ohjaajat toivoivat yläosan olevan kuitenkin yksinkertaisempi ja hartiahuivi sopi heidän mielestään rouva Albinin hahmolle. Viktoriaanisen ajan vaikutteet tulivat mielestäni hyvin esille pystykaulusmallisissa malleissa, mutta ohjaajien toiveesta lähdin muokkaamaan yläosaa pelkistetympään suuntaan.

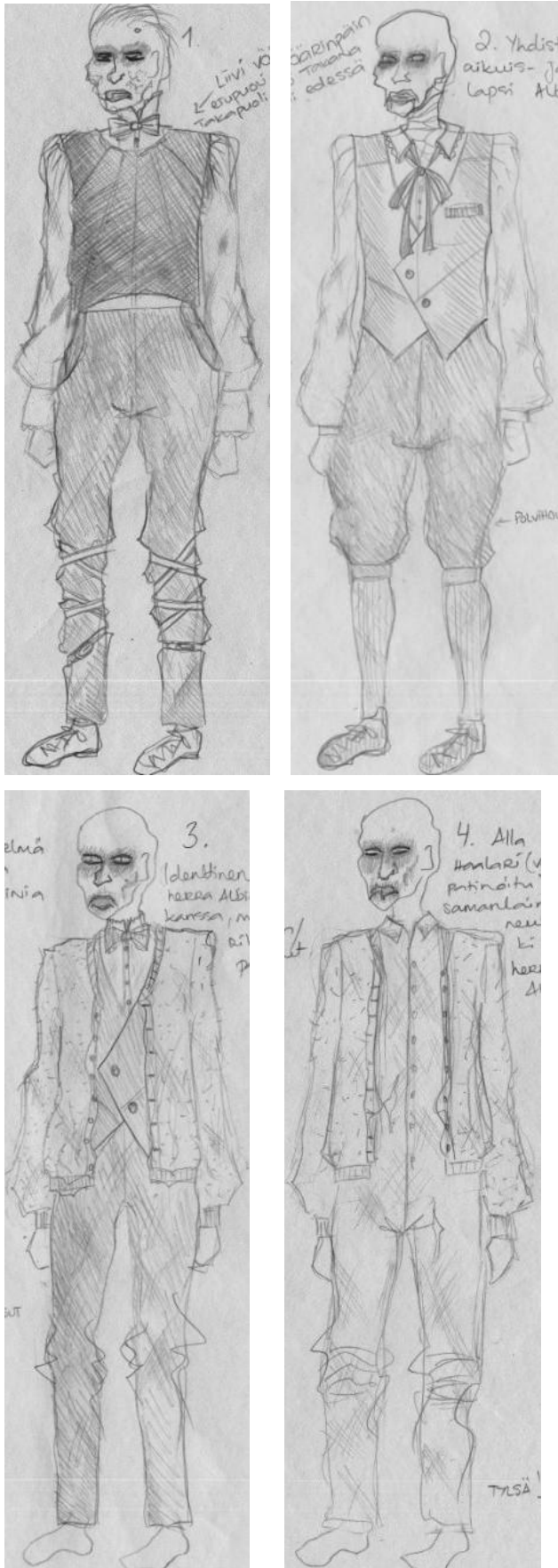


KUVA 15. Rouva Albin luonnokset

Olennoista oli tiedossa sen verran, että käsikirjoituksen mukaan niiden vaatteet tulisivat olemaan hyvin samankaltaiset, elleivät jopa identtiset herra ja rouva Albinin vaat-

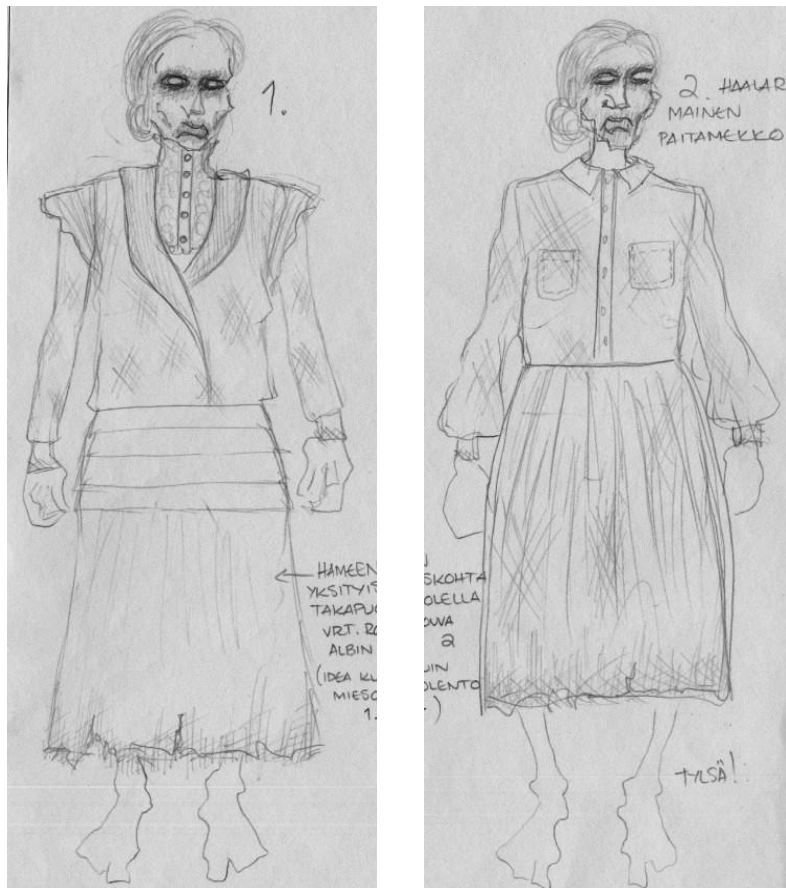
teisiin nähden. Olisi ollut tarkoituksen vastaista lähteä muuttamaan niitä radikaalisti samasta linjasta, sillä elokuvassa oli tarkoitus luoda mielikuva, että olennot ovat herra ja rouva Albin toisessa todellisuudessa. Tämä oli mielestäni tarinassa myös keskeisin kauhuelementti, että olennot tosiaan näyttävät erehdyttävästi päähenkilöiltä. Ainoana erotuksena tulisi olemaan olentojen vahvasti patinoitunut ilme. Yritin kuitenkin luonnosvaiheessa saada vaatteita jotenkin muutettua, koska koin, että identtisyys rajoitti suunnitteluani liikaa. Halusin, että olennoissa on jotain, mikä erottaa ne myös vaatteiden osalta päähenkilöistä.

Herra Olennon luonnoksista (kuva 16) itseäni miellytti ajatuksena eniten vasemman puolimmainen luonnos ylhäällä (malli 1), jossa olennot olisi liivi väärinpäin päällä, etumuksen ollessa käännettynä takapuolelle. Ohjaajat olivat sitä mieltä, että luonnoksista identtinen asukokonaisuus (malli 3) herra Albinin asuun verrattuna oli paras vaihtoehto, mutta liivin nurinkurisuus oli hauska idea, joka tekisi hahmosta tarkoitukseen sopivasti vääristyneen. Herra Albinin ja Olennon asujen identtisyyteen päädyttäessä mietinkin voisiko liivin nurinkurisuus ideaa edelleen käyttää hyväksi, mutta tulin siihen johtopäätökseen, että mikäli olennot olisi neuletakki kuten herra Albinilla, ei liivin käänteisyys todennäköisesti tulisi katsojalle selväksi. Oli siis vielä mietittävä saisinko hahmon vääristyneisyyden jollain muulla tavalla asussa tuotua esille. Tällainen keino voisi olla esimerkiksi vaatteiden vaihtaminen peilikuvaksi. Lisäksi mietin voisiko hahmon erottaa herra Albinista esimerkiksi synkemmällä värimaailmalla. Tämä oli ohjaajien mielestä hyvä ajatus.



KUVA 16. Herra Oleno luonnokset

Rouva Olennon kohdalla koin suunnittelun olevan samalla tavalla rajoittunutta kuin herra Olennonkin kohdalla. Pitkälti se minkälainen leninki rouva Albinilla tulee olemaan, määrittelee rouva Olennon asun. Piirsin olennota kuitenkin pari suuntaa antavaa luonnosta (kuva 17). Rouva Olennon kohdalla asussa voisi myös olla joku vääristynyt yksityiskohta, joka erottaa sen rouva Albinista. Lisäksi värimaailma voisi erota samankaltaisesti päähenkilöistä kuin herra Olennonkin kohdalla.



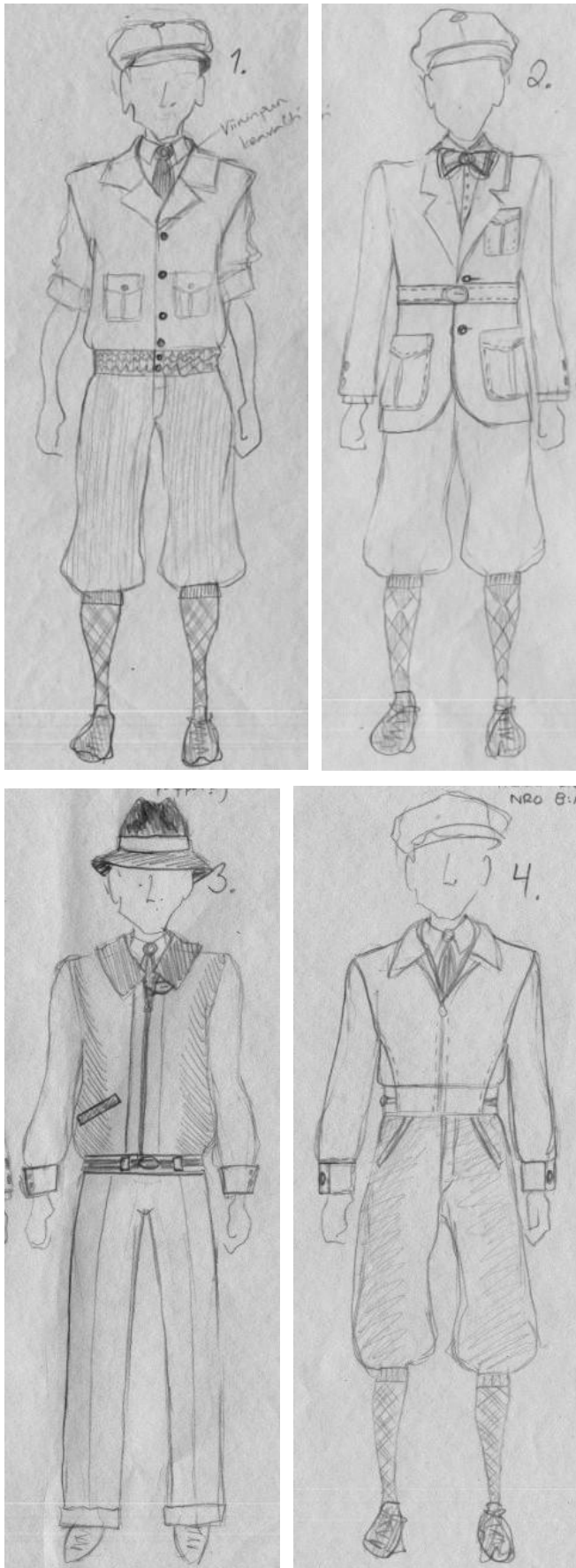
KUVA 17. Rouva Olenno luonnokset

Pojan ja tytön hahmot olivat minulle suunnittelun aluksi kaikkein etäisimmät. Tämä johtui luultavasti siitä, että hahmot olivat minulle toisaalta tyyllisesti selkeimmät. Koska hahmot ovat konkreettisesti herra ja rouva Albinin ilmentymät toisessa todellisuudessa, halusin hahmojen yhdistyvän jollain tavalla ”esikuviinsa”. Tämän ajattelin toteuttaa lähinnä samankaltaisten materiaalien ja yhdistävien yksityiskohtien kautta. Vahva 30-lukulaisuus leimaa näitä hahmoja eniten ja tukeuduinkin inspiraation puuttuessa aika orjallisesti 30- luvun nuorten muotiin (kuva 13) näitä asuja miettiessä. Itse tulkitsin käsikirjoituksen niin, että kohtauksissa jossa herra ja rouva Albin muuttuvat nuoremmiksi, he ikään kuin tekevät paluun lapsuuteensa. Silloin 30-lukulaisuus toisi osaltaan ajatuksen ajassa taaksepäin menemisestä. Tämä ei kuitenkaan ohjaajien mie-

lestä ollut absoluuttinen totuus, joten he halusivat nuorukaisista tyyllisesti ajattomampia. Tärkeintä oli, että nuorten hahmojen, ja herra ja rouva Albinin välillä syntyisi yhteys, jonka katsoja tajuaisi alitajuisesti.

Pojan luonnoksista (kuva 18) ohjaajat pitivät eniten vasemmanpuolimmaisesta mallista (malli 1). Tässä vaiheessa olin piirtänyt pojalle takin päälle, sillä minulle oli hieman epäselvää, että tarkalleen ottaen mikä oli vuodenaika niissä kohtauksissa, joissa nuoret esiintyvät. Oli tiedossa se, että vuodenaika on syksy, mutta ratkaisevaa olisikin tietää sijoittuuko tapahtumat alku- vai loppusyksyyn.

Tässä vaiheessa en myöskään vielä ollut saanut täysin lopullista käsikirjoitusta, joka muuttui suunnittelun aikana pariinkin otteeseen nimenomaan juuri niiden kohtausten osalta, jossa nuoret olivat mukana. Ohjaajilta saamani palautteen mukana kävi ilmi, että nuorten kohtaukset tulisivat olemaan alkusyksyä, ellei jopa loppukesää, joten etenkin pojan asua oli syytä hieman keventää. Neuletakki olikin ehdotus ohjaajien puolelta pojalle, joka toisaalta yhdistäisi saman materiaalin kautta pojan paremmin herra Albinin. En kuitenkaan halunnut täsmälleen samanlaista ratkaisua pojalle kuin mitä herra Albinilla oli, koska se olisi ollut mielestäni liian alleviivaavaa ja itsestään selvää.



KUVA 18. Poika luonnokset

Tytön asuissa (kuva 19) ohjaajat pitivät sekä vasemman puolimmaisesta että oikeanpuolimmaisesta mallista, niiden sopiessa parhaiten haettuun hahmoon.



KUVA 19. Tyttö luonnokset

Itse pidin poikatyttömäisestä mallista (malli 2), joka tuntui jännittävämmältä vaihtoehdolta, kuin perinteinen mekko. Ajattelin mekon olevan tässä tapauksessa kuitenkin hahmolle osuvampi vaihtoehto (mallit 1 ja 4). Näin hahmo yhdistyisi selkeämmin rouva Albiiniin. Värimaailmaa mietittäessä pyörittelin vaihtoehtoina pastellin eri sävyjä. Hempeät värit korostaisivat tytön viattomuutta ja osattomuutta elokuvassa vallitseviin tapahtumiin. Samasta syystä halusin asun olevan jopa yltiömäisen tyttömäinen, mutta samalla halusin siitä löytyvän yksityiskohtia, jotka tekisivät mekosta samankaltaisen rouva Albinin asuun verrattuna. Kerrottuaani nämä huomiot ohjaajille he olivat samaa mieltä.

8 TOTEUTUS

Gilletten (2000, 27 - 32; 386) mukaan toteutusvaihe alkaa siitä kun suunnittelutyö loppuu ja alkaa käytäntö. Suunnittelijan työssä käytäntö tarkoittaa lopullisten luonnosten, viivapiirrosten sekä rakennekuvien piirtämistä. Tässä vaiheessa puvuista tulisi olla valmiit värilliset kuvat yksityiskohtineen ja asusteineen. Lisäksi suunnittelija etsii vaatteisiin sopivat materiaalit ja kankaat ja toisinaan valvoo vaatteiden valmistusta. Tässä projektissa minulla ei ollut puvustuksen valmistukseen apua saatavilla, joten hoidin myös vaatteiden valmistuksen itse.

8.1 Lopulliset luonnokset

Herra Albinin asun (kuva 20) suunnittelin niin, että siinä tulisi ilmi vanhojen miesten tyyli sekä herran persoona. Asu koostuu kauluspaidasta, villakangashousuista, liivistä sekä neuletakista. Lisäksi asuun tuli taskukello, johon ohjaajat mielyivät. Liivi on malliltaan epäsymmetrinen, joka rikkoo ”perinteistä” linjaa herran asussa. Liivin materiaaliksi pohdin nahkaa, sillä se toisi sopivasti vastakohtaisuutta ”kotikutoiselle” neuletakille. Värimaailmassa päädyin herra Albinin kohdalla lämpimään viininpunaiseen, siniseen sekä ruskean eri sävyihin. Housujen väri määräytyi lopulta sen mukaan mitä kirpputoreilta löysin, mutta neuletakin värissä olin ehdoton. Colen & Burken (2005, 67) mukaan väreillä on ehkäpä suurin ilmaisullinen asema tuoda esille hahmon mielentilaa. Gilletten (2000, 92) mukaan punainen väri edustaa esimerkiksi iloisuutta, rakkautta, jännitystä, aktiivisuutta, voimaa ja uhmakkuutta. Mielestäni herran neuletakin punainen väri luo oikeanlaisen mielikuvan herran hahmosta, tuoden esille sen seikkailullisen luonteenpiirteen ja rajojen rikkomisen tarpeen. Lopullisesta luonnok-

sesta jätin herran kaulasta rusetin pois, koska ohjaajat epäilivät sen tekevän herran hahmosta liian ”virallisen”. Olin kuitenkin itse vakuuttunut joko rusetin tai solmion tarpeellisuudesta, joten päätin ottaa erilaisia vaihtoehtoja mukaan kuvauksiin. Jalkineeksi herralle suunnittelin tohvelit. Tämä valinta osaltaan häivyttää asusta liikaa virallisuutta.



KUVA 20. Herra Albin lopullinen luonnos

Rouva Albinin asukokonaisuuteen (kuva 21) suunnittelin leningin, hartiahuivin sekä tohvelit. Leninki on alaosaltaan samanlainen kuin aikaisemmissa luonnoksissa, mutta yläosaa kehittelin ohjaajien toivomuksesta. Ohjaajat eivät halunneet yläosasta liian koristeellista ja itse en halunnut siitä liian pelkistettyä ja tylsää, joten suunnittelin yläosaan hiuslaskos-yksityiskohdat. Rouva Albinin leningin kohdalla päädyin siniseen väriin, jota esiintyi myös rouva Albinin tunnelmataulussa (kuva 1). Gilletten (2000, 92) mukaan sininen väri kuvastaa mm. miellyttävyyttä, viileyttä, turvaa ja rauhoittavaa. Koska koin rouvan hahmon paljon tynempänä kuin herra Albinin, oli sininen väri omiaan kuvaamaan rouvan persoonaa. Sininen toi hausvasti myös vastakohtaisuutta herran asuun verrattaessa. Hartiahuivi tuo osiin samaa ”kodikkuutta” kuin neuletakki herra Albinin asussa. Leningin materiaaliksi valitsin ohuehkon puuvillakan-kaan, joka oli helppo värjätä juuri sen väriseksi kuin halusin.



KUVA 21. Rouva Albin lopullinen luonnos

Herra Olenon asu (kuva 22) määräytyi pitkälti herra Albinin asun mukaan. Olenon asussa on myös kauluspaita, housut, liivi sekä neuletakki. Halusin erottaa hahmon herra Albinista värimaailman avulla. Päädyin Olenojen kohdalla siihen, että heidän todellisuutensa olisi ”värittömämpi” ja synkempi kuin Albinien todellisuus. Koska asut olivat muuten hyvin samankaltaisia, oli mielestäni perusteltua erottaa ne toisistaan värimaailman avulla. Oli lisäksi hyvin epätodennäköistä, että tulisin kirpputoreilta löytämään täsmälleen samanlaisia ja samanvärisiä neuletakkeja herroille, joten värin muuttaminen helpottaisi asujen etsimistä ja toteuttamista.



KUVA 22. Herra Oleno lopullinen luonnos

Ohjaajat halusivat hahmoihin vääristyneisyyttä, jota yritin aiemmissa luonnoksissa tuoda esille. Vääristyneisyys toteutui lopulta suunniteltuani Olenon asun herra Albinin asun peilikuvaksi. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että herrojen liiveissä epäsymmetrinen napitus vaihtaa puolta. Olenojen kohdalla mietin myös muita keinoja miten saisin asut erotettua ”reaalitodellisuudesta”. Yksi vaihtoehto oli laittaa olenolle käsiin muumiomaista sideharsoa, mutta ohjaajat eivät kuitenkaan halunneet muumiovaikutteita hahmoihin. Olenolle otin myös kuvauksiin mukaan vaihtoehtoisia solmi-

oita, mutta solmion puuttuminen sopi mielestäni Olennolle. Ikään kuin muita koskevat pukeutumissäännöt eivät koskettaisi Häntä, toisen todellisuuden hahmoa.

Rouva Olento (kuva 23) jäljittelee yksityiskohtineen rouva Albinin asua. Olennon leningin värissä päädyin vaaleanharmaaseen, joka valööreiltään on samanlainen rouva Albinin sinisen leningin kanssa. Näin leninki muistuttaa rouva Albinin asua, mutta värittömämpänä versiona. Vaalea väritys helpottaa myös patinoinnin tekemistä sillä patinointi näkyy paremmin vaalealla pohjalla. Leningin alaosan laskosyksityiskohta tulee Olennon asussa helman takapuolelle. Tämä toteuttaa asussa samaa ”peilikuva” ajatusta kuin herrojen liiveissä.



KUVA 23. Rouva Oleno lopullinen luonnos

Pojan asukokonaisuus (kuva 24) jäljitteli 1930-luvun poikien pukeutumista. Aiemmin piirtämäni asukokonaisuudet olivat liian ”raskaita” ulkotakkeineen, joten asua oli syytä keventää. Ohjaajat ehdottivat pojalle neuletakkia, mutta mielestäni se oli turhan itsestään selvä valinta, koska herra Albinillakin oli neuletakki. Päädyinkin pojan asukokonaisuudessa slipoveriin, joka kuitenkin neulemateriaalinsa kautta yhdistyisi herra Albinin asuun. Muita asuun kuuluvia osia ovat kauluspaita, polvihousut, polvisukat,

lätsä sekä kengät. Hihat käärimällä pojan hahmoon tuli vaikutteita nuoruuden huolettomuudesta.



KUVA 24. Poika lopullinen luonnos

Tytön lopulliseen luonnokseen (kuva 25) kehitin vielä mekon mallia enemmän rouva Albinin mekkoon sopivaksi. Yhdistävä tekijä mekoissa tulisi olemaan sekä materiaali (puuvilla) että samankaltaiset laskosyöksyiskohdat vaatteiden etupuolella. Tässä vaiheessa en kuitenkaan vielä ollut täysin vakuuttunut tytön asun väreistä, koska koin, että vaaleanpunainen oli hyvin tyypillinen valinta nuoren tytön väriksi. Toiseksi vaih-

toehdoksi vaaleanpunaisen värin rinnalle nousi vaaleanlila, joka mielestäni sopisi viileän sävynsä puolesta paremmin tytölle. Tämä seikka yhdistäisi tytön asun paremmin rouva Albinin siniseen asuun. Neuletakki puolestaan yhdistyisi rouvan hartiahuiviin. Lisäksi tytön asuun kuului polvisukat ja samat tohvelit kuin rouva Albinilla.



KUVA 25. Tyttö lopullinen luonnos

8.2 Puvustuksen kokoaminen

Cole & Burke kuvailevat (2005, 248) puvustuksen valmisteluajan kuvauksia varten (*preproduction*, lyh. *prep*) olevan todellista rajallisen ajan käytön taidetta. Yleensä esimerkiksi televisioproduktiossa puvustuksen sekä työryhmän kokoamiselle ei ole sen enempää aikaa kuin neljästä kuuteen viikkoa. On siis selvä, että aikataulun ja järjestelyiden tekemisessä vaaditaan hyviä organisointitaitoja. Onneksi Herra Albin oli roolitukseltaan hyvin pienimuotoinen elokuva, joten verrattuna ammattiproduktioihin valmisteluvaiheeseen oli, voisi jopa kuvata ruhtinaallinen, kolme viikkoa. Tosin projektin pienuus tasoittuu sillä erotuksella, että monesti ammattilaisproduktiossa on useampia työntekijöitä, nythän olin koko prosessin kanssa yksin. Kun puvustusta lähde-tään kokoamaan, on hyvä tietää puvustuksen budjetti. Itselläni rahaa puvustuksen toteutukseen oli 100 €. Summan olin määritellyt itse ulkopuolisen rahoittajan puuttessa, ja käytännössä puvustusmenot jaettiin työryhmän kesken. Aloitin puvustuksen kokoamisen kiertämällä kirpputoreja etsien suunnitelmiani vastaavia tai niitä varten muokattavissa olevia vaatteita. Koska esimerkiksi miesrooleilla oli kaikilla perusvaatteina ainakin kauluspaidat ja suorat housut, ei sellaisia olisi ollut johdonmukaista lähteä alusta asti valmistamaan kun niitä on kirpputorit pullollaan.

Puvustuksen kokoamisen alkuvaiheessa kävin myös tutustumassa Savonlinnan teatterin pukuvarastoon, olisiko sieltä löytynyt mitään tarkoitukseeni sopivaa. Sain lainata vaatteita teatterilta ilmaiseksi, joten pienestä budjetista johtuen oliärkevintä käydä siellä prosessin alussa. Pukuvarastolla totesin kuitenkin, että on parempi hankkia elokuvaa varten muokattavat vaatteet jostain muualta. Otin varastolta lainaan muutamia vaatekappaleita, jotka eivät kuitenkaan koskaan päätyneet elokuvaan. Niistä oli silti apua alkuvaiheessa sillä käytin niitä hyväkseni testatessani kameran eteen soveltuvia vaatteita, materiaaleja ja väriyhdistelmiä. Teatterin lisäksi harkitsin myös muiden puvustus-sponsoreiden hankkimista, mutta vaatteiden lainaaminen ei tullut tässä tapauksessa kysymykseen.

Olin suunnittelun alussa hyvin epävarma siitä, mikä mahdollisesti näyttäisi hyvältä kameran edessä. Siksi vaatteiden kokoamisvaiheessa keräsinkin useita vaihtoehtoisia vaatekappaleita, jos olin vähääkään epävarma materiaalin käyttäytymisestä kuvaruudulla. Kuvasin vaihtoehdot digikameralla Nissisen ohjeiden (2011) mukaisesti mallinuken päälle vaatteita sovittaen. Kuvaaminen auttoi myös näkemään asut kokonai-

suutena paremmin kuin pelkästään nukan päällä suoraan tarkasteltuna. Esimerkiksi osa asukokonaisuuksista ja yhdistelmistä näytti paremmilta luonnossa kuin kuvassa ja toisinpäin. Suunnittelutyö jatkui siis vielä kokeilujen ja materiaalien kuvaamisen myötä. Lisäksi minulla oli herran asuun kahdet vaihtoehtoiset housut, joista toiset oli tummemmat ja toiset vaaleammat. Tummat housut näyttivät ehdottomasti paremmalle luonnossa, jonka takia ne lopulta ohjaajien kanssa yhdessä valittiinkin hahmolle. Kuvassa kuitenkin vaaleammat housut näyttävät toimivammilta. Lopputulosta ajatellen vaaleat housut olisivat luultavasti olleet paremmat myös itse elokuvassa, herra Albinin nyt jäädessä liian tummaksi vaaleaa taustaa vasten.



KUVA 26. Herra Albinin housuvaihtoehdot

Tyttöhahmon kohdalla värimaailma haki pitkään paikkaansa valöörien ja sävyjen viidakossa. Pääosin haluamani värit tytön asuun olivat selvillä (kuva 27), mutta niiden yhteensopivuus ja sävyt kaipasivat kokeilemistä.



KUVA 27. Väri vaihtoehtoja tytön asuun

Kokeilin tytön asuun erilaisia kokoonpanoja nukan päälle ja kuvasin ne kameralla (kuva 28). Testasin sävyjen keskinäisiä valöörejä muokkaamalla kuvia myös mustavalkoiseksi. Yhdistelmä vasemmassa yläreunassa jäi valööreiltään liian samankaltaiseksi ja leningin väri oli mielestäni liian kirkas ja ”iloinen”. Yhdistelmä oikeassa yläreunassa taas ei ollut hyvä, koska neuletakki jäi liian vaaleaksi alla olevaan väriin verrattuna. Yhdistelmä vasemmalla alareunassa oli valööreiltään sopiva, mutta leningin sävy on liian kirkas verrattuna neuletakin sävyyn. Oikeassa alakulmassa olevan yhdistelmän valöörierio taas oli liian suuri. Alkuperäinen ajatus tytön neuletakin väriksi oli ruskea, mutta ihastuin kirpputorilta löytämäni lilan väriseen neuletakkiin (vasen alakulma ja oikea yläkulma) siinä määrin, että halusin ehdottomasti pukea hahmon siihen. Neuletakki oli myös malliltaan mielestäni parempi tytölle. Ruskea neuletakki oli malliltaan hieman liian ”naisellinen” ja näyttelijälle liian iso. Lisäksi ruskean takin pintastruktuurissa oli vaarana, ettei se toimitakaan kuvaruudulla. Neuletakin sävy vaikutti mekon lopulliseen sävyyn sillä mekko piti saada sopimaan neuletakin kanssa yhteen. Kuvaaminen oli hyvä keino nähdä mikä tulisi toimimaan kuvaruudulla ja mikä ei. Jos materiaali ei toimi tietokoneen näytöllä, ei se todennäköisesti tule toimimaan liikkuvassa kuvassakaan. Kuvien avulla pystyin lisäksi rinnastamaan hahmoja toisiinsa ja arvioimaan värimaailman yhteensopivuutta.



KUVA 28. Eri versioita Tytön asuista

8.3 Patinointi

Patinoinnin piti alun perin olla yksi opinnäytetyöni pääteemoista, mutta kuvausviikon lähentyessä patinoimisen toteuttamiseen käytännössä jäi vähemmän aikaa kuin olin tarkoittanut. Erilaisia vaihtoehtoja olisin halunnut päästä kokeilemaan laajemmin, mutta tällä aikataululla siihen ei ollut mahdollisuutta. Kuten Reunanenkin (2007, 191) toteaa: ”Kiire ja luova kokeilu eivät sovi yhteen.” Patinoinnit lyhytelokuvaan onkin suurelta osin toteutettu mahdollisimman nopeilla ja yksinkertaisilla tekniikoilla. Haluan kuitenkin tuoda työssäni esille käyttämäni tekniikat, koska patinointi ja kankaan muokkaus oli toimeksiannon kannalta yksi keskeisimmistä ja välttämättömmistä aiheista. Koska kaikkien roolihahmojen vaatteiden kuului näyttää edes jonkin verran käytetyiltä, täytyi elokuvan jokaista vaatekappaletta patinoida tai käsitellä jollain ta-

valla. *Mekaaniseen patinointiin* käyttämiäni välineitä olivat mm. teräsharja, hiekkapaperi, raastinrauta, ratkoja sekä ulkona kivet ja asfaltti. Tein työskentelyni tueksi taulukon (taulukko 2) selventääkseni erityisesti, mitkä osat vaatteista kaipasivat patinointia, että ne olisivat tämän tarinan kannalta mahdollisimman uskottavat.

TAULUKKO 1. Patinoinnin ja värjäyksen tarpeen kartoitus

Rooli	Värjäys	Patinoinnin tarve, yleensä	Patinoinnin tarve, erikois
Herra Albin	Paita-> Kellastuneisuus Liivi-> Vaaleiden kohtien tummennus Sukat-> Tummennus	<i>Vanhat vaatteet, saamalla kulumaa-> Kuluneet hihansuut, neuletakin etureuna helma sekä taskusuut. Hieman kellastunut kauluspaita + kauluksen reunat sekä niska.</i> Liivin patinointi Lisäksi kuluneet toivelit	<i>Istuma-asento-> Kulunut housuntakamus, neuletakin selkä, käsivarsien alapuoli kyynärpästä ranteeseen, polvipussit</i>
Rouva Albin	Mekko-> Sininen väri Hartiahuivi-> Ruskea väri	<i>Vanhat vaatteet, sa näyttää vuosikymmeniä käytetyltä-> Kulunut pääntie/kaulus, hihansuut sekä helma.</i> Mahdollisia tahroja. Lisäksi kuluneet toivelit.	<i>Istuma-asento-> Kulunut takamus, selkä sekä käsivarsien alapuoli kyynärpästä ranteeseen.</i>

Herra Olen- to	Paita-> Kellastuneisuus Liivi-> Vaaleiden kohtien tummennus	ks. herra Albin	Toisen todellisuuden ryvettämä. Runsaasti repaleinen, tahrainen. Rähjäinen yleisilme.
Rouva Olen- to	Mekko-> Harmaa väri	ks. rouva Albin	ks. Oleno, mies
Poika	Paita-> Lievä kella- lastuneisuus	<i>Ei välttämättä kovin kuluneet vaatteet, normaali elämänjälki-> Kaulukset, niska, paidan lievä kella- lastuneisuus</i>	Valoa liikaa heijastava nahkalätsä ->kulutus mattapintaisemmaksi
Tyttö	Mekko-> Lila väri	<i>Mekko saa näyttää siistiltä, mutta käytettyltä-> Pesu + höyrytys</i>	

Kahvi ja tee ovat yleisesti patinoinnissa käytettyjä aineita, jos halutaan värjätä vaate helposti ja nopeasti mahdollisimman vähällä vaivalla. Näin saadaan vaate näyttämään vanhemmalta ja kellastuneelta. (Reiter 2007.) Käytin kahvilla värjäämistä kaikkiin miesten kauluspaitoihin sekä rouva Albinin ja Olennon leninkeihin. Kauluspaidoista herra Albinin ja Olennon paidat otti hyvin väriä itseensä, mutta koska pojan paidassa oli mukana hieman polyesterikuitua, ei se värjäytynyt yhtä hyvin kuin muut. Tämä ei kuitenkaan haitannut, sillä poika sai näyttääkin mieshahmoista siisteimmältä.

Jokaisen elokuvaan tulevan asun käsittelin kauttaaltaan hiekkapaperilla tai pehmeällä teräsharjalla. Teräsharja oli hyvä esimerkiksi neuletakkien nopeaan nyppyynttämiseen. Hiomalla ja käsittelemällä halusin saada vaatteista uudet, liian siistin näköiset, tasaiset pinnat pois. Esimerkiksi herra ja rouva Albinin vaatteet saivat olla kuluneita ja nyppyyntyneitä. Molempien asuissa kävin lisäksi läpi pääntiet, kaulusten reunat sekä hihansuut laimean kankaanpainovärin avulla. Näin sain asut näyttämään siltä kuin niissä olisi ”pinttynyttä likaa”. Lisäksi oli tärkeää huomioida alueet, jotka olisivat kosketuksissa nojatuolien kanssa, kuten housun/mekon takamus, kyynärpäät sekä selkä. Näitä kulutin hiomalla.

Osan vaatteista kuten rouva Albinin leningin ja hartiahuivin (kuva 29), rouva Olennon leningin sekä tytön mekon (kuva 30) värjäsin itse, koska en löytänyt kangaskaupoista enkä kirpputoreilta suunnittelemani värimaailmaan sopivia kankaita. Värien halusin olevan murrettuja, jopa haalistuneen oloisia. Rouva Albinin mekon sininen sävy oli värjäyksen jälkeen vielä ehkä aavistuksen liian kirkas, joten viimeistelin värin liottamalla mekkoa kahvissa. Tämä oli hyvä oivallus, koska näin väriin tuli haalistuneisuuden tuntua. Lopullinen väri oli mielestäni onnistunut ja se toimii itse elokuvassakin hyvin. Lisäksi tummensin rouva Olennon mekossa harmaan sävyä. Ainoastaan mekoissa värjäyksen johdosta korostunut kaksivärisyys häiritsi. Tarkoitus oli, että mekot olisivat väriltään eläviä ja epätasaisia, joten kun löysin kankaan jossa elävyys oli jo ennestään, luulin pyydystäneeksi kaksi kärpää yhdellä iskulla. Epäonnekseni kankaan tummemmat kohdat tummentuivat kuitenkin entisestään värjäysprosessin aikana.



KUVA 29. Rouva Albinin leninki ennen ja jälkeen värjäyksen

Tytön mekon väristä (kuva 30) olin hyvin epävarma pitkän aikaa. Lopulta löytämäni täydellisen sävyinen neuletakki ohjaili mekon lopulliseen väriin päätymistä ja olin värjäystulokseen todella tyytyväinen. Väri ei kuitenkaan harmikseni elokuvassa tule

näkymään, koska kohtauksesta, jossa Tyttö esiintyy, päätettiin tehdä leikkausvaiheessa mustavalkoinen. Kankaiden värjäykseen käytin Remazol- reaktiivärejä.



KUVA 30. Tytön leninki ennen ja jälkeen värjäyksen

Herra Albinin ja Olennon liivit päätin toteuttaa mokkanahasta sillä löysin kirpputoreilta vanhoja mokkanahkaisia miesten liivejä ja materiaali toi hauskesti kontrastia herrojen neuletakkeille. Lisäksi nahkasta saisi käsittelemällä todella mielenkiintoisen ja elävän näköistä. Liiveihin täytyi ommella eteen epäsymmetrisen muodon tuovat lisäkai-taleet, joten yhden liivin tekemiseen tarvittiin valmiita liivejä useampia kuin yksi. Ostin mokkanahkaisia liivejä useita kappaleita, mutta samanvärisiä oli hankala löytää. Liiveihin tein etukappaleet vaaleasta mokasta (kuva 31), jonka värjäsin nahkaväreillä epätasaisen väriseksi ja muuhun liiviin sopivaksi. Lisäksi käsittelin liivin kauttaaltaan paikoitellen nahkavärillä luoden pintaan elävyyttä. Nahkavärit olivat minulle uusi tuttavuus, mutta niiden käyttäminen oli helppoa. Värit olivat vesiliukoisia, joten jatkoin värilientä vedellä. Näin värin sai levittymään paremmin eikä mokalle tullut voimakkaita, näkyviä ”täpliä”. Värjäys ja nahan kasteleminen kovetti mokkaa hieman, mutta tässä tapauksessa se ei haitannut lopputulosta. Oivaltava yksityiskohta oli lisätä liivei-

hin pitsiä, jonka spraymaalasin liivin väriseksi kolmella eri värillä. Pitsi osoittautui elokuvassa tarpeelliseksi yksityiskohdaksi, koska se erottui muusta liivistä sen heijastuen valoa eri tavalla. Näin pitsi yksityiskohdat rikkoivat piristävästi muuten liian tummaa kokonaisilmettä herra Albinin asussa.



KUVA 31. Herra Albinin liivi ennen ja jälkeen käsittelyn

Eniten patinointia elokuvassa vaativat olentojen asukokonaisuudet. Asuja käsittelin ronskin *mekaanisen patinoinnin* lisäksi spraymaaleilla, kankaanpainoväreillä sekä luonnonkumimaidolla (Revultex). Ensin oli käytävä asut kauttaaltaan läpi herra ja rouva Albinien asujen tapaan, sillä erotuksella, että Olentojen asuissa sai olla näkyviä reikiä ja repeämiä. Rouva Olennon leninki (kuva 32) oli siinä mielessä helppo patinointava, että siinä oli vaalea pohjaväri, johon sai nopeasti tahrat näkyviin. Ohut puuvillakangas oli myös nopea liestymään sitä kulutettaessa.



KUVA 32. Rouva Olennon leninki patinoitavana

Herra olennon vaatteet olivat haasteellisemmat koska ne olivat pohjaväritään tummat. Oletin, että tummassa ei näy kovin hyvin pelkkä pinnan kuluttaminen, joten päätin tehdä housuihin kolmiulotteista pintaa luonnonkumimaidon avulla (kuva 33). Lisäsin luonnonkumimaitoon mustaa pigmenttiväriä, että sitä ei tarvitsisi kuivumisen jälkeen enää pintamaalata. Kolmiulotteisen pinnan aikaansaamiseksi tein muutaman erilaisen kokeilun, joissa käytin luonnonkumimaitoa yhdessä esimerkiksi riisien, makaronien, vehnänjyvien sekä kovien herneiden kanssa. Tavoitteena oli saada aikaan epätasainen, hieman arpikudosmainen pinta. Tarkoitukseen parhaiten sopivat herneet, sillä sain ne helposti raavittua luonnonkumimaidon alta, pinnan kuivuttua. Näin jäljelle jäi mielenkiintoinen pinta, joka oli täynnä ikään kuin pieniä kraatereita. Luonnonkumimaidosta jäi hieman kiiltävä pinta verrattuna housun tekstuuriin, joten epäilin toimiiko pinta itse elokuvassa. Häivyitin kiiltävyyttä pinnasta vehnäjauhon sekä spraymaalien avulla. Koska en ollut saanut puvustuksen työstämisvaiheessa kuvakäsikirjoitusta käsiini, suhtauduin varauksella kaikkiin yksityiskohtiin vaatteissa. Kaiken tekemäni piti kestää lähikuvaa. Olennosta ei kuitenkaan onnekseni otettu lähikuvia, joten kolmiulotteinen pinta ei muodostunut ongelmaksi. Epäilen, että lähikuvassa olisi voinut käydä huommin.



KUVA 33. Herra Olennon rooliasun patinointi

Kirpputoreja kierrellessäni löysin Poika-hahmolle ruskean nahkahatun, jota halusin ehdottomasti käyttää hahmon rooliasussa. Huomasin kuvatessani, että nahkassa oli todella voimakas kiilto (kuva 34, vasemmanpuolimmainen kuva), joka luultavasti muodostuisi elokuvan jälkitöissä ongelmaksi. Näyttihän se jo omalla kamerallani kuvattuna täysin muoviselta. Hioin nahkasta kiillon pois hiekkapaperilla (kuva 34, oikeanpuolimmainen kuva), jotta saisin siihen enemmän käytetyn tuntua. Hiomalla pinta jäi kuitenkin hyvin epätasaiseksi, joten käsittelin hatun vielä kevyesti kenkälankilla hionnan jälkeen.



KUVA 34. Pojan nahkahattu

8.4 Kuvaukset

Elokuva kuvattiin Joensuussa, jonne matkustin ensimmäisen kuvauspäivän aamuna. Olin jo ennestään tavannut näyttelijät yhden pukusovituksen yhteydessä, joten mitään suurempia yllätyksiä ei pukujen istuvuuden kannalta ollut odotettavissa. Cole & Burke (2005, 393) toteavat, että puvustajan täytyy olla varautunut hoitamaan vaatteiden kii-reelliset tai viime hetken muutokset kuvauksissa paikan päällä. Puvustajalla olisi hyvä olla kaikki tarvitsemansa tarvikkeet mukanaan, jotta kuvauksia ei tarvitse pysäyttää pukuongelmien takia.

Poika-hahmon näyttelijälle pystyin sovittamaan vaatteet vasta kuvausviikolla, joten se oli yksi mahdollinen haaste, johon varauduin etukäteen. Onneksi roolivaatteet olivat näyttelijälle sopivat. Ainoa sattumus tuli pojan nahkahatun kanssa, joka oli näyttelijäl-le aivan liian pieni. Onneksi sovitus hoidettiin kuitenkin vuorokausi ennen kuvauksia, joten sain hatun korjattua paikan päällä tekemällä taakse jatkokappaleen ruskeaksi spraymaalatusta kuminauhasta.

Olin saanut ennalta ensimmäisen kuvauspäivän aikataulun sähköpostissa, joten tiesin jo, mitä päivältä odottaa. Osa puvuista vaati vielä tässä vaiheessa viimeistelyä, kuten neppareiden ja nappien ompelemista. Olikin tärkeää saada etukäteen selville ensimmäisen kuvauspäivän ohjelma, jotta pystyin rationalisoimaan jäljellä olevat tehtävät kuvausjärjestyksen mukaan.

Minulla ei ollut etukäteen tiedossa miltä lavastus tulisi näyttämään, joten en ollut osannut ottaa huomioon sen toimivuutta pukujen kanssa. Kuvauksissa olin niin keskittynyt siihen miltä puvustus näyttää, joten en ajatellut, että lavastuksen väri voisi muodostua pukujen kannalta ongelmaksi. En myöskään osannut arvioida miltä puvustus tulisi studion valaistuksessa näyttämään. Studiovalaistuksessa olin kuitenkin todella tyytyväinen herra Albinin asuun (kuva 35), jota olin eniten jännittänyt etukäteen. Puku näytti ainakin studiossa katsottuna hyvältä, mutta kuten Nissinenkin (2011) mainitsi voi jälkituotanto muuttaa värejä merkittävästi. Kuvauksissa vielä tarkasteltiin ja päätettiin rooliasujen yksityiskohtia. Esimerkiksi herra Albinin solmioarvoitus ratkaistiin paikan päällä ja herra sai pitää toivomani rusetin kaulassa.



KUVA 35. Herra Albin studiossa

Suurin osa elokuvan kohtauksista kuvattiin sisällä studiossa (kuva 36) ja muutamat kohtaukset ulkona. Tämä toi osaltaan haasteita puvustuksen suunnitteluun, koska valaistusolosuhteet ovat ulkona niin erilaiset verrattuna studion keinotekoiseen valoon. Mietin, miten nämä muuttuvat olosuhteet tulisivat vaikuttamaan pukuihin. Kuvauksissa tehtäväni oli huolehtia pukujen jatkuvuudesta sekä yritin tarkkailla että vaatteet näyttävät mahdollisimman hyvälle kuvassa. Tämä oli osittain hankalaa, sillä kuvaus-

paikalla minulla ei ollut mahdollista seurata kuvattavaa materiaalia kuvaruudulta. Käytössä oli muutama pieni kuvaruutu, joista toinen oli 3D-kuvaa varten. Kuvan katsomista varten tarvittiin 3D-lasit ja ruutu oli pääasiassa ohjaajan käytössä. Myös kamerassa oli pieni kuvaruutu, josta välillä kävinkin kurkkaamassa miltä kokonaisuus näyttää, mutta pukuja oli sen kokoisesta ruudusta hyvin hankala arvioida.



KUVA 36. Studio ja lavasteet

9 ARVIOINTI

Gilletten (2000, 32) mukaan arviointivaiheen tulisi esiintyä pitkin suunnitteluprosessia, mutta oleellista on lisäksi suorittaa työn arviointi suunnitteluprosessin lopuksi. Arviointivaiheessa suunnittelija arvioi valintojaan ja niiden toimivuutta. Arviointia tulisi tehdä myös yhdessä muun työryhmän kanssa. Omassa työssäni arviointia esiintyy jo opinnäytetyöni aiemmissa vaiheissa lomittain muiden vaiheiden joukossa. Työtä on mielestäni arvioitava jatkuvasti, jotta työn laatu vastaa lopulta sitä mitä on haettu takaa. Anttilan (2007, 15) mukaan arviointia tehdään aina jonkin tavoitteen saavuttamiseksi. Tässä tapauksessa arvioinnin tavoitteena on vahvistaa omaa ammattitaitoani sekä antaa hyvää tietopohjaa tulevia elokuvapukusuunnitteluprosesseja varten. Pystyn

arvioimaan työni lopputulosta tässä vaiheessa ainoastaan elokuvan raakaversiosta perusteella, sillä elokuvan viimeistely on vielä kesken. Todennäköisesti esimerkiksi valaistus voi vielä muuttua joissain kohtauksissa ja näin vaikuttaa puvustuksen lopulliseen ilmeeseen värien muuttumisen kautta. Olen nähnyt elokuvan vasta 2D-versiona, joten en myöskään pysty arvioimaan, miten kolmiulotteisuus näkyy puvustuksessa.

Puvustus oli mielestäni yhtenäinen ja puvustuksen keskinäinen värimaailma oli onnistunut siltä osin kuin värit ovat elokuvasta nähtävissä. Esimerkiksi herra Albinin vaatteet ovat niin tummat, että kuvaruudusta riippuen vaatteet näyttävät melkein mustilta eikä sävyeroja ole juurikaan havaittavissa (kuva 37). Tosin katsoin itse elokuvan kolmelta eri kuvaruudulta ja jokaisessa Herra Albinin vaatteet piirtyivät hieman eri tavalla esiin, ollen välillä tummemmat ja välillä vaaleammat. Tietoisesti pyrin välttämään mustan värin käyttöä puvustuksessa, koska se ei ollut toivottavaa 3D-efektin kannalta.



KUVA 37. Rouva ja herra Albin

On mahdollista, että sävyt näyttävät erilaiselta eri kuvaruudulta tai valkokankaalta katsottuna, mutta sitä en tässä vaiheessa pysty arvioimaan. Koin, että lavastus ei värimaailmaltaan sopinut täysin kuvittelemaani miljööseen sen ollessa hieman liian vaaleansävyinen sekä arkinen. Tämä osaltaan loi ongelmia pukujen ja taustan välille, sillä lavastuksen värimaailma on liian vaalea suhteessa esimerkiksi herra Albinin vaatteisiin. Näin herra Albinin tummasta asukokonaisuudesta häviää yksityiskohtia. Nämä ongelmat olisi ollut helposti vältettävissä yhteisellä suunnitteluprosessilla, mutta kos-

ka tässä vaiheessa lavastajat tulivat mukaan vasta muutamaa viikkoa ennen elokuvan kuvauksia, ei yhteiset suunnittelupalaverit kohdallamme ollut mahdollisia.

Elokuvaohjaaja Sidney Lumetin (1995, 114) mukaan ”mikään ei saa näyttelijöiden oloa mukavammaksi tai tukalammaksi kuin vaatteet, joita he käyttävät”. Mukavuuden lisäksi vaatteet ovat huomattava tekijä elokuvan tyylin luomisessa. Pukusuunnittelija Pirjo Valinen (2009, 8) toteaa ”pukusuunnittelijan työn olevan vuoropuhelua näyttelijän kanssa ja suunnittelijan yksi tehtävä on löytää näyttelijälle uusi olemus.” Itse olen tässä asiassa heidän kanssaan samaa mieltä. Olen aina pitänyt tärkeänä sitä, että puku tuntuu kantajastaan hyvältä. Näyttelijän on varmasti vaikea kiinnittyä rooliinsa ilman sopivalta tuntuva rooliasua. Tältä osin koen onnistuneeni puvustuksen suunnittelussa ja toteutuksessa, sillä huolehdin ja kysyin jokaisen roolihahmon kohdalla useaan kertaan, miltä vaatteet tuntuivat päällä. Herra Albinin näyttelijä oli sitä mieltä, että rooliasu tuki hänen roolisuoritustaan. Myös muut näyttelijät tuntuivat olevan tyytyväisiä asuihinsa.

Puvustuksen patinoinnin toteutus jäi alkuperäisistä visioistani poiketen lopulta muutamalle viimeiselle päivälle ja patinoidut vaatteet eivät mielestäni olleet elokuvassa parhaimmillaan. Kiire, joka oli niitä tehdessä näkyy mielestäni lopputuloksessa. Patinointi etenkin rouva Olennon mekossa (kuva 38) olisi saanut olla vielä hieman ronskimpaa ja näkyvämpää, koska studiovalot häivyttävät käsittelyä aika paljon.



KUVA 38. Olennot nojatuoleissaan

Toisaalta en uskaltanut tehdä patinointia ”yli”, sillä Marjatta Nissisen (2011) varoituk-
sen sanat kaikuivat päässäni vaatteita repiessä ja tahratessa. Patinointia olisi voinut
parannella vielä kuvauspaikalla, mutta koska en kunnolla päässyt näkemään vaatteita
ruudulta enkä sitä osannut vaatiakaan, en voinut tietää, miltä vaatteet näyttäisivät ka-
meran läpi suodatettuna. Olennot olivat elokuvassa hahmoina huvittavampia kuin olin
etukäteen ajatellut. Ilman musiikkia ja ääntä katsottuna elokuva tuo kauhun sijasta
enemmän komediallisia mielikuvia. Tosin äänimaailma on yleensä merkittävin tun-
nelman luoja, varsinkin kauhu/jännityselokuvissa, joten vaikutelma on luultavasti eri-
lainen valmiissa elokuvassa. Katsomiskokemus on varmasti myös erilainen sellaiselle
henkilölle, joka ei ole ollut mukana tekemässä elokuvaa.

Ennen raakaversiota katsoessani onnistuneimmaksi asukokonaisuudeksi olisin nosta-
nut herra Albinin rooliasun, mutta itse elokuvassa mielestäni parhaiten toimii pojan
vaatteet (kuva 39). Ne ovat eniten yhdessä tytön asun kanssa sellaiset kuin olin ne
alkujaan kuvitellutkin. Nahkahattu oli ohjaajien mukaan aiheuttanut jälkituotannossa
ongelmia nahan heijastaessa valoa erilaisissa valaistustilanteissa eri tavoin. Tiedostin
ongelman jo toteutusvaiheessa ja hioinkin hatusta kiiltoa pois.



KUVA 39. Poika

Keskeneräisin hahmo elokuvassa oli rouva Albin, joka ei vastannut ihan sitä mieliku-
vaa, joka itselläni hahmosta alun perin oli. Rouvan asu oli mielestäni tylsäkö verrat-
tuna herra Albinin ja hiukset olivat aukiolevina huolittelemattoman oloiset. Tässä

tapauksessa esimerkiksi kaulakoru rouvan kaulaan olisi voinut tuoda hahmolle lisäarvoa ja hiukset olisin ehdottomasti laittanut kiinni. Nyt rouvasta jäi liian nuorekas kuva.

Tytön asuun olin hyvinkin tyytyväinen etenkin värien osalta. Jälkituotannossa päätettiin kuitenkin tehdä siitä kohtauksesta mustavalkoinen, jossa hahmo esiintyy. Näin ollen värit eivät pääse kuvassa oikeuksiinsa. Onneksi kävin etenkin tytön asujen kohdalla perusteellisesti läpi asujen valöörejä mustavalkoisuuden kautta, joten asu toimi myös mustavalkoisena (kuva 40).



KUVA 40. Mustavalkoinen kohtaus

Ohjaajilta saamani palaute puvustuksesta ja koko prosessin toimivuudesta (liite 3) oli kaikin puolin positiivista. Heidän mielestään ”*puvustus näyttää hyvältä ja se tukee henkilöahmojen tyylejä lyhytelokuvassa*”. Ohjaajien mielestä annoin puvustukseen paljon ideoita ja he olivat huojentuneita kun heidän ei tarvinnut itse miettiä elokuvan kaikkia osa-alueita. Ohjaajien kanssa tunsin olevani samalla aaltopituudella projektin aikana ja visiomme tuntuivat olevan alusta asti hyvin samankaltaiset. Kuvakollaasit olivat työskentelyn etenemisen kannalta tärkeitä välineitä ja myös ohjaajien mielestä ”*kollaasit ja luonnokset auttoivat yhteisen visuaalisen tyylin löytämisessä*”. Kun

mahdollisuutta ei ollut järjestää useampia palavereita kasvokkain, oli runsaan kuvamateriaalin kanssa luontevaa ja suorastaan välttämätöntä hakea elokuvan visuaalista suuntaa. Pelkästään sanallinen kuvailu kun voi johtaa pahasti metsään.

Elokuvaa kuvattaessa pyrin olemaan tarkkana vaatteiden jatkuvuuden kanssa ja yritin ottaa jo ennalta mahdolliset ongelmatilanteet huomioon. Varasin kuvauksiin mukaan tarvittavat ompelu- ja korjausvälineet, jotta mahdolliset vaatteiden korjaamiset hoituisivat ripeästi. Ohjaajien mielestä kuvauksissa työskentely oli onnistunutta. *”Olit hyvin läsnä kuvaustilanteissa ja oma-aloitteisesti korjasit puvustusta ja asuja näyttelijöiden päällä. Olit selvästi myös hyvin varustautunut puvustuksen muokkaamiseen ja korjaamiseen, jos siihen oli tarvetta”*.

Olen iloinen, että suunnittelu sujui ”muitta mutkitta” yhdessä ohjaajien kanssa, mutta toisaalta lopputuloksen kannalta antoisampaa olisi voinut olla jos näkemyksiemme välillä olisi ollut edes joitain satunnaisia ristiriitoja. Tavallaan ristiriitojen kautta suunnittelua olisi tullut vielä kehitettyä eteenpäin ja tulokset olisivat voineet olla vielä parempia. Myös lavastajien ja esimerkiksi maskeeraajan mukana olo jo suunnitteluvaiheessa olisi tuonut työhön lisää erilaisia näkökulmia.



KUVA 41. Olento metsässä

10 POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli suunnitella puvustus, joka tukee kauhuelokuvan tarinaa ja haettua tunnelmaa sekä toimii saumattomasti roolihahmojen persoonallisuuden jatkumona. Koen onnistuneeni tavoitteen saavuttamisessa sillä puvustus vastaa tunnelmaltaan täysin sitä mitä hain takaa ja se toimii kokonaisuutena hyvin. Se, että lopputulos ei kaikilta osin vastaa haluamaani tulosta on monen sattuman summa. Olisin toivonut työltä ehkä enemmän yhteisöllisyyttä: yhteisiä suunnittelupalavereja ja aivoriihi-istuntoja. Nyt työskentely oli hyvin pitkälti omassa yksikössä tapahtuvaa ja näin puvustus ja lavastus jäivät osittain toisistaan irrallisiksi. Myös maskeeraus ja kampaukset olisivat voineet olla vähän pitemmälle vietyjä, jotta lopputulos olisi ollut yhteisempi.

Colen & Burken (2005, 32) mukaan yleisesti ajateltuna pukusuunnittelussa on kyse siitä, että pukusuunnittelija saa näyttelijät näyttämään hyvältä. Vastoin tätä ajattelumallia pukusuunnittelijan työ sisältää heidän mukaansa kuitenkin paljon muutakin. Oman aiheeseen perehtymisen jälkeen sanoisin, että pukusuunnittelun taustalle sisältyy valtava määrä tietoa, joka suunnittelijan tulisi sisäistää ollakseen hyvä suunnittelija. On tiedettävä vaateen tekemisen ja istuvuuden perusteet, on tunnettava materiaalit ja niiden ominaisuudet, on kyettävä yhdistelemään värejä onnistuneeksi kokonaisuudeksi sekä ymmärtämään niiden psykologisia viestejä. On osattava koskettaa yleisöä huomaamattomasti tunnetasolla, on ymmärrettävä pukuhistoriaa sekä osattava analysoida ja tehdä päätöksiä. On oltava hyvä organisaattori, kyettävä saamaan näyttelijä tuntemaan itsensä maailman herraksi, on oltava kärsivällinen, joustava ja ongelmanratkaisutaitoinen sekuntien sadasosissa. Lisäksi olisi toivottavaa osata piirtää, ilmaista mielipiteitään ja tulla toimeen ihmisten kanssa. Ja ettei siinä olisi kaikki, on tiedettävä, mikä näyttää kameran edessä hyvältä, millon hypätä nykimään näyttelijöitä milloin mistäkin ja olla kävelevä työkalupakki. Lista vaadittavista ominaisuuksista on pitkä, enkä itsekään ennen työhön ryhtymistä ymmärtänyt miten monia taitoja pukusuunnittelijan työssä tarvitsee. Ei ole ihme, että jossain välin tutkimustyötä tehdessäni koin hengästyväni kaiken tiedon ja sen ”mitä pitäisi olla” keskellä. Melkein poikkeuksetta jokainen pukusuunnittelukirja, jonka avasin sisälsi jollain tavalla ajatuksen: täytyy olla hullu, jos alalle ryhtyy. Ainakin on selvää, että tässä työssä täytyy olla sitoutunut, enemmän kuin 110-prosenttisesti.

Gilletten suunnitteluprosessimalli (2000) oli minulle ehdottomasti hyvä valinta suunnittelutyöni jäsentäjäksi. Malli on juuri sopivan yksinkertainen ja jämäkkä muuten niin hektisessä työssä. Malli on johdonmukainen ja sen avulla on helppo seurata omaa edistymistään ja arvioida työnsä laatua prosessissa. Prosessin seitsemän eri vaihetta voisi kuitenkin sijoittaa jotenkin muuten kuin peräkanaa kulkevaksi. Välttämättä askeleet eivät aina etene mallin nimenomaisessa järjestyksessä. Omalla kohdallani tärkeimmiksi vaiheiksi Gilletten mallissa nostaisin *sitoutumisen*, *haudonnan* ja *arvionnin*. Nämä kolme ovat mielestäni suunnitteluprosessin kantavia voimia, jotka vievät muuta prosessia eteenpäin ja ovat tavallaan jatkuvasti läsnä. Näiden vaiheiden muodossa Gilletten (2000, 19) korostamaa vaiheissa takaisinpaluuta tapahtuu mielestäni eniten koko prosessin aikana.

Yhteistyö ohjaajien kanssa toimi mielestäni hyvin ja olen tyytyväinen saamastani palautteesta (liite 3). Toisaalta olen myös sitä mieltä, että yhteistyö välillämme sujui jopa liiankin hyvin. Se, että tavallaan asioihin olisi ollut erilaisia näkökulmia, olisi ruoskinut myös itseäni kehittämään suunnittelutyötäni ja lopullisia malleja paremmaksi. Nyt koen, että lopulliset mallit syntyivät ”liian helpolla” niistä ensimmäisistä ajatuksista. Tosin näkisin tulevaisuuteni alalla äärimmäisen synkkänä jos jatkuvasti tekemisissään pitäisi tuntea ”luomisen tuskaa”. Olen ihan tyytyväinen kokemukseeni myös helpomman kautta. Prosessina Herra Albinin puvustaminen on ollut mukavimpia kokemuksia, mitä minulla tähän asti alalla on ollut ja koko työryhmän kanssa oli mukava tehdä töitä. Lista elokuvan työryhmästä löytyy liitteenä. (Liite 4)

Tämä oli ensimmäinen elokuvapukusuunnitteluun liittyvä projektini, joten on ilmeistä, että parannettavaa olisi huomasti. Olen onnellinen, että löysin itselleni työn joka tuntui ”omalta” ja intoa riitti sen toteuttamiseen. Elokuvapuvustus on minulle paljon vieraampi laji kuin teatteripuvustus, joten tunsin hyödylliseksi tehdä opinnäytetyön aiheesta. Tuntuu kuitenkin, etten ole saanut raapaistua vasta kuin vähän pintaa, joten aihetta riittäisi syvemmälle jatkotutkimukselle, ja useammallekin. Näenkin, että opinnäytetyöni voisi toimia ponnahduslautana tuleville opinnäytetöille. Jokainen käsittelemäni aihe (värit, materiaalit ja patinointi elokuvassa) vaativat mielestäni tarkempaa ja järjestelmällisempää lisätutkimusta. Olisin itsekin kiinnostunut jatkamaan tutkimustyötä aiheen parissa.

LÄHTEET

Alanen, Antti 2007. Elokuva ja psyyke. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino Oy

Anttila, Pirkko 2005. Ilmaisuu, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta. Hamina: Akatiimi Oy.

Anttila, Pirkko 2007. Realistinen evaluaatio ja tuloksellinen kehittämistyö. Hamina: Akatiimi Oy.

Cole, Holly & Burke, Kristin 2005. Costuming for film. The art and the craft. Los Angeles: Silman-James press.

Dirks, Tim 2011. Horror Films. WWW-julkaisu.

<http://www.filmsite.org/horrorfilms.html>. Päivitetty 7.12.2011. Luettu 7.12.2011

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

Hagemann, Gisela 1991. Motivoinnin taito. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino Oy

Hakala, Outi. Pukusuunnittelija roolinrakentajana näytelmässä Neiti Pelokas. Teoksessa Heikkilä-Rastas Marjatta (toim.) 2009. Pukutaikaa. Rovaniemi:Lapin yliopistokustannus

Halme, Antti 2003. Valotuksen korjaaminen. Iitin lukio. Verkkokurssi. WWW-dokumentti. <http://www.iitti.fi/lukio/Tietotekniikka/at5mat/valotus/valotus.html>. Päivitetty 9.1.2012. Luettu 9.1.2012.

Hester, John 2006. Understanding and researching scripts. Ramsbury: The crowood press Ltd.

Hotokka, Sari & Jumppanen, Sami 2011. Henkilökohtainen tiedonanto.

Ingham, Rosemary & Covey, Liz 1992. The costume designer's handbook. Portsmouth: Heinemann educational books, Inc.

Juntunen, Max 1997. Elävän kuvan sanasto. Helsinki: Oy Edita Ab.

Kauppinen, Siru. Multimediakäsikirjoitus. WWW-julkaisu.

<http://www.niksula.hut.fi/~smkauppi/mm/juoni.html>. Päivitetty 7.10.2006. Luettu 19.12.2011.

Kettunen, Ilkka 2000. Muodon palapeli. Porvoo: Ilkka Kettunen ja WSOY

Käki, Ossi 2010. RED ONE kuvaajan työkaluna. Tampereen ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/23839/Kaki_Ossi.pdf. Päivitetty 8.12.2010. Luettu 9.1.2012.

Levo, Merja. Kuvista näyttämöpuvuiksi. Teoksessa Puvut, Pirjo Valinen 2009. Sastamala: Vammalan kirjapaino Oy.

Lumet, Sidney 1995. Elokuvan tekemisestä. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Mustonen, Anne. Pahan kauniit kauheat kasvot. Teoksessa Heikkilä-Rastas Marjatta (toim.) 2009. Pukutaikaa. Rovaniemi: Lapin Yliopistokustannus.

Nissinen, Marjatta 2011. Henkilökohtainen tiedonanto 30.8.2011. Pukusuunnittelija. White Dot Oy.

Reiter, Diane. How to give fabric an antique look. WWW-julkaisu.

<http://www.helium.com/items/210997-how-to-give-fabric-an-antique-look>.

Luettu 21.12.2011. Päivitetty 21.12.2011.

Reunanen, Jyrki 2007. Ideointiopas. Pilot-kustannus Oy.

Taylor, Val 2002. Stage writing. A practical guide. Ramsbury: The crowood press Ltd.

Thorne, Gary 2001. Designing stage costumes. A practical guide. Ramsbury: The crowood press Ltd.

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

3D-kuvaus. 2011. Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulu. WWW-dokumentti.
<http://media.ncp.fi/3d/>. Päivitetty 24.2.2011. Luettu 9.1.2012.

KUVALÄHTEET**KUVA 2.**

<http://www.utexas.edu/opa/blogs/culturalcompass/2010/07/22/making-movies-casino/>

<http://www.liveauctioneers.com/item/3896989>

http://www.icollector.com/The-Last-Exorcism-Nell-Ashley-Bell-Nightgown-Movie-Costumes_i11312060

<http://blog.newsok.com/bamsblog/2010/05/22/photo-gallery-oklahoma-city-museum-of-arts-sketch-to-screen-exhibit/>

Luettu 9.1.2012

KUVA 3. The Orphanage

<http://www.tormentedfilms.com/the-orphanage-el-orfanato/>

Luettu 19.11.2011

KUVA 4. The Orphanage

<http://www.listal.com/viewentry/855543>

Luettu 19.11.2011

KUVA 5. The Others

<http://lightingdpa.files.wordpress.com/2010/01/theothers3.jpg>

Luettu 19.11.2011

KUVA 6. The Others

<http://horrornews.net/40730/film-review-the-others-2001/>

Luettu 19.11.2011

KUVA 7. Sweeney Todd

<http://movies.nytimes.com/2007/12/21/movies/21swee.html>

Luettu 19.11.2011

KUVA 8. Sweeney Todd

<http://www.shockya.com/news/2007/08/21/another-new-sweeney-todd-movie-still/>

Luettu 19.11.2011

LIITE 1.**Suunnitteluprosessin ja opinnäytetyön aikataulu.**

	Huhti- Kesäkuu	Heinäkuu	Elokuu vk 31	vk 32	vk 33	vk 34	Syyskuu vk 35	vk 36	vk 37	vk 38	Lokakuu	Marras- Jouluku
Toimeksianto	X											
Käsikirjoitukseen tutustu- minen	X											
Lähdeaineiston kerääminen	X	X	X									
Palaveri työryhmän kanssa		X										
Käsikirjoitusanalyysi			X									
Havainnointi (elokuvat)			X	X								
Tunnelmakollaasit				X								
Luonnostelu				X	X							
Lopulliset luonnokset					X	X						
Materiaalien hankinta					X	X	X					
Vaatteiden valmistus						X	X	X	X			
Sovitukset									X			
Viimeistely, patinointi									X	X		
Kuvaukset										X		
Opinnäytetyön kirjoittami- nen					X	X		X	X		X	X

Herra Albin –lyhytelokuvan käsikirjoitus

1. INT. ASUINTALON OLOHUONE. ILTAHÄMÄRÄ.

Matkatelevision valo loimottaa muuten melko hämärässä olohuoneessa. Television lisäksi ainoa valonlähde on sohvapöydällä oleva kynttilä. HERRA ALBINin ja ROUVA ALBINin liikkumattomat hahmot istuvat kumpikin omassa nojatuolissaan rintamasuunta kohti televisiota. Nojatuolien välissä on sohvapöytä. Pöydällä on pala-va kynttilä, piippu ja tulitikkuaski.

Televisiossa istuu nojatuolissa Olento, joka on kuin painajaismainen versio Herra Albinista. Olenolla on samanlaiset vaatteet, mutta sillä on kalpea naama ja silmiä ympäröi kauttaaltaan musta kierros. Sillä ei ole suussa hampaita. Suupielet ovat aina alaspäin, kuin klovnilla. Silmät ovat sameat kuin niitä peittäisi harmaa kalvo. Olenolla on kädessään kaukosäädin: se osoittaa säätimellä kohti kameraa ja painaa nap-pia:

Näemme nyt paremmin Herra ja Rouva Albinin. Rouva Albin nukkuu nojatuolissa suu auki pää taaksepäin kallistettuna. Herra Albin huomaa vaimonsa nukkuvan. Hän puhalttaa kynttilän sammuksiin ja nojaa taaksepäin. Kynttilän sammuttua television vihreä valo värjää kaiken; se heijastuu pariskunnan kasvoille. Myös Herra Albinilla on vaikeuksia pitää silmänsä auki. (Kuva tulee lähemmäksi Herra Albinin kasvoja) Sitten, yhtäkkiä, Herra Albinin melkein suljetut silmät rävähtävät auki.

(Teksti pimeässä ruudussa: ERÄÄNÄ PÄIVÄNÄ HERRA ALBIN PÄÄTTÄÄ LÖYTÄÄ PORTINTOISEEN TODELLISUUTEEN)

2. INT. ASUINTALON OLOHUONE. HETKEÄ MYÖHEMMIN

Herra Albin kulkee seinän viertä tunnustellen, koputtelemalla ja kuuntelemalla mahdollisten salaovien varalta. Hän tulee peilin kohdalle. Hän yrittää tunnustella peiliä sormillaan, mutta hänen sormensa uppoavat peiliin. Peilinpinta on kuin välkehtivää nestettä, josta Herra Albinin sormet tulevat läpi. Herra Albin vetää kätensä takaisin hämmästyneenä. Samalla peili tipahtaa lattialle ja rikkoontuu. Albin näyttää petty-neeltä.

Herra Albin –lyhytelokuvan käsikirjoitus.

3. INT. OLOHUONE. HETKEÄ MYÖHEMMIN

Herra Albin tulee käytävästä kantaen pelilaatikkaa ja asettuu nojatuolien taakse lattialle. Herra Albin puhaltaa pölyt pois pelilaatikon päältä. Herra Albin on rististunnassa lattialla, ravistamassa noppia nyrkissään vimmaisesti. Hän puhaltaa kädessä oleviin noppiin ja hänen huulensa muodostavat sanan: ”JUMANJI!” Pelilaudalta kuuluu kaikuja viidakonäänistä. Herra Albin heittää nopat pelilaudalle. - Mitään ei tapahdu. Herra Albinin hartiat lysähtävät.

4. INT. ASUINTALON OLOHUONE. HETKEÄ MYÖHEMMIN

Herra Albin seisoo vaatekaapin edessä jo silmännähdessä ärtyneenä. Hän sulkee käsisään olevan C.S. Lewisin Narnia-kirjan, laittaa sen kainaloonsa ja avaa oven. Herra Albin astuu sisään vaatekaappiin päättäväisellä askeleella. Vaatekaappi heilahtelee kovalla ryminällä, melkein kaatuu. Kaapin päällä on vanha koristeltu tulitikkurasia, joka liikahtaa aivan reunalle kaapin heilahdellessa.

Olohuoneessa Rouva Albin herää kovan kolinan vuoksi hetkiseksi, mutta vaipuu saman tien takaisin unille. Herra Albin astuu ulos kaapista ja samassa tulitikkurasia putoaa maahan. Herra Albin kurtistaa kulmiaan, nostaa tulitikkurasian lattialta ja sulloo sen taskuunsa.

5. INT. ASUINTALON OLOHUONE. HETKEÄ MYÖHEMMIN

Herra Albin istuu piippu hampaiden välissä sohvalla. Rouva Albin nukkuu edelleen viereisessä nojatuolissa. Herra Albin vilkaisee Narnia-kirjan kantta ja laittaa sen pois. Hän ottaa pöydältä tulitikkuskin, ravistaa sitä pikaisesti ja huomattessaan askin tyhjäksi viskaa senkin pois. Sitten hän kaivaa taskustaan aiemmin löytämänsä tulitikkuskin. Herra Albin tarkastelee askissa olevaa kuvaa. Se on sadunomainen metsämaisema sinertävän taivaan alla. Hän ottaa askista yhdentikun huolellisesti ja raapaisee sen. Samassa askissa syttyy kirkas valo. Tulitikkuskin nielaisee Herra Albinin. Hän huutaa.

Herra Albin –lyhytelokuvan käsikirjoitus.

6. EXT. LEIKKIPAIKKA METSÄN REUNASSA. ILTAPÄIVÄ/ALKUILTA.
HERRA ALBININ FANTASIA

POIKA istuu keinussa. Hän katselee ympärilleen ja tajuaa olevansa Herra Albin nuorempana. Hän vie kätensä taskuun ja vetää esiin (äskeisen kohtauksen) Herra Albinin tulitikkuaskin. Poika laittaa askin takaisin taskuun. Poika alkaa keinua iloisena.

7. EXT. LEIKKIPAIKKA METSÄN REUNASSA. HETKEÄ MYÖHEMMIN

Hetken päästä poika kuitenkin pysähtyy ja katsoo vieressä olevaa tyhjää keinua haikeana. Sitten hän kuulee äänen, hän kääntää päätään äänen suuntaan ja hänen ilmeensä vakavoituu. Hän katsoo kohti metsää.

Poika lähtee kävelemään ääntä kohden ja huomaa puiden välistä, jonkin matkan päästä, kajastavan vihreän valon. Poika alkaa hiipiä lähemmäksi puiden suojassa.

Poika näkee hämärän hahmon selin istumassa nojatuolissa keskellä metsää. Herra Albinia muistuttava Olento (ks. KOHTAUS 1) istuu selin katsomassa vihreänä loimottavaa matkatelevisiota. Poika yrittää hiipiä vielä lähemmäksi. Hän varoo herättämästä olennon huomiota.

Äkkiä Olento kääntää päänsä ja huomaa pojan. Television vihreä valo heijastuu nyt pojan kasvoille ja hän jähmettyy pelosta: olennon kasvot näkyvät nyt rumuudessaan selvemmin kuin kohtauksessa 1.

Olento nousee ja ottaa television käsiinsä. Hän alkaa lähestyä poikaa vihreänä loimottava televisio käsissään. Poika perääntyy takaperin ja kaatuu maahan. Hän yrittää perääntyä vielä maata pitkin, mutta olento tulee lähemmäksi. Poika kaivaa tulitikkuaskia hädissään, etsien ensin väärästä taskusta ennen kuin saa askin esiin. Olento nostaa television päänsä yläpuolelle kuin murskataakseen pojan sillä. Poika raapaisee tikun. Tulitikkuaskin valkoinen valo nielaisee pojan.

Herra Albin –lyhytelokuvan käsikirjoitus.

8. INT. ASUINTALON OLOHUONE. ILTAHÄMÄRÄ

Herra Albin istuu nojatuolissa huohottaen. Hänen silmänsä ovat pelosta laajenneet. Televisio loimottaa tyhjänä, vihreänä. Herra Albin ottaa vapisevin käsin tulitikkuaskin, laittaa sen pöydälle ja työntää kauemmaksi itsestään.

Sitten hän löytää lattialta piipun ja täyttää sen uudelleen. Hän mulkaisee tulitikkuaskia ja sitten muistaa muutaman metrin päässä olevan lipaston. Hän menee lipaston luo, vetää laatikon auki ja ottaa sieltä sytyttimen. Hänen takanaan Rouva Albin alkaa heräillä. Rouva venyttelee käsiään ja haukottelee. Herra Albin seuraa vaimoaan syrjäsilmillä, nyt jo rauhoittuneena. Herra Albin on sytyttämässä piippuaan, kun hän näkee Rouva Albinin poimivan pöydältä tulitikkuaskin: Herra Albinin naama venähtää.

Rouva Albin aikoo sytyttää kynttilän tulitikulla. Hän raapaisee pari kertaa saamatta aikaiseksi kipinää kummempaa. Herra Albin yrittää loikkia estämään vaimoaan. Juuri kun Herra Albin on saavuttamaisillaan tämän, tulitikku syttyy ja kirkas valo nielaisee heidät molemmat.

9. INT. MATKATELEVISION SISÄLLÄ. / ASUINTALON OLOHUONE

Poika ja TYTTÖ löytävät itsensä “matkatelevision sisältä”. Ympärillä on vihreää valoa. Edessä on television lasi. Lasista näkyy läpi näkymä olohuoneeseen, joka on kuin kohtauksesta yksi. Kahdessa nojatuolissa istuu kaksi olentoa: painajaismainen Herra Albin (vrt. kohtaus 7) ja rouva Albin (samankaltaisesti vääristyneen näköisenä). He katsovat suupielet alaspäin taipuneena poikaa ja tyttöä televisiosta.

Tyttö on aikomaisillaan sanoa jotain pojalle, mutta tämä kuitenkin viittoo käsillään tytölle, että hän on hiljaa, ettei tyttö herättäisi Olentojen huomiota. Herra Albinia muistuttava olento nousee kuitenkin ylös tuolistaan ja kävelee television luokse. Poika alkaa etsiä tulitikkuaskia taskustaan, kun valtava tärähdys horjuttaa tyttöä ja poikaa.

Herra Albin –lyhytelokuvan käsikirjoitus.

Herra Albinia muistuttava olento on juuri lyönyt nyrkillään television päälle. Ääni on kuin ukkosen jyrähdys. Olento lyö uudestaan. Poika avaa tulitikkuaskin, mutta sen sisällä ei ole enää yhtään tikkua.

Television kuvaruutuun on tullut kapea halkeama. Halkeaman läpi katsottaessa näkyy myös Herra Albinia muistuttavan olennon “taakse”: siellä on herra ja rouva Albinin tyhjä olohuone. Tyttö nykäisee poikaa hihasta. He katsovat ulostelevisiosta: uusi särähdys kasvattaa säröä. Tyttö ja poika ottavat vauhtia ja juoksevat kohti säröilevää televisioruutua. He hyppäävät ilmaan ennen osumistaan ruutuun:

10. INT. ASUINTALON OLOHUONE / METSÄMAISEMA

Särkyvän lasin ääni. Herra ja Rouva Albin lennähtävät keskelle olohuoneenlattiaa. Heidän takanaan television kuvaruutu on mennyt särölle. Rouva Albin katsoo särkynttä televisiota. Herra Albin ottaa sohvapöydältä kaukosäätimen. Hän osoittaa sillä televisiota ja painaa nappia. Television takana oleva seinä katoaa ja takaa paljastuu leikkipaikka keinuineen (vrt. kohta 6). Rouva Albin katsoo näkyä häkeltyneenä. Herra Albin ottaa Rouva Albinia kädestä ja hymyilee. He lähtevät kävelemään kohti keinua.

11. EXT. LEIKKIPAikka

Herra ja Rouva Albin kävelevät keinuille käsi kädessä.

Ohjaajien palaute lyhytelokuvan puvustuksesta 18.12.2011.

Herra Albin -lyhytelokuvan (työnimi "Tulitikkuaski") ideointi lähti liikkeelle vuoden 2010 lopulla, kun ajankohtaiseksi tuli opinnäytteen tekeminen. Halusin tehdä opinnäytetyöksi 3D-lyhytelokuvan, jossa toimisina kuvaajana ja stereografina. Tavoitteena oli tehdä mahdollisimman hyvin toteutettu kolmiulotteinen elokuva, minkä avulla olisi mahdollista oppia 3D-tekniikasta, -kuvaamisesta ja -jälkityöskentelystä.

Yhteistyö sujui mielestämme erittäin hyvin. Sähköpostiviestien avulla pystyimme kommunikoimaan tuotannosta ja puvustuksesta helposti, koska visiomme elokuvan tunnelmasta ja tyylistä oli todella samanlainen. Myös kuvakollaasit ja luonnokset auttoivat yhteisen visuaalisen tyylin löytämisessä. Puvustuksen visualisointi luonnoksien avulla varmisti sen, että visiomme oli samanlainen. Puvustajana annoit todella paljon ideoita puvustukseen, mikä helpotti meidän työtämme, koska pystyimme keskittymään myös muihin tuotannon osa-alueisiin. Kun annoimme luonnoksista palautetta ja muutostoiveita, otit hyvin toiveemme huomioon, ja osasit muokata puvustusta vastaamaan paremmin näkemyksiämme. Annoimme myös niin sanotusti vapaammat kädet työskentelyysi.

Kuvauksissa työskentely oli todella onnistunutta. Olit hyvin läsnä kuvaustilanteissa ja oma-aloitteisesti korjasit puvustusta ja asuja näyttelijöiden päällä. Olit selvästi myös hyvin varustautunut puvustuksen muokkaamiseen ja korjaamiseen, jos siihen oli tarvetta. Mieleemme ei tule mitään parannettavaa. Visiomme puvustuksen osalta toteutui ja lopputulos vastasi luonnoksissa esitettyjä. Puvustus näyttää hyvältä ja se tukee henkilöhahmojen tyyliä lyhytelokuvassa.

Sari Hotokka

Sami Jumppanen

LIITE 4.**Lista lyhytelokuvan työryhmästä.**

Herra Albin Kyösti Kemppilä

Rouva Albin Mervi Hodju

Poika Kalle Pulkkinen

Tyttö Ronja Silvennoinen

Ohjaaja/Efektointi Sami Jumppanen

Käsikirjoitus Veli-Pekka Hämäläinen

Kuvaus/stereografi/leikkaus Sari Hotokka

Valaisu Tiia Pulkkinen

Äänitys/Äänileikkaus Tuomas Rantala

Puvustus Suvi-Tuuli Höglund

Kuvaussihteeri Jetta Kauronen

Kamera-assistentti Tero Peiponen

Puomit Venla Konttinen

Valoassistentti/Grip Joonas Rinkinen

Lavastus Anna Gröhn

Pauliina Kanninen

Maskeeraus Vilma Calvey

Tuottaja Cecilia Riikonen

