



PUKUSUUNNITTELUN MERKITYS ELOKUVASSA

Henna Seppälä

Opinnäytetyö
Toukokuu 2012
Viestintä
Elokuva- ja televisioilmaisu

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestintä
Elokuva- ja televisioilmaisu

HENNA SEPPÄLÄ:
Pukusuunnittelun merkitys elokuvassa

Opinnäytetyö 36 sivua, josta liitteitä 1 sivu
Toukokuu 2012

Elokuvan pukusuunnittelu on osa roolihahmojen suunnittelua ja toteutusta. Se on osa elokuvan visuaalista ilmettä ja elokuvan tarinaa. Tässä opinnäytetyössä perehdyn pukusuunnittelun taustoihin, sen historiaan, työnkuvaan ja nykypäivän tilaan. Tutkin pukusuunnittelun roolia osana elokuvan henkilöiden luomista ja sen merkitystä elokuvan kerronnalle. Pukusuunnittelu on elokuvan osa-alue, joka jää monesti vähäiselle huomiolle. Haluan opinnäytetyössäni tutkia, miten hyvällä pukusuunnittelulla saadaan elokuvasta eheä ja visuaalisesti vahva kokonaisuus.

Tutkin aihetta esimerkkielokuvien kautta, joista yksi on käsikirjoittamani ja ohjaamani elokuva Kuvia lakeuksilta. Tutkin elokuvia niiden pukusuunnittelun kautta ja hyödynnän niitä esimerkkeinä erilaisista elokuvapuvustuksista. Oma lopputyöelokuvani Kuvia lakeuksilta toimii esimerkkinä kappaleessa, jossa tutkin pukusuunnittelua ohjaajan työkaluna.

Asiasanat: elokuva, pukusuunnittelu, puvustus, roolihahmot, tarinankerronta

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Media
Film and television

HENNA SEPPÄLÄ:
Costume Design in Cinema

Bachelor's thesis 36 pages, appendices 1 page
May 2012

Costume design in films is creating characters. It has a big effect on films visual expression and its story. This thesis studies costume designs basics, history and position today. It will also explore costume designers occupation. I want to find out what is costume designs role in creating film characters and telling the story. People tend to forget the power of costumes and now I want to explore how proper costume design makes film complete and visually more effective.

I will study my theme through different kind of films. One of them is the film I wrote and directed as a part of my thesis. I will study costume design in these particular films and use them as examples of different kind of costume designs. My own film, Greenfield Memories opens up my argument about costumes as directors tools.

Key words: film, costume design, characters, storytelling

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	2
2	PUKUSUUNNITTELUN TAUSTAA.....	3
2.1	Pukusuunnittelijan työnkuva.....	3
2.2	Pukusuunnittelun historia.....	5
2.2.1	Elokuva Aamiainen Tiffanylla.....	6
2.3	Pukusuunnittelu nykyään.....	10
2.3.1	Muoti ja stailaus.....	10
2.3.2	Tuotesijoittelu.....	12
2.3.3	Elokuvat Sinkkuelämää 1 ja 2.....	13
3	PUKUSUUNNITTELUN MERKITYS ROOLIHENKILÖIDEN LUOMISESSA.....	18
3.1	Puku kertoo roolihenkilöstä.....	18
3.1.1	Elokuva Monster.....	19
3.1.2	Hahmon muutos.....	22
3.2	Pukusuunnittelun vaikutus stereotyyppien luomisessa.....	23
4	PUKUSUUNNITTELUN VISUAALISENA OSANA ELOKUVAA.....	25
4.1	Näkymättömästä näkyväksi.....	25
4.1.1	Värit, materiaalit ja muodot.....	26
5	PUVUSTUKSEN HYÖDYNTÄMINEN OHJAAJANA.....	28
5.1	Huomio pukuihin.....	28
5.2	Elokuva Kuvia lakeuksilta.....	29
6	POHDINTA.....	32
	LÄHTEET.....	33
	LIITTEET.....	36

1 JOHDANTO

Pukusuunnittelu on iso osa elokuvan visuaalista ilmettä, mutta sillä on vaikutusta myös elokuvan sisältöön. Elokuvan puvustus ei ole vain vaatteita näyttelijöiden yllä; se kertoo ja tukee tarinaa, luo mielikuvia ja viestii asioita sen kantajista. Jo ennen ensimmäistä repliikkiä me näemme, mitä roolihenkilöllä on yllä. Tämän perusteella me muodostamme tietyn mielikuvan henkilöstä, hänen iästään, luonteestaan asenteistaan ja elämäntyylistään.

Haluan tässä opinnäytetyössä tutkia pukusuunnittelun merkitystä elokuvan roolihenkilöille ja tarinalle sekä elokuvan visuaaliselle ilmeelle. Perehdyn hieman myös pukusuunnittelun taustoihin ja pukusuunnittelijan työnkuvaan. Elokuvan eri osa-alueita on tutkittu paljon, mutta pukusuunnittelusta tehtyä tutkimusta on edelleen hyvin vähän. Pukusuunnittelija Marjatta Nissinen kirjoittaa vuonna 1986 Taideteollisen korkeakoulun lopputyössään *Elokuvan puvut, viesti ja visio*, ettei pukusuunnittelusta löydy kirjoja tai tutkimuksia. Hän perusti lopputyönsä lähinnä omiin kokemuksiin ja muita elokuvan osa-alueita käsittelevien teosten tietoihin. Tänä päivänä tilanne tuntuu hyvin samankaltaiselta. Elokuvien pukusuunnittelua käsittelevät teokset keskittyvät usein näyttelijöihin ja heidän tyyleihinsä tai muoti-ilmiöihin. Pukujen merkityksestä elokuvan roolihenkilöiden luomiseen ei puhuta juurikaan. Haluan työssäni perehtyä nimenomaan siihen.

2 PUKUSUUNNITTELUN TAUSTAA

2.1 Pukusuunnittelijan työnkuva

Pukusuunnittelu (*costume design*) tarkoittaa elokuvan hahmojen asujen suunnittelua ja toteutusta. Puvustuksen suunnittelee ja usein myös toteuttaa pukusuunnittelija. Pukusuunnittelu on taiteellisesti päävastuullinen työ, jota tehdään tiiviissä yhteistyössä ohjaajan, kuvaajan, lavastajan ja näyttelijöiden kanssa. Taiteellisesti päävastuullisella työllä tarkoitetaan elokuvan tietyn taiteellisen osa-alueen päävastuullista toteuttamista. Esimerkiksi kuvaaja on vastuussa elokuvan kuvauksesta ja äänisuunnittelija äänimaailmasta. Pukusuunnittelija on vastuussa elokuvan pukujen suunnittelusta. Taiteellisesti päävastuullisen työn vastakohtana on toteuttava työ, jota on esimerkiksi kameraoperoijan tai puomittajan työ. Puvustaja on henkilö, joka toteuttaa pukusuunnittelijan ideat ja pukija toimii kuvauksissa näyttelijöiden pukijana ja huolehtii asuista. Pukusuunnittelija on usein myös puvustaja ja toisinaan jopa pukija. Erityisesti pienissä elokuvatuotannoissa yksi ihminen saattaa toteuttaa koko puvustuksen alusta loppuun.

Pukusuunnittelijan tehtävä ei ole vaatettaa näyttelijöitä. Hänen tehtävänsä on kertoa roolihenkilöiden tarinat heidän asujensa avulla. Rooliasut eivät ole koskaan vaatteita, kuten yksi Amerikan tunnetuimmista pukusuunnittelijoista Deborah Nadoolman Landis (2003, 7) kirjoittaa *Costume Design* -teoksessaan. Rooliasut ovat yksi ohjaajan välineistä kertoa elokuvan tarina. Usein tämän suuria mahdollisuuksia tarjoavan työkalun käyttö on kuitenkin hukassa. Ei ole rahaa, aikaa, kiinnostusta tai taitoa luoda tarinaan uusia ulottuvuuksia. Luova ja perinpohjainen pukusuunnittelu tuo elokuvaan lisää visuaalisia elämyksiä ja kertoo henkilöiden tarinaa. Ennen kuin henkilöhahmo on ehtinyt lausua yhtäkään repliikkiä, näemme hänen ulkomuotonsa. Se kertoo meille paljon. Parhaimmat ohjaajat osaavat käyttää tätä työkalua hyödykseen ja panostavat puvustukseen. He pitävät huolen siitä, että pukusuunnittelija on tarpeeksi aikaisessa vaiheessa mukana ja on ymmärtänyt ohjaajan vision. Heidän elokuvissaan henkilöhahmot eivät vain ole vaan he elävät. Pukusuunnittelun on käynnistytävä samassa vaiheessa kuin muidenkin taiteellisesti päävastuullisten osa-alueiden suunnittelun. Ohjaajalla on oltava kiinnostusta myös elokuvan puvustukseen. Ohjaajan tehtäviin kuuluu hyödyntää kaikki mahdolliset työkalut tarinan kertomisessa ja visuaalisen ilmeen luomisessa. Kyse on kokonaisuudesta.

Pukusuunnittelu alkaa käsikirjoitukseen tutustumisella ja ohjaajan tapaamisella. Tämän jälkeen tehdään tutkimusta, suunnitellaan ja etsitään yhteistä säveltä ohjaajan kanssa. Luonnokset, valokuvat ja oikeat vaatteet toimivat referenssinä, jotta yhteinen linja löytyy. Tämän jälkeen pukusuunnittelija tapaa lavastajan, kuvaajan ja näyttelijät. Sitten alkaa itse pukujen tekeminen, vuokraaminen ja ostaminen. Ohjaajalla on viimeinen sana myös pukusuunnittelussa. Pukusuunnittelijan tärkein tehtävä on palvella tarinaa ja ohjaajan käsitystä tarinasta. (Nadoolman Landis 2003, 9.)

Deborah Nadoolman Landis on koonnut teokseen *Costume Design* (2003) useiden erilaisten pukusuunnittelijoiden puheenvuoroja. Teksteissä korostuu yhteistyö ohjaajan kanssa. Pukusuunnittelijan ja ohjaajan saumaton yhteistyö on tärkeää, jotta pukusuunnittelija pääsee selville ohjaajan mielikuvista liittyen elokuvan tarinan kertomiseen ja hahmojen identiteettiin. Ohjaajien menetöt voivat olla hyvin erilaisia, mutta pukusuunnittelijan on pystyttävä luomaan puvustus, joka tukee ohjaajan käsitystä elokuvasta. James Achessonin (emt., 21) mukaan pukusuunnittelijan yksi tärkeimmistä ominaisuuksista on kyky tulla toimeen erilaisten ihmisten kanssa. Pukusuunnittelijan on pystyttävä inspiroimaan kenen tahansa kanssa hän työskenteleekin.

Pukusuunnittelussa ei ole kyse vaatteista. Se, mikä toimii luonnossa, ei välttämättä toimi linssin läpi katsottuna tai valaistuna. Elokuvapuvustuksen on tarkoitus toimia vain elokuvassa. Sitä ei voi irrottaa toiseen yhteyteen (emt., 81). Sama pätee myös toisin päin. Mitä tahansa ei voida irrottaa ympäröivästä maailmastamme ja siirtää kameran eteen olettaen sen luovan saman tunteen kuin minkä se luo meille silmiemme edessä.

Pukusuunnittelija työhön kuuluu usein myös hiusten ja meikin suunnittelu. Hiukset ja meikki muodostavat ison osan hahmon ilmeestä ja niiden on toimittava täydellisesti puvustuksen kanssa. Pukusuunnittelija Milena Canonero (emt., 33) tiivistää tämän hyvin hänestä tehdyssä haastattelussa: ”We do not start from the neck down.”

Suomessa päätoimisina pukusuunnittelijoina työskentelee n. 10-15 henkeä ja sivutoimisesti alle 50 henkilöä. (Wikipedia, 2012) Pukusuunnittelijoita työskentelee elokuvatuotantojen lisäksi televisiotuotannoissa, teattereissa, mainoksissa ja musiikkivideoissa. Pukusuunnittelijaksi voi kouluttautua Aalto yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulussa pukusuunnittelun koulutusohjelmassa. Teatteripuvustusta voi opiskella Mikkelin ammattikorkeakoulussa. (Ammattinetti, 2012) Monet pukusuunnittelijat ovat pohja-

koulutukseltaan artesaaneja. Kädentaidoista on hyötyä myös suunnittelutyössä, jotta tietää mitä tietyt asiat vaativat toteutuakseen ja millaisella aikataululla.

2.2 Pukusuunnittelun historia

Elokuvapuvustuksen varhainen historia ei ole yhtä hohdokasta kuin elokuvan muiden osa-alueiden. Varhaisimmissa elokuvissa pukusuunnittelijaa ei ollut. 1900-luvun alussa elokuvien tähdet puvustivat itse itsensä ja roolit menivät usein laajimman garderoabin omaavalle tähtöselle. Näyttelijät olivat siis myös pukusuunnittelijoita. (Filmreference www-sivut, 7.12.2011.)

Kultaiseksi kutsutulla 1920-luvulla pukusuunnittelijoita alettiin ottaa töihin elokuvayhtiöihin. Puvustus ei ollut enää näyttelijän omalla vastuulla, vaan palkattiin ammattilainen toteuttamaan elokuvan puvustukselliset vaatimukset. 1920-luvun loppuun mennessä jokaisella studiolla Hollywoodissa oli oma osastonsa puvustukselle. Niissä työskenteli useita alan ammattilaisia erilaisissa suunnittelu- ja toteutustehtävissä. Puvustuksen arvostuksen ja merkityksen kehitys oli kuitenkin suhteellisen hidasta. Sen arvo ymmärrettiin vasta katsojien ja kriitikoiden innostuessa valkokankaalla nähdystä vaatteista. Oscar-palkinto parhaasta pukusuunnittelusta myönnettiin ensimmäisen kerran vasta vuonna 1948. (Berg, Engelmeier 1997, 18.) Palkinnon sai mustavalkoisten elokuvien sarjassa Roger K. Furse *Hamletin* pukusuunnittelusta ja värielokuvien sarjassa Dorothy Jeakins ja Karinska elokuvan *Joan of Arc* pukusuunnittelusta.

Elokuvien pukusuunnitteluun tuli nopeasti mukaan *haute couture* eli korkea muoti (*high fashion*), joka on laadukasta, käsin tehtyä ja räätälöityä vaatesuunnittelua. Nimitystä *haute couture* saavat käyttää vain tietyt kriteerit täyttävät muotitalot. Se on yksi taiteen muoto. *Haute couturen* ja elokuvien yhteinen historia alkoi Hollywoodissa vuonna 1931, kun tuottaja Sam Goldwyn tarjosi muotitaiteilija Coco Chanelille miljoona dollaria, jos hän suunnittelisi asuja elokuvatuotantoyhtiö MGM:lle. (Bruzzi 1997, 4).

Hollywoodin elokuvateollisuus alkoi muodostua muodin kehdoksi 1930–40-luvulla. Hollywoodista tuli uusien muotisuuntauksien levittäjä. Tämä nosti muotisuunnittelijat suurempaan arvoon pukusuunnittelijoihin nähden ja pukusuunnittelijoiden työ unohtui. Monelle pukusuunnittelijalle kävi huonosti heidän pyrkiessään muotialalle. Heidän

suunnittelemansa asut vanhenivat nopeasti muotisuunnittelijoiden asujen rinnalla. Muotisuunnittelijat puolestaan alkoivat käyttää elokuvia omien mallistojensa lanseeraamiseen, syntyi muotisuunnittelijoiden ja elokuvatahtien pitkäikäisiä kumppanuuksia. Tunnetuin näistä lienee muotisuunnittelija Hubert de Givenchyn ja näyttelijä Audrey Hepburnin yhteistyö. Givenchy toimi suunnittelijana useissa Hepburnin elokuvissa, mutta hän puki Hepburnin myös hänen vapaa-aikanaan. (Emt., 4-6.)

Kun muotisuunnittelijat tulivat mukaan elokuvantekoon, puvustus ei enää ollut alisteinen tarinalle ja hahmoille, vaan se herätti aiempaa enemmän huomiota. Yhä rohkeammat ja innovatiivisemmat suunnittelijat saivat jalansijaa Hollywoodissa. Eurooppalaisen elokuvan valta-asema 1960-luvulla toi huippumuodin rinnalle katumuotia, eli jokapäiväistä kaikkien saatavilla olevaa muotia. Elokuvien pukuja ei enää teetetty, vaan ainakin osa puvuista ostettiin vaatekaupoista. (Bruzzi 2003, 6-8.)

Fashion in Film -kirjan artikkelissa *Design or no Design* Berg ja Engelmeier kertovat ”ready-to-wear” eli muotisuunnittelijoiden arkivaatemallistojen yleistymisestä elokuviin puvustuksessa *haute couturen* sijaan. Tämän seuraukseni elokuvien vaikutus muotiin rajoittui lyhytikäisiin trendeihin. Tätä pidetään Hollywoodin glamour-aikakauden loppuna. (1997, 18-21)

2.2.1 Elokuva *Aamiainen Tiffanylla*

Aamiainen Tiffanylla (*Breakfast at Tiffany's*) elokuvan päänäyttelijä Audrey Hepburn loi aivan uudenlaisen naisihanteen. Poikamainen vartalo, lyhyt otsatukka ja rennon huoliteltu tyyli vetosivat ihmisiin ja hänen ulkonäkönsä imitoiminen jatkuu yhä nykypäivänäkin. Elokuvassa *Aamiainen Tiffanylla* Hepburn esittää Holly Golightlya, joka elää huoletonta elämää New Yorkissa etsien itselleen miljonäärimiestä ja unelmoiden Tiffanyn jalokiviliikkeestä. (Nyyssönen, 2012)

Aamiainen Tiffanylla -elokuva on yksi Audrey Hepburnin tunnetuimpia näyttelijäsuorituksia. Holly Golightly oli aikanaan rajoja rikkova hahmo, tupakoiva nainen, joka juhli ja eli huolettomasti. Elokuvassa on useita mieleenpainuvia kuvia, jotka toistuvat edelleen elokuvasta puhuttaessa. Kaikissa näissä kuvissa pukusuunnittelu on isossa osassa. Elokuvan alussa Holly Golightly nousee taksista ja syö aamiaisen Tiffanyn edessä ilta-puku yllään. Muotisuunnittelija Hubert de Givenchyn elokuvaa varten suunnittelema

mekko myytiin vuonna 2006 huutokaupassa 467 200 punnalla (Wikipedia, 2012). Koh-
tauksessa olevan mekon lisäksi myös Hollyn aurinkolasit ovat jääneet pukusuunnittelun
historiaan. Ilme on kokonaisuudessaan hyvin tunnistettava ja laajalti kopioitu.



Kuva 1. Holly Golightly aamiaisella Tiffanylla.

Toinen mieleenpainuva kuva elokuvassa löytyy Hollyn juhlista, joissa Hollylla on jäl-
leen upea musta iltapuku ja hän polttaa savuketta pitkällä imukkeella. Tästä imukkeesta
muodostui yksi Hollyn tunnusmerkeistä.



Kuva 2. Audrey Hepburn Holly Golightlyna ja George Peppard yläkerran, naapuri kirjailija Paul Varjakina.

Elokuvan loppukohtauksessa Holly Golightly ja yläkerran naapuri Paul Varjak päätyvät yhteen ja suutelevat vesisateessa. Molemmilla on yllään beiget trenssitakit. Yhtenevä puvustus luo vaikutelman hahmojen yhteenkuuluvuudesta.



Kuva 3. Loppukohtaus, jossa Holly ja Paul suutelevat yhteensopivissa trenssitakeissaan.

Elokuvan *Aamiainen Tiffanylla* pukusuunnittelusta vastasi neljän hengen työryhmä. Monista Audrey Hepburnin tähdittämien elokuvien puvustuksista tunnettu pukusuunnittelija Edith Head vastasi elokuvan pukusuunnittelusta. Muotitaiteilija Hubert de Givenchy suunnitteli Audrey Hepburnin hahmon Holly Golightlyn asut. Muotisuunnittelija Pauline Trigere vastasi Patricia Neilin esittämän hahmon 2-E:n pukujen suunnittelusta ja *costume jewellerinä* toimi Joan Joseff (IMDB, 2012). *Costume jeweller* vastaa elokuvaa varten tehtävien korujen valmistuksesta. *Costume jewerly* tarkoittaa elokuvaa varten tehtyjä epäaitoja koruja. Korut tehdään aidon näköisiksi, mutta halvemmista materiaaleista (Wikipedia, 2012).

Elokuvan pukusuunnittelu pohjautuu pitkälti Audrey Hepburnin hahmon yllä nähtäviin muotiluomuksiin, mutta elokuvan puvustus muodostaa yhtenevän ja visuaalisesti raikkaan kokonaisuuden. Hollyn tummien mekkojen ja aurinkolasien joukkoon sekoitetaan raikkaita värejä kuten oranssia ja turkoosia luomaan keveä ja moderni ilme. Hatut, laukut, korkokengät ja erikoiset yksityiskohdat kuten korvatulpat ja silmämaski tekevät hahmosta persoonallisemman. Myös miespäähenkilön, Paul Varjakin, puvustus poikkeaa massasta. Hänen tyyliinsä ei ole vain tuohon aikaan tyypillistä mustaa ja ruskeaa pukua, vaan hänen yllään nähdään muun muassa neuletakin, kauluspaidan ja solmion yhdistelmä. Tämä kertoo Paulin rennosta ja huolettomasta elämäntyylistä. Paulin asut poikkeavat muiden elokuvassa esiintyvien mieshahmojen puvustuksesta. Muut Hollyn miehet ovat miljonäärejä, kun taas Paul kirjailija, jota rikas naimisissa oleva nainen elättää. Muilla miehillä on mustia siistejä pukuja, kun taas Paul kulkee rennommissa vaatteissa. Hollyn entisen aviomiehen Docin tullessa sotkemaan kuvioita, voimme heti nähdä hänen olevan jostain muualta kuin New Yorkista. Hänellä on päässään stetson, joka viittaa selvästi Teksasiin. Docin avatessa suunsa ja lausua ensimmäisen repliikin, kuulee katsoja hänen olevan Teksasista, mutta jo ennen sitä olemme saaneet vihjeen Docin hatun avulla.

Aamiainen Tiffanylla -elokuvan pukusuunnittelu inspiroi yhä nykyäänkin muotisuunnittelijoita, pukusuunnittelijoita, muotiharrastajia ja muotitoimittajia. Sen asut ja yhdistelmät ovat jääneet elämään ihmisten mieliin ja ne toistuvat vuosikymmenestä riippumatta ihmisten puheissa ja pukeutumisessa. Elokuvan pukusuunnittelu kuvastaa omaa aikaansa, mutta on samalla niin modernia että se on jopa ajatonta.

2.3 Pukusuunnittelu nykyään

Deborah Nadoolman Landis kirjoittaa teoksessaan *Costume Design* arkivaatteiden vaikutuksesta elokuvapukusuunnitteluun. Hän puhuu nykyaikaisesta pukusuunnittelusta, joka tarkoittaa nykyaikaan sijoittuvan realismia tavoittelevan elokuvan pukusuunnittelua. Vaikka vaatteet ostettaisiinkin tavallisista vaatekaupoista, niiden käyttö on tarkoin suunniteltua. Kyse on pukusuunnittelusta, vaikka vaatteet eivät olisikaan elokuvaa varten valmistettuja. Jotkut kuvittelevat, että vaatteet päätyvät elokuvaan ilman minkäänlaista suunnittelua, että ne vain ostetaan. Nykypäivän pukusuunnittelu joutuu aliarvostetuksi juuri tämän harhaluulon takia. (Nadoolman Landis 2003, 9)

Nykypäivän pukusuunnittelu on saanut uusia muotoja ja haasteita. Sen sijaan, että jokainen asu teetetäisiin, niitä ostetaan ja vuokrataan. Osa puvuista teetetään edelleen, mutta pukusuunnittelijan työ on suunniteltujen pukujen etsimistä, ostamista ja yhdistelemistä. Työn määrä ei ole kuitenkaan vähäisempi kuin ennen. Pukusuunnittelu vaatii edelleen paljon työtä, huolellista suunnittelua ja tietyllä tapaa jopa enemmän luovuutta kuin ennen, jolloin puvut teetettiin, sillä tietynlainen ilme ja vaikutelma on luotava asuilla, joita ei ole tehty nimenomaan puvustettavaan elokuvaan. Vaikutelma on synnyttävä vaatteista, jotka on tehty tavalliseen arkikäyttöön.

Suomalaisten elokuvien budjetit ovat melko pieniä. Visuaalisen ilmeen odotetaan kuitenkin olevan Hollywood-laatua. Pukusuunnittelija joutuu usein tilanteeseen, jossa halutaan paljon, hyvännäköistä, nopeasti ja halvalla. Kertooko ilmiö oikeasti pienistä budjeteista ja kiireestä? Vai onko taustalla pukusuunnittelun vähäinen arvostus suhteessa elokuvan muihin osa-alueisiin vai kenties tietämättömyys tämän välineen mahdollisuuksista?

2.3.1 Muoti ja stailaus

Muoti on liittynyt viime vuosisadalla vahvasti Hollywoodin elokuvatuotantoon ja elokuvien pukusuunnitteluun. Nykyään muoti ei ole enää samalla tavalla liitoksissa elokuvien puvustukseen. Toki muotia esiintyy elokuvissa ja elokuvat omalta osaltaan luovat muotia ja trendi-ilmiöitä, mutta muodin sekoittumista elokuvapuvustukseen pidetään enemmän haitallisena kuin hyödyllisenä.

Elokuvan pukusuunnittelu ja muotisuunnittelu ovat eri asioita. Muotisuunnittelija luo omiin ideoihinsa perustuvan ihanteen häntä inspiroivalle ja hänen näkemyksiinsä sopivalle ihmiselle. Pukusuunnittelija taas työskentelee käsikirjoituksen pohjalta tarinaa varten ja toteuttaa lopputuloksen, jonka tulisi palvella hahmoja. (Berg, Engelmeier 1997, 20.)

Deporah Nadoolman Landis (2003, 7-11) tekee tiukkaa rajanvetoa puvustuksen ja muodin välille: ”Muoti ja elokuvapuvustus eivät ole synonyymejä. Ne ovat vastakohtia. Niillä on suoranaisesti vastakkaisia ja ristiriitaisia tarkoituksperiä.” Elokuvapuvustuksen tulee toimia kaksiulotteisessa maailmassa tietyssä kohtauksessa, tietyllä henkilöllä ja ennalta määrättyssä tapahtumassa. kun taas muotia tehdään kolmiulotteiseen maailmaan mihin tahansa tilanteeseen kenen tahansa päälle. Elokuvapuvustuksen tarkoitus ei ole saada näyttelijöitä näyttämään upeilta, vaan tietyltä roolihenkilöltä. Muodin ja elokuvapuvustuksen sekoittaminen toisiinsa johtuu osittain tähtikultista. Näyttelijät sekoitetaan heidän esittämiin roolihenkilöihin. Heidät mielletään toisinaan yhdeksi ja samaksi henkilöksi. Fantasian ja todellisuuden sekoittuminen tuo näyttelijät lähemmäksi katsojaa. Tämän seurauksena pukusuunnittelijan työn merkitystä roolihahmon suunnittelussa ei nähdä. (Nadoolman Landis 2003, 7-11.)

Pukusuunnittelija Bob Ringwood ei usko pukusuunnittelijan kykyyn tehdä työtään hyvin, jos hän on altistunut liikaa muodin vaikutuksille (emt., 124). Pukusuunnittelijan tehtävänä on palvella tarinaa, luoda hahmoja, ei suunnitella asuja, jotka myyvät. Nadoolman Landis esittää mielenkiintoisen näkökulman elokuvapuvustuksen ja muodin sekoittumiseen. Hän kritisoi mahtipontista muotiteollisuutta, jossa käytetään pukusuunnittelijoiden työtä menestyneissä elokuvissa inspiraationa, myydään tällä mallistoja ja luodaan jopa maailmanlaajuisia trendejä nostamatta esille todellista suunnittelijaa. (Emt., 7-11.)

Muodin ja elokuvan suhde ei kuitenkaan ole niin yksinkertainen. Kirjan *Fashion in film* artikkelissa elokuvakriitikko Ponkie, eli Ilse Kämpfel-Schliekmann pohtii muodin ja elokuvan kohtaamista: Ei pidä täysin paikkaansa, että elokuvat luovat muotia, vaikka se saattaakin äkkiseltään näyttää siltä, kun tarkastellaan ihmisten halua imitoida. Muotia, jolle aika ei ole vielä otollista, ei voi edes filmitähti luoda. Muoti on ajan ja elämän henki. Sen täytyy olla ilmassa. Ponkien argumentti muodin olemassaolosta tuntuu nykypäivänä hyvin todelliselta. Samankaltaisia ilmiöitä ja virtauksia syntyy joka puolella

maailmaa lähestulkoon samaan aikaan. Pukusuunnittelija Milena Canonero uskoo myös Ponkien teoriaan: jos vangitset trendin, sen on täytynyt jo olla siellä. Se on ilmassa (Emt., 25).

Muoti kiertää ja kierron ennustaminen on suhteellisen helppoa. Tietyt muodot, värit ja painotukset saattavat vaikuttaa sattumanvaraisilta, mutta niiden taustalla on isompia linjoja, jotka näkyvät elokuvissa, catwalkeilla ja tähtien pukeutumisessa. Näin ollen on vaikea erottaa, onko jollekin muotisuunnittelijalle ollut inspiraationa tietty elokuva vai niin sanottu ajanhenki, joka väistämättä näkyy myös elokuvapuvustuksessa.

Kuten aiemmin todettiin, pukusuunnittelu ja muotisuunnittelu ovat eri asioita. Nykypäivänä elokuvaan tehdään pukusuunnittelua, mutta esimerkiksi musiikkivideoissa ja mainoksissa tehdään usein stailausta, jolla tarkoitetaan ihmisen tyyllittelyä eli pukemista tyylikkääksi ja edustavaksi. Tämä eroaa ratkaisevasti pukusuunnittelusta, mutta menee helposti sekaisin jopa alan ammattilaisilla. Stailistin tehtävänä on tuoda henkilö mahdollisimman tyylikkäänä ja edustavana esille. Usein esimerkiksi mainoksiin halutaan hyvännäköisiä ja tyylikkaita ihmisiä. Vaikka heillä olisi jokin rooli, on lähtökohta puvuille usein tyylikkyys. Elokuvassa harvemmin käytetään stailausta, mutta esimerkiksi joillakin tähtinäyttelijöillä saattaa olla omat stailistit, jotka pahimmillaan sokeutuvat myös näyttelijän elokuvan pukusuunnitteluun. Haluna on esittää näyttelijä mahdollisimman hyvännäköisenä, kun taas pukusuunnittelijan halu on näyttää näyttelijä roolihenkilönä.

2.3.2 Tuotesijoittelu

Koska elokuvien puvustuksia ei enää ainoastaan valmisteta elokuvaa varten, vaan niitä myös ostetaan ja vuokrataan, vilahtelee elokuvissa väistämättä erilaisia vaatemerkkejä. Suurin osa vaatteista, joita puvustukseen hankitaan on jonkin merkkisiä. Se ei kuitenkaan ole tuotesijoittelua. Tuotesijoittelu on tuotteiden sijoittamista maksusta esimerkiksi elokuvaan. Jokin yritys siis maksaa siitä, että saa tuotteensa näkyville elokuvaan. (Pie-niniemi, 2008, 4) Kyse on piilomainonnasta, joka on nykypäivänä jo niin tavallista, että emme aina edes huomaa sitä.

Puvustuksen kohdalla tuotesijoittelua voi olla hankalampi havaita kuin esimerkiksi tiettyjen elintarvikkeiden esiintymistä rekvisiittana, sillä kuten aiemmin mainitsin, vaatteet joita elokuvan puvustukseen käytetään, ovat useimmiten jonkun merkkisiä. Oli sitten

kyseessä halpavaatemerkki kuten H&M tai kallista luksusmuotia tarjoava Chanel, ovat niiden vaatteet aina tunnistettavissa. Chanelin ja muiden huippumuotia tarjoavien yritysten vaatteet ovat usein helpommin tunnistettavia johtuen merkin isoista logoista vaatteissa tai heille ominaisen tyylin käytöstä vaatteessa. Halpavaatemerkkien vaatteet eivät useinkaan ole tällä tavoin ”leimattuja”, mutta periaatteessa on mahdollista tunnistaa tietty vaate tietyn merkkiseksi. Nämä ovat niitä arkivaatteita, joita suurin osa ihmisistä länsimaissa ostaa. Siksi niiden tunnistaminen saattaa olla jopa helpompaa kuin kalliiden muotitalojen ”leimatut” vaatteet.

Kuten aiemmin mainittiin, tietyn merkkisten vaatteiden käyttö elokuvassa ei itsessään ole tuotesijoittelua. Tuotesijoittelu tapahtuu vasta rahan tullessa mukaan kuvioon, eli kun yritys tarjoaa omia tuotteitaan näkyville elokuvaan ja maksaa siitä. Puvustuksen kohdalla on hyvin vaikea tietää, milloin on kyse tuotesijoittelusta ja milloin pukusuunnittelija on vain sattunut valitsemaan tiettyä merkkiä osaksi elokuvan puvustusta. Esimerkiksi elokuvassa Paholainen pukeutuu Pradaan vilahtelee Chanelia, Jimmy Choota ja Marc Jacobsia. Jopa elokuvan nimessä esiintyy Prada. Elokuva perustuu samannimiseen kirjaan ja sen tarina kertoo nuoresta toimittajasta Andysta, joka päätyy töihin isoon muotitaloon päätoimittajan assistentiksi. Andy ei viihdy työpaikan edustamassa pinnallisessa muotimaailmassa, mutta merkkivaatteiden avulla hän alkaa sopeutua ympäristöön. Tarinan keskiössä on iso muotilehti, joten merkkivaatteet ovat osa tarinaa. Ne olivat sitä myös kirjassa. On hankala erottaa, mitkä merkit ja vaatteet ovat osa tarinaa ja mitkä päälle liimattua tuotesijoittelua. On normaalia, että muotilehdissä puhutaan erilaisista merkeistä ja käytetään niitä, mutta tiettyjen merkkien korostaminen ja esimerkiksi niiden kuvaaminen erityisen läheltä mielletään usein piilomainonnaksi. Paholainen pukeutuu Pradaan elokuvassa on paljon muotia. Sitä on näyttelijöiden yllä, rekeissä, hyllyllä ja puheessa. Puheessa merkeistä tulee osa tarinaa ja ne liittyvät vahvasti henkilöhahmoon. Esimerkiksi Andyn työkaveri Emily sanoo Andylle elokuvassa: ” You sold your soul to the devil when you put on your first pair of Jimmy Choo's, I saw it.” Tällä liitetään Jimmy Choon kengät Andyn muutokseen. Toki, ne voisivat olla mitkä tahansa kengät, mutta silloin ne eivät edustaisi muotilehden maailmaa samalla tavalla kuin Jimmy Choot.

2.3.3 Elokuvat Sinkkuelämää 1 ja 2

Sinkkuelämää 1 ja Sinkkuelämää 2 ovat suosituksen televisiosarjan jatkoa. Yhdysvaltalaisista Sinkkuelämää-sarjaa tehtiin 6 tuotantokautta ja sitä esitettiin vuosina Yhdysvalloissa vuosina 1998-2004. Sarjaa on esitetty ja esitetään edelleen Suomessa eri televisiokanavilla. Sinkkuelämää sai suuren suosion ja nosti sen päänäyttelijät Sarah Jessica Parkerin, Kim Cattrallin, Kristin Davisin ja Cynthia Nixonin tähdiksi ympäri maailmaa. Sarjan on luonut Darren Star ja se pohjautuu Candace Bushnellin samannimisen kirjaan. Sarjaa on ohjannut, kirjoittanut ja tuottanut useat eri ihmiset, mutta pääohjaajana pidetään Michael Patrick Kingia. Sarja oli ja on edelleen jättimenestys. Se on voittanut useita palkintoja ja viikkolehti *Time* on nimennyt sarjan yhdeksi aikamme parhaista televisiosarjoista. (Wikipedia, 2012)



Kuvat 4, 5, 6, 7. Sinkkuelämää-sarjan tyylejä.

Sinkkuelämää-sarjan vaikutus on ollut suuri. Se on nostanut esille naisten seksuaalisuutta ja itsenäisyyttä, vapautta harrastaa irtosuhteita ja puhua siitä, sekä naisten taloudellista riippumattomuutta ja ennen kaikkia elinikäistä ystävyyttä. Sarja on vaikuttanut naisiin ympäri maailman, joten se on sekä luonut että levittänyt tehokkaasti erilaisia trendejä aina ”Cosmo” -cocktailista raakaravinto-ilmioon ja Manolo Blahnikin kengistä sanaan *frenemies* (ihminen, joka teeskentelee ystävää, mutta on ”vihollinen”). Sarja on

ollut rajoja rikkova ja siksi herättänyt paljon keskustelua. Se on saanut paljon kehuja, mutta myös kritiikkiä. Kritiikki on kohdistunut muun muassa sarjan kulutuskeskeisyyteen. Sarja loi paljon trendejä ja nosti esille useita muotisuunnittelijoita. Se nosti myös vintage-vaatteet ilmiöksi. Muoti oli vahvasti läsnä sarjassa, mutta kyse ei ollut pelkästä tuotesijoittelusta, sillä sarja kertoi tyylikkäästä New Yorkissa asuvista naisista, jotka olivat kiinnostuneita muodista. Silloin muotimaailma on väkisinkin läsnä. Sarjan puku-suunnittelija Patricia Field on myös muotisuunnittelija ja stailisti. Hän käytti sarjassa niin omia luomuksiaan kuin muiden suunnittelijoiden asuja ja vintagea. Koska sarja oli hitti, oli markkinointi elokuvia varten tehty. Sarjan loppuessa katsojat jäivät kaipaamaan lisää ja elokuva tuli tähän tarpeeseen.

Sinkkuelämää elokuva sai ensi-iltansa vuonna 2008. Sen on ohjannut Michael Patrick King ja kirjoittanut Michael Patrick King, Candace Bushnell ja Darren Star. Pääosassa ovat sarjasta tutut tytöt. Toinen osa samoilta tekijöiltä tuli vuonna 2010 ja jatkoi samaa tarinaa. (IMDB, 2012) Elokuvat ovat kuitenkin hyvin erilaisia kuin televisiosarja. Elokuvat ovat kiiltokuvamaisia, hahmot täydellisiä ja sanasto siistittyä ja siloteltua. Elokuvat ovat romanttisia komedioita pohjautuen televisiosarjaan. Elokuvien budjetit ovat myös eri luokkaa sarjan budjetin kanssa. Ensimmäisen elokuvan budjetti oli 65 miljoonaa ja toisen 95 miljoonaa USA:n dollaria (Wikipedia, 2012). Televisiosarjaa on tuskin tehty vastaavilla budjeteilla. Elokuvia tehdessä on huomattu Sinkkuelämää-sarjan vaikutus katsojien kulutuskäyttäytymiseen ja siksi elokuvat vilisevät tuotesijoittelua ja näyttävät paikoittain muotinäytökseltä.



Kuvat 8 ja 9. Sinkkuelämää-elokuvien julisteet

Elokvien tuotesijoittelu on selkeää. Vaatteet ja asusteet, joita hahmojen yllä nähdään, nostetaan esille esimerkiksi lähikuvalla ja äänitehosteilla. Kyse ei ole enää roolihahmoista vaan pikemminkin malleista, jotka esittelevät eri suunnittelijoiden vaatteita. Nii- den yritykset edustaa hahmoja ovat epätoivoisia. Elokvian toisessa osassa Carrie pu- keutuu sarjassakin nähtyyn Christian Diorin sanomalehtikuosiseen mekkoon muistellak- seen menneitä Kihon kanssa. Carrie on kuitenkin meikattu ja laitettu samalla tyylillä kuin koko elokvian ajan, eli silotellun ja epäaidon näköiseksi, jolloin mekkokaan ei enää näytä samalta kuin sarjassa. Oikeastaan koko hahmo tuntuu hukkuneen meikin ja pynttäyksen alle. Sama tapahtuu muillekin hahmoille. Sarjassa he näyttivät tavallisilta naisilta kauniissa kengissä. Elokvassa he ovat Hollywood-tähtiä esittelemässä kalliita design-vaatteita.



Kuvat 10, 11 12 ja 13. Muotia Sinkkuelämää-elokuvista.

3 PUKUSUUNNITTELUN MERKITYS ROOLIHENKILÖIDEN LUOMISESSA

3.1 Puku kertoo roolihenkilöstä

Parhaimmillaan puvustus voi kertoa roolihenkilöstä monia asioita niitä kuitenkin alleviivaamatta. Se voi ilmentää henkilöstä asioita, jotka eivät välittyisi muuten ja jotka ovat luettavissa niin sanotusti rivien välistä. Roolihenkilöiden asujen ei saa kuitenkaan kiinnittää liikaa huomiota. Niiden on oltava osa tarinaa. Nähdessämme roolihenkilön, me luomme usein pelkän ulkonäön perusteella mielikuvan hänen sukupuolestaan, iästään, elämäntyylistään ja statuksestaan. Me luomme ensivaikutelman. Tutkiessamme syvemmältä, huomaamme roolihenkilön ulkonäön ja puvustuksen kertovan monia muitakin asioita. Puvustusta analysoitaessa löydämme viitteitä roolihenkilön suhteesta toisiin henkilöihin, seksuaalisuudesta, hänen taustastaan ja luonteenpiirteistään.

Pukusuunnittelija Marjatta Nissinen tutkii Taideteollisen korkeakoulun vaatetussuunnittelun osaston lopputyössään *Elokuvan puvut, viesti ja visio* (1986) erilaisia työkaluja roolihenkilön luomiseen. Elokuvan pukuja suunnitellessa mietitään tarkkaan roolihenkilöiden fyysiset ja psyykkiset ominaisuudet. Roolihenkilö analysoidaan, jotta siitä saadaan uskottava. Tätä analyysiä ja roolihenkilöiden luomista tehdään ohjaajan ja muun työryhmän kanssa. Ensinnäkin analysoidaan roolihenkilön tausta. On mietittävä, millainen menneisyys henkilöllä on ja millaiset tapahtumat ovat vaikuttaneet siihen, millainen hänestä on tullut. Myös kulttuuritausta, sosiaalinen tausta, koulutus, kasvatus ynnä muu sellainen on mietittävä. Mitä enemmän roolihenkilöstä tiedetään, sitä tuottavampaa ideointi on. (Nissinen 1986, 10,13)

Roolihenkilön taustan analysoinnin jälkeen perehdytään roolihenkilön psyykkisiin ominaisuuksiin. Elokuva mahdollistaa perusteellisen tutustumisen roolihenkilöön, hänen elämänsä voidaan seurata eri tavalla kuin esimerkiksi teatterin lavalla. Me voimme nähdä yksityiskohtia, lähikuvia. Pystymme seuraamaan, miten hän pukeutuu ja mikä on hänen suhtautumisensa vaatteisiin. Jotta pukusuunnittelulla voidaan tuoda esille asioita roolihenkilöstä, on tunnettava hänen luonteensa ja suhtautuminen pukeutumiseen ja esimerkiksi muotiin. Myös hänen suhtautumisensa omaan sukupuoleen vaikuttaa pukuihin. Se tuo esille myös henkilön suhtautumista toisten henkilöiden sukupuoleen. Pu-

vuilla voidaan luoda vahvoja viestejä henkilöiden välillä, kun tiedetään tarkasti heidän suhtautuminen toisiinsa. (Nissinen 1986, 14)

Henkilön psyykkisten ominaisuuksien lisäksi on mietittävä roolin fyysisiä ominaisuuksia. Roolihahmo rakennetaan näyttelijästä, käsikirjoituksen luomasta kuvasta ja ohjaajan mielikuvasta. Fyysiset ominaisuudet ovat tärkeässä osassa roolia suunnitellessa. On tiedettävä henkilön ikä, sukupuoli, fyysinen olemus ja ruumiin kieli. Näyttelijän ruumiin kieli vaikuttaa paljon siihen, millaisia pukuja hänelle suunnitellaan. Näyttelijän on pystyttävä liikkumaan vaatteiden sisässä ja luomaan hahmolle sellainen tapa olla ja liikkua kuin kyseiseen rooliin sopii. Puku ei saa estää liikettä tai peittää sitä vaan sen tulisi tukea näyttelijän ruumiillista ilmaisua. (Emt., 16-17)

Näyttelijät ovat erilaisia, roolit ovat erilaisia ja siksi myös puvut ovat erilaisia. Pukusuunnittelijan on tutustuttava roolihenkilön lisäksi myös tätä esittävään näyttelijään. Mitä enemmän näyttelijä ja pukusuunnittelija voivat viettää aikaa yhdessä, sitä yhtenäisempi roolista tulee. Näyttelijän oma ja roolin olemus tutkitaan tarkkaan, jotta näyttelijän käsitys roolista ja pukusuunnittelijan työ toimisivat saumattomasti yhteen. Näyttelijän oma fyysinen olemus vaikuttaa paljon pukusuunnitteluun. Voimme päättää, mitä näyttelijän ominaisuuksia haluamme hyödyntää, mitä ehkä poistaa tai korostaa. On mietittävä myös, millaisen puvun näyttelijä pystyy kantamaan. Tutustuminen pelkkiin fyysisiin ominaisuuksiin ei riitä. On tutustuttava myös näyttelijän karismaan ja luonteeseen. Joskus näyttelijällä on hyvin vahva tyyli, joka on saattanut toistua elokuvasta toiseen samankaltaisena. Myös pukusuunnittelijalla on vastuu roolin luomisesta, eli hän voi omalta osaltaan muuttaa urautuneen näyttelijän roolihenkilöä. Ainakin hän voi olla tekemättä roolihenkilöstä täysin samannäköistä kuin edellinen näyttelijän rooli. (Emt., 18-20)

3.1.1 Elokuva *Monster*

Kuten aiemmin mainittiin, puvustuksen tarkoitus ei ole saada näyttelijöitä näyttämään hohdokkailta tai tyylikkäiltä, ellei tietysti näyttelijän hahmon kuulu näyttää siltä. Tarkoitus on palvella tarinaa ja hahmoa. Esimerkiksi elokuvassa *Monster* (2003) Charlize Theron näyttelee oikeaan henkilöön perustuvaa hahmoa sarjamurhaaja Aileen Wuornosia. Elokuvassa Wuornos on prostituoitu, joka joutuu raiskauksen ja väkivallan uhriksi ja alkaa tappaa miesasiakkaitaan. Hän on henkisesti sairas, mutta hänen tukenaan on

hänen tyttöystävänsä Shelby (Christina Ricci). Oikea Aileen Wuornos oli yhdysvaltalainen sarjamurhaaja, joka tappoi 6 (mahdollisesti 7) miestä vuosina 1989-1990 ja teloitettiin omasta tahdostaan myrkkyruikeella vuonna 2002 (Wikipedia, 2012). Charlize Theron sai roolistaan Aileen Wuornoksena paljon kiitosta ja palkintoja. Hän sai muun muassa parhaan naispääosan Oscarin ja Golden Globen parhaasta naispääosasta draamaelokuvassa (Wikipedia, 2012).

Charlize Theron kävi elokuvaa varten läpi suuren muodonmuutoksen. Hän lihotti 13 kiloa ja kuivatti, ohensi ja vaalensi hiuksiaan. Hänen ohuista ja kuivista hiuksistaan tehtiin likaisen ja vahingoittuneen näköiset, hänen ihonsa meikattiin huonokuntoiseksi ja laikukkaaksi, hänen kulmakarvansa muotoiltiin ja värjättiin uudelleen, jotta saataisiin hieman aggressiivinen ilme, hän käytti hammasproteesia ja piilolinsseilla muutettiin hänen silmiensä väri. Charlize Theron ei pelännyt lihottaa tai näyttää rähjäiseltä. Hän sanoi, ettei olisi voinut kuvitellakaan eläytyvänsä rooliin omana hoikkana itsenään. Jotta Theron pystyisi samastumaan henkilöön, joka on kokenut seksuaalista hyväksikäyttöä, saanut lapsen 13-vuotiaana, eikä pitänyt vartalostaan, oli hänenkin saatava vartalostaan sellainen, jossa hän ei viihdy. Näin hän pystyi eläytymään ja ymmärtämään elämää, jonka Aileen oli käynyt läpi. (The Make up Gallery, 2012)





Kuvat 14, 15 ja 16. Charlize Theron Aileen Wuornoksena.



Kuva 17 Charlize Theron omana itsenään voittamansa Oscarin kanssa.

Monster -elokuvan pukusuunnittelu ja maskeeraus on hyvä esimerkki siitä, millaista jälkeä voidaan saada aikaan vähälläkin rahalla. Elokuvan budjetti ei ole iso, mutta jälki jokaisella osa-alueella on laadukasta. Aileen Wuornoksen hahmo kertoo siitä, miten meikki, hiukset ja vaatteet yhdessä voivat luoda yhtenäisen ilmeen henkilölle. Aileen Wuornoksen tyyli ei ole millään tapaa stereotyyppisen prostituoidun tyyli. Hänen tyyliinsä on yhdistelmä amerikkalaista motoristia, tienvarsityyliä ja kadun eläjää. Hän käyttää hihattomia toppeja, kuluneita nahkatakkeja ja miesten ruutupaitoja. Hänen tyyliinsä on hyvin maskuliininen, kuten hänkin. Alkaessaan kostaa miehille ja tappaa heitä, hän ei ole heikko uhri vaan hän ottaa asemansa miesten maailmassa ja asettuu tekijän asemaan. Yhdessä kohtauksessa Aileen sanoo: ”There is a whole world of people killing and raping and I am the only one killing them.” Aileen menee ikään kuin miesten väkivaltaiseen maailmaan kostamaan naisten huonon kohtelun, hänen huonon kohtelunsa. Väkivaltaan liitetään maskuliinisia piirteitä ja ne näkyvät myös Aileenin puvuissa.

3.1.2 Hahmon muutos

Elokuva kertoo usein yhden tai useamman henkilön tarinan. Näissä tarinoissa olennaista on henkilön kaari. Tarina alkaa henkilön ollessa tietyssä tilanteessa ja päättyy hyvin usein henkilön tullessa johonkin toiseen tilanteeseen. Tämä kaari luo mielenkiintoisen tarinan. Henkilön muutos voi tapahtua pitkällä aikavälillä tai kyseessä voi olla pienessä hetkessä tapahtuva muutos. Henkilön muutos näkyy usein myös hänen ulkomuodossaan.

Aiemmassa kappaleessa kertamani esimerkit kohtauksista, joissa roolihenkilöllä menee huonosti ja sen jälkeisestä nousuvaiheesta on hyvä esimerkki selkeästi ilmenevästä muutoksesta. Toinen esimerkki on roolihenkilön ”lähteminen pahoille teille”. Eli tilanne, jossa esimerkiksi teinityttö alkaa muuttua. Hän saattaa alkaa käyttää aikuismaisempia tai rohkeampia vaatteita, meikata enemmän ja ottaa esimerkiksi lävistyksen. Tämä kaikki kuvastaa roolihenkilön sisäistä muutosta. Kaikki muutokset eivät kuitenkaan ole näin selkeästi ilmaistavissa pukujen avulla. Osa muutoksista ilmenee hyvin pienillä vinkeillä. Esimerkiksi teinitytön aikuistuminen voidaan ilmaista samalla tavoin kuin se näkyy tosielämässäkin. Hänen tyyliinsä saattaa pikku hiljaa muuttua rohkeammaksi, vaatteet ovatkin aikuisten osastolta, hän alkaa meikata jonkin verran ja olla kiinnostunut

ulkonäöstään. Muutos voi tapahtua pitkällä aikavälillä tai hyvin pienillä vinkeillä, jolloin se on hienovaraista ja realistisempaa.

3.2 Pukusuunnittelun vaikutus stereotyyppien luomisessa

Pukusuunnittelu voi omalta osaltaan vahvistaa stereotyyppioita luomalla hyvin karikatyyrimäisiä hahmoja. Se voi toisaalta myös rikkoa stereotyyppioita luomalla hahmoja, jotka poikkeavat odotetusta mielikuvasta. Historia ja nykypäivä on täynnä elokuvia, jotka toistavat samaa kaavaa tietynlaisten hahmojen pukusuunnittelussa. Usein nämä hahmot ovat vähemmistöjen edustajia. Komedioissa luodaan tarkoituksella kärjistettyjä hahmoja, mutta eikö aina samankaltaisia toistuvat hahmot menetä huumoriarvoaan toiston takia. Esimerkiksi tapa, jolla homoseksuaaleja kuvataan useissa valtavielokuvissa nojaa pitkälti stereotyyppiaan. On eri asia näyttää seksuaalinen suuntautuminen hahmon pukeutumisessa kuin luoda karikatyyri homoseksuaalista ihmisestä. Usein homoseksuaalit miehet puvustetaan naisellisiin pukuihin ja heidän seksuaalista suuntautumistaan korostetaan esimerkiksi tyylikkäillä, värikkäillä ja paljastaville asuilla. Homoseksuaalit naiset taas puvustetaan miesmäisiksi. Heistä tehdään mahdollisimman äijämäisiä ja usein heidän ”epäviehättävyydelleen” naureskellaan. Toki kyse on muustakin kuin näiden hahmojen stereotyyppisistä pukusuunnittelusta. Hahmot luodaan lähtökohtaisesti tietynlaisiksi ja pukusuunnittelu tehdään tukemaan tätä kuvaa. Loppujen lopuksi komediaelokuvat, joissa homoseksuaalit näytettäisiin tasa-arvoisessa valossa heteroseksuaalien kanssa, ovat melko vähissä. Stereotyyppien käyttö vahvistaa niitä ja luo tiettyjä malleja katsojille. Siksi niiden käyttö ei ole vain harmitonta huumoria. Niillä on vaikutusta myös yhteiskunnallisesti. Homoseksuaalien lisäksi stereotyyppisiä hahmoja löytyy paljon. Halusin tuoda esille tämän esimerkin, koska toisin kuin monien muiden stereotyyppisten hahmojen kuvauksessa, homoseksuaaleista ei ole paljoakaan joukosta poikkeavia kuvauksia.

Pukusuunnittelu voi luoda myös valta-asetelmia. Se voi esimerkiksi esittää naiset alisteisessa asemassa miehiin nähden luomalla naishahmoista objekteja. Naisten esittäminen pelkästään seksiobjekteina on hyvin yleistä tietynlaisille valtavielokuvilla. Näissä elokuvissa naishahmot luodaan mieshahmoja varten ja pukusuunnittelu noudattelee yleensä tuttua ”seksikästä ja paljastavaa” -linjaa. Pukusuunnittelulla voidaan siis vaikuttaa ei pelkästään tietyn henkilön esittämiseen tietyssä roolissa vaan myös eri henkilöiden keskinäisten suhteiden ja valta-asetelmien esittämiseen. Valta-asemia voidaan luoda

laittamalla henkilöille esimerkiksi selkeästi vastakohtaiset puvut. Toisella voi olla vähän päällä tai hän voi olla alasti, toisella taas paljon vaatteita, toinen voi olla kalliissa merkivaatteissa, kun taas toinen likaisissa ja homssuisissa vaatteissa. Vastakohtien esittäminen yhdessä vahvistaa molempien pukujen viestiä.

Pukusuunnittelulla on mahdollista myös rikkoa stereotypioita ja ennakkoluuloja. Henkilöt voi pukea yllättävällä ja erilaisella, jopa rajoja rikkovalla, tavalla. Tietenkään pelkällä pukusuunnittelulla ei rooleja rakenneta, mutta pukusuunnittelulla voidaan tuoda hahmoon jotakin uutta ja erilaista, vaikka se muuten olisikin ennalta-arvattava.

4 PUKUSUUNNITTELU VISUAALISENA OSANA ELOKUVAA

4.1 Näkymättömästä näkyväksi

Pukusuunnittelun kuten muidenkin elokuvan osa-alueiden tehtävä on saada suunniteltu näkymätön todelliseksi ja näkyväksi. Suunnitteluvaiheessa elokuvan käsikirjoitus on purettu osiin. Paikat, henkilöt ja tarina on analysoitu moneen kertaan ja on aika siirtää suunnitelmat todellisiksi. Elokuvan visuaalinen ilme koostuu kuvakerronnasta, valitusta formaatista, lavastuksesta, pukusuunnittelusta, valaisusta ja leikkauksesta. Ohjaaja vastaa elokuvan taiteellisesta ilmaisusta ja on näin päävastuussa myös visuaalisesta ilmeestä. On tärkeää, että pukusuunnittelija tekee yhteistyötä lavastajan, valaisijan ja kuvaajan kanssa, jotta elokuvan ilme on yhtenäinen.

Pukusuunnittelijan tehtävä on rakentaa suunnitellun mukainen hahmo, josta välittyy käsikirjoituksen viesti. Marjatta Nissinen kirjoittaa lopputyössään *Elokuvan puvut, viestit ja visio*: ”Pukusuunnittelija on tulkki, jonka sanasto koostuu visuaalisen maailman elementeistä: väreistä, valosta, pinnoista, tilasta ja muodoista.” Koska elokuva koostuu kaksiulotteisista kuvista, on puvut suunniteltava kuvaan, ei tilaan. Puku viestii muodollaan, väreillään, liikkeellä ja pinnoilla. Kyse on kuvan rakentamisesta yhdessä muiden tekijöiden kanssa. Pukusuunnittelijan on tunnettava elokuvan koko kenttä, jotta hän pysyy tekemään työnsä hyvin. Hänen on tiedettävä elokuvaamisesta, sillä elokuvan formaatti, linssit, filtrit, valaistus ja värit vaikuttavat siihen, millaisia värejä, muotoja ja materiaaleja puvuissa voi olla. (Nissinen, 1986. 21-22)

Elokuvan jokaisella kohtauksella on tietty tunnelma, joka katsojalle halutaan välittää. Tunnelma välittyy kuvakerronnan, lavastuksen ja tietysti näyttelijäntyön avulla, mutta myös puvustuksella on vaikutusta. Perinteinen esimerkki on elokuvan ”ei paluuta entiseen” -vaihe, jolla tarkoitetaan ristiriitojen kärjistymistä. Ollaan tultu niin sanotusti pohjalle, eli päähenkilöllä menee huonosti, eikä oikeastaan enää huonommin voisi mennä. Tällaisen tilanne näkyy usein hahmon ulkonäössä. Hän on ehkä rikkinäisissä tai likaisissa vaatteissa, yleensä niin sanotuissa kotivaatteissa. Miehellä parta ajamatta, naisella tukka sekaisin, eikä meikkiä. Tällä luodaan vaikutelma hahmon välinpitämättömyydestä omaa ulkonäköään kohtaan. Erityisen tehokas keino tämä on silloin kun henkilö on aiemmin elokuvassa ollut hyvin huoliteltu ja nähnyt vaivaa ulkonäkönsä eteen.

Toinen esimerkki pukusuunnittelun vaikutuksesta elokuvan tunnelman luomiseen on ”ei paluuta entiseen” -pisteen jälkeinen nousuvaihe, jossa mies ajaa partansa, laittaa puvun päälle ja lähtee ulos asunnostaan. Nainen taas harjaa hiuksensa, laittaa ne kiinni ja pukeutuu jakkupukuun tai mekkoon riippuen, onko hän lähdössä töihin vai juhlimaan. Tämä on hyvin yleinen keino, jolla halutaan luoda tietty tunnelma ja sen muutos. Elokuvasssa *500 days of Summer* päähenkilö Tom rakastuu Summeriin, mutta ei saakaan toivomaansa vastarakkautta. Kun Tom ja Summer ovat hetken aikaa tapailleet, Summer jättää Tomin. Tom on murtunut ja sen näkee hänen koko ulkomuodostaan, ryhti lysisssä, ankea ilme, hiukset sekaisin. Myös hänen asunsa on muuttunut, solmio huonosti sidottuna ja paita rypyssä. Puvustus tukee ja luo tunnelmaa, joka tässä tapauksessa on ankea.

Tärkeä osa pukujen näkymisessä elokuvassa, on niiden rytmi. Elokuvalle on aina oma rytmensä ja pukusuunnittelu, kuten myös lavastus, ovat osa sitä ja ilmentävät sitä omalla tavallaan. Kuvauksella on iso rooli rytmisissä. Kuvaus voi olla pysähtynyttä tai nopeasti liikkuvaa. Lopullisen rytmien määrää leikkaus, joka määrittelee kuvien kestot ja rytmin. Rytmä näkyy puvuissa niiden vaihtumisena. Puvuilla voidaan rytmittää aikaa, siirtyä päivästä toiseen, jopa vuodesta toiseen. Pukujen avulla voidaan myös poistaa ajankulku. Jos päähenkilö on koko elokuvan ajan samoissa vaatteissa, katsojalle tulee tunne pysähtyneisyydestä. (Nissinen, 1986. 26)

4.1.1 Värit, materiaalit ja muodot

Elokuvan visuaalista ilmettä suunnitellessa, mietitään tarkoin myös sen värimaailma. Puvustuksen tulee toimia elokuvan värimaailmassa kuvauksen, lavastuksen ja valaisun kanssa. Elokuvan pukusuunnittelun värit suunnitellaan elokuvan värimaailmaan sopivaksi ja niiden tulee tukea elokuvan visuaalista ilmettä ja viedä katsojan huomiota haluttuihin asioihin tai pois niistä. Jos esimerkiksi halutaan erottaa henkilö isosta joukosta taustalla olevia ihmisiä, se yleensä tehdään puvustuksen avulla. Puvustuksen väreillä voidaan ohjailla katsojan huomiota vaivihkaa. Ruudulla on samaan aikaan useita asioita, jotka kilpailevat katsojan huomiosta. On oltava tarkkana, mitkä asiat katsojan halutaan huomaavan ja mitkä asiat ovat toissijaisia.

Väri on valon ominaisuus, eli elokuvan valaisu vaikuttaa siihen, minkä värisinä puvut näkyvät. Elokuvan värien miettiminen onkin yhteistyötä. Puvut ovat hyvä keino kuljet-

taa värejä kohtauksesta toiseen. On kuitenkin tarkoin mietittävä, että puvun värit toimivat jokaisessa kohtauksessa, jossa niiden tulee olla. (Nissinen, 1986. 23)

Väreillä on vaikutusta katsojaan myös muuten kuin huomionherättäjinä. Eri väreillä on erilainen vaikutus ihmiseen riippuen hänen kulttuuristaan. Esimerkiksi punainen väri liitetään länsimaalaisessa kulttuurissa monesti rakkauteen, intohimoon tai aggressiivisuuteen, kun taas Aasiassa iloon. Jos siis värillä halutaan viestiä jotakin, on hyvä muistaa niiden kulttuurisidonnaisuus.

Pukusuunnittelussa pukujen materiaalilla on erilainen merkitys kuin vaatteissa yleensä. Arkielämässä vaateen on kestettävä, näytettävä hyvältä ja tunnettava hyvältä päällä. Elokuvapuvustuksen on taas ainoastaan näytettävä oikealta. Pukumateriaalien kohdalla mietitäänkin, miten puvun ominaisuudet vaikuttavat sen tehoon ja viestiin (Nissinen, 1986. 23). Puvun materiaali vaikuttaa sen laskeutumiseen ja liikkumiseen. Paksu kangas liikkuu raskaammin kuin ohut. Pehmeät materiaalit kietoutuvat iholle, kovat materiaalit taas pysyvät muodossaan liikkeestä huolimatta. Materiaalin pinta vaikuttaa paljon siihen, miltä puku näyttää kuvassa. Sametti imee itseensä valoa ja saattaa vaaleanakin värinä näyttää tummalta, kun taas esimerkiksi sifonki heijastaa valoa ja näyttää kiiltävältä. Jos samassa puvussa on useita erilaisia materiaaleja, on se tiedostettava valaisua suunniteltaessa.

Puvun muotoa ei ole yhtä helppo erottaa kuin puvun väriä tai materiaalia. Muoto syntyy värin vaaleuden tai tummuuden, tilavuuden ja massan yhtälöstä, sekä sen tekstuurista ja rakenteesta. Puvun volyymilla on merkitystä kuvan mittasuhteille. Puvun volyymi on täysin riippuvainen kuvakoosta. Lähikuvassa jokin voi näyttää massiiviselta peittäen lähes koko kuvan, kun taas sama asia laajassa kokokuvassa näyttää pieneltä. Volyymilla voidaan luoda erilaisia mittasuhteita kuvaan näyttelijän ja puvun välille ja esimerkiksi näyttelijän suhteessa tilaan. Puvun rakenne eli rakenne näkyy erityisen hyvin lähikuvissa materiaaleissa, jotka taittavat valoa. Yhdistämällä pukuun erilaisia materiaaleja voidaan luoda mielenkiintoisia rakenteita ja näin elävyyttä. Tutkittaessa materiaaleja läheltä huomataan erilaisia pintarakenteita eli tekstuureja, jotka ovat esimerkiksi kankaan pinnan kuviointeja. Eri kokoiset ja väriset kuvioinnit toistuvat eri tavalla kuvattaessa läheltä ja kaukaa. Näiden hyödyntäminen vaatii taitoa. Pintarakenteissa on myös vaaransa. Niillä voi saada aikaan liian huomiota herättävä kokonaisuus, joka voi etäännyttää katsojan puvun kantajasta. (Emt., 23-25)

5 PUVUSTUKSEN HYÖDYNTÄMINEN OHJAAJANA

5.1 Huomio pukuihin

Jokainen ohjaaja on erilainen. Työskentelytavat, käytetyt keinot ja ilmaisun tyyli ovat jokaisella ohjaajalla omanlaisia. Ohjaajan tehtävä on olla vastuussa elokuvan taiteellisesta puolesta, eli hän suunnittelee elokuvan oman visionsa mukaiseksi ja keskustelemalla jokaisen elokuvan taiteellisen osaston kanssa, hän saa kaikki työskentelemään oman visionsa eteen. Koska jokainen ohjaaja on erilainen, on kaikilla myös omat vahvuudet ja kiinnostuksen kohteet. Toiset ohjaajat painottavat näyttelijäntyötä, toiset kuvakerrontaa ja jotkut äänikerrontaa. Ohjaajan omat intressit ohjaavat häntä väkisininkin panostamaan enemmän joihinkin osa-alueisiin. Ohjaajan tulisi kuitenkin osata välittää oma visionsa elokuvan jokaisen taiteellisen puolen kautta. Hänen tulisi tietää, mikä merkitys lavastuksella, kuvauksella, äänellä, leikkauksella ja pukusuunnittelulla on elokuvalla. Lisäksi hänen tulisi osata hyödyntää jokaista näistä työkaluista ja vielä yhdistää ne toisiinsa, valmiiksi elokuvaksi.

Ensimmäinen askel ohjaajalle saada onnistunut puvustus, on kiinnittää huomiota pukusuunnitteluun. Kuten aiemmin mainittiin, pukusuunnittelun on alettava samassa vaiheessa kuin elokuvan muidenkin taiteellisten osa-alueiden suunnittelun. Kun ollaan ajoissa liikkeellä, on pukusuunnittelijalla enemmän aikaa toteuttaa ohjaajan visiota palveleva puvustus. Pukusuunnittelija Anthony Powell kertoo hänestä tehdyssä haastattelussa ohjaajan ja pukusuunnittelijan vastuualueista. Hän painottaa valitsemaan projekteja, joissa ohjaajalla on kaikki langat käsissään. Vaikka olisi imartelevaa saada paljon vastuuta elokuvan visuaaliseen ilmeeseen liittyen, ei hänen mukaansa elokuva tule olemaan yhtenäinen, jollei ohjaajalla ole selkeää suunnitelmaa visuaalista ilmeestä kattaen pukusuunnittelun ja lavastuksen. (Nadoolman Landis, 94)

Powellin argumentti ohjaajan vastuusta on perusteltu, sillä ohjaaja on henkilö, jolla tulee olla selkeä kuva käsikirjoituksesta ja siitä millainen elokuva tulee olemaan. Hänen on saatava muut näkemään elokuva samalla tavalla ja tuomaan omalla osa-alueellaan esille yhteistä visiota. Ohjaaja voi omalla toiminnallaan myös puuttua liiaksi eri tekijöiden työhön ja viedä kaiken vastuun suunnittelijalta. Ohjaajalla tulee olla visio ja idea, mutta hänen ei tule antaa valmista listaa halutuista puvuista pukusuunnittelijan käteen. Pukusuunnittelijan on saatava ottaa oma tilansa ja toteuttaa omat ideansa noudattaen

ohjaajan visiota. Toki viime kädessä ohjaajalla on päätösvalta asioista, mutta hänen on annettava suunnittelijalle tilaa luoda ideoita.

5.2 Elokuva Kuvia lakeuksilta

Kuvia lakeuksilta on 10 minuuttinen elokuva, joka kuvattiin syksyllä 2011. Toimin elokuvassa käsikirjoittajana ja ohjaajana. Elokuvan käsikirjoitusvaihe aloitettiin joulukuussa 2010 ja ennakkotuotanto sijoittui keväälle 2011. Elokuva kertoo Josefinasta, joka palaa kotikonnuilleen Pohjanmaalle myymään hänen isältään jääneen elokuvateatterin. Elokuvateatteria pitää Josefinan veli, Anton, joka ei halua luopua teatterista. Elokuva kertoo juurilleen palaamisesta, pienen elokuvateatterin kohtalosta ja maaseudusta.

Elokuva kuvattiin Parkanon 50 vuotta vanhassa elokuvateatterissa, Bio Siriuksessa, joka oli pidetty lähes entisellään perustamisesta lähtien. Elokuvateatterin salikohtaukset kuvattiin Kauhajoen Bio Marlonissa. Ulkokohtauksia kuvattiin Kauhajoella ja Parkanossa, sekä Söderfjärdenin niityillä Sulvassa. Elokuva kuvattiin 16 mm:lle filmille.

Ohjaajana olen näyttelijänohjauksen lisäksi hyvin kiinnostunut elokuvan visuaalisesta ilmeestä ja elokuvan puville on minulle iso merkitys. Alusta asti oli selvää, että pukusuunnitteluun tulisi panostaa. Elokuvassa on vain kaksi henkilöä ja avustajia, joten työmäärä ei ollut hirvittävän iso. Pukusuunnittelijana toimi liiketalouden opiskelija Marianne Kankaisto. Pidimme hänen kanssaan suunnittelupalavereja ja hän piti minut ajan tasalla hankkimistaan puvuista. Yhdessä teimme suunnittelutyötä, puhuimme hahmoista ja mietimme referenssielokuvia.

Elokuvan tarina ei sijoitu mihinkään tiettyyn aikaan, mutta tyyllillisesti haimme 1960-luvun estetiikkaa. Otimme inspiraatiota Hitchcockin elokuvien maailmasta. Kulahtanutta ruskeaa, lämmintä valoa ja kirkkaita väripilkkuja. Kuvauspaikat olivat lämpimän sävyisiä, ruskeita ja maanläheisiä väreiltään. Myös Antonin vaatetus noudatti tätä kaavaa. Hänen tuli sopia maailmaan täydellisesti ja ikään kuin upota puvuillaan elokuvateatterin väreihin. Antonille haluttiin laittaa vanhanaikainen puku, jotta hänestä huokuisi vanhan elokuvateatterin pitäjän olemus. Hänellä oli yllään tiukka ruskea puku, jonka hihat ja lahkeet olivat käyneet hieman lyhyiksi. Tällä haluttiin näyttää Antonin jämähtämistä elokuvateatteriin ja toisaalta myös hänen erilaisuuttaan. Vaikka hän upposi maisemaan,

oli hänessä tiettyä poikkeavuutta. Jollain tapaa Anton on hieman outo elokuvateatterinpitäjä.



Kuva 18. Josefina (Liisu Mikkonen) ja Anton (Andy Ståhle). Taustalla maskeeraaja Sanna Luonuankoski. Kuvan on ottanut Eero Alava.

Josefina taas haluttiin nostaa maisemasta. Halusimme korostaa puvuilla hänen erilaisuuttaan paikan kanssa. Hän ei kuulunut maisemaan samalla tavoin kuin Anton. Josefinan vaatetus on värikäs, graafinen, linjakas ja tyylikäs. Hänellä on yllään keltainen mekko ja sininen jakku, jalassa mustat kiiltonahka nilkkurit ja kädessä musta käsilauku. Josefinalle haluttiin tiukka ilme ja se näkyi myös hänen maskeerauksessaan. Maskeeraaja Sanna Luonoankoski loi Josefinalle tiukan ja tyylikkään ilmeen, joka tarinan edetessä karisi. Alussa hänellä oli tiukka nuttura, joka alkoi purkautua samalla, kun hän alkoi sopeutua osaksi elokuvateatteria ja menneisyyttään.



Kuva 19. Liisu Mikkonen Josefina. Kuvankaappaus elokuvasta Kuvia lakeuksilta.

Halusimme näyttää Josefinan sopeutumisen maaseudulle myös puvuissa. Tärkeässä kohtauksessa, jossa Josefina alkaa lämmitä hieman elokuvateatterille, hän lähtee pellolle kävelemään. Tähän kohtaukseen laitoimme hänelle punaisen maalais-henkisen takin ja kumisaappaat. Vaatteiden vaihtaminen lyhyessä elokuvassa on riskialtista. Osa katsojista ei välttämättä huomaa muutosta ja osa voi pitää sitä klaffivirheenä. On totta, että vaatteiden vaihtaminen voi sekoittaa katsojaa, mutta halusimme kokeilla, toimisiko ratkaisu meidän elokuvassamme. Lopputuloksena voi sanoa, että se toimi visuaalisesti hyvin, mutta tarinallisesti se saattoi jäädä auki katsojalle. Kuitenkin eniten ongelmia vaatteiden vaihto aiheutti leikkausvaiheessa, jossa olisimme halunneet vaihtaa yhden kohtauksen paikkaa, mutta se ei onnistunut vaatteiden vaihtumisen takia. Lopputuloksesta saatiin kuitenkin sellainen, johon voimme olla tyytyväisiä, joten pienet mutkat matkassa eivät haittaa.

Kuvia lakeuksilta on esimerkki elokuvasta, joka ei sijoitu mihinkään tiettyyn aikaan. Halusimme ikään kuin luoda oman ajan ja tyylin ottaen vaikutteita erilaisista vuosikymmenistä ja elokuvista. Elokuvan ilmeen täytyy kuitenkin olla yhtenäinen, jos se halutaan koota useista eri osista. Ohjaajana olen hyvin kiinnostunut pukujen merkityksestä roolihenkilöiden luomisessa ja näyttelijäntyössä. Siksi halusin olla aktiivisesti mukana pukujen suunnittelussa ja toteuttamisessa. Pukusuunnittelijalla oli alusta asti selkeä kuva, mitä olemme tekemässä ja hän toteutti puvut ammattitaidolla.

6 POHDINTA

Lopputyöelokuvasi Kuvia lakeuksilta oli pitkä ja melko työläs projekti. Sen saattaminen valmiiksi on vaatinut paljon työtä. Halusin tehdä kirjallisen lopputyöni osittain irrallisena elokuvasta, mutta kuitenkin sisällyttää sen jollain tapaa mukaan. Koska olen opiskelujeni aikana tehnyt paljon pukusuunnittelua, eikä siitä ole tehty juurikaan opinnäytetöitä, halusin tutkia omassa opinnäytetyössäni pukusuunnittelua. Tutkimustyö on ollut mielenkiintoista, mutta myös haastavaa. Aiheestani ei löytynyt tarjoakaan lähdemateriaalia ja ajanpuute oli koitua esteeksi. Löysin kuitenkin aikaa työlle ja myös lähdemateriaalia sen verran, että sain työn päätökseen. Vielä jäi paljon asioita, joita olisin halunnut syventää työssäni. Olisi ollut mielenkiintoista tutkia syvemmin pukusuunnittelun merkitystä sukupuoliroolien ja seksuaalisuuden ilmentäjänä. Lisäksi olisin halunnut perehtyä enemmän pukusuunnittelun sisällöllisiin vaikutuksiin elokuvan tarinassa. Päätin mielestäni kuitenkin syventämään pukusuunnittelun merkitystä roolihenkilöiden luomisessa ja se oli aihe, joka tuntui olevan koko ajan keskiössä työskentelyssäni.

Tarkoituksena oli tehdä lopputyö, josta joku pukusuunnittelusta innostunut voisi löytää itselleen uutta tietoa tai inspiraatiota. Toivottavasti työ on onnistunut siinä. Halusin myös luoda katsauksen pukusuunnitteluun siitä tietämättömille elokuva-alan tekijöille. Alalla tuntuu olevan vähän tietoa pukusuunnittelusta ja sitä myöten paljon harhaluuloja ja jopa vähättelyä kyseistä osa-aluetta kohtaan. Toivottavasti olen pystynyt työlläni näyttämään heille, millainen merkitys pukusuunnittelulla todellisuudessa elokuvalla on.

LÄHTEET

Kirjat

Bruzzi, Stella. 1997. Undressing Cinema. New York: Routledge.

Engelmeier, Regine and Peter W. 1997. Fashion in film. München: Prestel-Verlag.

Nadoolman Landis, Deborah. 2003. Costume Design. Sveitsi: A Roto Vision Book.

Nissinen, Marjatta. 1986. Elokuvan puvut, viesti ja visio. Lopputyö. Helsinki. Taide-teollinen korkeakoulu.

WWW

Ammattinetti. Pukusuunnittelija. Luettu 22.5.2012.
<http://www.ammattinetti.fi/web/guest/ammattit>

IMDB, Internet Movie Data Base, Full cast and crew for Aamiainen Tiffanylla. Luettu 27.4.2012. <http://www.imdb.com/title/tt0054698/fullcredits#cast>

IMDB, Internet Movie Data Base, Full cast and crew for Sex and the City - Sink-kuelämää. <http://www.imdb.com/title/tt1000774/>

IMDB, Internet Movie Data Base, Full cast and crew for Sex and the City – Sink-kuelämää 2. Luettu 27.4.2012. <http://www.imdb.com/title/tt1261945/fullcredits#writers>

Nyyssönen P. Audrey Hepburn. Kansallinen audiovisuaalinen arkisto. Luettu 26.4.2012. <http://www.kava.fi/audrey-hepburn>

Pieniniemi K, 2008. Tuotesijoittelu elokuvissa. Opinnäytetyö.
<https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/11348/2008-07-23-24.pdf?sequence=1>

The Make up Gallery, Bad girl look-alikes – Aileen Wuornos. Luettu 27.4.2012.
<http://www.themakeupgallery.info/lookalike/badgirls/monster.htm>

Wikipedia, Aamiainen Tiffanylla (elokuva). Luettu 27.4.2012
[http://fi.wikipedia.org/wiki/Aamiainen_Tiffanylla_\(elokuva\)](http://fi.wikipedia.org/wiki/Aamiainen_Tiffanylla_(elokuva))

Wikipedia, Aileen Wuornos. Luettu 4.5.2012.
http://fi.wikipedia.org/wiki/Aileen_Wuornos

Wikipedia, Breakfast at Tiffanys (film). Luettu 27.4.2012.
[http://en.wikipedia.org/wiki/Breakfast_at_Tiffany's_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Breakfast_at_Tiffany's_(film))

Wikipedia, Costume jewelry. Luettu 27.4.2012
http://en.wikipedia.org/wiki/Costume_jewelry

Wikipedia, Monster – Aileen Wuornos. Luettu 27.4.2012.
http://fi.wikipedia.org/wiki/Monster_-_Aileen_Wuornos

Wikipedia, Pukusuunnittelija. Luettu 22.5.2012.
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Pukusuunnittelija>

Wikipedia, Sex and the City. Luettu 28.4.2012.
http://en.wikipedia.org/wiki/Sex_and_the_City

Wikipedia, Sex and the City 2. Luettu 28.4.2012.
http://en.wikipedia.org/wiki/Sex_and_the_City_2

Elokuvat

500 days of Summer. 2009. Ohjaus: Marc Webb. Tuotanto: Fox Searchlight Pictures.
 Pukusuunnittelu: Hope Hanafin.

Aamiainen Tiffanylla (eng. *Breakfast at Tiffany's*). 1961. Ohjaus: Blake Edwards.
 Tuotanto: Paramount Pictures. pukusuunnittelu: Edith Head.

Monster. 2003. Ohjaus: Patty Jenkins. Tuotanto: Columbia Pictures. Pukusuunnittelu:
 Rhona Meyers.

Paholainen pukeutuu Pradaan (eng. *Devil wears Prada*). Ohjaus: David Frankel.
 Tuotanto: 20th Century Fox, Fox 2000 Pictures, Peninsula Films. Pukusuunnittelu: Patricia Field.

Sinkkuelämää ja Sinkkuelämää 2 (eng. *Sex and the City, Sex and the City 2*). 2008 ja
 2010. Ohjaus: Michael Patrick King. Tuotanto: Darren Star, New Line Cinema, Home
 Box Office. Pukusuunnittelu: Patricia Field.

Kuvat

Kuva 1. Style Matters -blogi. <http://alisonkerr.files.wordpress.com/2011/01/breakfast-at-tiffanys-opening-shot1.jpg> (luettu 27.4.2012)

Kuva 2. The Cherry Blossom Girl -blogi. <http://www.thecherryblossomgirl.com/wp-content/uploads/2009/01/breakfast-at-tiffanys-7-520x323.jpg> (luettu 27.4.2012)

Kuva 3. The Cherry Blossom Girl -blogi. <http://www.thecherryblossomgirl.com/wp-content/uploads/2009/01/breakfast-at-tiffanys-7-520x323.jpg> (luettu 27.4.2012)

Kuva 4. Tumblr. http://29.media.tumblr.com/tumblr_ln25p4te0d1qka9hco1_400.jpg
 (luettu 28.4.2012)

Kuva 5. Channel 5.
http://wwwcdn.channel5.com/assets/images/000/003/769/large_size_Sex_And_The_City.jpg?1288344333 (luettu 28.4.2012)

Kuva 6. Claming Sisterhood -blogi.

http://thesisterproject.com/smith/files/2010/05/satc-s02-ep13_1.jpg (luettu 28.4.2012)

Kuva 7. HBO. <http://i.lv3.hbo.com/assets/images/series/sex-and-the-city/episodes/5/69/luck-be-an-old-lady-1024.jpg> (luettu 28.4.2012)**Kuva 8. Pop Comment.** <http://www.popcomment.com/images/official-sex-in-the-city-the-movie-poster1.jpg> (luettu 28.4.2012)**Kuva 9. IMDB.** http://ia.media-imdb.com/images/M/MV5BMTM3OTUyNTI3MF5BMl5BanBnXkFtZTcwODcyMzM0Mw@@._V1._SY317_.jpg (luettu 28.4.2012)**Kuva 10. Culturistas -blogi.** <http://culturistas.blogspot.com/2008/06/sex-and-city-movie.html> (luettu 28.4.2012)**Kuva 11. Blogspot.** http://1.bp.blogspot.com/_Eab5Em2goO8/SER-VTKNhEI/AAAAAAAAAAm8/BZJN4ldyBpU/s400/sexandthecity_4w.jpg (luettu 28.4.2012)**Kuva 12. That Blogger Gurl -blogi.** http://betseyj.com/wp-content/uploads/2011/02/sex_and_the_city_2_movie4.jpg (luettu 28.4.2012)**Kuva 13. Blogspot.** http://1.bp.blogspot.com/_aLOSJhuBKIA/S_GVZLCqul/AAAAAAAAA4g/CA9Rnsn_KIM/s1600/sex_and_the_city_movie206.jpg (luettu 28.4.2012)**Kuva 14, 15, 16 The Make up Gallery.** Luettu 27.4.2012.
<http://www.themakeupgallery.info/lookalike/badgirls/monster.htm>**Kuva 17 Oscars Wiki.** Luettu 27.4.2012.
http://oscars.wikia.com/wiki/File:Charlize_theron_oscar.jpeg**Kuva 18. Promokuva elokuvasta Kuvia lakeuksilta. Kuvaaja: Eero Alava****Kuva 19. Kuvakaappaus elokuvasta Kuvia lakeuksilta.**

LIITTEET

Kuvia lakeuksilta –lyhytelokuva

Elokuvan DVD sijoitettu TAMKIn Finlaysonin kirjastoon.

Tuotantotiedot:

Fiktio

Kesto: 10 min

Originaali: 16mm värifilmi

Vuosi: 2012

Työryhmä: (valikoitu)

Ohjaus ja käsikirjoitus – Henna Seppälä

Tuotanto - Ulla Koikkalainen, Martina Kuitto, Henna Seppälä

Kuvaus – Hanna Maria Mäkelä

Leikkaus - Martina Kuitto

Äänisuunnittelu - Philippe La Grassa

Musiikki – Michael Law

Valaisu - Mikko Parttimaa

Lavastus – Riina Helenius

Pukusuunnittelu - Marianne Kankaisto

Apulaisohjaaja – Hanna-Mari Lahtinen

Maskeeraus- Sanna Luonoankoski

Kuvausihteeri – Joanna Mäkelä

Tuotantoassistentit – Iida Kesti, Juho Aittanen, Kristian Broholm

Kameraoperoija – Turkka Tervonen

Kamera-assistentti – Tommi Jokinen, Turkka Tervonen

2. kamera-assistentti – Tanja Glad

Valoassistentit – Jani Ilomäki, Jesse Jalonen

Äänittäjä – Philippe La Grassa

Puomittaja – Into Hiltunen

Lavastusassistentti – Tomi Sepänmaa

Leikkausassistentti – Marie Syrjälä

Still kuvaaja – Eero Alava

Graafikko – Turkka Tervonen

Web Desinger – Kristian Broholm

Näyttelijät:

Josefina – Liisu Mikkonen

Anton – Andy Ståhle