

# Puvustuksen merkitys hahmon identiteettiin

Hahmon puvustuksen merkitys elokuvassa ja sen kehittyminen hahmon yhteiskuntaluokan muuttuessa

Mira Kivimäki

OPINNÄYTETYÖ  
Lokakuu 2023

Media-alan tutkinto-ohjelma  
Äänisuunnittelu

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Media-alan tutkinto-ohjelma  
Äänisuunnittelu

KIVIMÄKI, MIRA:

Puvustuksen merkitys hahmon identiteettiin

Hahmon puvustuksen merkitys elokuvassa ja sen kehittyminen hahmon yhteiskuntaluokan muuttuessa

Opinnäytetyö 32 sivua, joista liitteitä 1 sivu  
Lokakuu 2023

---

Puvustus on tärkeä osa hahmoa. Sillä kerrotaan katsojalle, millainen hahmo on kyseessä jo ennen kuin hahmoon tutustutaan paremmin. Puvustus on tärkeässä osassa elokuvan visuaalista ilmettä sekä tarinan kulkua. Tässä opinnäytetyössä tutkittiin puvustuksen merkitystä hahmon identiteettiin silloin, kun hahmon yhteiskunnallinen asema elokuvassa muuttuu. Tutkimuksessa pureuduttiin puvustuksen merkitykseen elokuvissa ja sen kautta painotettiin puvustuksen ja pukusuunnittelun tärkeyttä. Pukusuunnittelijan haastattelun avulla selvitettiin, millaista pukusuunnittelijan työ on ja miten hahmon puvustuksen suunnittelu toteutetaan. Tutkimuksessa haastateltiin yhtä suomalaista pukusuunnittelijaa, jotta saataisiin käsitys siitä, millaista pukusuunnittelijan työ on suomalaisessa tuotannossa.

Aiheeseen tutkimisen apuna käytettiin kolmea eri esimerkkiekokuvaa. Esimerkkielokuviiksi valittiin Parasite, Paholainen pukeutuu Pradaan sekä Fight Club. Näistä kolmesta elokuvasta Parasite oli keskeisimmässä roolissa, ja se purettiin auki yksityiskohtaisempaa analysointia varten ja vertailupohjaksi kahdelle muulle elokuvalle. Elokuvat Paholainen pukeutuu Pradaan sekä Fight Club analysoitiin myös ja näitä elokuvia käytettiin vertauskohteina siinä, miten eri tavalla pukusuunnittelulla voidaan hahmon identiteetin muutoksista viestiä.

Opinnäytetyön tavoitteena oli avata puvustuksen merkitystä elokuvassa sekä olla avuksi pukusuunnittelusta kiinnostuneille. Opinnäytetyössä tutkittiin hahmon puvustuksen muuttumista sen yhteiskuntaluokan muuttuessa. Tutkimuksesta kävi ilmi, että puvustuksen ei välttämättä ole pakko lopullisesti muuttua, vaikka hahmon identiteetti muuttuisikin. Puvustusta voidaan käyttää keinona vahvistaa muutosta ilman, että muutos olisi pysyvä. Jotta hahmon kehityskaaresta saataisiin mahdollisimman uskottava, on hahmon puvustuksen kuitenkin seurattava muutosten perässä.

---

Asiasanat: Identiteetti, puvustus, yhteiskuntaluokka, henkilöahmo

## ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Media  
Sound design

KIVIMÄKI, MIRA:

The Importance of Costumes to the Character's Identity  
The Significance of the Character's Costume in the Film and its Development as  
the Character's Social Class Changes

Bachelor's thesis 32 pages, appendices 1 page  
October 2023

---

This thesis delved into significance of costumes in shaping a character's identity, particularly when the character's social status undergoes transformation. The primary objective of this research was to underscore the pivotal role of costume design in the realm of filmmaking, providing valuable insights for individuals interested in this craft and its profound influence of storytelling.

To facilitate the reader's exploration of this subject, three illustrative movies had been examined. The focal case study was 'Parasite', which was meticulously deconstructed, enabling readers to comprehensively analyse its role in character development. Additionally, 'The Devil Wears Prada' and 'Fight Club' had been employed as comparative examples. An enlightening interview with Finnish costume designer had been included to shed light on the intricacies of the costume design process in Finnish film production. Furthermore, relevant sources pertaining to this subject was scrutinized.

The key findings of this research revealed that costume changes are imperative for ensuring the authenticity of character development, and the approach to this may vary, encompassing both alterations in costumes and the deliberate preservation of the same attire, contingent upon the narrative's demands.

---

Key words: identity, costumes, social status, character

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	5
2	KESKEISIÄ KÄSITTEITÄ JA TUTKIMUKSELLISIA LÄHTÖKOHTIA....	7
	2.1 Puvustuksen ja pukusuunnittelun keskeisiä käsitteitä.....	7
	2.2 Tutkimukselliset lähtökohdat .....	8
3	PUKUSUUNNITTELUN MERKITYS HAHMON LUOMISESSA .....	10
	3.1 Mitä pukusuunnittelu on .....	10
	3.2 Puvustus osana hahmon identiteettiä.....	11
	3.3 Puvustuksen merkitys ja sen muuttuminen hahmon mukana.....	15
4	PUKUDRAMATURGIASTA.....	17
	4.1 Parasite-elokuvan purku.....	17
	4.2 Pukusuunnittelun analysointi.....	19
	4.3 Hahmojen puvustuksen merkitys tarinan kulussa .....	25
	4.4 Yhteenvetoa ja keskeisiä huomioita.....	26
5	POHDINTA .....	28
	LÄHTEET .....	30
	LIITTEET .....	32
	Liite 1. Haastattelukysymykset:.....	32

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on puvustuksen merkitys hahmon identiteettiin. Opinnäytetyössä keskityn hahmon identiteettiin elokuvassa. Aiheessa minua kiinnostaa sen monipuolisuus ja vaikka puvustus on isossa osassa elokuvan tekemistä sekä hahmon luomista, saattaa se jäädä katsojalla taka-alalle. Valitsin aiheen, koska haluan tuoda puvustuksen ja erityisesti pukusuunnittelun tärkeyttä esille. Ilman sopivaa puvustusta ei hahmo olisi sellainen, kuin se on. Hahmon kehittyessä ja muuttuessa myös puvustuksen täytyy seurata mukana, jotta muutos tuntuu aidolta. Jokaisella hahmolla on oma identiteettinsä ja pukeutuminen on osa sitä. Teen opinnäytetyön kollegoilleni sekä elokuvien katsojille, mutta myös itselleni oppimiskokemuksena.

Olen rajannut aiheeni elokuvien puvustukseen ja siihen, miten puvustus muuttuu hahmon yhteiskunnallisen aseman muuttuessa. Tutkin, miten puvustus tukee hahmon identiteettiä, mutta en tarkastele näyttelijän tuomaa osuutta hahmon identiteettiin vaan keskityn käsikirjoitettuun hahmoon. Keskityn opinnäytetyössäni puvustuksen muutoksiin tai muuttumattomuuteen, kun hahmon yhteiskunnallinen asema elokuvassa muuttuu. Tutkin, pysykö hahmo uskollisena omalle identiteetilleen ja miten se tuodaan puvustuksella esille.

Opinnäytetyöni tavoitteena on nostaa esille pukusuunnittelun tärkeys ja kuinka paljon se tukee hahmon identiteetin rakentumista. Haluan tuoda tietoisuuteen pukuosaston tärkeyttä elokuvassa sekä puvustuksen rakentumista hahmon ympärille. Saavutin asettamani tavoitteet analysoimalla eri elokuvien puvustuksen ja tuomalla esiin sen muutokset hahmon yhteiskunnallisen statuksen muuttuessa. Opinnäytetyöni tietoperusta rakentuu olemassa olevien lähteiden analysoinnista, haastattelusta sekä kolmen esimerkkielokuvan analysoinnista. Haastattelin pukusuunnittelijaa ja selvitin, mitä hahmon pukusuunnitteluun kuuluu ja millainen prosessi se on. Selvitin myös, kuinka iso vapaus pukusuunnittelijalla on puvustusta suunnitellessa. Tutkimuskysymykseni opinnäytetyössä on, miten pukusuunnittelulla rakennetaan hahmon identiteettiä. Olen käyttänyt kolmea eri elokuvaa esimerkkeinä tutkiessani aihetta ja niistä

paneudun erityisesti elokuvaan Parasite (2019), purkamalla elokuvan ja analysoimalla sitä tarkemmin.

Luvussa kaksi käsitellään tutkimusmenetelmiä, keskeisiä käsitteitä sekä teoreettinen viitekehys, avataan tutkimusmenetelmiä tarkemmin sekä kerrotaan, miten aineistoa on kerätty. Luvussa käydään läpi, miten tutkimus on rajattu sekä tutkimuksen tavoitetta ja tutkimuskysymyksiä. Luvussa kolme avataan opinnäytetyön aihetta ja keskitytään siihen, mitä pukusuunnittelu on, ja sen merkityksestä hahmon identiteettiin sekä hahmon luomiseen. Tutkitaan myös sitä, miten puvustus muuttuu hahmon mukana. Neljännessä luvussa syvennytään pukudramaturgiaan ja siinä on analysoitu kokopitkä elokuva Parasite. Elokuva on purettu lukijalle ymmärrettävään muotoon, jotta analysoinnin mukana on helpompi pysyä. Elokuvesta analysoitiin puvustusta, hahmojen puvustuksen merkitystä tarinan kulkuun sekä lopuksi tehtiin analysoinnista yhteenveto. Neljännessä luvussa verrataan myös kahden muun esimerkkielokuvan puvustusta ja sen yhteensopivuutta hahmon kehitykseen elokuvan aikana. Viidennessä luvussa pohditaan opinnäytetyötä sekä tehdään yhteenveto tutkituista asioista.

## 2 KESKEISIÄ KÄSITTEITÄ JA TUTKIMUKSELLISIA LÄHTÖKOHTIA

Puvut ovat yksi keino ohjaajalle kertoa tarinaa. Puvut kertovat katsojalle hahmon persoonallisuuden yksityiskohdista ja auttavat näyttelijöitä muuttamaan uskottavammiksi hahmoiksi. (Costume Design 2014.) Opinnäyteyölläni lisään tietoisuutta pukusuunnittelun tärkeydestä, siihen panostamisesta ja sen kunnollisesta rahoittamisesta parhaimman lopputuloksen saavuttamiseksi. Pukusuunnittelu vaatii aikaa ja kunnollisen budjetin, koska se on elokuvassa koko ajan esillä ja tällöin iso visuaalinen osa sitä.

### 2.1 Puvustuksen ja pukusuunnittelun keskeisiä käsitteitä

Opinnäytetyöni aiheen keskeisimmät käsitteet ovat henkilöahmo, identiteetti, pukudramaturgia, pukusuunnittelija sekä pukusuunnittelu. Seuraavaksi avaen nämä käsitteet lukijalle.

Henkilöahmo on fiktiivinen hahmo, jonka avulla kerrotaan ja seurataan tarinaa. Henkilöahmoa kuvataan sen visuaalisen ilmeen, ajatusten sekä tekojen kautta. (Tieteen termipankki 2023c.)

Tieteen termipankin (2023b) mukaan identiteetti tarkoittaa yksilöiden tai yhteisöjen olemusta ja piirteitä itsestään suhteessa muihin yksilöihin tai yhteisöihin. Kyse on eristyispiirteiden ja ominaisuuksien kokonaisuudesta. Nämä yhdessä luovat yksilölle tai yhteisölle käsityksen itsestään sosiaalisessa tai kulttuurisessa ympäristössä. (Tieteen termipankki 2023b.)

Pukusuunnittelija on ammattinimike henkilölle, joka suunnittelee puvustuksen erilaisiin tuotantoihin. Näitä voivat olla esimerkiksi näyttämöteokset, elokuvat tai televisiotuotannot. Pukusuunnittelijaideoi puvustuksen, jonka jälkeen välittää luovat ideansa toteuttavalle henkilökunnalle. Toimenkuvaan kuuluu myös budjetillinen suunnittelu ja siitä kirjanpitäminen hankintoja tehdessä. (Tieteen termipankki 2023a.)

Aalto-yliopiston (2019) koulutustarjontaa esittävällä sivulla kuvataan, että pukusuunnittelu esittävän taiteen, elokuvan tai television tuotannoissa on osa kollektiivista taiteen tekemistä. ”Pukusuunnittelun keskiössä on tarinankerronnan kehittäminen erilaisissa esittämisen muodoissa luomalla samaistuttavia, vaikuttavia ja ihmisyyden monimuotoisuutta edustavia roolihahmoja” (Aalto-yliopisto 2019).

Pukudramaturgia taas on keino kertoa tarinaa pukujen kautta. (Laine 2014).

## 2.2 Tutkimukselliset lähtökohdat

Tutkimukseni tavoitteena on selvittää, miten käsikirjoitukseen luodun hahmon identiteettiä ja sen muutoksia vahvistetaan pukusuunnittelulla. Opinnäytetyössäni en tutki näyttelijän suhdetta hahmoon, vaan pysyn käsikirjoituksen ja hahmon välisessä suhteessa. Näin ollen perehdyn siihen, miten pukusuunnittelulla luodaan hahmon identiteettiä. Tutkimuskysymyksenäni on: miten pukusuunnittelulla rakennetaan hahmon identiteettiä?

Keräsin opinnäytetyöni aineistoa haastattelemalla pukusuunnittelijaa, analysoimalla elokuvia *Parasite* (2019), *Paholainen pukeutuu Pradaan* (2006) ja *Fight Club* (1999) sekä analysoimalla aiheen kannalta keskeisiä lähteitä. Analysoin pääasiassa sitä, miten puvustuksella on tuotu hahmojen identiteettejä esille ja miten ne muuttuvat hahmon identiteetin muuttuessa, vai muuttuvatko ne ollenkaan. Myös hahmon yhteiskuntaluokan muuttuessa tutkin, pysyykö puvustus muutoksen mukana vai käytetäänkö kerronnan keinona puvustuksen pysymistä samanlaisena.

Tutkimukseeni sisältyy pukusuunnittelijan haastattelu aiheesta, jonka kautta saadaan siihen ammattilaisen näkemys. Haastattelin pukusuunnittelija Laura Lipiäistä (2023), joka on aiemmin toiminut teatterissa, mutta sittemmin siirtynyt myös av-puolelle. Haastattelin Lipiäistä 31.7.2023. Haastattelu käytiin kasvotusten, jonka jälkeen litteroin nauhoittamani haastattelun kokonaisuudessaan. Selvitin haastateltavaltani muun muassa sitä, millainen hänen työprosessinsa on hahmon puvustuksen luomisessa ja miten puvustuksen

tärkeys näkyy lopputuloksessa. Halusin myös kuulla hänen omista näkemyksistään liittyen puvustuksiin, ja vapaudesta toteuttaa niitä.

Valitsin haastattelun saadaksesi tuoretta näkökulmaa pukusuunnittelijan työnkuvaan Suomessa. Halusin saada tietoa pukusuunnittelijan työtavoista suomalaisissa tv-tuotannoissa, ja sitä kautta myös kartoitettua, millainen pukusuunnittelijan työtehtävä niissä on. Haastattelin opinnäytetyöhöni vain yhtä pukusuunnittelijaa siksi, että koin saaneeni häneltä riittävästi tietoa kysymyksiini.

Haastattelutapana käytin puolistrukturoitua haastattelua. Puolistrukturoidun haastattelun ideana on, että haastattelukysymykset laaditaan ennakkoon ja esitetään haastateltavalle joko samassa muodossa tai uudelleen muotoiltuna, mutta vastaamisen tapa on vapaa. (Hyvärinen, Suoninen & Vuori n.d.) Valitsin tämän haastattelutavan, koska sillä annoin haastateltavalleni vapauden vastata esittämiini kysymyksiin ilman valmiiksi rajattuja vastausvaihtoehtoja. Haastattelussa oli tärkeää, että haastateltava pystyi vastaamaan kysymyksiin omalla tavallaan heijastaen omiin kokemuksiinsa pukusuunnittelijana toimimisesta.

Pyysin Lipiäistä ensin esittelemään itsensä ja kertomaan projekteista, joissa hän on toiminut pukusuunnittelijana. Sen jälkeen pyysin häntä kertomaan, mitä pukusuunnittelijan tehtäviin kuuluu, kenen kanssa pukusuunnittelija tekee töitä, ja millaista yhteistyö on. Tiedustelin, kuinka paljon Lipiäinen tekee yhteistyötä ohjaajan kanssa suunnitellessaan puvustusta, ja onko muita osastoja, joiden kanssa hän tekee yhteistyötä tv-tuotannoissa. Pyysin Lipiäistä myös kertomaan jonkin tv-tuotannon pukusuunnitteluprosessin kulusta esituotantovaiheesta tuotannon päättymiseen saakka. Lisäksi selvitin haastattelulla sitä, kuinka suuri merkitys käsikirjoituksen seuraamisella on pukusuunnittelua luodessa, millaiseksi Lipiäinen kokee pukusuunnittelijan roolin tuotannoissa, ja millaisia haasteita hän on kohdannut pukusuunnittelun ideoinnissa tai toteutuksessa. Haastattelukysymykset ilmenevät liitteestä 1.

### 3 PUKUSUUNNITTELUN MERKITYS HAHMON LUOMISESSA

Pukusuunnittelija on henkilö, jonka vastuulla on suunnitella, toteuttaa tai hankkia puvustus näyttelijöille elokuvaa varten. Pukusuunnittelijalla täytyy olla vakaa tietämys siitä, millainen elokuvan tarina on, millaisia hahmot ovat, elokuvan tunnelmasta sekä muista elokuvan tekoon liittyvistä elementeistä. Pukusuunnittelija tekee yhteistyötä ohjaajan kanssa. Pukusuunnittelijalla täytyy olla ymmärrys tarinankerronnasta ja sitä täytyy priorisoida pukuja suunnitellessa. Pukusuunnittelijan vastuulla on luoda mieleenpainuva ulkoasu hahmolle. (DeGuzman 2022.) Tarkastelen tässä luvussa pukusuunnittelijan tehtäviä ja puvustuksen merkitystä osana hahmon identiteettiä Lipiäisen (2023) haastattelun ja käyttämieni lähteiden pohjalta.

#### 3.1 Mitä pukusuunnittelu on

Pukusuunnittelu on luovan alan työ, jossa pääpainona on suunnitella elokuvan hahmoille sopiva puvustus. Suunnittelu alkaa käsikirjoituksen lukemisella ja purkamisella. On tärkeää, että tarinan juoni, teemat, hahmojen kehityskaari sekä miljöö on ymmärretty. Jotta puvustus sointuisi tarinan kerronnan ja toteutuksen kanssa, pukusuunnittelija työskentelee tiiviisti yhdessä ohjaajan ja kuvaajan parissa suunnitellessaan pukuja. (Costume Design 2014, 4.)

Pukusuunnittelija työskentelee myös muiden osastojen vastaavien henkilöiden kanssa, kuten lavastussuunnittelijan, ohjaajan sekä maskeeraussuunnittelijan. Pukusuunnittelijan tehtäviin kuuluu käydä tarinaa läpi lavastussuunnittelijan ja ohjaajien kanssa, jotta tiedetään, millaista tarinaa ollaan visuaalisesti tekemässä. Pukusuunnittelija perehtyy käsikirjoitukseen ja alkaa niiden pohjalta hakemaan tarvittavia tietoja puvustuksen luomiseksi. Jos esimerkiksi tehdään tuotantoa minkä tarina perustuu tositapahtumiin, on tiedonkeruu välttämätöntä, jotta hahmoista saadaan aidon näköisiä tapahtumahetkeen verraten. Myös tarinan sijoittuminen tiettyyn aikaan luo painoarvoa suunnittelussa. Ohjaajan kanssa käydään keskustelua hahmoista, jotta tiedetään, millaista hahmoa ollaan tekemässä. (Lipiäinen 2023.)

Pukusuunnittelija tekee eniten yhteistyötä maskeeraussuunnittelijan kanssa. Ohjaaja ja maskeeraussuunnittelija luovat pukusuunnittelijan kanssa yhteistyössä hahmojen ulkoisen ilmeen ja yhdessä mietitään, minkälaista hahmoa haetaan. Ohjaajalla saattaa olla vahva mielikuva hahmosta, mikä otetaan huomioon suunnittelussa. Tavoitteena on saada rakennettua kokonainen hahmo, joka on yhtenäinen tarinan kanssa. (Lipiäinen 2023.)

Pukusuunnittelijan kuvauksissa mukana oleminen riippuu paljon siitä, millaisia kohtauksia kuvataan. Joskus pukusuunnittelija haluaa olla myös kuvauksissa, jotta voi olla mukana tekemässä päätöksiä. (Lipiäinen 2023.) Vaikka pukusuunnittelijan työ lähtökohtaisesti on keskitetty esituotantovaiheeseen, voivat siis työtehtävät jatkua myös kuvauksissa.

### **3.2 Puvustus osana hahmon identiteettiä**

Puvustus on yksi visuaalisimmista asioista elokuvassa. Jo ennen kuin hahmon tarinaa on avattu tai näyttelijä aloittanut näyttelijäntyön, hahmon puvustus kertoo katsojalle siitä, millainen hahmo saattaisi olla kyseessä. Vaatteilla luodaan ennakkokäsityksiä, mutta jokaisella puvustukseen laitetulla yksityiskohdalla on merkitystä, sillä se kertoo hahmon tarinaa. Puvustuksella voidaan luoda ennakkokäsitys hahmon iästä, sosiaalisesta statuksesta, temperamentista, sukupuolesta sekä hahmon taustasta. (How fashion shapes a character 2021.)

Jos hahmon tarina on tositapahtumiin perustuva, niin myös puvustuksen suunnittelulla on jo tietty pohja, miten rakentaa sitä. Lipiäinen (2023) pukusuunnitteli tv-sarjan Piiritys (2023), mikä pohjautui tositarinaaan rikollisesta nimeltä Ilpo Larha. Piiritys (2023) on tositapahtumiin perustuva rikossarja, mikä käsittelee vuonna 1992 tapahtunutta 55 tuntia kestänyttä piiritys tilannetta ja sitä edeltäviä tapahtumia, kuten Suomen historian ensimmäistä palkkamurhaa. Rikossarjan päähenkilö Ilpo Larha oli palkkamurhaaja, vankikarkuri ja pankkiryöstäjä. Rikossarja seuraa Larhan vuosia ennen piiritystä sekä piiritystilanteen aikana. (Nelonen 2023.) Vaatteiden kannalta oli olemassa suuntaa antavia todenmukaisia kuvia. Niiden pohjalta Lipiäinen alkoi miettimään ja hankkimaan vaatteita. Päähenkilö Ilpo Larhan puvustus piiritys tilanteen osin

oli selkeä, koska siitä löytyi todenmukaisia kuvia. Larhan pidätyskuva on myös selkeä lähtökohta pukusuunnittelulle, sillä vaatteiden piti täsmätä pidätyskuvassa olevia vaatteita. (Lipiäinen 2023.)

Jotta puvustuksesta saadaan mahdollisimman realistinen, on otettava huomioon hahmon käyttäytymisen lisäksi sen motiivit, tarina, luonne, mielenkiinnonkohteet sekä elämäntilanne. Jos hahmolla on räiskyvä persoona, on puvustuskin usein huomiota herättävä, kun taas ujommille hahmoille puvustus on usein massaan sekoittuva (Crist 2014, 14) Esimerkkinä Paholainen pukeutuu Pradaan -elokuvan (2006) päähenkilön Andy Sachsin puvustuksen kaari elokuvan aikana.

Elokuvan alussa Andy on arka sekä herkkä, juuri valmistunut kirjoittajanalku, joka unelmoi työstä kunnioitettavana journalistina. Hän päätyy kuitenkin töihin muotilehden päätoimittajan, kylmän ja röyhkeän Miranda Priestlyn assistentiksi. Andyä ei kiinnosta muotimaailma ja vähätteleekin sitä, mutta tietää tämän työn avaavan hänelle ovet journalistin uralleen. (IMDB 2006.) Elokuvan alussa Andyn puvustus on mitäänsanomaton, muodoton sekä sotkuisen näköinen. Työskentely muotilehdessä pakottaa Andyn panostamaan ulkonäköönsä, jotta hän ottaisi työnsä lehdessä tosissaan ja hän kokeekin muodonmuutoksen. Muodonmuutoksen jälkeen Andyn tyyli on laitetumpi, muodikkaampi sekä struktuurisempi. Väripaletti on tummempi, kun taas ennen muodonmuutosta Andy ei arkaillut käyttää värejä. (Kuva 1.)



KUVA 1. Andy ennen ja jälkeen muodonmuutoksen (Silvani 2021).

Andyn puvustuksen muuttuessa myös hänen identiteettinsä alkaa muuttua. Andystä tulee rohkeampi, itsenäisempi ja vahvempi. Andy alkaa ottaa työnsä tosissaan ja antautuu itsensä muotimaailman vietäväksi. Myös hänen yhteiskunnallinen statusensa muuttuu. Andy ei ole enää juuri ammattiinsa valmistunut työtön kirjoittajanalku vaan muotimaailman silmässä työskentelevä uranainen tehden töitä kunnioitettavimman päätoimittajan assistenttina.

Elokvassa *Parasite* (2019) päähenkilöiden puvustus muuttuu vain, kun he elävät heidän kehittämänsä kulissia työntekijöinä Park-perheen taloudessa. Köyhissä oloissa elävä perhe Kim huijaa tiensä rikkaan Park-perheen taloudenhoitajaksi, kuskiksi sekä lastensa opettajiksi. Ennen Park-perheen työntekijöiksi asettumistaan Kim-perheen puvustus on tunkkainen ja epäsiisti. Siirtyessään töihin Park-perheeseen heidän kaikkien puvustuksensa muuttuu siistimmäksi ja työhönsä sopivammaksi. Mutta töiden loputtua myös hahmojen vaatetus palaa takaisin normaaliksi, hahmojen identiteettiin sopivaksi. (*Parasite* 2019.)

Elokuva sisältää kohtauksen, jossa perhe Kim on salaa Park-perheeltä asettunut taloksi heidän kotiinsa siksi aikaa, kun perhe Park on telттаilemassa. Vaikka talo on upea, eivät perhe Kim sovi miljööseen ollenkaan. Heidän puvustuksensa on

edelleen sama, kuin jos he asuisivat kodissaan puolikellarissa. (Kuva 2.) Vaikka Kim perheen yhteiskunnallinen status periaatteessa muuttuikin uuden työn saattamana, ei tämä sovi perheen identiteettiin, jolloin hahmojen puvustuksessa ei synny pitkäaikaisia muutoksia. (Parasite 2019.)

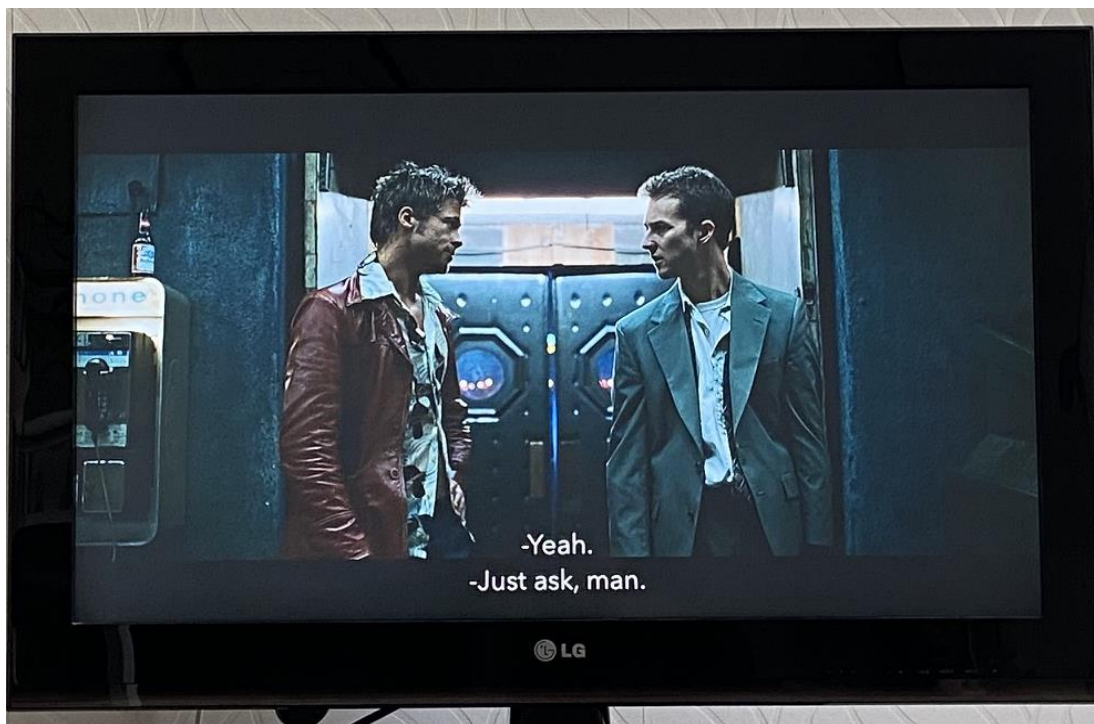


KUVA 2. Kim-perhe majailmassa Park-perheen kotona (Kuva: Mira Kivimäki 2023).

Kolmantena vertailun kohteena on elokuva Fight Club (1999). Elokuvan päähenkilö on masentunut ja kärsii vakavasta unettomuudesta. Tavattuaan sattumalta lentomatallaan saippuakauppiaan Tyler Durdenin, hän ystäväystyy tämän kanssa, ja he päätyvät perustamaan Fight Club nimisen yhteisön. Sen tarkoituksena on saada miesten patoutumat purettua hakkaamalla toisiaan. (IMDB 1999.)

Tyler edustaa niitä asioita, mitä päähenkilö haluaisi olla. Tämä tulee esille myös puvustuksen kautta. Elokuvan alussa päähenkilön puvustus koostuu puvusta, mikä heijastuu hänen ammatistaan myyntimiehenä. Puku on harmaa eikä

päähenkilön päällä juurikaan nähdä kirkkaampia värejä. Tylerillä taas on päällään kirkkaita värejä, erilaisia materiaaleja ja kokonaisuus viestittää katsojalle Tylerin vapaasta elämäntyylistä. (Kuva 3.) Elokuvan päähenkilö on kokonaisuudessaan mitäänsanomattoman näköinen, kun taas Tyler kerää katseita puvustuksellaan ja yleisellä olemuksellaan. Tyler uskaltaa olla juuri sellainen kuin on ja sitä päähenkilö kadehtii. Mitä pidemmälle elokuvassa päästään, myös päähenkilön yleinen olemus muuttuu ja puvustus muuttuu rennommaksi. Mitä enemmän päähenkilö päästää irti yhteiskunnan hänelle asettamista raameista, sitä vapautuneemmaksi ja rennommaksi myös puvustus muuttuu. (Fight Club 1999.)



KUVA 3. Fight Club -elokuvan päähenkilö sekä Tyler (Kuva: Mira Kivimäki 2023).

### 3.3 Puvustuksen merkitys ja sen muuttuminen hahmon mukana

Jos kohtausten puvustus on epärealistinen, liian hieno hahmolle tai vääränlainen dramaattiselle tilanteelle, katsojan huomio saattaa kiinnittyä epäolennaisiin asioihin. Pukusuunnittelijan tehtävä on luoda puvustus, mikä sointuu yhdessä hahmon kanssa ja sulautuu tarinaan, jotta katsoja voi olla täysin siinä mukana. Oikeassa elämässä vaatteet määrittelevät mieltymyksiämme ja tuovat esille persoonallisuuttamme. Kun elokuva alkaa, katsojat kohtaavat hahmon

ensimmäistä kertaa. Jokainen hahmo on puettu kuvastamaan heidän omanlaistaan persoonallisuutta ja tyyliä. (Costume Design 2014, 2, 4.)

Paholainen pukeutuu Pradaan -elokuvassa (2006) päähenkilön ulkoiset muutokset kulkevat käsi kädessä identiteetin muutoksen kanssa. Kun päähenkilö Andy huomaa tulevansa jopa syrjityksi työpaikallaan pukeutumisensa vuoksi, hän pyytää apua toimituksen työntekijältä Nigeliltä, joka auttaa Andya avaamaan maailmakuvaansa. Lopulta Andy alkaa elää vapaammin uutta identiteettiään muotilehden päätoimittajan assistenttina. Tällöin Andyn ulkomuoto muuttuu ja puvustuksesta tulee siistimpi mikä selkeästi osuvampi muotimaailman muottiin. (Paholainen pukeutuu Pradaan 2006.)

Parasite-elokuvassa (2019) puvustus muuttuu aina, kun hahmojen sen hetkinen identiteetti muuttuu. Tämä ilmenee siten, että kun perhe Kim työskentelee Park-perheen luona heidän puvustus on siistimpi kuin silloin, kun he ovat kotonaan tai omassa identiteetissään ilman kulissia. Puvustus toimii ikään kuin huijauksena, kuten myös perhe Kim. (Parasite 2019.)

Fight Club -elokuvan (1999) päähenkilön puvustus muuttuu sitä mukaa, miten hänen elämänsä muuttuu tavattuaan Tylerin. Päähenkilö nähdään pitkän aikaa harmaa puku päällä, koska sillä ilmaistaan päähenkilön kuulumista kapitalistiseen yhteiskuntaan. Mitä enemmän päähenkilö pyristelee ulos tästä muotista, sitä vapaammaksi ja rennommaksi puvustus muuttuu. Tylerin puvustus taas pysyy saman henkisenä, koska Tyler on osa päähenkilön identiteettiä eikä sen vuoksi voi kehittyä. (Fight Club 1999.)

## 4 PUKUDRAMATURGIASTA

Pukusuunnittelija työskentelee yhdessä ohjaajan, kuvaajan ja lavastajan kanssa luoden elokuvan maailman ja kertoakseen elokuvan tarinan. Yhdessä näyttelijöiden kanssa pukusuunnittelija luo hahmolle ulkoisen identiteetin, joka herää henkiin elokuvassa. (Costume design 2014, 3) Pukusuunnittelijat ovat siis osana tarinankerrontaa, koska puvustuksella on iso merkitys esitellessään hahmon ja tuoden esiin sen identiteettiä. Seuraavien kappaleiden aikana analysoin Parasite-elokuvan (2019) puvustusta hahmojen kehittyessä ja yhteiskunnallisen statuksen muuttuessa. Tutkin erityisesti puvustuksen eroja hahmojen välillä ja miten sillä kerrotaan hahmon tarinaa ja taustaa elokuvassa. Käytin elokuvan purkamiseen save the cat -menetelmää. Sen avulla elokuvan tarina tulee esille pääpiirteittäin sekä selviää, mistä tarinassa on kyse. Elokuvan teemana on yhteiskuntaluokittelu, sosiaalinen status, luokkarakenne yhteiskunnassa sekä kiilu köyhien ja rikkaiden välillä (Imdb 2019).

### 4.1 Parasite-elokuvan purku

Parasite on vuonna 2019 ilmestynyt eteläkorealainen elokuva, jonka tarinan on kehittänyt ja ohjannut Bong Joon Ho. Hän toimi yhdessä Han Jin-Wonin kanssa myös toisena käsikirjoittajana. Elokuva nousi yleisön tietoisuuteen viimeistään sen voitettua neljä Oscar-palkintoa kategorioissa paras elokuva, paras ohjaus, paras käsikirjoitus sekä paras kansainvälinen elokuva. Elokuvan kantavana teemana on köyhyys Etelä-Koreassa sekä se, miten köyhyyttä siellä kohdellaan. Elokuvassa seurataan kahta eri perhettä, joista toinen elää köyhyudessa, kun taas toinen yläluokassa. Elokuvan aikana näiden kahden eri perheen tiet kohtaavat ja lopulta vähempiosainen perhe Kim pääsee huijauksien kautta osaksi rikkaan Park-perheen ylellistä elämää heidän työntekijöinään. (Imdb 2019.)

Elokuva alkaa päähenkilön istuessa kotinsa keittiössä yrittäen yhdistää puhelintaan yläkerran naapurin wifiin. Heti alussa katsojalle selviää, että päähenkilön perhe ottaa kaiken hyödyn irti ilmaisista asioista mitä on tarjolla, kuin loinen. Hetken kuluttua näytetään, kuinka päähenkilö ja hänen siskonsa istuvat

vierekkäin vessan korkeimmalla kohdalla, koska se on ainoa paikka, missä wifi toimii.

Päähenkilö tapaa ystävänsä, joka ehdottaa, että tämä sijaistaisi hänen työtään yläluokkaisen perheen tyttären englanninopettajana sillä aikaa, kun on itse vaihdossa. Päähenkilöllä ei kuitenkaan ole koulutusta ja joutuu siskonsa avulla väärentämään itselleen yliopiston todistuksen. Päähenkilö menee haastatteluun yläluokkaisen perheen kotiin ja tapaa perheen äidin sekä taloudenhoitajan. Samalla hän pitää ensimmäisen oppitunnin perheen tyttärelle. Päähenkilö saa opettajan työn ja kuultuaan perheen kaipaavan taideopettajaa pojalleen, päähenkilö saa juoniteltua siskolleen haastattelun tähän työhön.

Tästä tarina lähtee kunnolla käyntiin. Päähenkilö ja hänen perheensä juonittelee itsensä yläluokkaisen perheen työntekijöiksi; sisko taideterapeutina perheen pojalle, isä autonkuljettajana perheen isälle ja äiti uutena taloudenhoitajana, kun perhe Kim on lavastanut vanhan taloudenhoitajan sairastamaan tuberkuloosia. Tarina kulkee eteenpäin päähenkilön perheen eläessä yläluokkaisen perheen työntekijöinä ja samalla huijaten yläluokkaista perhettä, koska kukaan muu ei tiedä uusien työntekijöiden olevan perhe.

Yhtenä päivänä yläluokkainen perhe lähtee telттаilemaan ja päähenkilön perhe asuu heidän ylellisessä talossaan sen aikaa toisen perheen tietämättä. Kuitenkin kesken illan vanha taloudenhoitaja ilmestyy talolle ja pyytää päästä hakemaan jotain tärkeää talon kellarista. Taloudenhoitaja päästetään sisään ja selviää, että kellarissa sijaitsee vanha bunkkeri, minkä sisällä asuu vanhan taloudenhoitajan aviomies. Päähenkilön äidin saadessa tämä selville hän uhkaa kertovansa työnantajalleen tästä, mutta sattumuksen kautta vanha taloudenhoitaja saa selville, että päähenkilön perhe on juonitellut tiensä yläluokkaisen perheen kotiin ja uhkaa paljastaa heidät. Yksi asia johtaa toiseen ja lopulta tilanne kärjistyy niin, että vanha taloudenhoitaja ja hänen aviomiehensä lukitaan kellarin bunkkeriin, mutta vanhan taloudenhoitajan loukkaannuttua pahasti hän lopulta menehtyy bunkkerissa. Työnantajan perhe ilmoittaa sittenkin palaavansa jo samana iltana takaisin kotiin, mikä aiheuttaa talossa lisää kaaosta. Päähenkilön perheen äiti jää talolle, kun muu perhe karkaa keskellä yötä kaatosateen saattelemana takaisin omaan kotiinsa puolikellariin Soulin mainoskadulle ja löytää heidän kotinsa tulvan

kourissa rankan sateen vuoksi. Koko koti on täynnä vettä ja perhe joutuu yöpymään läheisen koulun liikuntasalissa.

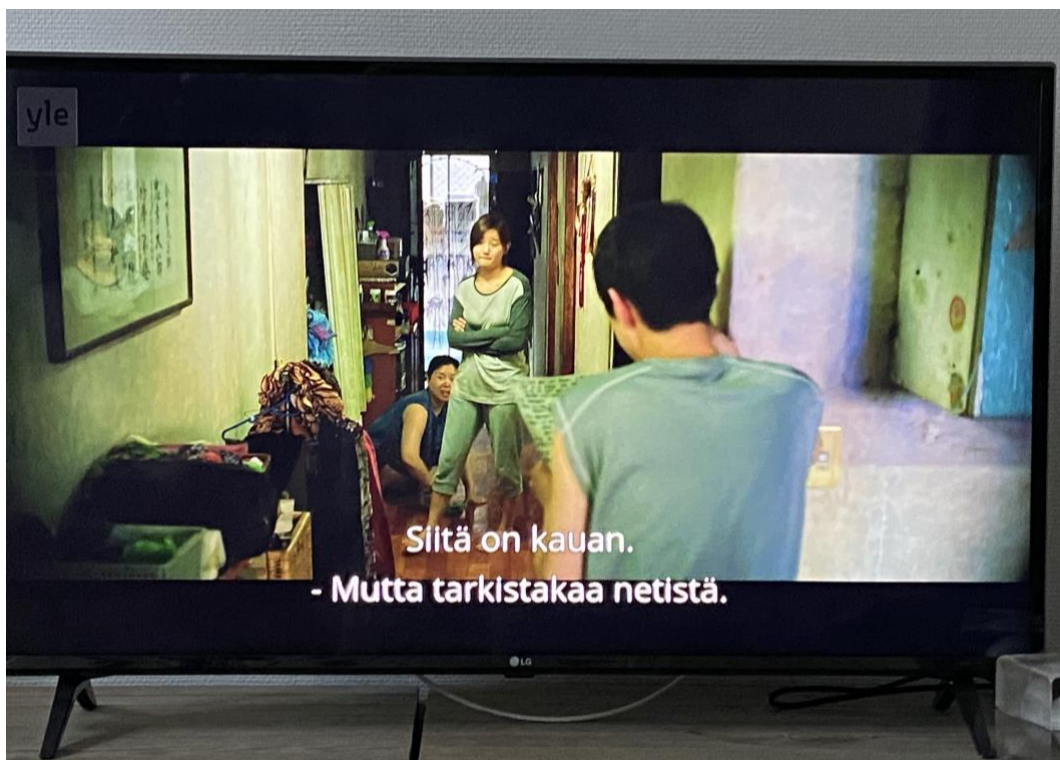
Seuraavana päivänä pidetään puutarhajuhlat, jotka eskaloituvat bunkkerissa asustaneen, vanhan taloudenhoitajan aviomiehen karkaamiseen ja hänen hyökkäämiseensä juhlissa päähenkilön perhettä kohtaan. Päähenkilö saa kovan iskun päähänsä ja joutuu sen vuoksi leikkaukseen. Juhlissa päähenkilön siskoa puukotetaan kuin myös perhe Parkin isää. Päähenkilön isä on syyppää jälkimmäiseen puukotukseen ja sen myötä katoaa paikalta eikä kukaan tiedä minne.

Päähenkilö on selvinnyt leikkauksesta mutta selviää, että hänen siskonsa kuoli puukotukseen. Päähenkilö ja hänen äitinsä ovat ainoat jäljellä, sillä hän ei vielä tiedä isänsä olinpaikkaa. Lopulta päähenkilölle selviää, että hänen isänsä oli piiloutunut Park-perheen talon bunkkeriin juuri ennen kuin poliisit olivat saapuneet juhlapaikalle. Päähenkilö yrittää keksiä miten saisi isänsä pelastettua bunkkerista.

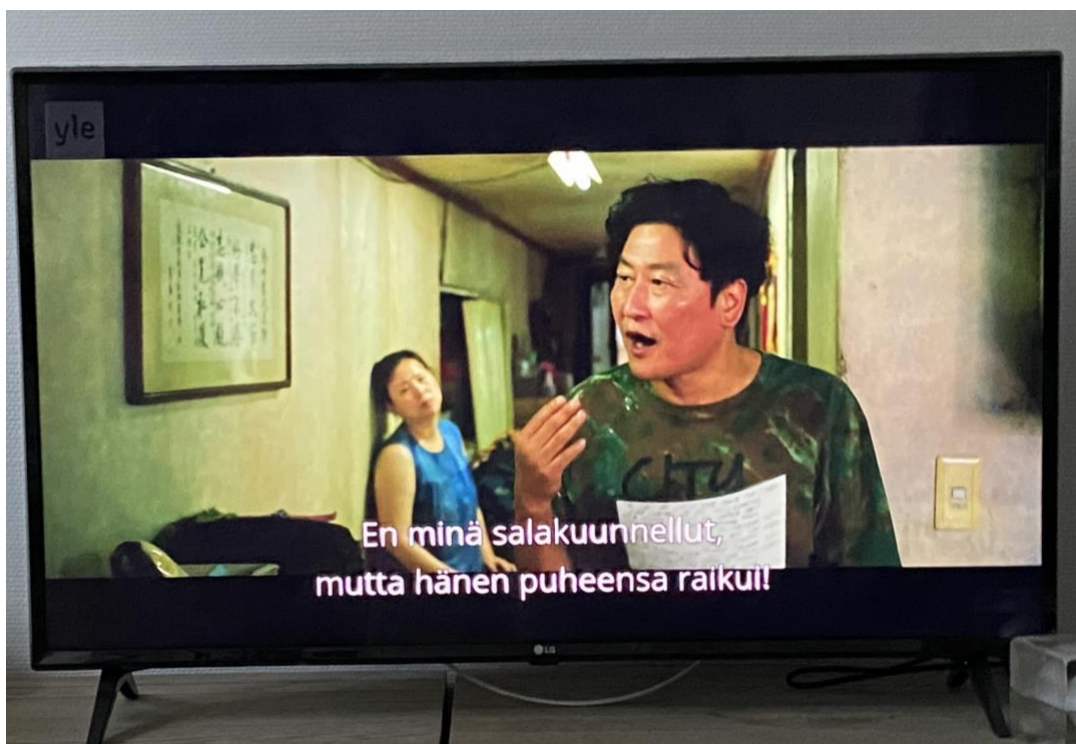
Elokuvan lopussa päähenkilö kuvittelee, kuinka suunnittelee hankkivansa itselleen ammatin, jonka kautta tienaisi niin paljon, että olisi lopulta tarpeeksi varakas ostamaan Park-perheen vanhan talon itselleen. Tällöin hänen isänsä olisi vapaa talon bunkkerista ja hän, hänen äitinsä sekä isänsä voisivat elää taas yhdessä. Elokuva loppuu samanlaiseen kuvaan päähenkilöstä istumassa puolikellarin keittiössä, kuin mistä se alkoikin.

## **4.2 Pukusuunnittelun analysointi**

Puvustuksella voidaan luoda luokka rakenteita elokuvassa. Puvustuksella voidaan asettaa hahmo tiettyyn luokkayhteisöön tai sosiaaliseen ryhmittymään. Se voidaan toteuttaa joko hyvin selkeästi tai hienovaraisemmin. (Lorenzo n.d.) Parasite-elokuvassa köyhää perhettä edustava perhe Kim on puvustettu tummiin vaatteisiin, joissa vaatteissa on enimmäkseen käytetty puuvillan tapaisia materiaaleja. Kotonaan heillä on päällään rennot ja epäsiistit vaatteet. (Kuvat 4 ja 5.)

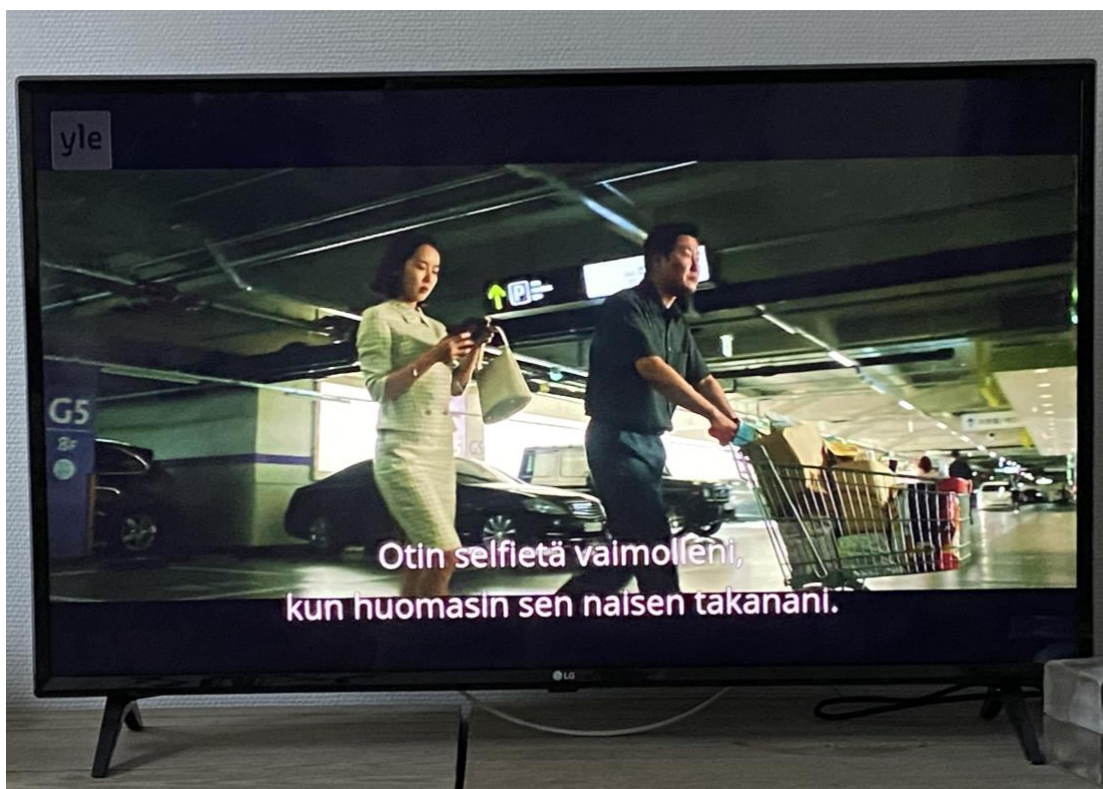


KUVA 4. Kim-perheen äiti, tytär sekä poika, elokuvan päähenkilö, kotonaan puolikellarissa (Kuva: Mira Kivimäki 2023).



KUVA 5. Kim-perheen isä kotonaan (Kuva: Mira Kivimäki 2023).

Työskennellessään Park-perheen luona heillä on siistimpi vaatetus, kuten puku tai esimerkiksi Kim-perheen äidillä kodinhoitajalle soveltuvat vaatteet. (Kuva 6.) Kontrasti elokuvan rikasta perhettä edustavaan Park-perheeseen on iso. Park-perheellä on aina päällään siistit ja jopa juhlat vaatteet. Pyjamana perheen vanhemmilla nähdään silkkiset yöasut. Pienimmätkin yksityiskohdat on mietitty ja vaatetukseen ja ulkonäköön on selkeästi haluttu panostaa. Materiaalieroina isoimmaksi esimerkiksi nousee rouva Parkin puvustus. Hänen vaatteissaan on käytetty silkkiä ja sifonkia, jotka helposti mielletään siisteiksi ja arvokkaammiksi vaatteiksi. (Kuva 7.)



KUVA 6. Kim-perheen isä, kun toimittamassa kuljettajan virkaa (Kuva: Mira Kivimäki 2023).



KUVA 7. Kim-perheen tytär työvaatteissaan sekä Park-perheen äiti (Kuva: Mira Kivimäki 2023).

Elokuva alkaa kuvalla päähenkilöstä Kim-perheen kodin keittiössä. Hänellä on päällään harmaa puuvillainen paita ja jalassa shortsit. Ensimmäisessä kohtauksessa esitellään koko Kim-perhe. Perheen tyttärellä on päällään tummansininen pitkähihainen sekä shortsit. Isällä on päällään ruskea pitkähihainen paita sekä shortsit ja äidillä mintunvihreä toppi, jonka rinnuksella on pieniä kimalteisia kiviä sekä shortsit. (Kuva 8.) Koko perhe on puvustettu tummiin vaatteisiin, mutta perheen äiti on ainoa, jolla on värikäs paita päällä. Tämä sama kaava jatkuu koko elokuvan ajan – muu perhe on tummissa vaatteissa, kun taas äidillä on ajoittain myös kirkkaita värejä.

Kotonaan perhe käyttää aina rentoja ja epäsiistejä vaatteita. Ulkonäköön ei siis niinkään panosteta, kun ollaan kotona. Elokuvan puolessavälissä nähdyssä kohtauksessa, kun perhe Kim viettää aikaa salaa Park-perheen kotona, heillä on kaikilla päällään omat epäsiistit kotivaatteet. Vaatteet eivät istu ollenkaan Park-perheen kodin tunnelmaan. Kohtaus kertoo Kim-perheen identiteetistä paljon, sillä vaikka heidän elämänsä on muuttanut suuntaa työllistettyään itsensä Parkin perheessä, heidän tapansa ovat silti samoja eikä heidän prioriteetteihinsä kuulu ulkoinen estetiikka. Tätä tyyliä esitellään aiemmassa kuvassa 2.

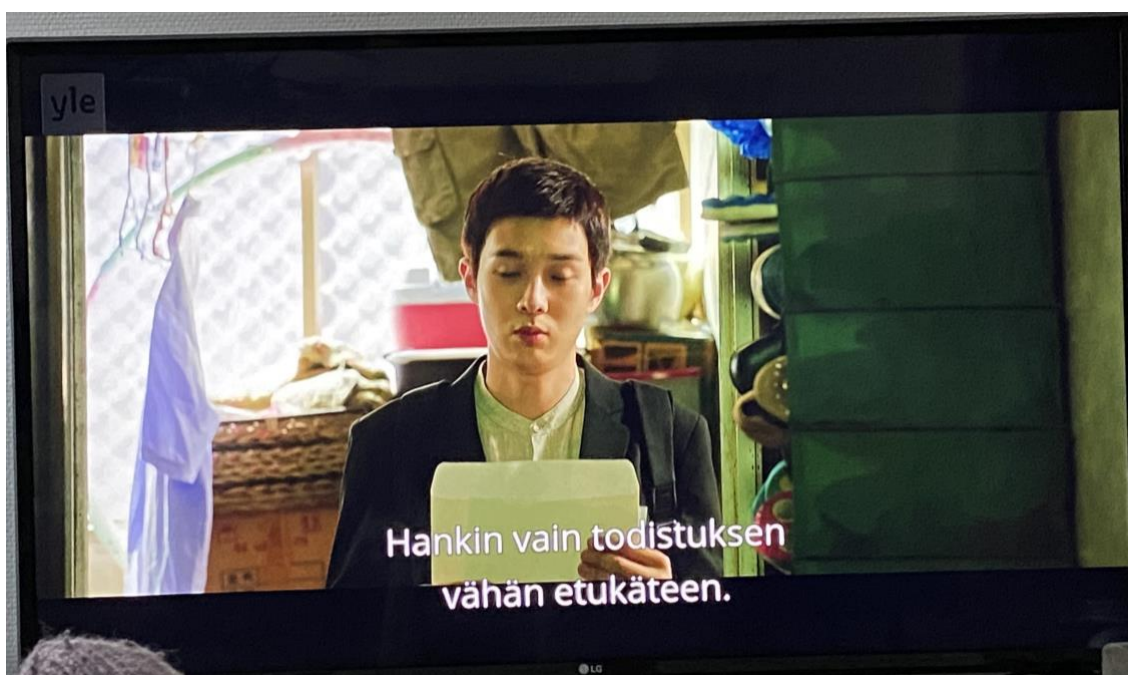


KUVA 8. Kim-perhe kotonaan (Kuva: Mira Kivimäki 2023).

Päähenkilö Ki-woonin ystävän Minhyukin tullessa vierailulle nousee statuserot heti esiin. Minhyuk on pukeutunut harmaaseen pukuun, valkoiseen aluspaitaan sekä siisteihin kenkiin ja ulkoinen olemus on siisti hiuksia myöten. Minhyukin todetaan olevan opiskelija. (Kuva 9.) Ki-woonin ollessa matkalla haastatteluun Park-perheen talolle hänellä on päällään tumma puku ja sama harmaa paita, kuin ensimmäisessä kohtauksessa kotona. Vaikka vaatetus onkin siistimpi, ei se silti kuvasta samanlaista identiteettiä kuin Minhyukin asu. (Kuva 10.)



KUVA 9. Päähenkilön ystävä Minhyuk (Kuva: Mira Kivimäki 2023).



KUVA 10. Päähenkilö lähdössä työhaastatteluun Park-perheen luo (Kuva: Mira Kivimäki 2023).

Ylempiluokkaisella Park-perheellä on kotonaan aina päällä siistit vaatteet. Ainoastaan perheen nuorin poika on pukeutunut rennommin esimerkiksi shortseihin ja t-paitaan. Rouva Parkilla on usein päällään hame ja paita, jotka ovat yhteensointuvat. Vaatteiden materiaali on silkkiä, sifonkia tai puuvillaa,

mutta materiaaleissa heijastuu perheen status ja varakkuus. Herra Parkilla on usein päällään puku, jossa on käytetty eri värejä. Ylipäättään Parkin perheen vaatteet ovat värikkäämpiä ja sävyiltään vaaleampia kuin Kim-perheen (kuva 11).



KUVA 11. Park-perheen isä, äiti sekä isän entinen kuljettaja (Kuva: Mira Kivimäki 2023).

### 4.3 Hahmojen puvustuksen merkitys tarinan kulussa

Park-perheen puvustus ei juurikaan muuta suuntaansa elokuvan aikana. Kim-perheen puvustuksella on taas selkeämpää rakennetta. Kotonaan heillä on tietyt vaatteet päällä, mutta myös oleillessaan salaa Park-perheen kotona heillä on samankaltaiset vaatteet päällään kuin heillä olisi omassa kodissaan puolikellarissa. Kim-perheen identiteetissä on vahvasti heidän köyhyytensä. Siksi myös silloin, kun heillä olisi mahdollisuus pukeutua hienosti ja siististi, esimerkiksi lainaten Park-perheen vaatteita, he eivät tee niin vaan pukeutuvat omaan identiteettiinsä uskollisena. He eivät omaksu ylellisen elämän identiteettiä, koska se on heille niin kaukainen asia.

Kim-perheen puvustus muuttuu eniten heidän työskennellessään Park-perheelle. Kim-perheen isä käyttää siistejä housuja ja kauluksellisia paitoja sekä kuljettajalle ominaisia vaatteita ollessaan töissä Park-perheen isälle. Kim-perheen äidillä on siististi laitettu tukka sekä kodinhoitajalle ominainen vaatetus ollessaan töissä. Kim-perheen sisaruksilla on päällään myös selvästi siistimmät vaatteet, kun pitävät oppitunteja Park-perheen lapsille. Erityisesti Kim-perheen tyttären vaatetus muuttuu radikaalisti kulahtaneista kotivaatteista hameisiin ja jakkuihin. (Parasite 2019.)

Verraten taas Paholainen pukeutuu Pradaan -elokuvan päähenkilön Andyn puvustuksen muuttumiseen. Kun Andyn identiteetti alkaa muuttumaan elokuvan edetessä, puvustus muuttuu täysin ja se pysyy samanlaisena elokuvan loppuun asti. Elokuvan lopussa Andy ymmärtää hiljalleen muistuttavansa enemmän ja enemmän pomoaan Mirandaa, vaikka onkin aina pitänyt Mirandaa halveksuttavana röyhkeytensä vuoksi. Ymmärtäessään tämän Andy päättää jättää työnsä Runway-lehdessä. Vaikka Andy palaakin juurilleen etsiessään uudelleen töitä journalistina, hahmon puvustus pysyy edelleen siistinä ja muodikkaana kertoen katsojalle sen iskostuneen Andyn identiteettiin. (Paholainen pukeutuu Pradaan 2006.)

Elokuvasa Fight Club (1999) päähenkilön puvustus ei muutu radikaalisti missään kohtaa. Päähenkilön identiteetin ja puvustuksen yhteys näkyy eniten juuri siinä, koska hänen mielensä tuote Tyler pukeutuu täysin vatsakohtaisesti päähenkilöön verrattuna. Tyler edustaa kaikkea sitä, mitä elokuvan päähenkilö toivoisi olevan. Tämä esitetään myös puvustuksen kautta luomalla Tylerille räikeämpi ja vapaampi puvustus, joka on erillinen yhteiskunnan luomista muoteista. (Fight Club 1999.)

#### **4.4 Yhteenvetoa ja keskeisiä huomioita**

Valitsin nämä kolme esimerkkielokuvaa, koska niissä kaikissa esitetään hahmon identiteettimuutosta tai muuttumattomuutta hyvin puvustuksen avulla. Kaikissa tutkimissani esimerkkielokuvissa puvustus toimii hyvin yhteydessä hahmojen identiteettimuutoksiin. Valitsin Parasite-elokuvan (2019) tarkempaan

analysointiin, koska siinä on rakennettu keskeisimmät hahmot siten, että vaikka heille annettaisiin tilaa ja mahdollisuus muuttua, niin ei kuitenkaan käy. Elokvassa käsitellään nimensä mukaisesti elämää muiden siivellä ja tästä syystä hahmojen identiteetit eivät pääse muuttumaan, koska hahmojen teot perustuvat huijaukseen. Keskeisimpien hahmojen yhteiskunnallinen status muuttuu, mutta muutos on vain hetkellistä. Loppujen lopuksi perhe Kim elää edelleen vanhaa elämäänsä puolikellarissa.

Kaikki kolme esittämäni esimerkkielokuvaa eroavat toisistaan niin aiheeltaan kuin myös juonellisesti. Paholainen pukeutuu Pradaan -elokuva (2006) toimii hyvänä esimerkkinä pukusuunnittelusta, joka jää osaksi henkilöahmon identiteettiä riippumatta siitä, millaiseksi hahmon elämä muodostuu elokuvan lopussa. Parasite-elokuvassa (2019) taas keskeisimpien henkilöahmojen puvustus seuraa identiteetin mukana eikä siksi muutu lopullisesti, vaikka hahmojen elämässä tapahtuisikin iso muutos. Elokvan lopussa päähenkilön puvustus muuttuu, mutta sekin tapahtuu hahmon omassa tulevaisuuden kuvitelmassa, jolloin pysyvää muutosta ei tapahdu. Fight Club -elokuvassa (1999) päähenkilön puvustus ei muutu radikaalisti, mutta muuttuu rennommaksi ja vapautuneemmaksi sen myötä, kun hahmo itse alkaa vapautua yhteiskunnan asettamista kahleista. Päähenkilön kuvitteleman Tylerin puvustus ei myöskään muutu, koska Tyler ei voi kehittyä, jos päähenkilö ei itse päätä niin.

Henkilöahmon identiteetin ja puvustuksen sopusointu voi siis toteutua monella tapaa. Draamankaaren ja juonen kannalta on tärkeää, että hahmon kehittyessä sisäisesti se kehittyy myös ulkoisesti. Ja kuten esimerkeistä käy ilmi, ei puvustuksen ole aina pakko muuttua lopullisesti, mutta se toimii apukeinona kertomaan hahmon kehityskaaresta.

## 5 POHDINTA

Opinnäytetyössä keskityin tutkimaan puvustuksen merkitystä hahmon identiteettiin elokuvassa. Tarkemmin tutkin mitä muutoksia puvustuksessa tapahtuu, kun hahmon yhteiskunnallinen asema elokuvassa muuttuu. Opinnäyteyöni tavoitteena oli nostaa esille puvustuksen merkityksen tärkeyttä elokuvassa ja olla apuna kertomaan aiheesta niille, joita pukusuunnittelu erityisesti kiinnostaa. Tutkimuskysymyksenäni oli, miten pukusuunnittelulla rakennetaan hahmon identiteettiä.

Koen, että pukuosasto saa liian vähän arvostusta sen merkittävyyteen nähden. Pukusuunnittelija on kuitenkin yhtenä isona ideoijana siinä, millaiselta hahmot lopulta näyttävät. Hyvä pukusuunnittelu ja puvustus on kriittinen osa elokuvan ulkoasua, koska jos siinä on epäonnistuttu ei elokuva voi täyttää kaikkea potentiaaliaan. Siksi mielestäni olisi tärkeä korostaa enemmän puvustuksen tärkeyttä ja merkitystä elokuvissa.

Kirjoittaessa opinnäytetyötäni ja kerätessäni aineistoa huomasin, että suomenkielisiä lähteitä oli vaikea löytää. Löysin useamman opinnäytetyön, mutta suurin osa lähteistäni oli englanninkielisiä. Haastattelun tekeminen auttoi avaamaan enemmän pukusuunnittelijan työnkuvaa, koska pääsin haastattelemaan henkilöä, joka on tehnyt tätä työtä jo pidemmän aikaa. Tutkin omassa opinnäytetyössäni puvustuksen merkitystä hahmoihin ainoastaan elokuvien kannalta. Mielestäni olisi syytä tutkia aihetta myös tv-sarjojen näkökulmasta, koska sarjoihin saadaan sisällytettyä enemmän asioita kuin elokuvissa. Tv-sarjoissa hahmojen kasvu ja muutokset saadaan tuotua paremmin esille, kun siihen on enemmän aikaa.

Koen onnistuneeni asettamassani tavoitteessa tuoda esille pukusuunnittelun tärkeyttä. Analysoin kolmea eri elokuvaa, joissa kaikissa puvustus muuttui hahmojen identiteetin muuttuessa, mutta kaikissa se tapahtui eri tavalla. Tämä vahvistaa sitä, kuinka tärkeässä osassa elokuvaa pukusuunnittelu on. Haastatteleamalla pukusuunnittelijaa sain selville enemmän pukusuunnittelijan työtehtävästä suomalaisissa tuotannoissa ja miten pukusuunnittelija on mukana tuotannon eri vaiheissa.

Kirjoittaessani opinnäyteyötä omakohtainen kokemukseni ammattituotannoissa oli jo hyvällä pohjalla. Olin ollut puvustusharjoittelijana, -assistenttina sekä puvustajana, joten tietotaitoa oli jo kertynyt jonkin verran. Olin myös itse toiminut pukusuunnittelijana koulumme lopputyöelokuvassa *Kanamies* (2023), joten sekin osa-alue oli jotenkin tuttu. Halusin pohtia nimenomaan puvustuksen ja hahmon identiteetin välistä yhteyttä. Koen sen mielenkiintoisena, kuinka hahmosta voidaan kertoa paljon asioita hyvällä pukusuunnittelulla ja puvustuksen muutoksilla.

## LÄHTEET

Aalto-yliopisto. 2019. Pukusuunnittelu: esittävät taiteet ja elokuva. Viitattu 16.9.2023.

<https://www.aalto.fi/fi/koulutustarjonta/pukusuunnittelu-esittavat-taiteet-ja-elokuva-elokuvataide-taiteen-kandidaatti-ja-maisteri>

Costume design. Defining character. 2014. Instructional guide. Teacher's guide in collaboration with Deborah Nadoolman Landis, The David C. Copley Center for the Study of Costume Design, UCLA. Viitattu 30.9.2023. <https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-2015.pdf>

Crist, B. 2014. The art of costuming. Interpreting the Character through the Costume Designer's Eyes, 11-14. Viitattu 23.9.2023.

<https://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1469&context=honors>

DeGuzman, K. 14.8.2022. What is a costume designer job description. Studiobinder. Viitattu 22.9.2023.

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-costume-designer-job-description/>

Fight Club. 1999. Ohjaus: David Fincher. Tuotantoyhtiöt: Fox 2000 Pictures, Regency Enterprises, Linson Films.

How fashion shapes a character. 2021. TRF. Viitattu 23.9.2023.

<https://tfr.news/articles/2021/2/10/how-fashion-shapes-a-character>

Hyvärinen, M., Suoninen E. & Vuori, J. n.d. Strukturoitu, puolistrukturoitu vai vähän strukturoitu? Haastattelut. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. Viitattu 17.9.2023.

<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/laadullisen-tutkimuksen-aineistot/haastattelut/#Strukturoitu-puolistrukturoitu-vai-vahan-strukturoitu>

IMDB. 2006. Devil Wears Prada. Verkkosivu. Viitattu 29.7.2023.

<https://www.imdb.com/title/tt0458352/>

IMDB. 1999. Fight Club. Verkkosivu. Viitattu 31.8.2023.

<https://www.imdb.com/title/tt0137523/>

IMDB. 2019. Parasite. Verkkosivu. Viitattu 29.7.2023.

<https://www.imdb.com/title/tt6751668/>

Laine, T. 2014. Dramaturgiaa puvuilla. Päähenkilön puvustus elokuvaan Teidät tuomitaan elinkautiseen. Muotoilun koulutusohjelma. Viitattu 4.9.2023.

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/78465/DramaturgiaaPuvuillaTuijaLaine.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lorenzo, W. n.d. Costume design and identity – costuming as it is used to construct societal barriers. Fashion Film: The Cultures of Fashion. Viitattu 1.10.2023.

<https://eportfolios.macaulay.cuny.edu/fashionfilm/files/2014/09/Costume-Design-and-Identity.pdf>

Nelonen. 2023. Piiritys. Ruutu.fi. Viitattu 23.9.2023.

<https://www.nelonen.fi/ohjelmat/piiritys>

Paholainen pukeutuu Pradaan. 2006. Ohjaus: David Frenkel. Tuotantoyhtiöt: 20th Century Fox 2000 Pictures, Peninsula Films.

Parasite. 2019. Ohjaus: Bong Joon-ho. Tuotantoyhtiö: Barunson E&A.

Tieteen termipankki. 2023a. Esittävät taiteet: pukusuunnittelija. Viitattu 20.9.2023.

[https://tieteentermipankki.fi/wiki/Esitt%C3%A4v%C3%A4t\\_taideet:pukusuunnittelija](https://tieteentermipankki.fi/wiki/Esitt%C3%A4v%C3%A4t_taideet:pukusuunnittelija)

Tieteen termipankki. 2023b. Ihmistieteet: identiteetti. Viitattu 20.9.2023.

<https://tieteentermipankki.fi/w/index.php?search=identiteetti&title=Toiminnot%3AHaku&wprov=acrw1>

Tieteen termipankki. 2023c. Kirjallisuudentutkimus: henkilöahmo. Viitattu 20.9.2023.

<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:henkil%C3%B6hahmo>

KUVAT:

KUVA 1. Silvani, A. 24.8.2021. Devil Wears Prada. Medium.com. Viitattu 2.8.2023.

<https://medium.com/@brattyjustice/devil-wears-prada-89b9c4a299d9>

KUVA 2-11. Kivimäki, M. 2023. Kuvat esimerkkielokuvien kohtauksista.

## LIITTEET

### Liite 1. Haastattelukysymykset

1. Kerro itsestäsi ja projekteista, joissa olet ollut pukusuunnittelijana.
2. Mitä pukusuunnittelijan tehtäviin kuuluu?
3. Kenen kanssa pukusuunnittelija tekee töitä ja millaista yhteistyö on?
4. Kuinka paljon teet yhteistyötä ohjaajan kanssa?
5. Onko muita osastoja, kenen kanssa tehdään yhteistyötä? Millaista yhteistyö on?
6. Kerro jonkin projektin pukusuunnittelun kulusta – matka ideointivaiheesta toteutukseen ja projektin loppumiseen.
7. Kuinka suuri merkitys käsikirjoituksen seuraamisella on pukusuunnittelun luomisessa?
8. Millaiseksi koet pukusuunnittelun roolin tuotannoissa?
9. Mitä haasteita olet kohdannut pukusuunnittelun ideoinnissa ja toteutuksessa?