



LEIKKIÄ JA FEIKKIÄ

Pukusuunnitteluprosessi harrastajateatterissa

CASE "Luokkakuva"

Liisa Vallius
Pro gradu -tutkielma
2023

LEIKKIÄ JA FEIKKIÄ

Pukusuunnitteluprosessi harrastajateatterissa – CASE ”Luokkakuva”

Liisa Vallius

LEIKKIÄ JA FEIKKIÄ

Pro gradu -tutkielma

Muodin, tekstiilitaiteen ja materiaalitutkimuksen koulutusohjelma

Taiteiden tiedekunta

Lapin yliopisto

Kevät 2023

Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Leikkiä ja feikkiä: Pukusuunnitteluprosessi harrastajateatterissa – CASE ”Luokkakuva”

Tekijä: Liisa Vallius

Koulutusohjelma: Muodin, tekstiilitaiteen ja materiaalitutkimuksen koulutusohjelma

Työn laji: Pro gradu -tutkielma Laudaturtyö

Sivumäärä: 163

Vuosi: 2023

Tiivistelmä:

Tämä on laadullinen tutkimus, jonka tavoitteena on selvittää tutkijan omaa pukusuunnittelu- ja toteutusprosessia, erityisesti sitä, mistä se muodostuu ja millaisia kehityskohteita siitä voi tunnistaa.

Tutkijan pukusuunnitteluprosessin tarkastelussa käytetään ensisijaisesti laadullista autoetnografista tutkimusotetta, johon yhdistetään aineistotriangulaatio. Tutkimuksen pääaineisto on kesällä 2019 Liperissä Roukalahden kesäteatterissa ensi-iltansa saaneen Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessin aikana syntynyt aineisto. Pääaineisto on jaoteltu kirjalliseen aineistoon, visuaaliseen aineistoon ja fyysisiin artefakteihin. Pääaineistoa täydentävä aineisto koostuu neljän muun pukusuunnittelijan suunnitteluprosesseista, joiden vaiheet on jaoteltu pääaineiston mukaisesti. Valitut pukusuunnittelijat ovat J. Michael Gillette, Maija Pekkanen, Liisi Tandefelt ja Gary Thorne.

Tutkimuksen aineistot on analysoitu aineistolähtöisellä sisällönanalyysillä. Ensimmäisessä vaiheessa analyysin kohteena on tutkijan oma pukusuunnitteluprosessi, jota tarkastellaan pääaineiston kategorioiden avulla. Toisessa vaiheessa näiden kategorioiden avulla vertaillaan muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseja keskenään etsien niistä yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia, ja kooten niiden perusteella yhteenveto pukusuunnittelijan suunnitteluprosessista. Kolmannessa vaiheessa vertaillaan tutkijan omaa suunnitteluprosessia ja muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista koostettua yhteenvetoa keskenään etsien yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia.

Tuloksissa kävi ilmi, että tutkijan pukusuunnitteluprosessi muistuttaa suurilta osin muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseja. Tutkijan omasta pukusuunnitteluprosessista puuttuu kuusi vaihetta, jotka ovat muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseissa. Vaiheet ovat *tuotannon konsepti*, *pukuraamattu*, *puvustuksen kokonaisvisio*, *kohtausluonnokset*, *harjoitusvaatteet* ja *viimeistellyt pukuluonnokset*. Suurimpana kehityskohteena tutkijan pukusuunnitteluprosessissa on tuotannon konseptin puuttuminen, joka vaikuttaa myös viiden muun vaiheen puuttumiseen.

Avainsanat: pukusuunnittelu, suunnitteluprosessi, autoetnografia, triangulaatio

Muita tietoja:

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi

Suostun tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjastossa käytettäväksi (vain Lappia koskevat)

University of Lapland, Faculty of Art and Design

The Title of the Pro Gradu Thesis: Play and Fake: Costume Design Process in Amateur Theatre – CASE “Luokkakuva”

Author: Liisa Vallius

Degree program: Fashion, Textile, Art and Material Studies

The type of the work: Pro Gradu Thesis Laudatur Thesis

Number of pages: 163

Year: 2023

Abstract:

This is qualitative research which aim is to study researcher’s own costume designing and making process, especially what it consists of and what kind of development issues can be identified from it.

When researching the costume design process of the researcher, the primarily used method is qualitative autoethnography combined with data triangulation. The primary data of the research is data which was created during the costume design process of play called Luokkakuva. The premiere of the play was in the summer of 2019 at Roukalahti summer theatre, Liperi. The primary data is divided into literary data, visual data, and physical artefacts. The complementary data consist of the costume design processes of four costume designers. The steps of the processes are divided in accordance with the primary data. Chosen costume designers are J. Michael Gillette, Maija Pekkanen, Liisi Tandefelt and Gary Thorne.

The data of the research is analyzed with data-based content analysis. In the first part of the analyzing process the target is the costume design process of the researcher considered through the categories of the primary data. In the second part, the design processes of the other costume designers are compared with each other through the categories of the primary data by searching similarities and differences and by combining the results as a summary of the costume design process. In the third part, the costume design process of the researcher and the summary combined from the design processes of the other costume designers are combined by searching similarities and differences.

The comparison revealed that the costume design process of the researcher is very similar to the costume design processes of the other costume designers. In the costume design processes of the other costume designers, there are six steps that are lacking from the costume design process of the researcher. The steps are *concept of the production, costume bible, vision of the costumes, costume layout, rehearsal clothing and final costume renderings*. In the costume design process of the researcher, the main development issue is the lack of the production concept, which also affects the absence of the five other steps.

Keywords: costume design, design process, autoethnography, triangulation

Further Information:

I give permission the Pro Gradu Thesis to be read in the library

I give a permission the Pro Gradu Thesis to be read in the Provincial Library of Lapland (only those concerning Lapland)

Me ehdotamme ja te hyväksytte, että hevosta esittää tämä luuta.

teatterintutkija Pentti Paavolainen, 1991

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	8
1.1	Tutkimustehtävä	10
1.2	Tutkimusmenetelmät	13
2	PUKUSUUNNITTELIJA	14
2.1	Mitä pukusuunnittelija tekee?	16
2.2	Pukusuunnittelija vs. vaatetussuunnittelija	27
3	METODISET VALINNAT	43
3.1	Autoetnografia	46
3.2	Aineistotriangulaatio	56
3.3	Laadullinen aineistolähtöinen sisällönanalyysi	62
4	AINEISTON KERUU JA ANALYYSI	71
4.1	Oma pukusuunnitteluprosessini Luokkakuvanaäytelmässä	73
4.2	Valitsemieni pukusuunnittelijoiden ja heidän pukusuunnitteluprosessinsa	84
4.3	Yhteenveto valitsemieni pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista	98
5	TULOKSET	128
6	POHDINTA	149

LÄHTEET

1 JOHDANTO

Sanonta ”Kantapään kautta oppii” kuvastaa osuvasti pukusuunnittelijan urani alkutaivalta. Opintojeni alkaessa vuonna 2010 minulla, kuten varmaan monella muullakaan uudella opiskelijalla, ei ollut minkäänlaista käsitystä siitä, millaisissa vaatetusalan tehtävissä työskentelisin tulevaisuudessa. Varmaa ainakin on, etten ajatellut urani suuntautuvan pukusuunnitteluun. Kuitenkin vuonna 2013 ajauduin pukusuunnittelun pariin päästessäni projektiopinnoissani puvustamaan Kulma-näytelmää Rovaniemen teatteriin. Olin asiasta hyvin innoissani erityisesti siksi, että näytelmä sijoittui pääasiassa 1970-luvulle: vuosikymmenelle, joka teini-ikäiselle punkkari-Liisalle oli ollut sydäntä lähellä.

Todellisuus hektisestä teatterimaailmasta alkoi kuitenkin valjeta hyvin nopeasti. Suuressa työryhmässä, josta suurin osa oli oikeasti elänyt 1970-luvulla, oli ujona ja nuorena, kokemattomana opiskelijana hankalaa saada ääntänsä kuuluviin. En uskaltanut joka tilanteessa kertoa omista näkemyksistäni enkä ottaa vastaan kritiikkiä ilman, että otin sen hyvin henkilökohtaisesti. Kun kuulee omaa ammattitaitoaan arvosteltavan sekä kasvotusten että selän takana, vähäinenkin itsetunto murenee entisestään. Näin jälkeempäin ajateltuna ammattiteatterin päälavan kantaesityksen pukusuunnittelijaksi ei olisi pitänyt ylipäättään valita kokemattonta opiskelijaa, eikä tämän suostua tehtävään. Itsepäisenä yritin selviytyä, vaikka olisin apua pyytämällä suoriutunut tehtävästä paremmin. Itsepäisyys kostautui stressinä, ahdistuksena ja yöunien menettämisenä, loppuvaiheessa jopa haluna sairastua niin, ettei tarvitsisi enää epäonnistua enempää.

Projektin loputtua, levollisten yöunien palatessa ja elokuvien puvustuksien herättämien epämiellyttävien muistojen hälventyessä aloin kuitenkin pohtia, miksi en onnistunut työssäni niin hyvin kuin olisin halunnut. Perfektionistina oman epäonnistumisen sietäminen on vaikeaa. Ehkä itsepäisyys oli syy siihenkin, etten vielä suostunut hylkäämään pukusuunnittelijan työtä yhtenä ammattivaihtoehtona, vaan aioin kokeilla työtä

uudelleen. On eri asia päättää itse, mitä haluaa työkseen tehdä sen sijaan, että yksi epäonnistunut työkokemus johtaa työvaihtoehdosta luopumiseen. Miten ylipäättään voisin hylätä ammatin, jossa yhdistyvät useimmat intohimoni: tutkimuksellisuus, mielikuvituksenellisuus, kierrätys ja kädentaidot?

Itsepäisyys taisi kannattaa, koska seuraavan kymmenen vuoden aikana puvustin kahdeksan näytelmää. Työkokemukseni teatterin parissa on muuttanut urasuunnitelmani täysin. Nyt vihdoinkin tiedän, että pukusuunnittelijan ammatti on minun ”tuleva” ammatini – varsinkin, kun olen saanut viimeisimmistä produktioista jopa palkkaa. Myös siviililämäni on muuttunut teatterin myötä, koska löysin nykyisen puolisoni yhden näytelmän työryhmästä.

Vaaketussuunnittelun opinnoissani olen oppinut, kuinka suunnitellaan erilaisia vaatteita ja mallistoja. Pukusuunnitteluprosessissa käytän hyödynni yliopistossa oppimiani vaaketussuunnitteluprosesseja. Työn kautta olen kuitenkin saanut huomata, että teatteripukusuunnitteluprosessi eroaa vaaketussuunnitteluprosessista joskus yllättävänkin paljon. Toisin kuin tavallisissa vaatteissa, näytelmäpuvuissa kyse on ennen kaikkea illuusioiden luomisesta: puvut ikään kuin myös näyttävät. Niiden ei tarvitse oikeasti olla sitä, mitä niiden halutaan olevan, vaan niiden pitää esittää olevansa sitä, mitä niiden halutaan olevan. Teatteri on leikkiä, ja samoin ovat mielestäni näytelmäpuvutkin.

Opintojeni aikana tutustuin pukusuunnitteluprosessiin ainoastaan ensimmäistä näytelmää puvustaessani. Oma pukusuunnitteluprosessini on muotoutunut lähinnä työssä yrityksen ja erehdyksen kautta. Huomaan, että olen tällä tavalla saanut prosessia entistä toimivammaksi näytelmä kerrallaan, mutta jokin siinä ei ole aivan toiminut. Ehkä suurimmat ongelmani ovat liittyneet ajankäytön jakamiseen eri suunnitteluvaiheiden kesken sekä ideoiden jatkuvaan muovautumiseen näytelmän mukana aina ensi-iltaan saakka. Lisäksi haasteensa suunnitteluprosessiin on tuonut asujen valmistaminen ja kokoaminen, koska lähinnä harrastajateattereissa työskennellessäni olen ollut vastuussa myös asujen toteutuksesta. Kun asuja on ollut harvoin aikaa valmistaa aivan alusta saakka, on puvustus usein koostunut valmiista vaatteista ja niiden

muokkaamisesta. Suunnitteluvaiheessa olen kokenut usein hankalaksi päättää asujen lopullista muotoa valmiiksi, koska suunnitelmat ja löydetyt vaatteet eivät ole aina kohdanneet. Tämä on vaikeuttanut lopullisten asujen työstämistä ja pitkittänyt työskentelyprosessia.

Haluaisin tietää, millainen pukusuunnitteluprosessini oikeastaan on ja millainen sen tyotehokkuutta ajatellen olisi hyvä olla. Vaikka en ole koulutukseltani pukusuunnittelija, olen työskennellyt ja haluan työskennellä pukusuunnittelijana. Koska vaatetussuunnittelun opintoni eivät ole valmentaneet minua tarpeeksi pukusuunnittelijan tehtäviin, olen joutunut opiskelemaan ammattia aika paljon itse. Oman pukusuunnitteluprosessin tarkastelu tutkimukseni avulla auttaa minua näkemään tehtäväkenttäni, asiantuntijuuteni ja kehittymiskohteeni pukusuunnittelijana. Sen lisäksi, että tutkimukseni tulokset auttavat minua kehittymään pukusuunnittelijana, ne voivat auttaa myös muita pukusuunnittelijoita, jotka ovat päätyneet alalle tekemällä oppimalla.

1.1 Tutkimustehtävä

Pukusuunnittelijana työskennellessäni olen huomannut, että käyttämäni suunnitteluprosessi ei kaikissa tilanteissa palvele parhaimmalla mahdollisella tavalla. Tutkimukseni tavoitteena on oman pukusuunnittelu-casen tutkimisen ja analyysin kautta syventää ymmärrystä pukusuunnitteluprosessistani. Tutkimukseni tavoitteena on selvittää pukusuunnitteluprosessini nykyinen rakenne ja kartoittaa mahdollisuudet suunnitteluprosessini kehittämiseen. Tutkimuskysymykseni ovat:

Mistä näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini muodostuvat?

Millaisia kehityskohteita nykyisestä näytelmäpukusuunnitteluprosessistani voi tunnistaa?

Tavoitteenani on löytää vastaukset kysymyksiini tutkimalla puvustamani Luokkakuvanaäytelmän puvustusprosessia prosessin aikana syntyneiden dokumenttien avulla. Luokkakuva on Tiina Markkasen käsikirjoittama ja Kai Paavilaisen ohjaama näytelmä, joka sai kantaesityksensä Liperissä Roukalahden kesäteatterissa kesällä 2019. Näytelmä kertoo takaisin kotipaikkakunnalleen palvelutaloon muuttavasta saksan kielen lehtorista Paula Porkasta, joka valmistautuu luokkakokoukseen. Valmistautuessaan hän uppoutuu lapsuus- ja nuoruusmuistoihinsa 1950–1990-luvuille ja haaveilee menetetystä nuoruudenrakkaudesta Martti Mustajalasta. Näytelmässä hypitään ajallisesti useiden eri vuosikymmenten välillä niin, että samat roolihahmot kasvavat toista luokkaa käyvistä koululaisista 70-vuotiaiksi eläkeläisiksi. Vuosikymmenien ja roolihahmojen ikien vaihtelut tuovat puvustukseen omat haasteensa.

Koska olen työskennellyt pukusuunnittelijana teatterissa, rajaan aiheeni koskemaan näytelmäpukusuunnittelua. En käsittele tutkielmassani esimerkiksi elokuva- tai televisiotuotantojen pukusuunnitteluprosessia. Olen työskennellyt pukusuunnittelijana lähinnä harrastajateattereissa, ja kokemukseni ammattiteattereiden pukusuunnitteluprosessista rajoittuu ensimmäiseen puvustamaani näytelmään. Koska tutkimani Luokkakuvanaäytelmä toteutettiin harrastajateatterissa, keskittyy tutkielmani kartoittamaan harrastajateatterin pukusuunnitteluprosessia. Harrastajateatterin pukusuunnitteluprosessissa työhön kuuluu pukujen suunnittelun lisäksi myös asujen valmistaminen tai kokoaminen, kun taas ammattiteattereissa valmistusprosessissa on osallisina myös muuta henkilökuntaa.

Luokkakuvanaäytelmää esitettiin kesäteatterissa, joten se vaikuttaa pukusuunnitteluprosessiin. Esimerkiksi lavasteissa tapahtuvat harjoitukset alkavat säiden vuoksi myöhemmin, koska lavasteet sijaitsevat ulkona. Tilanne voi viivästyttää myös pukujen mukaan tuloa lavalle, jos säät ovat pitkään viileitä. Säätilanne on otettava huomioon puvustusta suunnitellessa myös siksi, että näyttelijöille ei yhtäältä tulisi kesähelteillä liian kuuma, ja toisaalta viileämmillä säillä liian kylmä. Lisäksi näytelmän pukusuunnitteluprosessissa minulla ei ollut käytössäni pukuvarastoa, koska hiiret olivat vallanneet entisen varaston ja tehneet kaikki vaatteet ja asusteet käyttökelvottomiksi.

Koska oma pukusuunnitteluprosessini on saanut pohjansa vaatetussuunnittelun opinnoista ja muotoutunut jokaisen suunnittelemani puvustuksen myötä nykyiseen muotoonsa, minulla ei ollut tarkempaa käsitystä siitä, millainen ns. oikeaoppinen, ammattilaisten käyttämä pukusuunnitteluprosessi on. Vaikka oman pukusuunnitteluprosessini tarkastelun kautta voin havainnoida prosessini ongelmakohtia, vain tutustumalla muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseihin voin selvittää, kuinka näitä ongelmia olisi mahdollista ratkaista.

Omaan pukusuunnitteluprosessiini tutustumisen lisäksi tutustun tässä tutkielmassani neljän teatteripukusuunnittelijan pukusuunnitteluprosesseihin selvittääkseni, kuinka ammattipukusuunnittelijat suunnittelevat näytelmän puvustuksen. Valitsemani pukusuunnittelijat ovat J. Michael Gillette, Maija Pekkanen, Liisi Tandefelt ja Gary Thorne. Peilaamalla omaa prosessiani ammattilaisten prosesseihin voin nähdä, kuinka oman prosessini ongelmakohdat olisivat ratkaistavissa ammattilaisten käyttämien keinojen avulla.

Tarkoitukseni on tulevaisuudessa työllistyä nimenomaan näytelmien puvustamisen parissa, joten suunnitteluprosessini tutkiminen juuri tällä saralla olisi amatillista uraani ajatellen hyödyllistä. Rajaan tutkimuskohteekseni vain em. yhden näytelmän pukusuunnitteluprosessin, joka kuvaa riittävästi tapaani suunnitella puvustuksia; koska olen puvustanut kyseisen näytelmän ja täten kerännyt tarvittavan aineiston ennen, kuin olen päättänyt tutkia suunnitteluprosessiani, olen suunnitellut näytelmän puvustuksen niillä taidoilla, jotka olen näytelmien puvustuksesta siihen mennessä saanut. En siis ole voinut tietoisesti muuttaa suunnitteluprosessiani tutkimustani ajatellen esimerkiksi tutustumalla etukäteen muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseihin niistä vinkkejä hakien.

1.2 Tutkimusmenetelmät

Koska tutkimusaiheeni on henkilökohtainen, valitsin tutkimusmenetelmäkseni laadullisen autoetnografian. Autoetnografia on omaelämäkerrallinen tutkimusmenetelmä¹, jossa henkilökohtaisia kokemuksia analysoidaan luodaan ymmärrys kulttuurisesta kokemuksesta². Käytän autoetnografiaa ensisijaisena tutkimusmenetelmänä käymällä läpi omaa pukusuunnitteluprosessiani Luokkakuva-näytelmässä.

Yhdistän tutkimuksessani autoetnografian aineistotriangulaatioon. Aineistotriangulaatioissa tutkittavaan ilmiöön liittyy erilaisia aineistoja, joita tutkimuksessa hyödynnetään.³ Omassa tutkimuksessani käytän pääaineistoa ja täydentävää aineistoa. Pääaineistonani on Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessissa syntynyt aineisto, jonka jaottelen kirjalliseen aineistoon, visuaaliseen aineistoon ja fyysisiin artefakteihin. Täydentävä aineisto koostuu muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista, joiden vaiheet jaottelen pääaineistoni jaottelun mukaisesti.

Analysoin pää- ja täydentävää aineistoa aineistolähtöisellä sisällönanalyysillä. Sisällönanalyysin avulla on mahdollista tehdä toistettavia ja päteviä päätelmiä tutkimusaineiston suhteesta sen asia- ja sisältöyhteyteen. Sisällönanalyysia käyttämällä voidaan tuottaa uutta tietoa, uusia näkemyksiä ja tuoda esiin piileviä tosiasioita.⁴ Omassa tutkimuksessani etsin sisällönanalyysin avulla muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista eli täydentävästä aineistostani yhdistäviä ja erottavia tekijöitä. Näistä tekijöistä muodostan pukusuunnitteluprosesseista yhteenvedon. Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessissa syntyneen aineistoni eli pääaineistoni avulla etsin oman pukusuunnitteluprosessini kulun, jota vertaan täydentävästä aineistosta syntyneeseen yhteenvedon. Vertailun avulla kartoitan pukusuunnitteluprosessini kehityskohteita.

¹ Uotinen 2010a, 87.

² Kukkurainen 2019.

³ Kananen 2015, 358.

⁴ Anttila 2005, 292–294.

2 PUKUSUUNNITTELIJA

Esitys on yleisön kanssa koettua leikkiä, jossa näyttämön visuaalisuudella on tärkeä rooli: visuaalisuus sitoo yleisön ja tekijöiden muistoja ja muistikuvia emotionaalisesti yhteen.⁵ Kuvalliset viestit ja niiden merkitys maailmassa ovat kasvaneet⁶, ja myös suomalaisessa teatterissa visuaalisuus on nykyisin havaittava osa näyttämöteosta⁷. Näyttämön visuaalinen maailma on ohjauksellinen ratkaisu⁸, mutta nykyteatterin prosessisuuntautuneessa työtavassa taiteellinen ennakkosuunnittelu sekä visualistien läsnäolo ja ajattelun panos koko tekoprosessin kuluessa korostuvat⁹. Esityksen visuaalisten ja toiminnallisten puitteiden suunnittelijaa kutsutaan skenografiksi. Skenografi vastaa omalta osaltaan esityksen kokonaisuudesta suunnittelemalla joko esityksen lavastuksen, maskeerauksen, tarpeiston, valaistuksen ja/tai puvut.¹⁰

Esityksen pukujen muodostama kokonaisuus on puvustus¹¹, jonka suunnittelusta vastaava taiteilijaa kutsutaan pukusuunnittelijaksi¹². Pukusuunnittelija suunnittelee pukuja muun muassa teatteriin, oopperaan, balettiin, televisioon, elokuvaan, videopelien, juhliin ja merkittävien urheilutapahtumien avajaisiin.¹³ Suomalaisissa teattereissa nimike on ollut käytössä 1960-luvun lopulta saakka. 1970-luvulla haluttiin erottaa teollisuuden vaatesuunnittelijoista käyttämällä teatteripukusuunnittelija-termiä, mutta vähitellen ammattinimike lyhennettiin pukusuunnittelijaksi.¹⁴ Tästä syystä käytän tutkimuksessani lyhyempää termiä pukusuunnittelija, vaikka käsittelen vain teatteripukusuunnittelua.

⁵ Hirvikoski 2009, 55, 57–58.

⁶ Juntunen 2010, 15–22.

⁷ Valinen 2009, 8–9.

⁸ Hirvikoski 2009, 56.

⁹ Helavuori 2009, 61–64.

¹⁰ Juntunen 2010, 15–22.

¹¹ Weckman 2015, 101; Juntunen 2010, 15–22.

¹² Juntunen 2010, 103–107.

¹³ Pekkanen 2021, xx.

¹⁴ Juntunen 2010, 103–107.

Joissain yhteyksissä pukusuunnittelijan sijaan käytetään puvustaja-nimikettä, jota käytettiin suomalaisissa teattereissa ennen pukusuunnittelija-nimikkeen yleistymistä. Puvustajalla tarkoitettiin pukusuunnittelijaa tai sellaista puvustonhoitajaa, jonka työ sisälsi myös pukujen suunnittelua.¹⁵ Tosiasiassa puvustonhoitajat ovat suunnitelleet pukuja niin kauan, kuin heitä on teattereissa ollut, ja pienissä teattereissa käytäntö jatkuu edelleen. Toisin kuin teatterin taiteelliseen työryhmään kuuluva pukusuunnittelija, puvustonhoitaja kuuluu teatterialan tekniseen henkilöstöön.¹⁶ Hänen työnsä sisältää vaatteiden valmistukseen, huoltoon ja sovittamiseen sekä henkilöstöhallintaan liittyviä tehtäviä.¹⁷ Ennen pukusuunnittelijoiden ammatin yleistymistä 1960-luvulla puvustonhoitajat suunnittelivat ja valmistivat esitysten asuja ohjaajien ja näyttelijöiden toiveiden mukaan.¹⁸ Toisin kuin teatterissa, televisiossa puvustaja-nimikettä on käytetty pukusuunnittelija-nimikkeen rinnalla. Aluksi kyseistä tehtävää hoitivat ompelijat, jotta pukusuunnittelijat saivat keskittyä suunnittelutyöhön sen sijaan, että kuluttivat aikaansa kuvauksissa.¹⁹

Näytelmän pukusuunnitteluprosessia ovat tutkineet väitöskirjoissaan esimerkiksi Joanna Weckman, joka tarkastelee Liisi Tandefeltin uraa pukusuunnittelijana vuosina 1958–1992²⁰, ja Leena Juntunen, joka tarkastelee pukusuunnittelijan ammattia Suomessa vuosina 1960–1975 pukusuunnittelija Maija Pekkasen uran kautta²¹. Johanna Oksanen-Lyytikäinen keskittyy väitöskirjassaan tuomaan esiin näyttämöpuvun ja pukusuunnittelun merkityksiä kolmen nykyopperan prosessikuvauksen avulla.²² Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöissä omaa pukusuunnitteluprosessiaan ovat tarkastelleet esimerkiksi Nevalainen²³, Valta²⁴, Silvennoinen²⁵, Saari²⁶, Kolari & Vesaniemi²⁷,

¹⁵ Juntunen 2010, 15–22, 88–92, 99–102.

¹⁶ Juntunen 2010, 44–46.

¹⁷ Weckman 2015, 52.

¹⁸ Juntunen 2010, 99–102.

¹⁹ Juntunen 2010, 103–107.

²⁰ Weckman 2015.

²¹ Juntunen 2010.

²² Oksanen-Lyytikäinen 2015.

²³ Nevalainen 2019.

²⁴ Valta 2018.

²⁵ Silvennoinen 2016.

²⁶ Saari 2015.

²⁷ Kolari & Vesaniemi 2014.

Utriainen²⁸ ja Ruottinen²⁹, jotka kaikki ovat käyttäneet J. Michael Gilletten (2013) seitsemävaiheista teatterityön suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia vertaamalla mallin eri osa-alueita oman suunnitteluprosessinsa etenemiseen. Oma tutkimukseni eroaa tältä osin edellä mainituista opinnäytetöistä, koska en aio keskittyä suunnitteluprosessiini analyysiin vain Gilletten mallin avulla, vaan käytän arvioimiseen Gilletten lisäksi kolmen muun pukusuunnittelijan pukusuunnitteluprosessia.

Arjessani olen huomannut, että kertoessani työskenteleväni pukusuunnittelijana vastapuoli ei heti käsitä, mitä tarkalleen ottaen teen. He saattavat ymmärtää, että suunnittelen pukuja, mutta eivät sitä, miten se tapahtuu tai mihin tarkoitukseen puvut suunnitellaan. Pukusuunnittelijan työ on sekä taiteellista että teknistä.³⁰ Useimmat ihmiset eivät näe, kuinka paljon suunnittelua ja aikaa kankaan muuttaminen puettavaksi taiteeksi edellyttää.³¹ Saman olen huomannut kertoessani opiskelevani vaatetussuunnittelua: ihmisten ensikäsitys on, että opinnoissani keskitytään ompelemiseen eikä ymmärretä, ettei mikään vaate synny ilman suunnitteluprosessia. Suunnitteluprosesseissa on myös eroja, minkä olen saanut huomata työskennellessäni pukusuunnittelijana vaatetussuunnittelijan koulutuksella. Seuraavissa luvuissa selvitän, mitä pukusuunnittelija tekee ja miten vaatetussuunnittelijan suunnitteluprosessi eroaa pukusuunnittelijan suunnitteluprosessista.

2.1 Mitä pukusuunnittelija tekee?

Teatteriesitys on eri alan taiteilijoiden yhteistyön tuloksena syntynyt kokonaistaide-teos, jonka maailmassa roolihahmot elävät.³² Käsikirjoitusta noudattamalla yksittäisistä kuvallisista otoksista muotoutuu lopullinen kuvauksellisten henkilöhahmojen joukko.³³ Esityksessä on nähtävissä kaikkien tekijöiden kädenjäljet.³⁴ Keskeistä koko

²⁸ Utriainen 2013.

²⁹ Ruottinen 2012.

³⁰ Juntunen 2010, 15–22.

³¹ Pollatsek 2017, xi.

³² Hirvikoski 2009, 57–58.

³³ Juntunen 2010, 15–22.

³⁴ Helavuori 2009, 61–64.

teatteriesitykselle on löytää jokin perustava näkemys, johon esitys, kaikkien teatteriesityksen tekijöiden työ, voi rakentua ja joka määrää työn suunnan. Näkemyksen puuttuessa lopputulos on kirjava. Yleensä näkemyksestä vastaa esityksen ohjaaja³⁵, joka huolehtii, että kaikki osa-alueet ovat samassa yhteisesti sovituksessa todellisuudessa³⁶. Teatterintekijöiden haasteena on kääntää sekä jokaisen suunnittelijan oma että koko työryhmän näkemys näyttämön kielelle, ja saada se välittymään katsojille.³⁷

Pukusuunnittelijoiden tehtävä on rakentaa tietoisesti dramaturgisia kokonaisuuksia, joissa teoksen maailmaa ja visuaalista kokonaisuutta viestitään ja kommentoidaan pukujen kautta.³⁸ Tavoitteena on suunnitella hahmoille parhaat mahdolliset puvut, joiden avulla he voivat kertoa omaa erityistä tarinaansa.³⁹ Näyttämöpuku koostuu tavallisen vaatetuksen tavoin materiaalista, väristä ja kuosista.⁴⁰ Tämän päivän vaate tai tavanomainen arkipukeutuminen voi olla esityksen puvustuksen tavoitteena, mutta sellaisenaan se ei toimi näyttämöllä: näyttämöpuvussa pitää aina olla jokin juju, joka nostaa sen irti arkirealismista ja muuttaa näyttämövaatteeksi.⁴¹ Näyttelijöiden asut valitaan tavallisia vaatteita tarkemmin: suunnittelijat valitsevat tyylejä, jotka helpottavat tarinan kertomista yleisölle.⁴²

Puvut rakentavat lavan ja yleisön välille sillan⁴³: illuusio roolihenkilöstä syntyy katsojille näyttämöpuvusta ja siitä, kuinka näyttelijä pukua käyttää⁴⁴. Puku on avain teokseen, koska se on paitsi osa näyttelijää, myös osa esityksen visuaalista maailmaa ja maailmankuvaa.⁴⁵ Puku auttaa katsojaa seuraamaan tarinan juonta kertomalla esityksen aikakaudesta sekä vuoden- ja vuorokaudenajasta.⁴⁶ Ennen kaikkea puku kertoo

³⁵ Pennanen 1986, 34.

³⁶ Hirvikoski 2009, 56.

³⁷ Renvall 2009, 35–39.

³⁸ Helavuori 2009, 61–64.

³⁹ Pollatsek 2017, 19.

⁴⁰ Helavuori 2009, 64–65.

⁴¹ Levo 2009, 35–39.

⁴² Pollatsek 2017, xi.

⁴³ Pollatsek 2017, 88.

⁴⁴ Levo 2009, 35–39.

⁴⁵ Juntunen 2010, 15–22.

⁴⁶ Levo 2009, 35–39; kts. myös Gillette 2013, 458.

roolihahmoista, koska he eivät voi kertoa kaikkea sanoin⁴⁷: hahmon ikä, siviilisääty, sosiaalinen asema, viiteryhmä, etnisyys, kulttuuri, luonne ja suhde toisiin henkilöihin on luettavissa puvuista.⁴⁸

Puvut kantavat myös erilaisia alitajuisia piiloviestejä ja merkityksiä sekä vaikuttavat näyttämötilanteen tunnelmaan värien ja materiaalien avulla.⁴⁹ Yleisö saa tietoa puvun välityksellä jo ennen kuin näyttelijä on avannut edes suutaan.⁵⁰ Oksanen-Lyytikäisen (2014) mukaan semioottiselta kannalta puku tai sen osa voi toimia merkinä tai merkivälineenä, jolle pukusuunnittelija, ohjaaja ja esiintyjä tuottavat tietoisien merkityksen ja joka välittää tuotetun merkityksen vastaanottajalle. Merkitys näyttäytyy katsojalle hänen omien tulkintojensa kautta, mutta pukusuunnittelijan, ohjaajan ja esiintyjien tietoisesti pukujen kautta välittämät viestit voivat mahdollisesti tavoittaa myös katsojan.⁵¹

Arkipukeutumista selkeämpi viestiminen on myös näyttämöpuvun rasite, kun ihmisten väistämättä puvuissa näkemiä merkityksiä johdatellaan etukäteen. Liian selkeä kuva-kieli voi ärsyttää katsojaa. Siksi esityksen kokonaiskieleen sopii toimivammin hienovaraisuus puvustuksen ja luonteen limittämisessä, jotta henkilöiden pukeutumiseen liittyvä vihjekieli ei paljastu liian aikaisin.⁵² Näyttelijä-pukusuunnittelija Liisi Tandefeltin mukaan on mielenkiintoisempaa, jos puku sisältää kysymyksiä, jotka ratkeavat esityksen kuluessa. Huono puku kertoo kaiken ensinäkemältä eikä jätä näyttelijälle tarpeeksi tehtävää.⁵³

Useimmat ymmärtävät, että suunnittelijoilta vaaditaan hyvä kyky nähdä linjoja, muotoja ja värejä, mutta tuntemattomampi taito on kyky ratkaista luovia ongelmia jatkuvasti. Luova ajattelu on niin kiinteä osa suunnittelijan työtä, etteivät alan ammattilaiset itse edes huomaa sitä. Luovaa ajattelua tarvitaan ajan ja rahan säästämiseksi, mutta

⁴⁷ Harju 1991, 30.

⁴⁸ Levo 2009, 35–39.

⁴⁹ Levo 2009, 35–39.

⁵⁰ Jaatinen 2003, 310; Van Eek 2017, 210–220; Clancy 2014, 67–68.

⁵¹ Oksanen-Lyytikäinen 2014, 180.

⁵² Harju 1991, 31.

⁵³ Nikula 1991a, 37; kts. myös Van Eek 2017, 211.

myös silloin, kun pitää keksiä jotakin, jota ei ole koskaan ennen nähty. Luovien ongelmien ratkaisu vaatii jatkuvaa yhteistyötä⁵⁴, ja esityksen taustalla tapahtuvaa visuaalista suunnittelutyötä tehdään sekä yksin että ryhmässä⁵⁵.

Pukusuunnittelija työskentelee kiinteässä yhteistyössä muun suunnitteluryhmän ja näyttelijöiden kanssa. Työ on tasapainoilemista taiteellisen ja funktionaalisen maailman välillä: näyttämöpuku on sekä taiteen tuote että käyttötuote, joka ilman näyttelijää on vain esine tai rekvisiittaa.⁵⁶ Näyttämöpuku eli roolivaate on konkreettinen, jatkuva ohjaus, joka paimentaa näyttelijää harjoituksissa ja esityksissä aina uudestaan ja uudestaan. Roolivaate on kuin näyttämöolosuhteisiin suunniteltu älyvaate, johon tallennettu muisti asettaa roolista toiseen hyppäävän näyttelijän puheen, liikkeen ja tunteen kohdalleen jo pukuhuoneessa.⁵⁷ Roolivaatteeseen pukeutuminen ja maskeeraus ennen esitystä auttaa näyttelijää unohtamaan oman arkensa ja muuntautumaan esittämäkseen henkilöksi. Parhaimmillaan puku on näyttelijän toinen iho, jota suunnittelija kehittää yhteistyössä näyttelijän kanssa osaksi roolihahmon olemusta, kuten tapaa liikkua tai käyttää kehon kieltä.⁵⁸

Näyttämöllä elävien hahmojen tulee olla uskottavia, todellisia ja kuulua valittuun esity maailmaan. Roolivaate on näkyvä osa näyttelijän rakentamaa roolihahmoa, ja se voi joissain tapauksissa inspiroida näyttelijää paljonkin roolihahmon rakentamisessa.⁵⁹ Näyttelijän on otettava selvää roolivaatteen mahdollisuuksista ja säädöistä, koska puku ei ole koskaan vain katsojaa, peiliä tai vastanäyttelijää varten. Puvun muoto, väri, materiaali, paino, tuoksu ja siitä lähtevä ääni määrittelevät näyttelijän työtä.⁶⁰ On tärkeää, että roolihahmon rakentaminen tapahtuu nimenomaan näyttelijän, ohjaajan ja pukusuunnittelijan välisessä yhteisymmärryksessä. Ideaalilanteessa näyttelijä toivoo puvultaan haastetta: hän haluaa päästä puvun sisään ja saada puvun elämään.⁶¹ Puku

⁵⁴ Pollatsek 2017, xi–xiv.

⁵⁵ Levo 2009, 35–39.

⁵⁶ Juntunen 2010, 15–22.

⁵⁷ Renvall 2009, 41.

⁵⁸ Levo 2009, 35–39.

⁵⁹ Hirvikoski 2009, 47–49.

⁶⁰ Renvall 2009, 41–42.

⁶¹ Hirvikoski 2009, 47–49.

voi purkaa näyttelijän lukkoja, konkretisoida mielikuvia ja viedä häntä kohti uusia seikkailuja.⁶² Pukusuunnittelijan tehtävä on auttaa näyttelijää tässä prosessissa.⁶³

Roolivaate on näyttelijälle intiimi ja yleisölle julkinen kokemus.⁶⁴ Kaikki, mikä on näkyvissä ja osin myös se, mikä on vaatteen alla, kuuluu pukusuunnittelijan luomaan kokonaisuuteen.⁶⁵ Pukusuunnittelijat ovat suunnittelijoista lähimpänä näyttelijää, joten he ovat tietoisia näyttelijän yksityisestä kapasiteetista: hänen elämäntilanteestaan, kehonsa muodoista ja kehon asettamista rajoitteista. Ohjaaja Yrjö Juhani Renvallin (2009) mukaan suunnittelijan työhön olisi hyvä kuulua oma vaitiolon taso ja vastuu näyttelijästä, jonka iholla hän toimii.⁶⁶

Näyttelijän ja pukusuunnittelijan välinen läheinen ja herkkä yhteistyö edellyttää, että suunnittelija ymmärtää näyttelijän työtä ja on ajan tasalla hänen roolinsa rakentamisen vaiheesta.⁶⁷ Näyttelijän suhde roolivaatteeseen on Tandefeltin (1986) mukaan joskus vähän liiankin henkilökohtainen, mikä vaatii suunnittelijalta taitoa tehdä kompromisseja ja pitää kiinni omista näkemyksistään.⁶⁸ Pukusuunnittelija Maija Pekkanen kokee pukusuunnittelijan työssä tärkeimmäksi näyttävien pukujen suunnittelun sijaan psykologisesti oikeat ratkaisut. Pekkanen ei ratkaise pukujen avulla näyttelijän kaikkia ongelmia, vaan tekee pukusuunnittelijana oman osansa ja näyttelijä hoitaa loput. Jos näyttelijä ei tähän kykene, auttaa ja tukee pukusuunnittelija häntä kaikin mahdollisin keinoin.⁶⁹ Roolivaatteella pelaaminen muuttuu kiinnostavaksi vasta, kun näyttelijä tuntee ja tunnistaa oman kehonsa sekä sen ilmaisumahdollisuudet.⁷⁰

Esitystä tehdään työn ja sitä tekevän taiteellisen työryhmän ehdoin ajattelematta näyttelijän siviiliminää ja henkilökohtaista reviiiriä.⁷¹ Kuitenkin Alain Germainin sanoin

⁶² Renvall 2009, 43–45.

⁶³ Hirvikoski 2009, 47–49.

⁶⁴ Renvall 2009, 41.

⁶⁵ Tandefelt 1986, 42.

⁶⁶ Renvall 2009, 41.

⁶⁷ Levo 2009, 35–39.

⁶⁸ Tandefelt 1986, 41.

⁶⁹ Nikula 1991b, 57, 59.

⁷⁰ Renvall 2009, 43–45.

⁷¹ Renvall 2009, 41.

näyttämöpuku on ennen kaikkea työuniformu, jonka käyttäjänä näyttelijä on. Puvun täytyy olla kiinteästi rakennettu ja todella tarkka, mutta se ei saa estää näyttelijää liikumasta esityksessä vaaditulla tavalla.⁷² Näyttelijälle on tärkeää, miltä puku tuntuu päällä ja miten sitä voi käyttää.⁷³ Näyttelijä Liisa Toivosen rooli alkaa muotoutua jo harjoitusvaatteista.⁷⁴ Ohjaaja Renvall kokee näyttelijän lavalla paperinukeksi, jos hän kaihtaa harjoituspukuja oman roolityönsä luonnostelussa. Tällöin näyttelijä tekee vain sen, mitä käsikirjoitukseen on kirjoitettu tai minimissään ohjaajan kanssa sovittu. Harjoitusten alettua näyttelijällä on mahdollisuus joko tulla suunnittelijan puvusta läpi, samastua pukuun tai jäädä puvun vangiksi.⁷⁵ Näyttelijän on tärkeää ymmärtää ja hyväksyä roolihahmonsa vaatteet.⁷⁶ Renvallin mukaan jokaisen näyttelijän tulisi urallaan päästä kamppailemaan kunnolla myös vaatetta vastaan.⁷⁷ Näyttelijä Ari Piispa kokee, että jos idea on hyvä, näyttelijä hyväksyy myös kaikki epämukavuudet: vaatteet kyllä unohtuisivat roolihahmon omaksumisen jälkeen.⁷⁸

Näyttelijöiden lisäksi pukusuunnittelijoiden läheisimmät yhteistyökumppanit ovat ohjaaja, lavastaja, puvuston esimies ja ompelimon henkilökunta.⁷⁹ Teatterin tekemisessä on edelleen yleinen harhakuva, jonka mukaan visualistit teatterissa toteuttavat ohjaajien visioita.⁸⁰ Ohjaajan rooli on nähdä esityksen kokonaisuus ja johtaa koko työryhmä prosessiin, jossa tuotannon painopisteen taustalla olevien teemojen ja ideoiden eheys säilyy.⁸¹ Koska ohjaajan ja suunnittelijoiden yhteistyö alkaa jo kauan ennen näyttelijöiden mukaan tuloa, suunnittelijat ovat myös osa ohjaajan luovaa prosessia.⁸² Puku merkitsee ohjaajalle esityksen tyyllilajin määrittystä.⁸³ Ohjaaja antaa visuaaliselle työlle

⁷² Pollatsek 2017, 18–19.

⁷³ Levo 2009, 35–39.

⁷⁴ Hirvikoski 2009, 47–49.

⁷⁵ Renvall 2009, 42.

⁷⁶ Hirvikoski 2009, 47–49.

⁷⁷ Renvall 2009, 43–45.

⁷⁸ Hirvikoski 2009, 50–52.

⁷⁹ Levo 2009, 35–39.

⁸⁰ Hirvikoski 2009, 57–58.

⁸¹ Pisano 2017, 154.

⁸² Porter 2015, 7.

⁸³ Hirvikoski 2009, 47–49.

alkusysäyksen, jonka pohjalta pukusuunnittelija yhdessä lavastajan kanssa keksii esityksen visuaalisen linjan.⁸⁴

Ohjaajien visiot esityksen visuaalisesta suunnittelusta ovat usein filosofisia ja fragmentaarisia konkreettisen ja käytännöllisen visuaalisen suunnittelun sijaan. Visuaaliset suunnittelijat voivat tarkkaan kuuntelemalla kuitenkin löytää visioille visuaalisen ratkaisun. Koska teatterileikin kaikki mahdollisuudet ovat kiinni ohjauksen uskalluksesta, on tärkeää, että ohjaajalla on visioiden lisäksi myös visuaalista lahjakkuutta tai ymmärryskykyä. Ohjaajan on sisäistettävä yhdessä suunnittelijoiden kanssa käydyt keskustelut ja ideat, jottei esityksestä tule pelkkä tyhjä kuori.⁸⁵ Jos ohjaaja ei uskalla tai osaa esittää pukusuunnittelijalle oikeita kysymyksiä ja jos mukana on voimakastahtoisia näyttelijöitä, jää pukusuunnittelija Maija Pekkasen mukaan produktion tyylin kasassa pitäminen pukusuunnittelijan vastuulle. Tällöin pukusuunnittelija joutuu huolehtimaan liian paljon henkilöohjauksesta, koska ulkoinen olemus kertoo hahmosta paljon.⁸⁶ Siksi ohjaajan tulee osata käyttää tilaa, pukuja, valoja ja rekvisiittaa.⁸⁷

Ohjaaja Renvall kertoo pitävänsä pukusuunnittelijaa auktoriteettina sen jälkeen, kun ideakuvat muun puvustukseen liittyvän tiedon ohella on yhdessä katsottu ja kaikkien suunnittelijoiden kesken on pidetty esityksen luonnostelupalaverit. Hän pitää rooli-asun yksityiskohtiin ja toimivuuteen liittyviä ratkaisuja näyttelijän, suunnittelijan ja puvuston henkilökunnan välisinä asioina, koska ohjaajana hän lukee vaatetta näyttämöltä näyttelijän päältä ikään kuin ulkopuolisena.⁸⁸ Myös Tandefeltin mukaan ohjaajat yleensä puuttuvat pieniin yksityiskohtiin ja puvustuksen toteutukseen hyvin vähän.⁸⁹

Vaikka suurin vastuu esityksen suunnasta ja sen visuaalisten ratkaisujen ymmärtämisestä kuuluu ohjaajalle, on visuaalinen yhteistyö erityisen tärkeää koko suunnittelevan työryhmän kesken. Esityksen koko visuaalisen, havaittavan ja aistittavan maailman

⁸⁴ Tandefelt 1986, 41.

⁸⁵ Hirvikoski 2009, 57–58.

⁸⁶ Nikula 1991b, 54.

⁸⁷ Hirvikoski 2009, 57–58.

⁸⁸ Renvall 2009, 42–45.

⁸⁹ Tandefelt 1986, 41.

muodostavat pukusuunnittelu, lavastus, valot ja äänet yhdessä näyttelijöiden kanssa. Visualistit tarjoavat ohjaajan käyttöön oman ammattitaitonsa ja ideansa omista osa-alueistaan vastaten. Onnistuneen yhteistyön peruslähtökohtana ovat kommunikaatio, yhteistyökyky ja samanlainen visuaalinen käsityskyky. Pukusuunnittelija, lavastaja ja valosuunnittelija muodostavat tärkeän visuaalisen yhteistyötiimin, jonka suunnitelmien tulee edetä rinta rinnan. Mielikuvat esityksen visuaalisesta ilmeestä alkavat elää ennakkosuunnitteluvaiheen yhteisissä keskusteluissa.⁹⁰

Teatteripuku toimii suhteessa lavastukseen.⁹¹ Hirvikosken (2009) mukaan laitosteatterin marssijärjestys alkaa ohjaajan kanssa yhteistyössä suunniteltavasta lavastusratkaisusta, joka vaikuttaa tilassa eläviin roolihenkilöihin ja hahmoihin.⁹² Pukusuunnittelija Maija Pekkasen kokemuksen mukaan lavastus menee aina pukujen suunnittelun edelle, koska ohjaaja tarvitsee lavastusratkaisun voidakseen suunnitella näytelmän asemointia. Myös lavastuksen toteutuksen tekniset ratkaisut ovat pukujen ratkaisuja vaikeammin hallittavissa. Pekkanen mieltääkin pukujen suunnittelun läheisemmäksi henkilöohjauksen ja näyttelijäntyön kanssa.⁹³ Pukusuunnittelija Liisi Tandefeltin mukaan pukusuunnittelijan työ on ohjaajan ja näyttelijän työn apuväline ja lavastajan työn jatke. Lavastaja määrittää tilan luoden siihen näyttelijän liikeradat, ja näyttelijän tehtävänä on tulla tilaan ja täyttää se. Pukusuunnittelijan antama vaate on näyttelijän liikkeen jatke. Skenografisessa arvojärjestyksessä Tandefelt sijoittaa pukusuunnittelijan työn lavastajan työn rinnalle ja joissakin tapauksissa jopa hiukan sen edelle: jos lavastus on tarkoituksellisesti paljas, voi puvustus täydentää ja vaatettaa lavastusta.⁹⁴

Pukusuunnittelijan ja lavastajan tavoitteena on luoda esitykselle yhteinen visuaalinen kieli, jossa kuvataiteen ilmaisukeinot materiaalin, värin ja muodon suhteen ovat yhdenmukaiset.⁹⁵ Ristiriitaisuus puvustuksen ja lavastuksen välillä luovat kuilun joko puvun ja näyttelijän tai puvun ja lavastuksen välille.⁹⁶ Koska pukusuunnittelu liittyy

⁹⁰ Hirvikoski 2009, 52.

⁹¹ Tandefelt 1986, 43.

⁹² Hirvikoski 2009, 52.

⁹³ Juntunen 2010, 202–208.

⁹⁴ Tandefelt 1986, 43.

⁹⁵ Tandefelt 1986, 41, 43.

⁹⁶ Helavuori 2009, 66.

lavastajan työhön hyvin oleellisesti, olisi Tandefeltin mukaan positiivista, jos lavastajat suunnittelisivat pukuja enemmän.⁹⁷ Esimerkiksi Måns Hedström käytti itsestään termiä teatterin visuaalinen suunnittelija. Hän suunnitteli esitysten lavastusten ja puvustusten lisäksi esityksestä otetut valokuvat, julisteet ja käsiohjelmat. Vuonna 1974 esitetyssä Tervahanhi-näytelmässä hän jalosti ajatusta vielä pidemmälle kokeillessaan, voivatko lavastus ja puvustus olla sama asia. Esitys toteutettiin täysin tyhjällä lavalla käyttäen vain muutamia taljoja, jotka toimivat yhtä hyvin puvustuksena, lavastuksena kuin rekvisiittanakin.⁹⁸

Pukusuunnittelun ja lavastussuunnittelun hyvin samankaltaisessa taiteellisessa prosessissa on syvästi ymmärrettävä ohjaajan ja näyttelijän työtä.⁹⁹ Joskus pukusuunnittelijat ja lavastajat saavat valitettavasti huomata, ettei ohjaajan kanssa ennakkoon tehty suunnittelutyö ole pitänyt paikkaansa. Tällöin ristiriidassa oleva ohjaus ja näyttelijäntyö irrottavat myös visuaalisuuden kokonaisuudesta.¹⁰⁰ Jos eri henkilöt suunnittelevat produktiossa puvut ja lavastuksen, saavat he toisistaan tukea visuaalisen maailman keskustelukumppaneina. Jos yksi henkilö on vastuussa sekä pukujen että lavastuksen suunnittelusta, joutuu hän ainoana kuvataiteen ja kuvallisten ideoiden ammatilaisena puolustautumaan yksin.¹⁰¹

Lavastuksen ohella näytelmän valosuunnittelulla on vaikutusta pukusuunnitteluun. Valo luo näyttämöstä kolmiulotteisen ja voi säilyttää, muuttaa tai korostaa suunniteltua värimaailmaa.¹⁰² Valoilla on vaikutusta pukuilmaisuun, koska pukujen värit ja materiaalien pintastruktuurit muuttuvat valojen sävyn mukaan.¹⁰³

Yleisesti kuvitellaan, että pukusuunnittelijat myös valmistavat itse suunnittelemansa vaatteet. Näin ei aina ole, vaan lähes kaikissa suuremmissa teattereissa on oma

⁹⁷ Tandefelt 1986, 41, 45.

⁹⁸ Karhu 2005, 81.

⁹⁹ Hirvikoski 2009, 52.

¹⁰⁰ Hirvikoski 2009, 56.

¹⁰¹ Hirvikoski 2009, 50–52

¹⁰² Hirvikoski 2009, 53.

¹⁰³ Juntunen 2010, 93–98; 211–215.

puvustonsa¹⁰⁴, johon kuuluu teatterin koon mukaan puvustonhoitaja, leikkaaja, värjääjä ja yksi tai useampi ompelija. Puvuston henkilökunta leikkaa ja ompelee puvut, värjää ja käsittelee kankaat tai vaatteet sekä vastaa pukujen huollosta ja varastoinnista.¹⁰⁵ Vaikka pukusuunnittelija saisikin keskittyä vain suunnitteluun pukujen toteuttamisen sijaan, on pukusuunnittelussa kyse sekä taiteen että käsityön yhdistämisestä. Pukusuunnittelu kyseenalaistaakin länsimaisessa taidekäsityksessä vallalla olevan vastakohtaisuuden, jonka mukaan henkilö voi olla vain joko taide- tai käsityöalan ammattilainen.¹⁰⁶ Pukusuunnittelija on itsenäinen taiteilija, jolla on tunnistettava käsialansa. Sen lisäksi hänen on osattava ammattiin kuuluva käsityö¹⁰⁷, jotta voi kertoa pukujen toteuttajille, miltä haluaa pukujen näyttämöllä näyttävän¹⁰⁸. Kun pukusuunnittelija osaa tehdä yhteistyötä pukujen toteuttajien eli puvuston henkilökunnan kanssa¹⁰⁹, välttyy hän yllätyksiltä ja voi parhaassa tapauksessa innostaa henkilökunnan toteuttamaan näyttämöluomukset vielä paremmin kuin itse osasi kuvitellakaan¹¹⁰.

Näyttämöpuvut ilmentävät aina paitsi tekstin, ohjaajan ja muun taiteellisen työryhmän yhteisiä päämääriä, myös pukusuunnittelijalle itselleen ominaista visuaalista kieltä. Suunnittelijat eroavat toisistaan siinä, mihin he ovat työssään suuntautuneet. Pukusuunnittelija voi suuntautua materiaaleihin ja väreihin, näyttelijän tai esittäjän kehoon ja/tai karaktääriin, näyttämötilaan tai prosessiin. Eri suuntaus tuottaa erilaisia pukuja. Suuntauksien lisäksi eri aikakausien pukusuunnittelu ja koko teatterin tekemisen tavoitteet, arvot ja muodit heijastelevat erilaisia painotuksia suuntauksien välillä. Vaikka suunnittelija joutuu ottamaan työssään kaikki ulottuvuudet huomioon, kunkin suunnittelijan omista työtavoista, hahmotuskyvystä ja aikakaudesta riippuen työskentelyssä painottuvat jotkut tekijät toisia enemmän.¹¹¹

¹⁰⁴ Hirvikoski 2009, 50–52

¹⁰⁵ Gillette 2013, 19–20.

¹⁰⁶ Helavuori 2009, 61–64.

¹⁰⁷ Renvall 2009, 42.

¹⁰⁸ Hirvikoski 2009, 50–52.

¹⁰⁹ Renvall 2009, 42.

¹¹⁰ Hirvikoski 2009, 50–52.

¹¹¹ Helavuori 2009, 64–66.

Pukusuunnittelijan työhön kuuluu myös ”ammattillista metritavaraa”, jolloin suunnittelun painopiste ei ole näyttelijän ja puvun hienovireisessä suhteessa vaan pukujen yhteensopivuudessa ja sujuvissa pukujen vaihdoissa. Tämän lisäksi työssä tarvitaan taitoa työn budjetointiin, materiaalitietoisuutta ja tietoa pukujen huollosta. Renvallin mukaan pukusuunnittelija hakee yhä ammattikuntansa edustajana ja taiteilijana valoja äänisuunnittelijoiden tavoin vakiintumatonta paikkaansa teatterissa. Syy on osittain vankan mestariperinteen ja siihen nähden suhteellisen uuden, korkeakouluissa annettun koulutuksen yhteensovittamisessa.¹¹²

Pukusuunnittelijan työ sisältää paljon hiljaista tietoa, joka karttuu itse tekemällä ja työyhteisöissä olevaa osaamista uusille tekijöille siirtämällä. Hiljaisessa tiedossa erilaisten teknisten ja ilmaisullisten välineiden käytön hallinnan myötä tieto ja inhimillinen taito tulee hyödynnetyksi ja laajenee tuotteiden suunnitteluun ja valmistukseen. Taitotietoa voi saada ottamalla tietämyksen taito haltuun sekä teoreettisten opintojen että työkokemuksen kautta.¹¹³ Pukusuunnittelijana ja vaatetussuunnittelijana työskennelleen Marjatta Heikkilä-Rastaa (2009) mukaan jokainen aloittava näyttämöpukusuunnittelija joutuu ammattinsa aloittaessaan perehtymään pukusuunnittelijan työhön yrityksen ja erehdyksen kautta – jopa kantapäähän kautta oppimalla. Heikkilä-Rastaa oman uran alku oli hieman epävarmaa, mutta kotiutumista näyttämöpukujen maailmaan helpottivat ja nopeuttivat suuri innostus, ahkeruus sekä teatterin puvuston henkilökunnan ystävällinen, avulias ja kannustava yhteistyö. Myös luovat lavastajat ja osaavat ohjaajat opastivat Heikkilä-Rastaa työssä kuitenkin puvustusratkaisujen yksityiskohtiin puuttumatta.¹¹⁴

Puvustus on vain yksi osa näyttämökokonaisuutta muiden tekijöiden joukossa.¹¹⁵ Pukusuunnittelijan työ ei siis ole koskaan teatterityön itseisarvo¹¹⁶: suunnittelijan ei pidä olla ylivoimainen¹¹⁷. Pukusuunnittelija on esityksessä palvelemassa yhteistä tarinaa ja

¹¹² Renvall 2009, 41–42.

¹¹³ Juntunen 2010, 59–61; 243–246.

¹¹⁴ Heikkilä-Rastaa 2009, 169–170.

¹¹⁵ Juntunen 2010, 31.

¹¹⁶ Tandefelt 1986, 41, 43.

¹¹⁷ Pollatsek 2017, 12.

etsimässä esityksen kokonaisnäkemykseen soveltuvaa ainutkertaista puvun estetiikkaa.¹¹⁸ Pukusuunnittelija Alain Germainin mukaan puvut eivät voi seistä yksin, eikä niiden pitäisikään: jos tuotanto toimii hyvin, kukaan ei kehu pelkästään pukuja, vaan koko tuotantoa.¹¹⁹ Kuten pukusuunnittelija Fabio Toblini kiteyttää: koskaan ei ole kyse puvuista.¹²⁰ Esityksestä ei saa tulla ns. teatterimuotinäytös. Kun visuaalisesta suunnittelusta tulee itseisarvo, esityskokonaisuus kärsii.¹²¹

Parhaimmillaan puvustus on silloin, kun sitä ei huomaa ollenkaan.¹²² Eri asia ovat pukunäytelmät, joissa näyttävillä puvustuksilla on esityksen kerronnan kannalta huomattava dramaturginen rooli.¹²³ Tandefeltin mukaan itseisarvo puvusta tulee vasta, jos puvut yhdessä pukuluonnoksien kanssa asetellaan näytteille näyttelyyn. Silloin ne ovat muuttuneet kulttuurihistorian kuva- ja käsityötaiteeksi.¹²⁴ Vaikka pukusuunnittelijan työ katoaa viimeisen esityksen myötä, näyttämöpuvun elämä jatkuu yleisön muistoissa¹²⁵ ja mahdollisesti myös uusien roolipukujen materiaalina¹²⁶. Kuten Tandefelt toteaa, eläviä näyttämöpuvut ovat kuitenkin ainoastaan lavalla näyttelijän päällä.¹²⁷

2.2 Pukusuunnittelija vs. vaatetus suunnittelija

Vaikka pukusuunnittelija-nimike on ollut suomalaisissa teattereissa käytössä 1960-luvun lopulta saakka¹²⁸, alan koulutusta alettiin järjestää vasta 1970-luvun loppupuolelta alkaen. Ennen koulutuksen vakiintumista pukusuunnittelijoina toimivien koulutustausta vaihteli käsityö-, ompelu- tai kotiteollisuusopettajista sisustusarkkitehteihin sekä tekstiili- ja muotitaiteilijoihin.¹²⁹ Vaikka muotitaiteilijoilla oli pukusuunnittelijan

¹¹⁸ Helavuori 2009, 64–65.

¹¹⁹ Pollatsek 2017, 19.

¹²⁰ Pollatsek 2017, 12.

¹²¹ Nikula 1991a, 36.

¹²² Harju 1991, 26; Clancy 2014, 6.

¹²³ Juntunen 2010, 31.

¹²⁴ Tandefelt 1986, 41.

¹²⁵ Hirvikoski 2009, 57–58.

¹²⁶ Juntunen 2010, 15–22.

¹²⁷ Tandefelt 1986, 41.

¹²⁸ Juntunen 2010, 103–107.

¹²⁹ Juntunen 2010, 110–114.

töihin tullessa taito toimia yhteistyössä mallimestarin kanssa, pukujen valmistamiseen, kaavoittamiseen, leikkaamiseen ja sovittamiseen liittyvät taidot vaihtelivat taiteilijan taustan ja kiinnostuksen mukaan. Muotitaiteilijan työ perustui vielä 1960-luvun alussa pariisilaista haute couturea ihannoivaan, paljon käsityötä ja yksilöllisiä kaavoja sisältävään salonkityöskentelyyn. Kyseinen työskentelytapa on saattanut mukautua pukusuunnittelijana toimimiseen hyvin, koska myös roolipuvut valmistetaan käsityönä.¹³⁰ Puvustoissa vaalitaankin ateljeeompelutaitoa, koska ompelijan on kyettävä ompelemaan kasaan kaikkea mahdollista.¹³¹

Vaikka muotisuunnittelijat ja muotoilijat noudattivat pukusuunnittelijoina omaa linjaansa, he eivät kuitenkaan ymmärtäneet teatterin vaatimuksia, näyttelijälähtöisyyttä sekä materiaalien ja liikkeen merkitystä eivätkä olleet tottuneet pukusuunnittelijan ammatillisesti alisteiseen asemaan. Näin ollen monet heistä eivät halunneet uhrata uraansa jatkamalla teatterityössä.¹³² Myöhemmin alat ovat Suomessa enemmän eriytyneet teollisen tai couture-muodin parissa työskenteleviin vaatetussuunnittelijoihin ja pukusuunnittelijoihin.¹³³ Lähtökohtaisesti pukujen suunnittelu ja valmistus rinnastuvat käsityölliseen suunnittelu- ja valmistusprosessiin sekä ammattikäsitteinä valmistettävien mittatilausvaatteiden suunnitteluun ja valmistukseen. Ikonen ja Oksanen-Lyytikäisen (2014) mukaan näyttämöpuvun suunnitteluprosessi on kuitenkin arkitodellisuuden käsityötuotteen prosessia monitahoisempi.¹³⁴

Uraa sekä teollisena vaatetussuunnittelijana että teatteri- ja näyttämöpukusuunnittelijana luonut Marjatta Heikkilä-Rastas ei koe, että teollisen malliston suunnitteluprosessi eroaisi kovin paljoa pukusuunnittelusta, koska molemmissa kokonaisuus hahmotuu samojen suunnittelun peruselementtien avulla. Sekä puku- että teollisessa vaatetussuunnittelussa suunnittelun aluksi tarvitaan Heikkilä-Rastaaan mukaan idea, juoni tai tarina. Puvustuksen alkuidea syntyy esityksen kokonaisvisiosta, joka muodostuu käsikirjoituksen, ohjaajan vision ja lavastajan sekä muun työryhmän ideoiden pohjalta

¹³⁰ Juntunen 2010, 93–98; Koskennurmi-Sivonen 2015, 46.

¹³¹ Salmela 2004, 88.

¹³² Weckman 2015, 304.

¹³³ Heikkilä-Rastas 2009, 165–182.

¹³⁴ Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 153–154.

samalla näyttelijän roolin rakentamisen huomioiden.¹³⁵ Ennen esityksen kokonaisvision hahmottamista pukusuunnittelijan tulisi Van Eekin (2017) mukaan hahmottaa tarinan piirtämä kokonaisvisio, joka muodostuu käsikirjoituksen kielen rytmistä ja rakenteesta, teemoista, aiheesta ja draaman kaaresta. Vasta ymmärrettyään tarinan kokonaisvision suunnittelija voi alkaa rakentaa koko esityksen kokonaisvisiota, jossa tarinan kokonaisvisio yhdistyy ohjaajan dramaturgisen tulkinnan kanssa. Kun pukusuunnittelija on löytänyt jokaisen hahmon roolin tarinan etenemisessä ja ymmärtää heidän suhteensa toisiinsa hahmoin, hän voi alkaa miettiä, mitkä asut auttaisivat parhaiten paljastamaan hahmojen merkityksen tarinassa myös yleisölle. Tämä kaikki tapahtuu ennen kuin pukusuunnittelija analysoi käsikirjoitusta ja hankkii tietoa esityksen aiheesta tarkemmin.¹³⁶

Vaikka Heikkilä-Rastaa mukaan myös teollisen vaatemalliston suunnittelun taustalla on tarina¹³⁷, Van Eekin mukaan tarina ei kuitenkaan ole vaatetussuunnittelijalle etusjalla. Vaikka tarina tai teema voi yhtenäistää suunniteltavan kokoelman, täytyy jokaisen vaateen olla asiakkaan silmissä vastustamaton, koska harva asiakas hankkii itselleen koko mallistoa. Jokaisen uuden sesongin malliston ja malliston jokaisen vaateen pitää siis tarjota asiakkaalle pakottava tarve tuotteen ostamiseen.¹³⁸

Alkuidean selvittämisen jälkeen ideaa aletaan jalostaa ideointivaiheessa, jossa tavoitteena on avata aiheeseen uusia näkökulmia.¹³⁹ Tällöin suunnittelija kerää aiheesta tietoa ja kuvia, tekee nopeita luonnoksia ja miettii mahdollisimman monia ratkaisuja ennalta tuomitsematta ollakseen avoin luovuudelle ja mielikuvitukselle.¹⁴⁰ Esimerkiksi pukusuunnittelijana ja muotisuunnittelijana uraa luoneella Kirsti Kasniolla oli suunnitteluvaiheessa tapana tehdä laajaa tutkimusta keräämällä kansioihin paljon ideakuvia eri lähteistä. Kuvien avulla hän kehittäi ideoitaan suunnitteilla olevista asuista ja varmisti suunnittelevansa erilaista kuin muut tutkimalla myös muiden suunnittelemaa

¹³⁵ Heikkilä-Rastas 2009, 165–182.

¹³⁶ Van Eek 2017, 210–220.

¹³⁷ Heikkilä-Rastas 2009, 165–182.

¹³⁸ Van Eek 2017, 210–220.

¹³⁹ Laamanen & Seitamaa-Hakkarainen 2014, 13.

¹⁴⁰ Van Eek 2017, 210–220.

asuja.¹⁴¹ Sekä puku- että vaate suunnittelussa historian ymmärrys paitsi tyylien, myös niiden takana vaikuttavien sosiaalisten ja poliittisten voimien suhteen on tärkeää, koska muodit, tyylit ja trendit eivät vaihdu ilman taustalla olevaa historiallista pohjaa.¹⁴²

Ikosen ja Oksanen-Lyytikäisen mukaan näyttämöpukujen suunnittelu voi kuitenkin edellyttää monipuolisempaa tietoa ja osaamista esimerkiksi puku- ja tapahistoriasta tai materiaaleista ja niiden käsittelystä, kuin arkitodellisuuden vaatteiden suunnittelu.¹⁴³ Van Eekin mukaan vaate suunnittelussa tutkimuksella on erilainen rooli; kun pukusuunnittelussa tehtävä tutkimus tukee pukujen kokonaiskuvaa ja yksittäisiä pukuvalintoja yhdessä käsikirjoituksen pohjalta tehtävän roolianalyysin kanssa, muoti taas vangitsee ajan hengen. Vaate suunnittelijan on siis nähtävä, mitä markkinat haluavat tulevaisuudessa. Vaate suunnittelija näkee tulevaisuuteen trendiennusteiden tarjoamien siluettien, kankaiden, värien, kuosien ja viimeistelyksien avulla.¹⁴⁴

Lindgren (2021) kertoo muotisuunnittelijakollegoidensa usein sanoneen, että vaatteet ovat vaatteita: ne ovat suunniteltuja esineitä huolimatta siitä, kuinka niitä käytetään. Kollegoiden mukaan pätevyysvaatimukset muoti- ja pukusuunnitteluun olisivat täten samat. Lindgren kuitenkin huomauttaa roolipuvun olevan monimutkainen ja dynaaminen kokonaisuus, joka koostuu neljästä osasta: kehosta, vaatteesta, toiminnasta ja asiayhteydestä.¹⁴⁵ Ero suunnitteluprosesseissa kiteytyykin siihen, kuka on puvun tai vaateen loppukäyttäjä, kuluttaja tai suunniteltu yleisö. Menestys sekä puku- että vaate suunnittelussa on kytköksissä loppukäyttäjän tai kohdemarkkinoiden kokonaisvaltaiseen ymmärtämiseen.¹⁴⁶

Pukusuunnittelijat luovat jokaisen puvun tietyille esiintyjälle, joka esittää tiettyä roolia tietyssä vaiheessa tarinaa.¹⁴⁷ Toisin kuin vaate suunnittelijalla, jonka työn

¹⁴¹ Koskennurmi-Sivonen 2015, 70–71.

¹⁴² Van Eek 2017, 210–220.

¹⁴³ Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 155.

¹⁴⁴ Van Eek 2017, 210–220.

¹⁴⁵ Lindgren 2021, 307.

¹⁴⁶ Van Eek 2017, 210–220.

¹⁴⁷ Pollatsek 2017, 1.

lopputuloksena on vaate, pukusuunnittelijalla se on Pollatsekin (2017) mukaan itse asiassa roolihahmo. Vaatteet auttavat valaisemaan jokaisen roolihahmon sosiaalista asemaa ja persoonallisuutta.¹⁴⁸ Puku voi mittasuhteiden, linjojen, värin, kontrastin, rakenteen, korostusten, rytmin ja tasapainon avulla kertoa roolihahmon sosiaalisen aseman, uskonnon, harrastukset, menneisyyden, tulevaisuuden, halut, luonteen, persoonallisuuden, iän, siviilisäädyn ja sukupuolen. Lisäksi puku kertoo tarinan tapahtumapainokasta ja -ajasta sekä luo sosiaalisen ja historiallisen taustan tapahtumille.¹⁴⁹ Lavalla esiintyvien hahmojen yhdistelmä luo visuaalisen kuvaelman, joka antaa katsojille käsityksen esityksen juonesta ja teemasta¹⁵⁰ eli auttaa katsojaa näytelmän ymmärtämisessä¹⁵¹. Suunnittelijan on mietittävä hahmojen välisiä suhteita ja jokaisen hahmon kehitystä tarinan aikana.¹⁵²

Pukusuunnitteluun vaikuttaa pukujen kaksoisluonne, kun puku pukee sekä roolihahmon että sen tulkitsijan, jonka suhde pukuun voi olla hyvin henkilökohtainen.¹⁵³ Pukusuunnittelijan on lopullisia suunnitelmia tehdessään otettava huomioon käsikirjoituksen ja ohjaajan näkemyksen lisäksi myös näyttelijä, jonka oman persoonallisuuden korostaminen puvun avulla on osoitus suunnittelijan ammattitaidosta. Pukusuunnittelijan työ helpottuu, kun näyttelijän esiintymisen henkilökohtaiset korostukset ja tyylit otetaan huomioon.¹⁵⁴ Koska roolipuku on myös näyttelijän työasu, on pukusuunnittelijan huomioitava työn vaatimukset esimerkiksi liikeratojen suhteen ja jossain määrin myös näyttelijän henkilökohtaiset mieltymykset, kunhan ne ovat linjassa kokonaisvision kanssa.¹⁵⁵ Mikä tahansa puvustusratkaisu on, se on tälle tarinalle, tälle hahmolle ja tälle näyttelijälle luotu ainutlaatuinen luomus ja sen pitää näyttää siltä, kuin hahmo olisi valinnut vaatteet itse.¹⁵⁶

¹⁴⁸ Pollatsek 2017, 1; Sandström 2003, 291–292, 295.

¹⁴⁹ Jaatinen 2003, 310; Van Eek 2017, 210–220; Clancy 2014, 67–68.

¹⁵⁰ Pollatsek 2017, 1; Sandström 2003, 291–292, 295.

¹⁵¹ Jaatinen 2003, 310; Van Eek 2017, 210–220; Clancy 2014, 67–68.

¹⁵² Van Eek 2017, 210–220.

¹⁵³ Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 155.

¹⁵⁴ Sandström 2003, 292.

¹⁵⁵ Heikkilä-Rastas 2009, 165–182; Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 156.

¹⁵⁶ Van Eek 2017, 210–220.

Näyttelijän vartalon muoto ei välttämättä kohtaa hänen esittämänsä roolihahmon kanssa, mikä voi johtaa täysin väärään, esimerkiksi koomiseen vaikutelmaan. Pukusuunnittelijan tavoite on luoda puku, joka on sopiva aikakaudelle ja jonka avulla näyttelijä saavuttaa tavoitellun läsnäolon.¹⁵⁷ Pukusuunnittelija onkin vastuussa paitsi siitä, mikä näyttelijän päällä näkyy, myös siitä, mikä ei näy. Näkyvien osien eli vaatteiden ja asusteiden lisäksi pukusuunnittelijan on pohdittava, millaiset alusvaatteet näyttelijällä on yllään. Korsetit ja vanteet luovat tietyille aikakausille tunnusomaisen siluetin, kun taas topatut mahat tai roikkuvat rinnat lisäävät yleisön ymmärrystä hahmon luonteesta. Pukujen näkyviin elementteihin kuuluvat vaatteiden lisäksi asusteet, kuten kenkät, hatut, käsilaukut, kepit ja auringonvarjot sekä korut, peruukit ja meikit.¹⁵⁸

Pukusuunnittelijan luottaessa käsikirjoituksen asettamiin vaatimuksiin vaatetussuunnittelija luottaa markkina-analyysiin saadakseen tietää, mikä on haluttavaa: kuka kohdeasiakas on ja mitkä trendit ja värit ovat kuukausien päästä kysytyimpiä.¹⁵⁹ Gilletten (2013) mukaan muodissa keskitytään luomaan huomiota herättävää visuaalista suunnittelua, joka uhraa hyvin vähän, jos ollenkaan, ajatusta vaatetta käyttävän yksilön hahmoon tai persoonallisuuteen.¹⁶⁰ Vaatetussuunnittelussa tehtävät voivat rajoittua esimerkiksi käyttäjän yksittäisiin esteettisiin, identiteetin rakentamiseen tai kommunikaatioon liittyviin tavoitteisiin.¹⁶¹ Suunnittelukonseptit kohdistetaan tietyille kohderyhmälle yksilöiden sijaan ja vaatteet valmistetaan standardimitoituksella, jonka on imarreltava ihmiskehon erilaisia variaatioita. Siitä huolimatta vaatetussuunnittelijat tietävät paljon tyypillisestä ostajasta kohderyhmässään, jonka keskuudessa jokaisella vaatteella on tarkoitus saavuttaa näkyvyyttä. Vaatetussuunnittelija ei voi kuitenkaan pukusuunnittelijan tavoin tarkasti vaikuttaa siihen, kuinka heidän suunnittelemaansa vaatteita pidetään. Asiakkaat valitsevat mallistosta vaatteet oman makunsa ja elämäntilanteensa mukaan käyttäen niitä jo omistamiensa vaatteiden kanssa ja asustamalla niitä mielensä mukaan.¹⁶²

¹⁵⁷ Thorne 2001, 72–73.

¹⁵⁸ Gillette 2013, 18.

¹⁵⁹ Van Eek 2017, 210–220.

¹⁶⁰ Gillette 2013, 450.

¹⁶¹ Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 155.

¹⁶² Van Eek 2017, 210–220.

Vaaketussuunnittelussa suunnittelun elementtien ja periaatteiden hallinta on tärkeää, koska ilman niitä suunnittelija ei hallitse keinoja, joilla vaate vetää huomion tiettyihin kehon kohtiin. Haluttu lopputulos saavutetaan, kun mittasuhteet, linjat, värit, kontrastit, rakenne, korostukset ja tasapaino ovat hallinnassa.¹⁶³ Muodin parista pukusuunnitteluun siirtyneen Fabio Toblinin mukaan roolipuvut ovat käsitteellisesti muodin vastakohta. Hänelle ongelma muodissa oli muodin tavoittelema vääristynyt ja teeskennelty kuva, jonka se luo peittäen tiettyjä kehon osia. Pukusuunnittelijana Toblinin ei tarvitse käyttää vaatteita peittääkseen käyttäjän luonnon vaan löytääkseen kuvan, jonka avulla hän saa paljastettua roolihahmosta niin paljon kuin mahdollista.¹⁶⁴ Myös pukusuunnittelija Pasi Rabinä tunsu Lahden muotoiluinstituutissa muotisuunnittelijaksi opiskellessaan, että hänen suunnittelutyöstään puuttuu jotain tärkeää: hänelle ei riittänyt vain vaatteen muodikkuus ja käyttötarkoituksellisuus, vaan kiinnostus vaatteen sisällä olevaa ihmistä kohtaan kasvoi. Rabinä kokee näyttämöpuvun toimivan paremmin ilmaisukanavananaan, kun hän haluaa kertoa ihmisestä ja tämän identiteetistä.¹⁶⁵

Ideointivaiheessa sekä puku- että vaaketussuunnitteluprosessissa on tunnistettava työn reunaehdot. Reunaehdoissa määritellään rajoitukset, joiden avulla työskentely ei Laamasen & Seitamaa-Hakkaraisen (2014) mukaan leviä liian laajalle ja energiaa vapautuu luovaan prosessiin.¹⁶⁶ Rajoitteita suunnitteluun asettavat muun muassa käytävissä oleva aika, budjetti, vaatteen käyttäjän vartalo, osaavan henkilökunnan ja materiaalien saatavuus tai esitystilaisuus.¹⁶⁷ Pukusuunnittelijan reunaehtoihin kuuluvat lisäksi puvun käyttämiseen liittyvät asiat, kuten näyttelijän fyysinen toiminta tai pukujen nopeat vaihdot, jotka vaativat huomiota jo puvun suunnitteluvaiheessa. Reunaehdot voivat olla selvillä jossain määrin jo suunnitteluprosessin alussa, mutta liian aikainen reunaehtoihin keskittyminen voi estää luovuutta.¹⁶⁸ Vaaketussuunnittelija Teemu Muurimäki kutsuu reunaehtoja raameiksi, joiden ollessa tiukat ja tarkat suunnittelu on mukavinta. Raamit haastavat suunnittelijaa tekemään jotain

¹⁶³ Van Eek 2017, 210–220.

¹⁶⁴ Pollatsek 2017, 10.

¹⁶⁵ Rabinä 2019, 26.

¹⁶⁶ Laamanen & Seitamaa-Hakkarainen 2014, 13.

¹⁶⁷ Van Eek 2017, 210–220; Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 155; Koskennurmi-Sivonen 2015, 69.

¹⁶⁸ Van Eek 2017, 210–220.

omannäköistä raamien sisällä. Toisaalta raamit voivat myös muuttua prosessin aikana, jos suunnittelija saa asiakkaan ulos raameistaan kokeilemaan jotain uutta.¹⁶⁹ Myös Kirsti Kasnio pitää suunnittelun rajoitteita tärkeinä, koska ilman niitä suunnittelu olisi huomattavasti hankalampaa.¹⁷⁰

Ideointivaiheen jälkeen suunnittelija aloittaa syntyneiden suunnitelmien muokkaamisen ja arvioinnin käytännöllisiin, sopiviin ja toteuttamiskelpoisiin asuihin. Pukusuunnittelija tavallisesti piirtää valituista asuista pukuluonnokset, joista välittyy myös esityksen henki.¹⁷¹ Pukuluonnoksen on kuvattava sitä henkilöä, joka asua tulee pitämään ja sitä roolihahmoa, jota kyseinen henkilö esittää.¹⁷² Luonnos on usein vasta pukusuunnittelijan ajatus ja aloitus keskusteluun, mutta se voi olla myös hyvin pitkälle analysoitu ajatus ja sellaisenaan toteuttamiskelpoinen.¹⁷³ Luonnostelu auttaa suunnittelijaa ymmärtämään, tarkentamaan ja kehittämään suunnittelutehtävää sekä kommunikimaan työryhmän kanssa.¹⁷⁴ Pukuluonnoksia tutkimalla näkyy, muodostuuko puvustus suunnitelmasta kokonaisuus: tukeeko se koko tyylillään työn alla olevaa näytelmää vai onko se itseään korostavaa ”taidetta” vai vain yksittäisiä pukuideoita.¹⁷⁵

Luonnosten sijaan pukusuunnittelija voi tehdä moodboardeja. Clancyn (2014) mukaan pukuluonnoksien tekeminen ei ole järkevää, jos työstettävä produktio sijoittuu viimeisimmän 50 vuoden sisälle tai jos suurin osa puvuista ostetaan tai vuokrataan. Pukusuunnittelija tuskin löytää kaupasta tai vuokrausliikkeestä juuri sitä, mitä on piirtänyt, vieläpä oikeassa koossa ja värissä, mutta jos suunnittelijalla on olemassa jokin suunnitelma, hän voi löytää jotain vielä parempaa. Tällöin moodboardit voivat olla jopa hyödyllisempiä kuin tavalliset pukuluonnokset. Moodboardin voi luoda kollaasimaiseksi valokuvista, inspiroivista maalauksista, kangasnäytteistä ja mahdollisesti joistakin luonnoksista.¹⁷⁶

¹⁶⁹ Koskennurmi-Sivonen 2014, 46.

¹⁷⁰ Koskennurmi-Sivonen 2015, 69.

¹⁷¹ Van Eek 2017, 210–220; Lahdenperä 2006, 13.

¹⁷² Stines 2017, 125–126; Lahdenperä 2006, 14.

¹⁷³ Hirvikoski 2009, 50–52.

¹⁷⁴ Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 156.

¹⁷⁵ Lahdenperä 2006, 1–14.

¹⁷⁶ Clancy 2014, 75–80.

Samoilla linjoilla on Merz (2017): jos tuotannon puvut ostetaan täysin tai käytetään varastopukuja, voi olla tehokkaampaa näyttää kuvia kollaaseina, joiden avulla tuotantoryhmä näkee sarjan ideoita siitä, kuinka hahmo on suunniteltu. Myös oikean vaateen tai vaatteista otettujen kuvien näyttäminen on avuksi. Osa suunnittelijoista käyttää Merzin mukaan nykyisin myös paperinukkeja asettelemalla vaatteet piirretyn tai löydetyn hahmon päälle vaatekuvien oheen.¹⁷⁷ Myös Stinesin (2017) mukaan kollaasit voivat olla käytännöllisiä tapoja luoda luonnoksia, ja joidenkin suunnittelijoiden mielestä ohjaajat ymmärtävät paremmin valokuvia ja aikakausitutkimusta kuin luonnoksia. Kaikki menestyneetkin suunnittelijat eivät piirrä luonnoksia, mutta heillä saattaakin olla apuna luonnostaiteilijoita, jotka piirtävät pukuluonnokset suunnittelijan puolesta.¹⁷⁸

Pukuluonnoksien tekemisen ei välttämättä tarvitse olla aikaa vievää. Stinesin mukaan luonnosta voi kehittää lopulliseksi pukuluonnokseksi tekemällä uuden luonnoksen vanhan pohjalta tai kehittämällä vanhaa luonnosta suoraan eteenpäin. Luonnos voi olla myös pelkkä viivapiirros, johon värit on lisätty viereen. Myös viittausmateriaaliin, esim. valokuviin, voi suoraan piirtää tai maalata yksityiskohtia sen sijaan, että piirtäisi koko hahmon alusta saakka. Ostettuihin tai varastovaatteista koostuviin tuotantoihin pukusuunnittelija voi stailata asukokonaisuudet nukelle tai suoraan näyttelijälle ja valokuvata ne. Jos asut valmistaa puvustamo, kyseinen idea ei ole käyttökelpoinen.¹⁷⁹

Pukusuunnittelija esittelee valmiit luonnokset ohjaajalle, jolla on päätäntävalta siihen, mitkä asut valmistetaan. Luonnoksia voi joutua esittelemään useampaan kertaan ennen kuin lopulliset suunnitelmat hyväksytään valmistettavaksi. Näyttelijöille suunnitelmat esitellään tavallisesti ensimmäisissä lukuharjoituksissa¹⁸⁰, jonka jälkeen ne annetaan ompelimolle toteutusta varten. Luonnosta voivat täydentää valmistusta ohjaavat piirroksiset, mutta ammattilaispuvustamo ei varsinaisia työpiirroksia yleensä tarvitse.¹⁸¹ Luonnoksen itsessään tulee kuitenkin olla niin selkeä, että tekijät pystyvät

¹⁷⁷ Merz 2017, 2–5.

¹⁷⁸ Stines 2017, 87; 59–67.

¹⁷⁹ Stines 2017, 96; 137–139.

¹⁸⁰ Van Eek 2017, 210–220.

¹⁸¹ Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 156; Lahdenperä 2006, 14.

hahmottamaan vaatteiden materiaalit, yksityiskohdat ja leikkaukset.¹⁸² Kun lopulliset pukusuunnitelmat on valittu, voi pukusuunnittelija tai suunnitteluassistentti ostaa parhaiten suunnitelmiin soveltuvat kankaat, joista lisätään näytteet pukuluonnoksiin.¹⁸³ Kankaiden sopivuutta arvioidaan roolihenkilön, esityksen aikakauden ja muiden näyttämömateriaalien lisäksi myös kankaan painon, laskeutuvuuden, kestävyden, muokattavuuden ja käytön mukaan. Koska pukua voidaan käyttää kymmenissä esityksissä jopa useiden vuosien ajan, on materiaalin huollettavuus otettava huomioon.¹⁸⁴ Jos puvustus rakennetaan valmiin vaatetuksen varaan, muodostuu suunnittelutyö näiden pukujen keräämisestä ja valinnasta.¹⁸⁵

Myös vaatetussuunnittelijoiden tavanomaisin tapa luonnostella tulevia asuja ja kokoelemlia on piirtäminen. Jos suunnittelijan piirustustaito on kehnompia, hän saattaa piirtämisen sijaan keskittyä muotoilemaan suunnitteleman vaatekankaan nuken päälle¹⁸⁶ tai havainnollistamaan puvun mallin valmiista vaatteista¹⁸⁷. Ilman kuvia työkentely vaatii kuitenkin suunnittelijan ympärille sopivan henkilön tai ryhmän, joka on tottunut tulkitsemaan ja konkretisoimaan myös abstrakteja ideoita. Kehnostikin piirretty luonnos kommunikoi jotain jo sellaisenaan tai ainakin toimii keskustelun aloittajana.¹⁸⁸

Tavanomaisesti vaatetussuunnittelussa suunniteltu vaate ikuistetaan tunnelmakuvaan, johon on tietyn henkilön sijaan kuvattu normaalia ihmisvartaloa pidempi ideaali ihminen. Tämä tunnelmakuva on enemmän markkinointiväline kuin tuotannon ohjeistus, joten sen lisäksi suunnittelijan on piirrettävä tekninen tasokuvapiirros vaatteesta. Tasokuvassa näkyvät vaatekankaan kaikki ominaisuudet taskuihin, kiinnittämiin ja tikkauksiin saakka. Valittuja suunnitelmia hiotaan yhteistyössä myynnin ja markkinoinnin edustajien kanssa, ja muutoksia vaaditaan tai suunnitelmia hylätään. Myös

¹⁸² Hirvikoski 2009, 50–52.

¹⁸³ Van Eek 2017, 210–220.

¹⁸⁴ Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 156.

¹⁸⁵ Reitala 1986, 64.

¹⁸⁶ Esimerkiksi Madeleine Vionnet teki kaikki oman muotitalonsa pukuluonnokset vain kankaasta puolella koossa nuken päälle. (Koskennurmi-Sivonen 2014, 40; Koskennurmi-Sivonen 2015, 71.)

¹⁸⁷ Esimerkiksi Neulottua-Stickat Ulla Bergh. (Koskennurmi-Sivonen 2014, 40.)

¹⁸⁸ Koskennurmi-Sivonen 2014, 47.

vaatetus suunnittelijan on valittava kangas, lanka ja somisteet sekä eriteltävä ne materiaalikortteihin.¹⁸⁹

Kun suunnitelmat on hyväksytty, alkaa sekä puku- että vaatetus suunnittelussa valmistusvaihe. Näyttämöpukujen valmistus voi alkaa heti, kun pukusuunnittelija on pitänyt suunnittelupalaverin puvustamon henkilökunnan kanssa ja luonnokset ja kankaat on päätetty. Valmistusprosessin aikana pukusuunnittelija tekee puvuston kanssa tiivistä yhteistyötä ja joutuu vastaamaan valmistusprosessia ja sovituksia koskeviin kysymyksiin nopeassa tahdissa. Jokaisen suunnitelman ja sovituksen kanssa on tehtävä lukuisia päätöksiä, koska jokainen suunnitelma tehdään istuvaksi kyseiselle hahmolle ja näyttelijän vartalolle. Ennen varsinaisten esityskankaiden leikkaamista puvusto tavallisesti tekee malleista prototyypit halvemmista kankaista.¹⁹⁰ Ikosen ja Oksanen-Lyytikäisen mukaan näyttämöpuvun vähitellen tarkentuvaa spiraalimaista suunnittelua ei voi edes erottaa puvun valmistamisesta, koska valmistusmateriaalien valinnan lisäksi materiaalien taitava käsitteleminen ja vaateen muodonanto ovat perusedellytyksiä onnistuneelle näyttämöpuvulle.¹⁹¹ Luonnosten tekemisen ohella materiaali- ja mallikokeiden teko on keskeinen osa pukusuunnittelijan työtä. Suuremmissa teattereissa puvustamon henkilökunta valmistaa puvut, mutta pienemmissä suunnittelija voi osallistua kaavoitukseen, leikkaamiseen ja ompeluun.¹⁹²

Pukusuunnittelun tavoin myös arkitodellisuuden vaatteet syntyvät aina suunnittelijan ja toteuttajan yhteistyönä. Ikosen & Oksanen-Lyytikäisen mukaan käsityöpuheissa näyttäytyvä työnjako, jonka mukaan suunnittelija keskittyy vain suunnitteluun ja muut tahot hoitavat valmistuksen, ei anna asiasta oikeaa kuvaa.¹⁹³ Kun vaatetus suunnittelija on saanut hyväksynnän mallistolleen, suunnittelee hän yksityiskohtaisesti jokaisen tuotannon vaiheen ja luonnostelee mahdollisesti myös ensimmäiset kaavat. Tämän jälkeen suunnittelija tekee malliston jokaisesta vaatteesta mallikappaleen yhdessä malliompelijan kanssa. Mallikappale tehdään mallikoossa, joka on malliston

¹⁸⁹ Van Eek 2017, 210–220.

¹⁹⁰ Van Eek 2017, 210–220.

¹⁹¹ Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 153.

¹⁹² Reitala 1986, 63–64.

¹⁹³ Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 156.

tuotantoon valittujen kokojen keskivaiheilla. Todennäköisesti vaatetussuunnittelija esittelee yrityksen myyntihenkilöille ja jälleenmyyjille nimenomaan mallikappaleita tunnelmakuvien sijaan. Mallikappaleeseen voidaan tehdä vielä säätöjä tyylin ja istuvuuden suhteen ennen kuin lopullinen valmistusprosessi alkaa. Suurin osa massamarkkinayrityksistä valmistaa tuotteensa muualla, joten suunnittelija ei aina ole samassa paikassa tai edes samassa maassa kuin ompelijat ja mallikappaleiden tekijät. Virheiden välttämiseksi valmistukseen tarvittavan ohjeistuksen on oltava yksityiskohtaista, joten valmistajalle toimitetaan mallikappaleiden lisäksi vaatteiden tasokuvat ja materiaalikortit. Suunnittelija pitää valmistajan kanssa yhteyttä koko prosessin ajan varmistaakseen jokaisen vaatteen yhdenmukaisuuden mallikappaleen istuvuuden, ulkonäön ja laadun suhteen.¹⁹⁴

Vaatteiden valmistusprosessiin kuuluvat olennaisena osana sovitukset. Näyttämöpuvun ensimmäinen sovitus on hetki, jolloin näyttelijä saa ja voi esittää omia toivomuksiaan puvun istuvuudesta, sopivuudesta ja muista roolin kannalta tärkeistä yksityiskohdista. Samalla puvun toteuttaja voi ehdottaa rakenteellisia parannuksia puvun leikkauksiin ja huolitteluun.¹⁹⁵ Sekä prototyyppien että valmiiden vaatteiden sovitukset näyttelijöiden kanssa voivat olla korvaamattomana pohjana keskusteluille roolihahmosta ja asun kyvystä tukea näyttelijää kyseisessä roolissa.¹⁹⁶ Puvun kaksoisluonne vaikuttaakin pukusuunnittelijan ja vaatteen käyttäjän väliseen kanssakäymiseen ja puvun muotoutumiseen sovituksissa arkitodellisuuden vaatteiden sovitustilanteita enemmän.¹⁹⁷

Näyttämöpuvun muotoutuminen on pidempi ja monitahoisempi prosessi kuin arkitodellisuuden vaatteiden prosessi, koska puvun muotoutuminen jatkuu sovitusten ja valmistuksen jälkeen harjoituksissa aina ensi-iltaan saakka.¹⁹⁸ Valmiit asut ovat näytillä vasta, kun esitys siirtyy pukuharjoituksiin vain päiviä ennen ensi-iltaa. Tämä voi olla

¹⁹⁴ Van Eek 2017, 210–220.

¹⁹⁵ Hirvikoski 2009, 50–52.

¹⁹⁶ Van Eek 2017, 210–220, kts. myös Hirvikoski 2009, 50–52, Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 156.

¹⁹⁷ Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 156.

¹⁹⁸ Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 153.

myös suunnittelijalle ensimmäinen kerta, kun hän näkee asut lavalla suhteessa toisiinsa, lavasteissa ja valoissa.¹⁹⁹ Puvun tulee elää näyttämöllä, joten pukusuunnittelija voi vasta nähtyään puvun lavalla ensimmäisen kerran todeta puvustuksen onnistuneen tai kaipaavan vielä jotain muutoksia.²⁰⁰ Näyttämöpukua tai sitä muistuttavaa harjoituspukua voidaan kehittää harjoitusten aikana pitkälle eteenpäin, joten pukusuunnittelija voi muuttaa suunnitelmiaan roolihahmojen kehityksen mukaan. Harjoituksiin osallistuminen olisikin pukusuunnittelijalle tärkeää.²⁰¹

Suurimmaksi eroksi vaatetussuunnittelun ja pukusuunnittelun välillä muodostuvat illuusiot. Teatterin todellisuus on työstettyä, luotua illuusiota.²⁰² Vaatetussuunnittelijan suunnittelema vaate on juuri sitä, miltä se näyttää, mutta pukusuunnittelija voi juksata ja väittää jonkin olevan jotain muuta, kuin se oikeasti on.²⁰³ Realistinen teatteripuku työstää ja mallintaa ulkoista todellisuutta saaden merkityksensä todellisesta maailmasta.²⁰⁴ Olipa esitys kuinka realistinen tahansa, kaikki, mikä on laitettu lavalle, on oikean maailman kuvaus, ei oikea maailma itsessään.²⁰⁵ Ohjaaja Kaisa Korhosen mukaan näyttämöllä on tehtävä todellisuudesta pilaa.²⁰⁶ Useimmat teatteripuvut käyttävät todellisuutta vain väljästi raaka-aineena, koska puvut muokataan esityksen tyyliin ehdoilla.²⁰⁷ Näyttelijän rakenne saadaan illuusioita käyttämällä vastaamaan paremmin hahmon ruumiinrakennetta tai se saadaan muutetuksi esimerkiksi eläimeksi. Puvun muodolla ja materiaaleilla voidaan vaikuttaa puvun ilmeen keveyteen tai raskauteen. Näyttelijän on kyettävä pukunsa sisällä liikkumaan, puhumaan ja ehkä myös laulamaan, joten muun muassa raskaille materiaaleille on löydettävä kevyempi vaihtoehto.²⁰⁸

¹⁹⁹ Van Eek 2017, 210–220.

²⁰⁰ Hirvikoski 2009, 50–52.

²⁰¹ Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 153.

²⁰² Helavuori 2009, 64–66.

²⁰³ Heikkilä-Rastas 2009, 165–182.

²⁰⁴ Helavuori 2009, 64–66.

²⁰⁵ Chen 2020, 7.

²⁰⁶ Hirvikoski 2009, 57–58.

²⁰⁷ Helavuori 2009, 64–66.

²⁰⁸ Jaatinen 2003, 313–314.

Pukusuunnittelija Alain Germain pitää näyttämöpukusuunnittelusta, koska näyttämöpukuja katsotaan kaukaa: kaikki on tällöin mahdollista.²⁰⁹ Koska näyttämön ja katsomon välinen etäisyys on pitkä, vaaditaan liioittelua.²¹⁰ Tandefeltin mukaan näyttämöpukujen täytyy ”olla enemmän” kuin arkivaatteiden: niissä täytyy olla volyymia, elävyyttä ja liikkuvuutta, joten niissä on käytettävä tarpeeksi runsaasti kangasta.²¹¹ Myös pukusuunnittelija Sari Salmelan (2004) mukaan näyttämöpuku kaipaa enemmän tai vähemmän koristelua ja yksityiskohtia saadakseen luonnetta. Koristelu täytyy suhteuttaa mittakaavaan: suurella näyttämöllä työskennellessä tarkka työ menee hukkaan, kun taas pienemmällä näyttämöllä vaaditaan enemmän huolellisuutta. Vaatteen leikkauksessa on oltava tarkempi lavan koosta riippumatta, koska leikkaus luo kantajalleen muodon ja hahmon ääriiviivat.²¹²

Erikoistehosteet tukevat illuusioiden tekemisen taitoa. Näitä voivat olla valaistus ja äänet tai maalatut, kohdistetut ja rakennetut efektit.²¹³ Ohjaaja Kaisa Korhosen mukaan näyttämöllä todellisuudesta kopioidut materiaalit ovat usein steriilejä²¹⁴, ja joskus näyttämöllä näkyvä jäljitelmä voi näyttämövaloissa olla aidomman näköinen kuin aito materiaali. Illuusioita luodaan myös taloudellisista syistä, kun arvokkaimpiin materiaaleihin, kuten kultaan ja silkkiin, ei ole varaa. Illuusioita toteutetaan käyttövaatteille vierailloilla valmistustekniikoilla, kuten kollaasitekniikalla, liimaamalla, maalaamalla, ruiskuttamalla ja keinotekoisella vanhentamisella.²¹⁵ Yleisöä voi puijata ja hämätä – heitä voi johdattaa uskomaan asioihin, jotka eivät ole täysin oikeita.²¹⁶

Lindgrenin mukaan pukusuunnittelijat työskentelevät yhdessä muiden kanssa, kun taas vaatetussuunnittelijat työskentelevät uutta kokoelmaa luodessaan itsekseen.²¹⁷ Vaatetussuunnittelijan työympäristö voikin vaihdella suuresti yhden ihmisen studiosta studiotiimiin, jossa jokaisella suunnittelijalla on oma erityisvastuualueensa ja jossa

²⁰⁹ Pollatsek 2017, 18.

²¹⁰ Jaatinen 2003, 313.

²¹¹ Weckman 2015, 311.

²¹² Salmela 2004, 88.

²¹³ Thorne 2001, 82.

²¹⁴ Hirvikoski 2009, 57–58.

²¹⁵ Jaatinen 2003, 313–314.

²¹⁶ Thorne 2001, 82.

²¹⁷ Lindgren 2021, 309.

luova johtaja valvoo monen talon suunnittelijan työtä. Van Eek on Lindgrenin kanssa samoilla linjoilla: jos luova suunnittelija haluaa mieluummin työskennellä yksin kuin yhtenä tiimin jäsenenä, on muotitalon rakenne teatteria sopivampi.²¹⁸ Pukusuunnitteluprosessissa on enemmän kyse yhteistyöstä muiden taiteilijoiden kanssa. Jokainen taiteilija asettaa suunnittelulle omat reunaehdonsa, joiden sisäpuolella pukusuunnittelijan on pysyttävä visuaalisen kokonaisuuden luomiseksi. Pukusuunnitteluprosessi vaatii paljon kommunikointia sanoin ja etenkin kuvin, jotta väärinymmärryksiltä vältyttäisiin. Koska jokaisella työryhmän jäsenellä on oma lähestymistapansa näytelmään, jaetut kuvat ja ideat eivät vain vaikuta toisen osa-alueen valintoihin vaan käynnistävät inspiroituneempia ja yhtenäisempiä ratkaisuja. Ilman avointa ideoiden vaihtoa yksi suunnittelun osa-alue voi siirtyä muiden edelle ja sanella muun tiimin suunnan. Yhteistyö on parhaimmillaan yksilöllisten osien kietoutuessa toisiinsa, jolloin tarina pääsee esiin houkuttelevammin, kuin kukaan osasi odottaa.²¹⁹ Weckmanin (2004) mukaan hyvää näyttämöpukua kukaan ei olisi edes voinut keksiä yksin.²²⁰

Muotiteollisuuden hierarkkisen rakenteen mukaan suunnittelija on lähellä yläpäättä, vaikka vastaakin työstään luovalle johtajalle, markkinointipäällikölle ja myyntitiimille.²²¹ Tandefeltin mukaan pukusuunnittelutyö on psyykkisesti vaatetus- tai taideteollista suunnittelua raskaampaa, koska se sitoo suunnittelijaa eri tavalla pukusuunnittelijan ollessa alisteisessa asemassa.²²² Koskennurmi-Sivonen (2015) epäili Kirsti Kasnion viihtyneen paremmin arkkitehtina ja muotisuunnittelijana, koska silloin hänellä oli päänäkemys suunniteltavasta kokonaisuudesta: pukusuunnittelijana hän ei ollut tasavertaisessa asemassa esimerkiksi ohjaajan kanssa.²²³

Kun näyttämöpuvut ovat menestyksekkäitä, pukusuunnittelijan rooli on huomaamaton.²²⁴ Esiintyjän puku onkin parhaimmillaan silloin, kun sitä ei huomaa: puvun tarkoitus ei ole vetää huomiota esiintyjästä itseensä, vaan tukea kokonaisuutta esiintyjän

²¹⁸ Van Eek 2017, 210–220.

²¹⁹ Van Eek 2017, 210–220; kts. myös Pollatsek 2017, 6.

²²⁰ Weckman 2004, 14.

²²¹ Van Eek 2017, 210–220.

²²² Weckman 2015, 305.

²²³ Koskennurmi-Sivonen 2015, 39.

²²⁴ Pollatsek 2017, 1.

kautta. Tietoinen ja tavoiteltu huomaamattomuus voi vaikuttaa siltä, ettei vaate olisi edes tärkeä. Puvusta voi tulla näkymätön, ja myös puvun tekijä voi jäädä näkymättömäksi²²⁵, kun useimmissa esityksen kritiikeissäkään puvuista ei yleensä ole mainintaa²²⁶.

Lukuun ottamatta muutamia tunnettuja muodin huipulla työskenteleviä suunnittelijoita, joilla on mahdollisuus luoda vain luomisen ilosta, myös suurin osa vaatetus suunnittelijoista työskentelee näennäisessä nimettömyydessä jonkun toisen merkille tai tuotantolaitoksessa, joka tekee valmisvaatteita useiden merkkien alla. Kyseisen suunnittelijan on tehtävä päätökset merkki ja kuluttaja etusijalla.²²⁷ Nykyisin suunnittelu on yhteisöllistä: ideoita hiotaan tasavertaisesti yhdessä, jolloin suunnitelma ei lopulta jää vain yhden henkilön nimiin.²²⁸ Vaatetus suunnittelijan menestys arvioidaan numeroilla myyntimenestyksen mukaan.²²⁹

Muoti ja pukusuunnittelu ovat myös keskinäisessä kanssakäymisessä. Heikkilä-Rastaaan mukaan nykymuoti vaikuttaa pukuihin: se, mikä on hyvännäköistä tänään, on erilaista kuin ennen.²³⁰ Jokainen teatterisukupolvi näkee muodin oman historiankäsitteensä ja oman muotinsa kautta.²³¹ Siksi historiallisia pukuja suunniteltaessa valitaan mukaan ne elementit, jotka kiehtovat nykymuodin valossa, ja jätetään aikakaudelle tyypilliset, mutta nykyisin ”epämuodikkaat” elementit käyttämättä sellaisenaan.²³² Clancyn mukaan joskus historiallisesti oikea asia voikin näyttää nykyihmisen silmin niin hullulta, että se on parempi varata tarkan, yleensä komediallisen näkökulman tekoon.²³³ Kaikki menneet muoti-ilmiöt eivät myöskään ole suoraan käyttökelpoisia tänä päivänä, koska ihmisten ruumiinrakenne on muuttunut. Hoikkuus ja kepeys on nykyisin erilaista kuin sata vuotta sitten, joten esimerkiksi naisten vyötärön ja asennon muovaaminen

²²⁵ Weckman 2009, 185.

²²⁶ kts. esim. Koskennurmi-Sivonen 2015, 28, 39.

²²⁷ Van Eek 2017, 210–220.

²²⁸ Koskennurmi-Sivonen 2014, 47.

²²⁹ Van Eek 2017, 210–220.

²³⁰ Heikkilä-Rastas 2009, 165–182.

²³¹ Tandefelt 1986, 43.

²³² Heikkilä-Rastas 2009, 165–182.

²³³ Clancy 2014, 56–66.

uskottavasti esimerkiksi jugendaikaan on lähes mahdotonta.²³⁴ Pukusuunnittelija Maija Pekkasen mukaan teatteripuku ei ole koskaan museovaatteen jäljennös, koska se valmistetaan elävälle näyttelijälle persoonalliseksi roolipuvuksi. Puvun täytyy istua hyvin, joten pukujen leikkaamiseen käytetään tämän päivän vartalolle mitoitettuja peruskaavoja.²³⁵

Nykymuoti voi vaikuttaa pukusuunnittelijan tekemiin valintoihin: Heikkilä-Rastas myöntää muodin vaikuttavan hänen tapaansa käyttää värejä lavalla, eikä hän käyttäisi suunnittelemissaan puvuissa väriä, joihin kuluttajat ovat usean kauden ajan kyllästyneet. Teatteri vaikuttaa myös vaatetussuunnittelijoiden työhön voimakkaasti joko nautittavana taidemuotona ja inspiraation lähteenä tai ammattimielessä. Heikkilä-Rastas myöntää, että teatterin tekeminen ja teatteripuvut seuraavat palasina hänen töissään vuodesta toiseen. Hän käyttääkin teatteripukuja ja uusia visioita niistä *”kaiken suunnittelutyön pohjalla kulkevana voiman virtana”*.²³⁶

3 METODISET VALINNAT

Tutkimusmetodien ja -menetelmien avulla hankitaan ja analysoidaan tutkimusainestoa. Metodien valinnan pohjana ovat tutkimuskysymykset, niihin vastaamista varten hankittu aineisto ja tutkimuksen teoreettinen viitekehys. Menodit voivat olla joko määrällisiä tai laadullisia.²³⁷ Määrällisen eli kvantitatiivisen tutkimuksen kiinnostus kohdistuu tutkimuskohteen mitattaviin ja numeerisesti ilmaistaviin ominaisuuksiin. Keskeinen kysymys on, kuinka mitattaviksi tulevat ominaisuudet voidaan määrittää. Kvantitatiivinen tutkimus on Anttilan (2005) mukaan kiinnostunut luokitteluista sekä syy-seuraus-suhteista, ja siinä tuotetaan paljon vertailevaa ja selittävää tutkimusta.

²³⁴ Koskennurmi-Sivonen 2015, 37; Gillette 2013, 460.

²³⁵ Juntunen 2010, 227–230.

²³⁶ Heikkilä-Rastas 2009, 165–182.

²³⁷ Avoimen yliopiston Koppa 2022.

Tutkimustuloksilla saadaan tietoa siitä, kuinka paljon jotakin ominaisuutta vertailtavissa tai mitatuissa kohteissa on. Kvantitatiivisen tutkimuksen lähtökohtana ovat yleensä jo tunnetut tosiasiat tai teoriat, joiden pohjalta tehtyjen hypoteesien paikkansapitävyyttä testataan uuden aineiston valossa.²³⁸

Laadullisessa eli kvalitatiivisessa tutkimuksessa on kyse yleisen erityistapauksesta eli jonkin ilmiön laadusta.²³⁹ Kvalitatiivisen tutkimuksen tehtävänä on antaa teoreettisesti mielekäs tulkinta tutkimuksen kohteena olevasta ilmiöstä yksittäisiä tapauksia tarkastelemalla ja osallistuvien ihmisten näkökulmaa korostamalla. Kaikki kvalitatiivinen tutkimus ei kuitenkaan ole ymmärtämään pyrkivää, vaan tavoitteena voi olla muun muassa uuden tiedon hankinta, ilmiön kuvaus, ymmärryksen syventäminen, ilmiön tulkinta, teoreettisesti mielekkään tulkinnan tekeminen tai kyseenalaistaminen. Puusan & Juutin (2011) mukaan kvalitatiivisen tutkimuksen yksi keskeinen piirre on todellisuuden ja siitä saatavan tiedon subjektiivisen luonteen korostaminen²⁴⁰: tutkijan elämäntapa, ammatti ja aikaisempi elämänhistoria vaikuttavat näkökulman valintaan, joten tutkijan mielenkiinto asiaan vaikuttaa tutkimuksen tuloksiin²⁴¹. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa annetaan tilaa aineistolle, joten tutkijan valitsemasta teoriasta ja näkökulmasta huolimatta tutkija voi aineiston keruun jälkeen tarkentaa tutkimuskysymystään löydettyään aineistosta jotain odottamatonta tai uutta.²⁴²

Tutkimukseni tavoitteena on ymmärtää, millainen pukusuunnitteluprosessini on ja millainen sen työtehokkuutta ajatellen olisi hyvä olla. Pukusuunnittelijana työskennellessäni olen huomannut, etteivät vaatetussuunnittelun opintoni ole valmentaneet minua pukusuunnittelijan tehtäviin, koska teatteripukusuunnitteluprosessi ja vaatetussuunnitteluprosessi eroavat toisistaan. Oma pukusuunnitteluprosessini on siis muotoutunut lähinnä työn ohessa yrityksen ja erehdyksen kautta. Vaikka jokainen suunnittelemani puvustusproduktio on muovannut suunnitteluprosessiani nykyisen kaltaiseksi, edelleen minusta tuntuu, ettei se palvele työtäni parhaalla mahdollisella

²³⁸ Anttila 2005, 233–234.

²³⁹ Anttila 2005, 275.

²⁴⁰ Puusa & Juuti 2011, 47–57.

²⁴¹ Anttila 2005, 276.

²⁴² Puusa & Juuti 2011, 47–57.

tavalla. Kvalitatiivisella tutkimusotteella voin syventää näkemystäni omasta pukusuunnitteluprosessistani kartoittamalla, mistä näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini muodostuvat ja millaisia kehityskohteita nykyisestä näytelmäpukusuunnitteluprosessistani voi tunnistaa.

Kanasen (2015) mukaan kvalitatiivisen tutkimuksen avulla voi ymmärtää, mistä ilmiössä on kyse kehittämällä ilmiötä selittäviä teorioita, hypoteeseja ja oletuksia siitä, miten ilmiö toimii.²⁴³ Anttilan mukaan kvalitatiivinen tutkimusote etenee pisimmälle vietyinä käytännön ilmiöstä ja havainnoista yleiselle tasolle eli empiriasta teoriaan.²⁴⁴ Tutkimusasetelma on joustava eikä tutkija lähde testaamaan ennalta asetettua hypoteesia, vaikka käytännössä tutkijalla on usein ennakkokäsityksiä tutkimuksen lopputuloksesta.²⁴⁵

Koska en ole koulutukseltani pukusuunnittelija, on pukusuunnitteluprosessini muodostunut vaatetussuunnitteluopintojeni ja pukusuunnittelutöiden yhteisvaikutuksesta. Olen soveltanut vaatetussuunnittelun suunnitteluprosessia pukusuunnitteluun ja kehittänyt suunnitteluprosessia pukusuunnittelijan työn kautta työssä oppimalla. Saadakseni selville, millaisia kehityskohteita nykyisestä näytelmäpukusuunnitteluprosessistani voi tunnistaa, tutustun muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseihin ja vertailen heidän prosessejaan omaani. Yhtäläisyydet ammattilaisten ja oman suunnitteluprosessini vaiheiden välillä vahvistavat vaiheen hyödyllisyyttä prosessissa, kun taas eroavaisuuksien avulla voin nähdä, mitä vaiheita suunnitteluprosessissani pitää kehittää.

Tutkimusaiheeni henkilökohtaisuuden vuoksi valitsin tutkimusmetodikseni autoetnografian, koska tutkin omaa pukusuunnitteluprosessiani suunnitteluprosessin aikana syntyneen aineiston avulla. Yhdistän autoetnografiaan aineistotriangulaatiota: pääaineistonani on omassa pukusuunnitteluprosessissani syntynyt aineisto, jonka edelleen jaottelen kirjalliseen ja visuaaliseen aineistoon sekä fyysisiin artefakteihin.

²⁴³ Kananen 2015, 70–71.

²⁴⁴ Anttila 2005, 276.

²⁴⁵ Puusa & Juuti 2011, 47–57.

Pääaineiston lisäksi käytän täydentävää aineistoa, joka käsittää muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosessien läpikäyntiä pääaineistoni jaottelun avulla. Analysoin molempia aineistoja aineistolähtöisellä sisällönanalyysillä, jossa etsin aineistojen avulla niitä yhdistäviä ja erottavia tekijöitä luoden lopulta kuvan omasta pukusuunnitteluprosessistani ja sen kehityskohteista. Seuraavissa luvuissa esittelen tutkimukseeni valitsemiani tutkimusmetodeja sekä tutkimukseni etenemistä.

3.1 Autoetnografia

Autoetnografia on omaelämäkerrallinen tutkimustapa²⁴⁶, jossa yhdistyvät henkilökohtaiset kokemukset (auto), joita analysoimalla (graphy) luodaan ymmärrys kulttuurisesta kokemuksesta (etno).²⁴⁷ Rannikko ja Rannikko (2021) mukaan autoetnografiaa voidaan pitää etnografian alalajina. Kun etnografiassa tutkija kuvailee jonkin yhteisön toimintaa ja tapahtumia yhteisön ihmisiä havainnoimalla, autoetnografiassa tutkijan tavoitteena on eritellä omia kokemuksiaan ja tuntemuksiaan, jotka hän sijoittaa sosiaaliseen ja kulttuuriseen kontekstiin.²⁴⁸ Tutkija pyrkii ymmärtämään yleistä tutkimalla yksittäistä ja yksityistä. Tämä on mahdollista, koska jokaisen elämä on sekä ainutlaatuista että yleistä ja yleistettävää.²⁴⁹ Autoetnografiaa käytti ensimmäisen kerran yhdysvaltalainen antropologi David Haysan vuonna 1979.²⁵⁰ Vaikka autoetnografinen kirjoittaminen ei ole uusi ilmiö, alettiin se vasta vuosituhaten vaihteessa mieltää omaksi tutkimustavakseen.²⁵¹ Autoetnografiaa voi hyödyntää tutkimuksessa kirjoittamisen apuvälineenä, muita tutkimusotteita täydentävänä otteena tai ensisijaisena tutkimusotteena.²⁵²

Omassa tutkimuksessani käytän autoetnografiaa ensisijaisena tutkimusotteena käymällä läpi omaa pukusuunnitteluprosessiani Luokkakuva-näytelmässä. Olen

²⁴⁶ Uotinen 2010a, 87.

²⁴⁷ Kukkurainen 2019.

²⁴⁸ Rannikko & Rannikko 2021, 57–81.

²⁴⁹ Uotinen 2010a, 88.

²⁵⁰ Tienari & Kiriakos 2020, 282–295.

²⁵¹ Rannikko & Rannikko 2021, 57–81.

²⁵² Tienari & Kiriakos 2020, 282–295.

suunnitellut Luokkakuva-näytelmän puvustuksen käyttämällä suunnitteluprosessia, jonka olen itse luonut vaatetussuunnittelun opintojeni sekä aikaisemmin puvustamieni näytelmien pukusuunnitteluprosessien pohjalta. Oman kokemukseni tarkastelun avulla saan selville, mistä näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini muodostuvat.

Omaehtoisten kokemusten ja tunteiden tiedostaminen sekä niiden kirjoittaminen mukaan tutkimukseen on tärkeä osa mitä tahansa etnografista tutkimusprosessia.²⁵³ Salon (2007) mukaan tutkimus kertoo meistä itsestämme myös silloin, kun kuvaamme toisia, koska toisen tulkitseminen on itsensä näkemistä.²⁵⁴ Aikaisemmin autoetnografia-määritelmää käytettiin kuvailemaan etnografisia tutkimuksia, joissa tutkijat olivat tutkineet muita ihmisiä, mutta lisänneet tutkimusteksteihinsä myös omaelämäkerrallista aineistoa tai omia kenttäkokemuksiaan. Nykyisin autoetnografisessa tutkimuksessa tutkijan itseilmaisu on moninaisempaa.²⁵⁵ Rannikon & Rannikon mukaan muiden rooli autoetnografisissa tutkimuksissa voi olla kolmenlainen; ensinnäkin tutkijan oma elämä voi olla tutkimuksen keskeisin kiinnostuksen kohde, jolloin tutkija voi tarkastella muita sivuhenkilöinä ja suhteessa tutkijaan. Toiseksi tutkijan oman elämän pohdinta voi olla sivuroolissa muiden ihmisten ollessa tutkimuksen lähtökohtia, jolloin lähestymistapa muistuttaa enemmän perinteistä etnografista tutkimusta. Kolmanneksi tutkija voi tarkastella itsensä lisäksi myös muita saman kokemuksen jakavia henkilöitä käyttämällä useita tiedonantajia. Tällöin tutkimuksen pääpaino säilyy tutkijan oman kokemuksen pohdinnassa, mutta myös muiden näkökulmat ovat tärkeää aineistoa.²⁵⁶

Oman tutkimukseni lähestymistapa on lähimpänä viimeksi mainittua: tutkimukseni pääpaino on selvittää, millainen pukusuunnitteluprosessini on ja millainen sen työtahokkuutta ajatellen olisi hyvä olla. Omaa pukusuunnitteluprosessiani tutkimalla koetan saada selville, mistä puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini muodostuvat. Koska tavoitteenani on myös selvittää, millaisia kehityskohteita nykyisestä

²⁵³ Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 7–31.

²⁵⁴ Salo 2007, 227–246.

²⁵⁵ Uotinen 2010b, 178–189.

²⁵⁶ Rannikko & Rannikko 2021, 57–81.

näytelmäpukusuunnitteluprosessistani voi tunnistaa, tutustun muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseihin. Käyttämäni pukusuunnitteluprosessin ollessa lähinnä yrityksen ja erehdyksen tulos, voin selvittää prosessini vahvuudet ja heikkoudet peilaamalla sitä ammattilaisten suunnitteluprosesseihin sekä saada neuvoja siihen, kuinka heikkouksista voisi päästä eroon.

Kaikki etnografinen – ja autoetnografinen – tieto on subjektiivista, kontekstisidonnaista ja osittaista sekä tutkijan, informanttien ja lukijan omiin näkökulmiin ja lähtökohtiin sitoutunutta tulkintaa.²⁵⁷ Autoetnografioissa subjektiivisuus on kuitenkin avointa: kirjoittaja tuo itsensä kuuluville ristiriitoineen, iloineen ja huolineen. Kun henkilökohtaisista huolista tekee julkisia, saa aikaan muutosta myös omaan elämäänsä.²⁵⁸ Autoetnografiassa tutkijan piiloutuminen objektiivisuuden taakse koetaan arveluttavana, koska tällöin tutkija etäännyttää itsensä tutkimuksen kohteesta ja puhuu toisten puolesta.²⁵⁹

Oman tutkimukseni aihe valikoitui tarpeen perusteella. Pukusuunnittelijana työskennellessäni olen huomannut, että käyttämäni suunnitteluprosessi ei kaikissa tilanteissa palvele parhaimmalla mahdollisella tavalla. Tunnistan, että yksi suuri ongelma on aika-aulun suunnittelussa. Kun se yhdistyy siihen, että en tarkalleen hahmota, mitkä pukusuunnitteluprosessin eri vaiheet ovat, minun on ollut hankalaa jakaa käytettävissä oleva aika optimaalisesti eri vaiheiden kesken. Tämä on johtanut väistämättä kiireen ja paniikin tuntuun varsinkin prosessin loppuvaiheilla. Vaikka ”kalmarajan” lähestyessä kiire on osa mitä tahansa produktiota, useamman peräkkäisen vuorokauden valvominen töiden takia ei pidemmällä aikavälillä palvele jaksamista työ- tai vapaa-ajalla. Kausiluontoisena pukusuunnittelijana minulla on ollut aikaa palautua, koska puvustettavia produktioita on ollut vuodessa 1–2 kappaletta. Kuitenkin hektisessä työelämässä produktioita voi olla perätysten tai useampia osittain yhtä aikaa, joten vuorokausien valvomisesta ei olisi aikaa palautua yhtä hyvin kuin nyt.

²⁵⁷ Uotinen 2010b, 178–189.

²⁵⁸ Salo 2007, 227–246.

²⁵⁹ Tienari & Kiriakos 2020, 282–295.

Tienarin & Kiriakoksen (2020) mukaan autoetnografisen tutkimuksen luotettavuuden tai uskottavuuden puute voi estää tutkijaa kutsumasta tutkimustaan autoetnografiaksi, vaikka tutkija olisi hyvin keskeinen osa tutkimusta.²⁶⁰ Autoetnografiaa on kritisoitu liiallisesta tutkijan henkilökohtaisuuteen keskittymisestä, koska tutkimus voi tällöin olla vaikeasti avautuva, kiusallinen tai relevanssiltaan kyseenalainen.²⁶¹ Tutkimuksen tieteellisyys on kyseenalaistettu ja niiden tekstejä on väitetty jopa narsistisiksi ja itseriittoisiksi.²⁶² Autoetnografian ei kuitenkaan Uotisen (2010) mukaan ole tarkoitus olla vain tekijänsä itse terapointia tai sattumanvaraista omissa muistoissa harhailua. Vaikka kirjoittajat voivat itse voimautua kirjoittamisen ollessa terapeutista, kyse ei aina ole tutkimuksesta. Uotinen pitääkin autoetnografian suurimpana ongelmakohdantana tapaa keskittyä vain tutkijan kokemuksiin, jolloin tutkimus ei avaudu muille.²⁶³ Tienarin & Kiriakoksen mukaan autoetnografiassa tutkijan on tärkeää tarkastella itseään ja omia kokemuksiaan osana jotakin tiettyä organisatorista, sosiaalista ja kulttuurista yhteisöä. Uskottava autoetnografinen tutkimus ei kuitenkaan nosta tekijäänsä esille perusteetta tai lukitse muita yksioikoisiin rooleihin ja ottaa tutkimuksen eettiset kysymykset vakavasti. Näin autoetnografian avulla voidaan tehdä ja kuvata myös muiden mielestä mielenkiintoisia havaintoja ja tulkintoja jokapäiväisestä elämästä.²⁶⁴

Vaikka omassa tutkimuksessani pääpaino on oman pukusuunnitteluprosessini tutkimuksessa, tarjoaa se myös näkökulmia pukusuunnitteluun yleensä. Oman prosessini lisäksi tutkimukseni esittelee ensinnäkin, kuinka vaatetussuunnittelun opintojen avulla voi työllistyä myös pukusuunnittelijana. Toiseksi tutkimukseni esittelee eri ammattilaispukusuunnittelijoiden käyttämiä suunnitteluprosesseja vertailemalla niiden vaiheita keskenään. Kolmanneksi tutkimukseni esittelee eroavaisuuksia minun, ”amatööripukusuunnittelijan”, ja ammattilaispukusuunnittelijoiden suunnitteluprosessien välillä.

²⁶⁰ Tienari & Kiriakos 2020, 282–295.

²⁶¹ Uotinen 2010b, 178–189.

²⁶² Salo 2007, 227–246.

²⁶³ Uotinen 2010b, 178–189.

²⁶⁴ Tienari & Kiriakos 2020, 282–295.

Ennen autoetnografisen tutkimuksen tekemistä on tärkeää selvittää, mitä tutkitaan ja millä perusteilla²⁶⁵: autoetnografiaakaan ei voi tehdä vakuuttavasti aivan mistä tahansa aiheesta. Tutkimuskysymysten muotoilulle ovat edellytyksenä selkeät teoreettiset lähtökohdat, jotta autoetnografi pystyy kaikesta muistamastaan paikantamaan ja analysoimaan tutkimusaiheeseen liittyviä kokemuksia.²⁶⁶ Tutkijan on perusteltava kaikki tutkimusprosessin kuluessa tehtävät päätökset hyvin ja hyväksyttävä se, ettei hänen työnsä avaudu kaikille.²⁶⁷

Autoetnografinen tutkimustapa sopii omaan tutkimukseeni, koska tutkin omaa, itsekehittämääni pukusuunnitteluprosessia. Käyttämäni pääaineisto on paitsi itse keräämäni, myös pääosin itse tekemääni suunnitteluprosessin aikana. Aineiston tekemisprosessista on siis jo jäänyt mieleen asioita, joita ulkopuolinen tutkija ei välttämättä havaitse. Kuten Uotinen toteaa: jos tutkimuksen lähtökohdaksi hyväksytään muiden asetelmaan asettautuminen, eikö yhtä lailla perusteltua ole hyväksyä tutkijan omasta sijasta ja sitoutuneisuuksista ponnistava tutkimus. Jos tutkija ei tutkimuksellisesti voi pitävästi kuvata omia lähtökohtiaan, kuinka se onnistuisi muiden ollessa kyseessä? Oman elämän pohtimisella on mahdollista tavoittaa tarkkuus, joka muiden tilanteita kuvattaessa on vaikeaa. Joissakin aiheissa tutkijalla voi olla jopa enemmän tai relevantimpaa sanottavaa kuin ulkopuolisilla informanteilla olisi.²⁶⁸

Autoetnografisesta tutkimuksesta voi Tienarin & Kiriakoksen mukaan erottaa kriittisen autoetnografian, evokatiivisen autoetnografian, analyttisen autoetnografian ja kaksoisautoetnografian. Kriittisessä autoetnografiassa ajattelun sparraajana ja henkilökohtaisten tarinoiden keskustelukumppanina toimii kriittinen teoria. Evokatiivisessa eli elävässä ja mielikuvia herättävässä autoetnografisessa tutkimuksessa yhdistetään etnografiaa ja omaelämäkertaa. Tällöin etnografialla viitataan jonkin yhteisön tutkimiseen sisältä käsin ja omaelämäkerralla omakohtaisuuteen ja tutkimuksen esitystavan hyvin henkilökohtaiseen muotoon. Evokatiivinen autoetnografia kyseenalaistaa

²⁶⁵ Uotinen 2010b, 178–189; Salo 2007, 227–246; Tienari & Kiriakos 2020, 282–295.

²⁶⁶ Uotinen 2010b, 178–189

²⁶⁷ Tienari & Kiriakos 2020, 282–295.

²⁶⁸ Uotinen 2010b, 178–189

tieteen ja taiteen rajat sekä ottaa vakavasti tutkimuksen subjektiivisuuden ja emotionaalisuuden. Tutkija vaikuttaa tutkimuksen prosessiin ja löydöksiin väistämättä, eikä tätä pyritä peittelemään vaan pikemminkin korostamaan kerronnan tavalla ja muodolla. Tutkimus esitetään usein tarinoiden muodossa teoretisoimatta näitä tarinoita lukijalle erikseen. Evokatiivisen autoetnografisen tutkimuksen luotettavuutta arvioidaan tutkijan ja kirjoittajan uskottavuuden sekä tutkimusraportin todenmukaisuuden kautta. Viimeiseksi arvioidaan tutkimuksen kyky auttaa ymmärtämään kuvaamiaansa kokemuksia ja ilmiöitä.

Analyttinen autoetnografia teoretisoi tutkijan omiin kokemuksiin perustuvat havainnot ja ideat. Keskeisessä asemassa ovat julki tuodut yhteydet aikaisempaan tutkimukseen. Analyttisen autoetnografian taustaoletukset ovat samanlaisia kuin etnografiassa tutkimustyössä yleensä: tutkimus on perusteltua ja johdonmukaisesti toteutettua. Analyttinen autoetnografi ottaa tutkimustyössään huomioon muut ja pyrkii vuoropuheluun muiden kanssa sekä tutkimusprosessin aikana että kirjoituksissaan. Hänen tekstinsä sisältävät analyttisiä oivalluksia omista kokemuksista. Analyttisen autoetnografian luotettavuutta arvioidaan sen mukaan, kuinka se pystyy teoreettisiin yleistyksiin eli tarjoamaan ”uutta” tietoa jostakin organisatorisesta, sosiaalisesta tai kulttuurisesta ilmiöstä. Kaksoisautoetnografiasta puhutaan silloin, kun evokatiivisen ja analyttisen otteen ominaisuuksia eli tunteisiin vetoavaa elävää tarinaa ja kokemusten teoretisointia yhdistetään.²⁶⁹

Oma tutkimukseni on lähimpänä analyttistä autoetnografiaa; havaintoni ja ideani perustuvat omaan kokemukseeni pukusuunnittelijan suunnitteluprosessista, mutta tuon julki myös yhteydet aikaisempaan tutkimukseen etsimällä yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia oman pukusuunnitteluprosessini ja muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosessien väliltä. Työni ensimmäisessä vaiheessa esittelen omasta pukusuunnitteluprosessistani syntyneen aineiston aineistotriangulaation avulla jakamalla aineistoni kolmeen eri kategoriaan. Työni toisessa vaiheessa käyn läpi omaa pukusuunnitteluprosessiani aineistokategorioiden avulla. Työni kolmannessa vaiheessa käyn näiden

²⁶⁹ Tienari & Kiriakos 2020, 282–295.

kategorioiden avulla läpi muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseja etsimällä, mitkä heidän suunnitteluprosessiensa vaiheista kuuluvat mihinkin kategoriaan. Samalla vertailen pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseja keskenään etsien niistä yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia. Vertailusta luon yhteenvedon pukusuunnittelijan suunnitteluprosessista. Neljännessä vaiheessa vertailen omasta suunnitteluprosessistani ja muiden suunnittelijoiden suunnitteluprosesseista koostettua yhteenvetoa keskenään etsien yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia.

Tienarin & Kiriakoksen mukaan autoetnografinen tutkimusote on haasteellinen, koska sen käyttäminen vaatii rohkeutta ja refleksiivisyyttä. Refleksiivisyydellä he viittaavat tutkijan kykyyn tarkastella omia oletuksiaan osana tiedon tuottamisen prosessia sekä tutkijan tietoista pohdintaa tutkimuksen kuluessa tekemistään valinnoista ja päätöksistä. Tutkijan asemaa tulee pohtia suhteessa tutkimusprosessiin ja yhteiskuntaan, ja tutkijan oman elämän kautta kokemusten yhteiskunnallinen merkitys voi tulla esille. Refleksiivisyys ei ole autoetnografiassa päälle liimattua: tutkimustyön hallitsemattomuutta ei piilotella eikä tutkimusraportteja tietoisesti siistitä jälkikäteen. Autoetnografi on itse avoimesti läsnä koko tutkimusprosessin ajan. Refleksiivisyys on hänelle analyysin muoto ja ajattelutapa, joka auttaa häntä haastamaan itseään ja tutkimustaan. Refleksiivisyyden muoto voi tutkimuksen edetessä muuttua, kun tutkittava ilmiö ja tutkittava itse näyttäytyvät uusin tavoin.²⁷⁰

Refleksiivisyyden ydin on eettinen pohdinta, joka herkistää tutkijat ja heidän yleisönsä uudenlaisille ymmärryksille.²⁷¹ Autoetnografiassa tutkija asettaa oman elämänsä tarkastelun ja arvostelun kohteeksi muiden sijaan. Tehtäessä tutkimusta muiden informanttien kanssa on tavoitteena mahdollisimman tasavertainen suhde ja eettinen toimintatapa. Koska viimeinen sana kuitenkin on tutkimuksen raporttoijalla, voi tutkija aiheuttaa tutkimukseen osallistuneille harmia tahtomattaan. Autoetnografiassa riskit ovat erilaiset, koska itseä kohtaan ei välttämättä ole tarpeen olla yhtä varovainen kuin

²⁷⁰ Tienari & Kiriakos 2020, 282–295.

²⁷¹ Tienari & Kiriakos 2020, 282–295.

muita kohtaan. Siksi autoetnografian avulla voi käsitellä sellaisiakin aiheita, joita muuten ei voi tai halua käsitellä.²⁷²

Autoetnografisessa tutkimuksessa eettisen pohdinnan alla on, mitä saa kertoa ja mitä ei. Lisäksi on mietittävä tutkimuskentän ja kenttään kuuluvien nimeämisen seurauksia. Vaikka autoetnografi kertoo tarinoita omasta näkökulmastaan, kertomukset kuuluvat tutkijan lisäksi myös monille muille ihmisille.²⁷³ Rajoja ja toimintatapoja on tarpeen tarkastella etenkin kirjoittajan läheisten kohdalla, mutta varovaisuus on tarpeen myös siksi, että tutkija laittaa peliin itsensä lisäksi henkilökohtaisen uskottavuutensa sekä ihmisenä että tutkijana.²⁷⁴ Tutkija ei saa vahingoittaa tutkimukseen osallistuvia. Autoetnografian ja autoetnografian vastuun rajoista neuvotellaan jatkuvasti, koska autoetnografinen teksti jää elämään omaa elämäänsä: eri ihmiset eri aikoina voivat lukea sitä hyvin eri tavoin.²⁷⁵

Omassa tutkimuksessani eettisyys on otettu huomioon jättämällä Luokkakuva-näytelmän näyttelijöiden nimet mainitsematta pukusuunnitteluprosessini aikana keräämästäni materiaalista. Esimerkiksi tekemistäni kohtaustaulukoista tai hahmoanalyyseista, joista olen liittännyt lyhennelmiä tutkielmaani, olen jättänyt näyttelijöiden nimet pois ja käytän vain roolihahmojen nimiä. Koska pääosassa on pukusuunnitteluprosessini, ei näyttelijöiden henkilöllisyyden paljastamiseen ole tarvetta. Lisäksi pyysin käyttööni näytelmän harjoituksissa ja esityksissä otettuja valokuvia kuvaaja Piia Kinnuselta, ja sain luvan käyttöön sähköpostitse. Käytin kuvia suunnitteluprosessini hahmottamiseen, joten itse tutkielmaan en niitä laittanut kansikuvaa lukuun ottamatta.

Koska merkitykset syntyvät tarinassa tai lukijan siitä tekemissä tulkinnoissa, on kirjoittaminen keskeinen tai jopa keskeisin osa autoetnografista tutkimusta. Kirjoittamalla tarkastellaan ja tehdään eläväksi sekä luodaan tai annetaan muoto tarkasteltavalle ilmiölle.²⁷⁶ Kirjoittaminen on sekä autoetnografisen tutkimuksen tekemisen prosessi

²⁷² Uotinen 2010b, 178–189.

²⁷³ Rannikko & Rannikko 2021, 57–81.

²⁷⁴ Uotinen 2010b, 178–189.

²⁷⁵ Tienari & Kiriakos 2020, 282–295.

²⁷⁶ Tienari & Kiriakos 2020, 282–295.

että tutkimuksen lopputulos²⁷⁷: se voi olla vapaata assosiointia, muistiinpanoja keskusteluista, tutkimuspäiväkirja, analyttisen ja refleктоivan kirjoittamisen avulla henkilökohtaisten kokemusten, tunteiden ja havaintojen tarkastelua jossakin kontekstissa, johtopäätösten tekemistä tai perinteistä tutkimuskirjoittamista. Kirjoittamisen tuottama materiaali on reflektointia itsessään. Autoetnografian on aluksi tuotettava tekstiä vapaasti saadakseen henkilökohtaiset tunteet, ajatukset, mielipiteet ja kokemukset mahdollisimman kattavasti esiin. Tämän jälkeen hän voi prosessin kuluessa hioa tekstiä valikoiden siitä osia näytettäväksi muille. Henkilökohtaisen tekstin tuottamisen jälkeen vasta selviää, minkä muodon tutkimus saa, mitkä ovat keskeisimmät tutkimuskysymykset ja mikä on kiinnostavinta.²⁷⁸ Uotisen mukaan pelkkä tutkimuksen teon ja tutkimustekstien kirjoittamisen hallinta ei riitä, vaan myös yhteiskunnallista vaikuttavuutta ja kaunokirjallista lahjakkuutta tarvitaan: autoetnografiaa vaaditaan olemaan yhtä aikaa henkilökohtaista ja tutkimuksellista, tunteita herättävää ja analyttistä, kuvaavaa ja teoreettista sekä taiteellisesti laadukasta.

Laadukkaana, onnistuneena autoetnografiana pidetään tutkijan kykyä kuvata omia tunteita ja kokemuksia niin, että ne koskettavat vastaanottajaa syvästi ja aidosti herättäen lukijassa samoja tunteita, joita tutkija itse koki kuvaamassaan tilanteessa. Vaikka vastoinkäymisten ja intiimien seikkojen yksityiskohtainen läpikäyminen varmasti herättää lukijassa tunteita, Uotinen kyseenalaistaa, nousevatko ”oikeat”, tutkijan tarkoittamat tunteet esiin. Autoetnografiassa kokemus ja tunteet voivat näyttäytyä kyseenalaistamattomina, yleismaailmallisina ja sinällään kaikille lukijoille välitettävissä olevina. Kun tutkijan kokemukset otetaan yleisluontoisiksi olettamalla, että ne ovat ymmärtämisen lisäksi mahdollista kokea samoina vastaanottajan omista paikantuneisuuksista riippumatta, tulee asenteesta helposti ylimielinen vaikutelma. Autoetnografia on tällöin ikään kuin vakuuttunut juuri omien kokemustensa tutkimuksellisesta merkityksestä.²⁷⁹

²⁷⁷ Tienari & Kiriakos 2020, 282–295; Uotinen 2010b, 178–189.

²⁷⁸ Tienari & Kiriakos 2020, 282–295.

²⁷⁹ Uotinen 2010b, 178–189.

Jokaisen teatteriesityksen valmistusprosessi on erilainen, ja prosessin kulku riippuu työryhmästä ja teatterista.²⁸⁰ Myös jokaisen pukusuunnittelijan suunnitteluprosessi on erilainen, ja yksittäisen suunnittelijan prosessissa tapahtuu vaihtelua esityksen mukaan. Koska ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa suunnitella näyttämöpukuja, myös minun tämänhetkinen pukusuunnitteluprosessini on yhtä lailla oikea kuin muiden pukusuunnittelijoiden. Kuitenkin huomattessani, että suunnitteluprosessini voisi toimia paremminkin, voin omaa prosessiani tutkimalla selvittää, millainen parempi suunnitteluprosessi voisi olla. Kehitellympi versio suunnitteluprosessistani ei varmasti ole suoraan käyttökelpoinen kaikille suunnittelijoille ja kaikkiin produktioihin, koska jokaisella suunnittelijalla on omat vahvuusalueensa ja jokaisella produktiolla omat vaatimuksensa. Ehkä oman prosessini kuvauksella ja kehitysehdotuksilla voin kuitenkin tarjota myös muille omien suunnitteluprosessiensa kanssa kamppaileville esimerkin, millä keinoilla omaa suunnitteluprosessiaan on mahdollista tutkailla ja kehittää.

Fingerroosin & Jouhkin (2014) mukaan tutkija on ensisijaisesti tutkija eikä tutkimansa kulttuurin edustaja. Asetelman muuttuessa on mietittävä, kuinka autenttista tutkijan osallistuminen kentän toimintaan on. Toisin kuin keskiverto kulttuurin edustaja, tutkija toimintaan osallistumisen lisäksi noudattaa tutkimussuunnitelmaansa, pitää kenttäpäiväkirjaa ja reflektoi kokemuksiaan suhteessa tiedonantajiansa kokemuksiin ja tutkimuskirjallisuuteen. Siksi autoetnografiakaan ei välttämättä mahdollista ilmiön syvälistä kokemuksellista ymmärtämistä. Koska ”oikeaa” otantaa ei Fingerroosin & Jouhkin mukaan kuitenkaan voi olla olemassa, on myös tutkimusta tekevä autoetnografi yhtä autenttinen kulttuurin edustaja kuin muutkin. Samalla tavalla kukaan yksittäinen kulttuurin edustaja ei ole autenttinen kulttuurinsa edustaja, koska kulttuurit ovat aina heterogeenisiä ja normaali on vain abstraktiota. Jos tutkija sulautuu tutkimuskenttäänsä täydellisesti, puhutaan going native -ilmiöstä, jolloin tutkijan asema katoaisi ja tutkimuksen tekeminen olisi mahdotonta. Tällöin tutkija ei osaa kiinnittää huomiota itselleen liian läheisiin ilmiöihin. Tutkija voi menettää kykynsä tehdä puolueettomia ja analyttisiä havaintoja eli menettää ulkopuolisuutensa tuomat edut. Tutkijan on hyvä olla edes jonkin verran etäänäytynyt tutkimuskentästään ainakin kenttätöön loputtua.²⁸¹

²⁸⁰ Hirvikoski 2009, 50–52.

²⁸¹ Fingerroos & Jouhki 2014, 79–108.

Omassa tutkimuksessani asemani on lähellä yksittäisen kulttuurin edustajaa; koska en pukusuunnitteluprosessin aikana vielä tiennyt, että aion käyttää prosessiani tutkimukseni aineistona, en voinut tietoisesti vaikuttaa prosessin kulkuun tutkimustani ajatellen. Tekemäni ”kenttätyö” on siis lähellä autenttista kokemusta kyseisestä toimintakulttuurista eli pukusuunnittelijana toimimisesta. Koen kuitenkin etääntyneeni tutkimuskentästä, koska tutkimukseni kohteena olevan pukusuunnitteluprosessin tekemisestä on aikaa jo neljä vuotta. Toisaalta: koska en tiennyt tutkivani pukusuunnitteluprosessiani myöhemmin, en kerännyt prosessin aikana tarkoituksellisia kenttämistiinpanoja tai säilyttänyt kaikkia muistilappuja, joita prosessin aikana tein. Kankkunen (2007) mukaan aineisto auttaa palauttamaan mieleen ja muistamaan myös sellaisia tapahtumia ja kokemuksia, jotka muuten unohtuisivat. Kenttävaihe tavallaan jatkuu aineiston avulla, koska uusien havaintojen tekeminen on edelleen mahdollista.²⁸² Vaikka tutkimastani pukusuunnitteluprosessista on jo aikaa eikä oman tutkimukseni kenttävaiheesta jäänyt muistiinpanoja, on pukusuunnitteluprosessini tallentunut prosessin aikana tehtyihin dokumentteihin. Tutkimuksessani autoetnografia perustuukin tapahtumien mieleen palauttamiseen keräämäni tutkimusaineiston eli pukusuunnitteluprosessissani syntyneiden dokumenttien avulla.

3.2 Aineistotriangulaatio

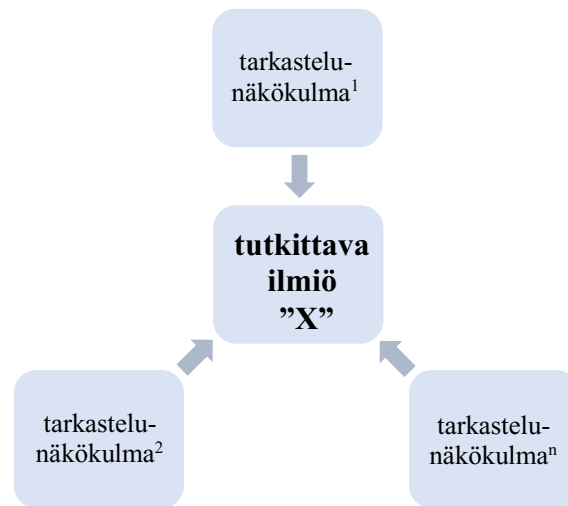
Triangulaatio eli monimenetelmäinen lähestymistapa on muiden menetelmien yhdistelmä tai strategia, jolla etsitään ratkaisua tutkimusongelmaan. Triangulaatio ei siis ole oma tutkimusmenetelmänsä.²⁸³ Triangulaation avulla samaa tutkittavaa ilmiötä lähestytään monesta eri näkökulmasta eli monimenetelmällisesti käyttämällä tutkimuksessa useita rinnakkaisia menetelmiä tai tutkimusstrategioita. Monimenetelmäisyys tarkoittaa usein myös erilaisten teoreettisten selitysmallien tai monien rinnakkain kerättyjen aineistojen käsittelyä samassa tutkimuksessa.²⁸⁴ Viinamäen (2007) mukaan ideaalitulanteessa triangulaatio tarkoittaa asian tarkastelua monesta eri näkökulmasta

²⁸² Kankkunen 2007, 177–205.

²⁸³ Kananen 2015, 327.

²⁸⁴ Anttila 2005, 469–472.

(Kuvio 1.), joista jokaisella olisi yhtä merkittävä rooli tutkimuksen tavoitteeseen pääsemisessä. Tarkastelunäkökulmien määrä ja sisältö perustuu tutkimuskysymyksiin vastaamiseksi luotuun tutkimusasetelmaan, joka kertoo, sovelletaanko tutkimuksessa samanaikaisesti yhtä triangulaatiotyyppiä vai niiden erilaisia kombinaatioita.²⁸⁵



Kuvio 1. Triangulaation pelkistetty idea Viinamäkeä mukaillen. Viinamäki 2007, 175.

Triangulaatiota voidaan käyttää monisyisten ja laajojen tutkimusongelmien ratkaisuun sekä tulosten luotettavuuden arviointiin.²⁸⁶ Kun osoitetaan, että eri menetelmillä päästään samaan tulokseen tai tuetaan samoja hypoteeseja, tulokset ja hypoteesit saavat vahvistusta ja tutkimuksen luotettavuus kasvaa.²⁸⁷ Perinteisesti tutkimuksen luotettavuutta on tarkasteltu validiteetin ja reliabiliteetin avulla. Validiteetilla tarkoitetaan mittarin tai tutkimusmenetelmän kykyä mitata sitä, mitä sen on tarkoitus mitata. Reliabiliteetilla tarkoitetaan mittarin tai tutkimusmenetelmän toistettavuuteen liittyvää luotettavuutta eli kykyä antaa ei-sattumanvaraisia tuloksia. Koska validiteetin ja reliabiliteetin juuret ovat kvantitatiivisessa tutkimuksessa, on niiden soveltaminen kvalitatiiviseen tutkimukseen kiistanalaista. Triangulaatiolla tulosten objektiivisuutta, validiteettia ja reliabiliteettia voidaan kuitenkin lisätä. Osa tutkijoista pitää triangulaatiota validiteetin sijaan soveltuvana tapana lisätä tutkimuksen luotettavuutta, kun taas toiset kokevat validiteetti- ja reliabiliteetti-termien käytön laadullisessa tutkimuksessa

²⁸⁵ Viinamäki 2007, 173–196.

²⁸⁶ Kananen 2015, 358.

²⁸⁷ Anttila 2005, 469–472.

vakiintuneeksi vaihtoehtojen puuttumisen vuoksi. Termien sisältö on Viinamäen mukaan hyvä tuntee, mutta niiden soveltamiseen liittyvien ongelmien vuoksi kvalitatiivisessa tutkimuksessa on hyvä puhua niiden sijaan tutkimuksen laadusta, jolla tarkoitetaan tutkimuksessa koko ajan tehtävää laaduntarkkailua.²⁸⁸

Triangulaatiosta voidaan erottaa neljä päätyyppiä, jotka ovat tutkijatriangulaatio, teoriatriangulaatio, menetelmätriangulaatio ja aineistotriangulaatio.²⁸⁹ Tutkijatriangulaatiossa tutkimusasetelman koko tutkimushankkeen tai sen eri osavaiheet toteuttavat kaksi tai useampi tutkija yhdessä. Parhaimmillaan tutkijatriangulaatio toteutuu yksi- tai monitieteisissä tutkijaryhmissä. Huonosti suunniteltu ja toteutettu tutkijatriangulaatio voi saada aikaan kaaoksen, joten tarkan tutkimushankkeen toteuttamissuunnitelman laatiminen on tärkeää. Tutkijatriangulaatio mahdollistaa myös aineisto-, teoria- ja metodologisen triangulaation soveltamisen samassa tutkimuksessa.²⁹⁰

Teoriatriangulaatiossa tutkittavaan ilmiöön sovelletaan eri teorioita tai tarkastellaan ilmiötä eri tieteenalojen pohjalta. Kohteena voi olla moniongelmainen tutkimusaihe, joka ei ratkea tai anna riittävän hyvää selitystä vain yhden tieteenalan pohjalta.²⁹¹ Teoriatriangulaatio toteutuu usein monitieteisen tutkija- tai monialaisen opinnäytetyön tekijöiden ryhmän muodostamana. Onnistunut teoriatriangulaatio tuo esille useita erilaisia tutkittavaa ilmiötä koskevia ja toisilleen vastakkaisia tulkintoja sekä osoittaa, pitävätkö asetetut ennako-oletukset paikkansa. Epäonnistunut teoriatriangulaatio aiheuttaa teoreettisia sekaannuksia, joissa pahimmillaan tutkitaan eri ilmiöitä eikä saman ilmiön eri puolia.²⁹²

Menetelmätriangulaatiossa käytetään useita menetelmiä, jotka voivat olla metodien välisiä tai metodien sisäisiä ratkaisuja.²⁹³ Menetelmätriangulaatio on päätriangulaatiotyypeistä kiistanalaisin, koska sekä kvalitatiivisen että kvantitatiivisen tutkimustavan

²⁸⁸ Viinamäki 2007, 173–196.

²⁸⁹ Kananen 2015, 327.

²⁹⁰ Viinamäki 2007, 173–196.

²⁹¹ Kananen 2015, 358.

²⁹² Viinamäki 2007, 173–196.

²⁹³ Kananen 2015, 358.

käyttö samassa tutkimuksessa aiheuttaa keskustelua. Tutkijan tuleekin tarvittaessa täsmentää tutkimuskysymyksiä, vaihtaa tutkimusmenetelmiä ja arvioida saadun aineiston käyttökelpoisuutta esimerkiksi valittuun teoreettiseen viitekehykseen nähden. Metodologista triangulaatiota voidaan soveltaa joko hyödyntämällä valitun tutkimusmenetelmän erilaisia käytännön toteuttamismuotoja tai pyrkimällä vastaamaan asetettuun tutkimuskysymykseen erilaisten, toisiaan täydentävien tutkimusstrategioiden avulla. Parhaimmillaan metodologinen triangulaatio saa aikaan metodologisen vuoropuhelun erilaisten totuus- ja ihmiskäsitysten sekä aineistonkeruu- ja analyysitapojen välillä. Epäonnistuessaan tämä vuoropuhelu ei ole aitoa vaan teennäistä tai puuttuu kokonaan.²⁹⁴

Yleisin triangulaation sovellutus on aineistotriangulaatio, jota myös itse käytän tutkimuksessani. Aineistotriangulaatiossa tutkittavaan ilmiöön liittyy erilaisia aineistoja, joita tutkimuksessa hyödynnetään.²⁹⁵ Aineistot voivat olla laadullisia, määrällisiä tai molempia. Aineistoja voi käyttää tutkimuksessa pääaineistoina, esitutkimusaineistoina, tasavertaisina aineistoina tai täydentävinä aineistoina. Aineistotriangulaation avulla voi parhaimmillaan saada uusia ulottuvuuksia ja keskustelunavauksia jo hyvin tunnettuihin ilmiökokonaisuuksiin. Pahimmillaan aineistotriangulaatio voi suistaa tutkimusprosessin kaaokseen, kun siitä saatava kustannushyötysuhde ei vastaa ennakkoodotuksia. Tutkimushavaintoja kuvaavia aineisto-otoksia käytetään tutkimuksen tuloksien havainnollistamiseen ja tiivistämiseen.²⁹⁶

Aineiston ennakoiva ja jälkikäteinen katoanalyysi ovat aineistotriangulaatiossa tärkeitä tutkimusprosessin osavaiheita. Aineistotriangulaatiota hyödyntävässä tutkimuksessa kato eritellään aineistoittain tuomalla esille kadon merkitys tulkinnoille ja johtopäätöksille aineistokohtaisesti. Ns. ennakoivassa katoanalyysissä pohditaan muun muassa soveltuvinta aineistonkeruutapaa ja tutkimusteeman tuttuutta ja outoutta tutkimusjoukkoon kuuluville. Päätettäessä aineistonkeruumenetelmästä ja tehtäessä ennakoivaa katoanalyysia on tärkeää tuntea tutkimusjoukko mahdollisimman hyvin. Ns.

²⁹⁴ Viinamäki 2007, 173–196.

²⁹⁵ Kananen 2015, 358.

²⁹⁶ Viinamäki 2007, 173–196.

jälkikäteisessä katoanalyysissä kerrotaan yleisemmin esimerkiksi, miltä osin tilastot olivat puutteellisia, sen sijaan, että ilmoitettaisiin kysymyskohtaiset vastausprosentit ja muut vastauskatoa käytännössä lisäävät syyt, kuten kokemuksen puuttuminen kysytystä asiasta.²⁹⁷

Etnografinen tutkimus antaa mahdollisuuden käyttää aineistotriangulaatiota, ja se on jopa toivottavaa.²⁹⁸ Omassa tutkimuksessani käytän autoetnografian, aineistotriangulaation ja aineistolähtöisen sisällönanalyysin yhdistävää sovellusta. Työskennellessäni pukusuunnittelijana olen huomannut, että käyttämälläni suunnitteluprosessilla en saavuta työssäni haluamaani lopputulosta varsinkaan asetetun aikataulun puitteissa. Pukusuunnitteluprosessin vaiheiden hahmottamisen vaikeus estää minua jakamasta käytettävissä olevaa aikaa järkevästi prosessin eri vaiheiden kesken, mikä johtaa paniikin tunteeseen ja kiireeseen prosessin loppupuolella. Pukusuunnitteluprosessini kehityskohteiden tunnistaminen aineistotriangulaatiota apuna käyttäen olisi tulevaisuuteni kannalta tärkeää, jotta välttyisin paniikilta ja kiireeltä, jotka hektisessä työelämässä useasti toistuessaan vaikeuttaisivat palautumistani ja täten heikentäisivät työkykyäni.

Käyttämäni aineisto jakautuu laadulliseen pääaineistoon ja sitä tukevaan täydentävään aineistoon. Pääaineistoni on autoetnografinen; olen kerännyt sen Luokkakuvanäytelmän pukusuunnitteluprosessin aikana syntyneistä dokumenteista, jotka olen itse myös tehnyt pukusuunnitteluprosessin aikana helmi-kesäkuussa 2019. Pääaineistooni kuuluu 67-sivuinen Luokkakuvanäytelmän käsikirjoitus, 15 A4-sivua kohtaustaulukoita, ohjaaja/lavastajapalavereiden muistiinpanot, kuusi A4-sivua vaatekerrat kohtauksittain ja vaihdoittain -listaa, kolme A4-sivua vaatekerrat hahmoittain -listaa, 11 A4-sivua hahmoanalyyssejä, 307 ideakuvaa, kalenterin muistiinpanot harjoitusaikatauluista, 105 sovituskuvaa, yksi A5-kokoinen luonnos sekä 23 A5-sivua kalenterin muistiinpanoja asujen hankkimis-, valmistamis- ja muokkausikatauluista. Saadakseni pääaineistooni tietoa myös valituista puvuista sisällytän aineistooni konkreettisten vaatteiden sijaan valokuvia, joita Piia Kinnunen on ottanut sekä näytelmän harjoituksissa

²⁹⁷ Viinämäki 2007, 173–196.

²⁹⁸ Anttila 2000, s. 306.

että esityksissä. Käytän näistä dokumenteista nimityksiä *näytelmän harjoituksissa otetut kuvat* ja *valmiista rooliasuista otetut kuvat*. Vaikka en ole näitä valokuvia itse ottanut, olen kuitenkin valinnut kuvissa näkyvät asut näyttelijöille eli siten ollut myös näiden dokumenttien tekemisessä mukana. Näytelmän harjoituksista otetuista kuvista käytössäni on 147 valokuvaa ja näytelmän esityksistä 223 valokuvaa. Tiivistin materiaali kirjottamalla suunnitteluprosessini auki kahdeksaan A4-sivuun.

Tutkimukseni täydentävänä aineistona ovat valitsemieni muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosessikuvaukset. Muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosessikuvaukset käsittävät neljä pukusuunnittelijaa, jotka ovat J. Michael Gillette, Maija Pekkanen, Liisi Tandefelt ja Gary Thorne. Tutkimusprosessini aikana luin kirjallisuudesta useiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista, mutta valitsin tutkimukseeni kyseiset neljä suunnittelijaa, koska heidän käyttämästään pukusuunnitteluprosessista löytyi enemmän yksityiskohtaisempaa tietoa. Vaikka kaikissa lukemissani suunnitteluprosessikuvauksissa oli omat kiehtovat piirteensä, suurimmasta osasta puuttui tietoa konkreettisista suunnittelun osavaiheista, osavaiheen tarkemmista yksityiskohdista tai etenemisjärjestyksestä. Juuri nämä seikat kuitenkin ovat niitä, joita itse kipeästi kaipaisin saadakseni selkeämmän käsityksen siitä, kuinka pukusuunnitteluprosessi konkreettisesti etenee.

Gillette mallintaa *Theatrical Design and Production* -teoksessaan (2013) pukusuunnitteluprosessin teoriaa tarkasti, ja teoriaa verrattiin seitsemässä lukemassani opinnäytetyössä kirjoittajien oman suunnitteluprosessin etenemiseen.²⁹⁹ Maija Pekkanen on kuvannut pukusuunnitteluprosessiaan valmistautumisdokumenttinsa avulla (2005).³⁰⁰ Liisi Tandefeltin *Pukusuunnittelijan työpäiväkirja* -kirjoitus julkaistiin *Monikasvoinen teatteri* -teoksessa (1977). Kirjoituksessaan Tandefelt kuvaa Rasvahattu-näytelmän pukusuunnitteluprosessia vaihe vaiheelta. Tandefelt on avannut pukusuunnitteluprosessiaan myös seminaarissa (Tandefelt 1986) sekä Joanna Weckmanin kirjoittamassa artikkelissa (2006) ja väitöskirjassa (2015). Myös Thorne kuvaa teoksessaan *Designing*

²⁹⁹ kts. Nevalainen 2019, Valta 2018, Silvennoinen 2016, Saari 2015, Kolari & Vesaniemi 2014, Utrai-
nen 2013, Ruottinen 2012.

³⁰⁰ Juntunen 2010.

Stage Costumes: A Practical Guide (2001) pukusuunnitteluprosessiaan yksityiskohtaisesti, ja hänen käsikirjoitusanalyysimalliaan on käyttänyt opinnäytetyössään ainakin Huovila (2012).

Gilletten pukusuunnitteluprosessin hahmottamiseen käytin 25 sivua hänen kirjastaan *Theatrical Design and Production*.³⁰¹ Tiivistin valitsemani sivujen tekstin kahdeksaan A4-sivuun. Lisäksi lähteenä oli kolme taulukkoa. Pekkasen suunnitteluprosessin lähteenä käytin Juntusen (2010) väitöskirjasta 40 sivua³⁰², ja kirjoitin tästä otannasta neljä A4-sivua tekstiä. Tandefeltin lähteenä käytin *Pukusuunnittelijan työpäiväkirja -kirjoitusta*³⁰³, *Suomalaista skenografiaa -kirjassa julkaistua artikkelia*³⁰⁴, Samppa Lahdenperän (2006)³⁰⁵ ja Joanna Weckmanin (2014)³⁰⁶ artikkeleita sekä Weckmanin väitöskirjaa (2015)³⁰⁷, joista sain aineistoa yhteensä 29 sivua. Kirjoitin otannasta kuusi A4 sivua tekstiä. Thornen pukusuunnitteluprosessin hahmottamiseen käytin hänen kirjastaan *Designing Stage Costumes: A Practical Guide* (2001) 40 sivua³⁰⁸, joiden sisällön tiivistin yhdeksään A4-sivuun. Lisäksi käytössäni oli kolme taulukkoa.

3.3 Laadullinen aineistolähtöinen sisällönanalyysi

Yhdistän tutkimuksessani aineistotriangulaation ja aineistolähtöisen sisällönanalyysin. Sisällönanalyysi on tutkimusmenetelmä, jonka avulla on mahdollista tehdä toistettavia ja päteviä päätelmiä tutkimusaineiston suhteesta sen asia- ja sisältöyhteyteen. Sisällönanalyysin avulla voidaan tuottaa uutta tietoa, uusia näkemyksiä ja tuoda esiin piileviä tosiasioita. Anttilan mukaan sisällönanalyysillä on merkitystä kvalitatiivisena analyysimenetelmänä, vaikka se on alun perin luonteeltaan kvantitatiivinen tutkimusmenetelmä.³⁰⁹ Esimerkiksi Seppä (2012) käyttää sisällönanalyysia nimenomaan

³⁰¹ Gillette 2013, 22–28; 30–31; 36; 451–454; 457; 461–467; 469–471.

³⁰² Juntunen 2010, 145–150; 162–165; 202–208; 211–215; 217–218; 227–232; 239–243; 248–252.

³⁰³ Tandefelt 1977, 74–78; 80; 82–84.

³⁰⁴ Tandefelt 1986, 42; 45.

³⁰⁵ Lahdenperä 2006, 14; 59; 64; 66–68; 76–78.

³⁰⁶ Weckman 2014, 37.

³⁰⁷ Weckman 2015, 233–234; 288–289; 307–309; 311.

³⁰⁸ Thorne 2001, 22–25; 28–29; 32–38; 42–66; 72–73.

³⁰⁹ Anttila 2005, 292–294.

kvantitatiivisessa tutkimuksessa³¹⁰, kun taas Tuomi & Sarajärvi (2018) puhuvat samassa yhteydessä sisällön erittelystä. Tuomen & Sarajärven mukaan useimmat erinimiset laadullisen tutkimuksen analyysimenetelmät perustuvat enemmän tai vähemmän sisällönanalyysiin, jos sillä tarkoitetaan kirjoitettujen, kuultujen tai nähtyjen sisältöjen analyysia väljänä teoreettisena kehyksenä. Sisällönanalyysia voidaan siis käyttää kaikissa laadullisen tutkimuksen perinteissä joko yksittäisenä metodina tai väljänä teoreettisena kehyksenä, joka voidaan liittää erilaisiin analyysikonaisuuksiin.³¹¹

Tuomen & Sarajärven mukaan sisällönanalyysi on tekstianalyysia, jossa ollaan kiinnostuneita tekstin merkityksien etsimisestä. Tekstianalyysityylien ero maailmasuhteessa kulkee sisällönanalyysilla toteutettujen tutkimusten sisällä. Osa sisällönanalyysilla toteutetuista tutkimuksista perustuu maailmasuhteeseen, jossa oleellista on ymmärtää näkymätöntä. Tällöin ihminen haluaa puhua maailman sisältä käsin ja olla samalla maailmassa mukana. Kuitenkin osassa sisällönanalyysilla toteutettujen tutkimusten maailmasuhteessa ihminen tarkastelee todellisuutta ulkopuolelta, jolloin totuus on sen tuottamista, miltä kokonaisnäkö ja tutkittavat oliot suhteessa siihen näyttävät.³¹²

Sisällönanalyysin avulla voidaan analysoida dokumentteja systemaattisesti ja objektiivisesti. Dokumentti voi Tuomen & Sarajärven mukaan olla melkein mikä tahansa kirjallisessa muodossa oleva dokumentti, kuten artikkeli, päiväkirja tai haastattelu. Myös täysin strukturoimatonta aineistoa voi analysoida sisällönanalyysin avulla.³¹³ Anttilan mukaan tutkittava aineisto voi olla muutakin kuin sanallista, ja hän jakaa sisällönanalyysin pääkohdealueet verbaalisiin sisältöihin, symbolisiin sisältöihin ja kommunikatiivisiin sisältöihin. Tutkittavan aineiston tyyppiä ei ole Anttilan mukaan rajattu, vaan tärkeintä on aineiston soveltuminen kokoamisen, havainnoinnin ja analysoinnin kohteeksi sekä aineiston yhteys tutkittavaan ilmiöön. Anttila viittaa kirjassaan Pietilän (1976) esittämään jaotteluun, jonka mukaan sisällönanalyysia hyödyntävässä

³¹⁰ Seppä 2012, 212–214.

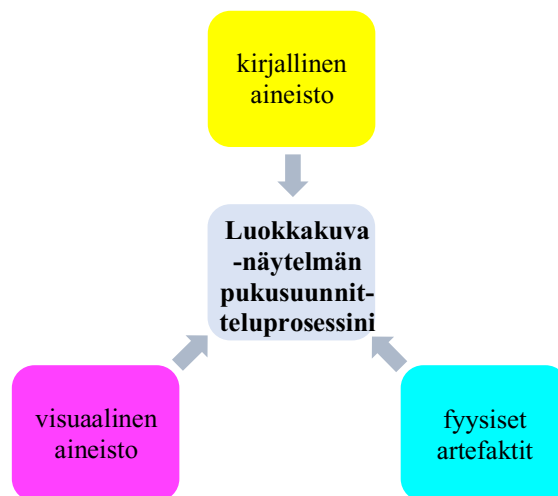
³¹¹ Tuomi & Sarajärvi 2018, 103.

³¹² Tuomi & Sarajärvi 2018, 117–118.

³¹³ Tuomi & Sarajärvi 2018, 122.

tutkimuksessa käytettävät aineistotyypit voidaan jakaa auditiivisiin, visuaalisiin ja kirjallisiin dokumentteihin. Kyseiset dokumentit voidaan vielä tapauskohtaisesti tuottaa tutkimusta varten esimerkiksi haastatteluiden muodossa. Anttila kuitenkin lisää listaan myös fyysiset artefaktit, jolloin tutkimuksen kohteena voi olla aineistotyyppi itsessään tai aineistotyyppin ulkopuolinen ilmiö, jota sen sisältö ilmaisee; esimerkiksi kuvia voidaan analysoida kuvamateriaalina tai kuvina, joiden sisältö edustaa jotakin tuotetta.³¹⁴

Tutkimuksessani pääaineisto ei ole pelkästään kirjallisessa muodossa, vaan aineistoon kuuluu myös kuvamateriaalia. Oman tutkimukseni kuvamateriaalia ei kuitenkaan analysoida kuvien, vaan kuvissa esiintyvien asioiden kautta. Koska kuvamateriaalia on tutkimuksessani sekä aineistotyyppinä ideakuvien muodossa että kuvina fyysisistä vaatteista, jaan aineistoni kirjalliseen aineistoon, visuaaliseen aineistoon ja fyysisiin artefakteihin. Pääaineistoni jaottelussa yhdistän sisällönanalyysin Viinamäen (2007) esittelemään triangulaation pelkistettyyn ideaan. (Kuvio 2.)



Kuvio 2. Luokkakuvanaätelmän pukusuunnitteluprosessissa keräämäni pääaineiston jaottelu. Vallius 2022.

³¹⁴ Anttila 2005, 292–294.

Jaottelen pääaineistoni seuraavasti:

- **Kirjallinen aineisto:** näytelmän käsikirjoitus, kohtaustaulukot, ohjaaja/lavastajapalavereiden muistiinpanot, vaatekerrat kohtaauksittain ja vaihdottain -lista, vaatekerrat hahmoittain -lista, hahmoanalyysi, kalenterin muistiinpanot harjoitusaikatauluista, kalenterin muistiinpanot asujen hankkimis-, valmistamis- ja muokkusaikatauluista
- **Visuaalinen aineisto:** ideakuvat, luonnokset
- **Fyysiset artefaktit:** sovituskuvat, näytelmän harjoituksissa otetut kuvat, valmiista rooliasuista otetut kuvat.

Sisällönanalyysissa tavoitteena on saada tutkittavasta ilmiöstä kuvaus tiivistetyssä ja yleisessä muodossa kuitenkin sen sisältämää informaatiota kadottamatta.³¹⁵ Sisällönanalyysin onnistuminen edellyttää, että tutkija analysoi aineistonsa sisältöä objektiivisesti ja koodaa aineistonsa kategorioihin saadakseen vastauksen ennalta asetettuihin tutkimuskysymyksiin. Tutkija ei voi subjektiivisesti muuttaa tavoitteitaan kesken koodauksen. Sisällönanalyysi on systemaattista toimintaa, joten tutkijan on analysoitava myös sellaisia aineistoja, jotka eivät tue tutkijan hypoteeseja.³¹⁶ Koska sisällönanalyysillä saadaan kerätty aineisto vain järjestetyksi johtopäätösten tekoa varten, on monia sisällönanalyysillä toteutettuja tutkimuksia kritisoitu keskeneräisyydestä. Analyysin tarkka kuvaaminen ei pelkästään riitä, jos tutkija ei ole kyennyt tekemään tutkimuksessaan mielekkäitä johtopäätöksiä vaan esittelee järjestetyn aineiston tuloksina.³¹⁷ Tuloksen on liityttävä laajemmin ilmiön määrittelyyn tai esimerkiksi sen taustalla oleviin kulttuurisiin seikkoihin.³¹⁸

Anttilan mukaan sisällönanalyysin on tähdättävä yleistettävyyteen eli analyysin tulee tukeutua teoriaan tai sillä rakennetaan yhteyttä tulevaan teoreettiseen ajatteluun.³¹⁹ Tuomi ja Sarajärvi jakavat laadullisen aineiston analyysin Eskolan (2015) esittämän

³¹⁵ Tuomi & Sarajärvi 2018, 122.

³¹⁶ Anttila 2005, 292–294.

³¹⁷ Tuomi & Sarajärvi 2018, 122.

³¹⁸ Anttila 2005, 292–294.

³¹⁹ Anttila 2005, 292–294.

jaottelun mukaan aineistolähtöiseen, teorialähtöiseen ja teoriasidonnaiseen analyysiin. Aineistolähtöisessä analyysissä teoria rakennetaan tutkimusaineistosta. Teorialähtöisessä analyysissä nojataan tiettyyn teoriaan, johon palataan empiriavaiheen jälkeen. Teoriasidonnaisessa analyysissä on teoreettisia kytkentöjä, mutta se ei nouse teoriasta suoraan tai pohjautu teoriaan.³²⁰

Koska triangulatiivista tutkimusasetelmaa soveltavissa tutkimuksissa käytetään usein monia ja useita erityyppisiä aineistoja, on tärkeää muistaa, mihin aineistojen analysoinnilla pyritään eli mikä tutkimuksen tavoite on. Jos tutkimuksen tavoite vaatii yksilötason analyysin tekemistä, muodostuu keskeinen aineisto esimerkiksi kirjeistä, päiväkirjoista ja muisteluista. Tällöin aineiston hankinnassa tutkimusyksikköjä, kuten ihmisiä tai yrityksiä, on vähän eli aineiston numerus on pieni. Pieni aineiston numerus mahdollistaa aineistojen analysoinnissa korkeaan tapauskohtaiseen sensitiivisyyteen pääsemisen, jolloin tutkimusyksikköjä voidaan tarkastella yksityiskohtaisesti. Varjopuolena korkean tapauskohtaisen sensitiivisyyden omaavassa tutkimuksessa on aineiston kykenemättömyys tilastolliseen yleistämiseen. Jos tutkimuksen tavoite vaatii pääasiassa rakennetason analyysin tekemistä, muodostuu keskeinen aineisto esimerkiksi tilastoista ja rekistereistä. Tällöin aineisto hankitaan niin, että tutkimusyksikköjä on paljon, jolloin aineistojen analysoinnissa voidaan tehdä luotettavaa tilastollista yleistämistä. Kääntöpuolena tällöin kuitenkin on, ettei aineisto mahdollista tapauskohtaista sensitiivistä analyysia.³²¹

Omassa tutkimuksessani tutkimusyksikköjä on useita: sekä oma pukusuunnitteluprosessini että neljän muun pukusuunnittelijan pukusuunnitteluprosessi. Muiden pukusuunnittelijoiden prosessien vertailusta voi saada tiettyyn rajaan saakka yleistävän näkemyksen pukusuunnittelijan suunnitteluprosessista, mutta luotettavampaan yleistämiseen pukusuunnittelijoiden määrän pitäisi olla korkeampi. Sen sijaan käyttäessäni muiden suunnittelijoiden suunnitteluprosesseja ja omaa prosessikuvaustani yhdessä muodostaakseni tarkemman kuvan omasta pukusuunnitteluprosessistani voin saavuttaa korkean tapauskohtaisen sensitiivisyyden: oman prosessin yhteydessä syntyneen

³²⁰ Eskola 2015, 185–206; Tuomi & Sarajärvi 2018, 109.

³²¹ Viinämäki 2007, 173–196.

aineiston sekä muiden pukusuunnittelijoiden pukusuunnitteluprosessien ja oman pukusuunnitteluprosessin tarkastelun avulla voin luoda omasta pukusuunnitteluprosessistani yksityiskohtaisen kuvauksen samalla kehitystä vaativat kohdat prosessista kartoittaen.

Käytän tutkimuksessani aineistolähtöistä laadullista sisällönanalyysia. Ennen aineistolähtöisen laadullisen sisällönanalyysin aloittamista tulee Tuomen & Sarajärven mukaan määrittää analyysiyksikkö. Määrittämistä ohjaavat tutkimustehtävä ja aineiston laatu. Analyysiyksikkö voi olla sana, lause, lausuma tai useita lauseita sisältävä ajatuskokonaisuus.³²² Tutkimuksessani käytän analyysiyksikkönä *pukusuunnitteluprosessi*-sanaa eli etsin kirjallisuudesta jokaisen pukusuunnittelijan pukusuunnitteluprosessiin liittyviä asioita ja omasta pukusuunnitteluprosessista syntyneen aineiston avulla tietoa omasta suunnitteluprosessistani.

Aineistolähtöinen laadullinen sisällönanalyysi on kolmivaiheinen: ensiksi aineisto pelkistetään eli redusoidaan, sen jälkeen ryhmitellään eli klusteroidaan ja lopuksi luodaan teoreettisia käsitteitä eli abstrahoidaan. Aineiston redusoinnissa analysoitava data voi olla esimerkiksi auki kirjoitettu haastattelu, havainnointi tai muuten kuvattu aineisto, kuten asiakirja. Redusoinnissa alkuperäisdata pelkistetään niin, että aineistosta karsitaan tutkimukselle epäolennainen pois joko dataa tiivistämällä tai osiin pilkkomalla. Datasta etsitään kaikki tutkimustehtävää kuvaavat alkuperäisilmaukset ja niitä kuvaavat pelkistetyt ilmaukset, jotka listataan allekkain eri konseptille. Yhdestä alkuperäisilmauksesta voi löytää useita pelkistettyjä ilmauksia.³²³ Oman aineistoni pelkistämisen aloitin etsimällä auki kirjoitetuista muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista ja auki kirjoitetusta omasta pukusuunnitteluprosessistani alkuperäisilmauksia pukusuunnittelun eri osavaiheista. Pelkistin alkuperäisilmauksien osavaiheet pelkistetyiksi ilmauksiksi redusoidamalla niitä kolme kertaa.

Datan redusoinnin jälkeen aineisto ryhmitellään eli klusteroidaan. Klusteroinnissa aineistosta koodatut alkuperäisilmaukset käydään tarkasti läpi ja etsitään aineistosta

³²² Tuomi & Sarajärvi 2018, 122.

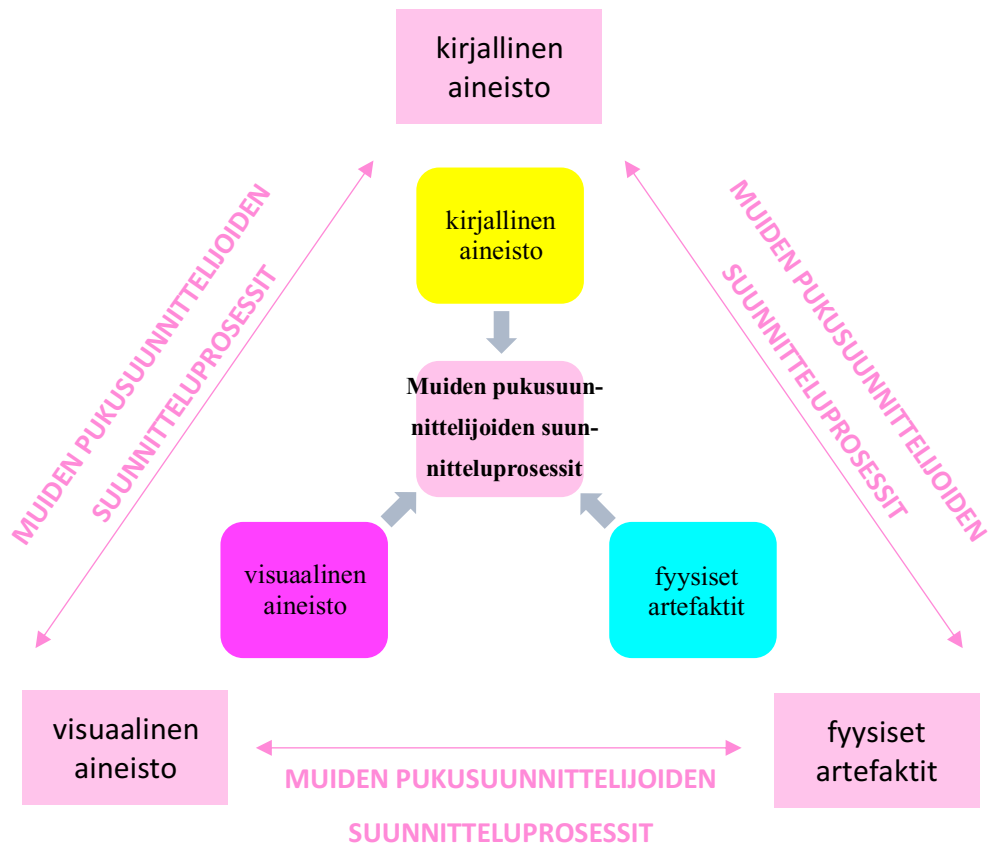
³²³ Tuomi & Sarajärvi 2018, 122–124.

eroavaisuuksia ja samankaltaisuuksia kuvaavia käsitteitä. Samaa ilmiötä kuvaavat käsitteet ryhmitellään ja yhdistellään eri luokiksi, jotka muodostavat alaluokkia. Alaluokat nimetään luokan sisältöä kuvaavalla käsitteellä. Luokitteluyksikkönä voi olla esimerkiksi tutkittavan ilmiön ominaisuus. Kun luokittelussa yksittäiset tekijät sisällytetään yleisempiin käsitteisiin, aineisto tiivistyy. Klusteroinnissa kohteena olevan tutkimuksen perusrakenteelle luodaan pohja ja alustavia kuvauksia tutkittavasta ilmiöstä. Luokittelua jatketaan yhdistelemällä alaluokkia yläluokiksi ja yläluokkia pääluokiksi, jotka nimetään aineistosta nousevan ilmiötä kuvaavan aiheen mukaan. Lopuksi muodostetaan yhdistävä luokka, joka on yhteydessä tutkimustehtävään.³²⁴

Omassa tutkimuksessani klusteroin ensin pääaineistoni eli Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessista löytämäni pelkistetyt ilmaukset kolmeen kertaan, kunnes sain muodostettua suunnitteluprosessini etenemisen vaihe vaiheelta.³²⁵ Sen jälkeen klusteroin täydentävästä aineistosta eli muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista löydetyt pelkistetyt ilmaukset suunnittelija kerrallaan. Ryhmittelin samaa tarkoittavat ilmaukset allekkain ja yhdistelin niitä, kunnes sain muodostettua kunkin suunnitteluprosessin selkeät etenemisvaiheet. Gilletten, Tandefeltin ja Thornen pelkistetyt ilmaukset klusteroin kolmeen kertaan, ja Pekkasen kahteen. Merkitsin vielä jokaisen suunnittelijan etenemisvaiheiden kohdalle, onko kyse kirjallisesta aineistosta, visuaalisesta aineistosta vai fyysisistä artefakteista. (Kuvio 3.)

³²⁴ Tuomi & Sarajärvi 2018, 124–125.

³²⁵ kts. kuvio 2 s. 64.



Kuvio 3. Täydentävän aineiston eli muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosessien jaottelu pääaineistoni osoittamiin kategorioihin. Vallius 2023.

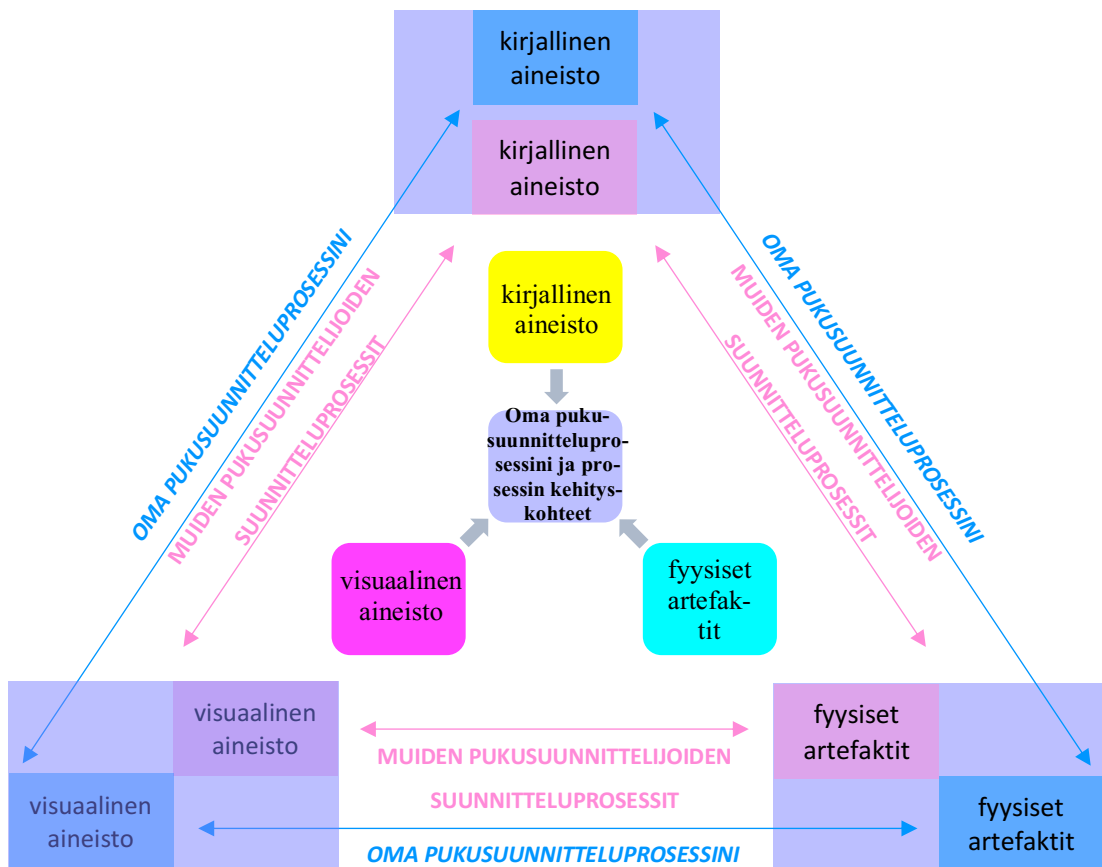
Klusteroinnin jälkeen aineistolähtöisessä analyysissä aineisto käsitteellistetään eli abstrahoidaan, jolloin tutkimuksen kannalta olennainen tieto erotetaan ja valikoidun tiedon perusteella muodostetaan teoreettisia käsitteitä. Tuomen & Sarajärven mukaan klusterointi on osa abstrahointiprosessia. Abstrahoinnissa edetään alkuperäisen datan käyttämistä kielellisistä ilmauksista teoreettisiin käsitteisiin ja johtopäätöksiin. Abstrahointia jatketaan yhdistelemällä luokituksia niin kauan, kuin se on aineiston sisällön näkökulmasta mahdollista. Koko analyysin ajan on kuitenkin tarkkailtava, että polku alkuperäisdataan aineistossa säilyy. Abstrahointia jatkamalla saadaan lopulta pääluokat yhdistettyä, ja muodostettua niitä kaikkia yhdistävä luokka. Käsitteiden yhdistämisellä saadaan vastaus tutkimustehtävään, kun tutkija abstrahointiprosessissa rakentaa muodostamiensa käsitteiden avulla kuvauksen tutkimuskohteestaan. Tutkija

vertaa teoriaa ja johtopäätöksiä koko ajan alkuperäisaineistoon muodostaessaan uutta teoriaa.³²⁶

Omassa tutkimuksessani aloitan abstrahointivaiheen vertailemalla täydentävän aineistoni eli muiden pukusuunnittelijoiden klusteroituja suunnitteluprosesseja toisiinsa. Keskityn etsimään aineistosta yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia; yhdistelen yhtäläiset käsitteet pääluokiksi ja kuljetan eroavaisuuksia mukana prosessin ajan. Abstrahoinnin tuloksena syntyy yhteenveto, joka on malli pukusuunnittelijan suunnitteluprosessista. Mallissa on huomioitu pääaineistoni mukainen ryhmittely kirjalliseen aineistoon, visuaaliseen aineistoon ja fyysisiin artefakteihin.

Tätä mallia vertaan omaan klusteroituun suunnitteluprosessiini jälleen yhtäläisyyksiin ja eroavaisuuksiin keskittyen sekä kirjallisen aineiston, visuaalisen aineiston ja fyysisten artefaktien roolit huomioiden. Näin saan selville, millainen oma pukusuunnitteluprosessini on ja miten se eroaa muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosessista eli millaisia kehityskohteita nykyisestä näytelmäpukusuunnitteluprosessistani voi tunnistaa. (Kuvio 4.)

³²⁶ Tuomi & Sarajärvi 2018, 125–126.



Kuvio 4. Oman pukusuunnitteluprosessini ja muiden pukusuunnittelijoiden pukusuunnitteluprosessien vertailu. Vallius 2023.

4 AINEISTON KERUU JA ANALYYSI

” One of the questions I am frequently asked at parties is ‘How do you actually design costumes?’ In fact, trying to define the design process on paper is a bit like trying to teach someone to ride a bicycle by letter – everything really depends on the specific conditions and moment-by-moment balance within the situation. The methods have to differ according to the project.”

Clancy, 2014

Vaikka pukusuunnittelijan suunnitteluprosessi voi vaihdella produktioiden kesken, on jokaisella suunnittelijalla omanlaisensa tapa lähestyä työn alla olevaa puvustusta. Valitsemani pukusuunnittelijat J. Michael Gillette, Maija Pekkanen, Liisi Tandefelt ja Gary Thorne ovat kukin onnistuneet taltioimaan käyttämänsä pukusuunnitteluprosessin. Keräsin tietoa heidän prosesseistaan useista eri kirjalähteistä ja tiivistin kunkin prosessin neljästä yhdeksään A4-sivuun.³²⁷ Oman pukusuunnitteluprosessini hahmotuksessa käytin Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessin aikana keräämääni aineistoa, jonka tiivistin kahdeksaan A4-sivuun.³²⁸

Analyysin tarkoituksena on luoda sanallinen ja selkeä kuvaus tutkittavasta ilmiöstä. Laadullisessa tutkimuksessa hajanaisesta aineistosta pyritään luomaan mielekäästä, selkeää ja yhtenäistä informaatiota tutkittavasta ilmiöstä, joten aineiston analysoinnin tarkoituksena on informaation lisääminen. Analyysi selkeyttää aineistoa, jotta tutkittavasta ilmiöstä voidaan tehdä selkeitä ja luotettavia johtopäätöksiä. Aineiston laadullinen käsittely perustuu loogiseen päättelyyn ja tulkintaan, jossa aineisto ensin hajotetaan osiin, käsitteellistetään ja kootaan uudestaan uudella tavalla loogiseksi kokonaisuudeksi. Analyysia tehdään laadullisesta aineistosta tutkimusprosessin jokaisessa vaiheessa.³²⁹

Luvun alussa esittelen oman pukusuunnitteluprosessini, jonka selvitin pääaineistoni klusteroinnin avulla. Ryhmittelen vaiheet pääaineistoni mukaisesti kirjalliseen aineistoon, visuaaliseen aineistoon ja fyysisiin artefakteihin. Tämän jälkeen esittelen valitsemani pukusuunnittelijat ja heidän käyttämänsä pukusuunnitteluprosessinsa, jotka sain selville täydentävän aineiston klusteroinnin avulla. Ryhmittelen jokaisen suunnittelijan etenemisvaiheet pääaineistoni jaottelun mukaan. Lopuksi aloitan abstrahointivaiheen, jossa tarkastelen valitsemieni pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseja yhdessä asettamalla ne vierekkäin samaan taulukkoon ja etsimällä prosesseista yhteneväisyyksiä ja eroavaisuuksia. Näistä tiedoista kokoan yhteenvedon eli mallin

³²⁷ kts. tarkemmin s. 61–62.

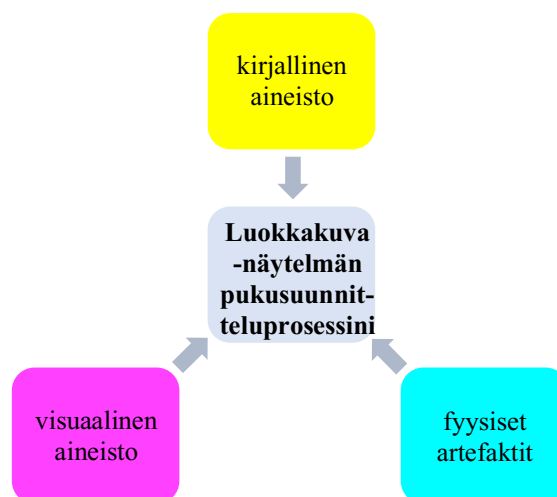
³²⁸ kts. tarkemmin s. 60–61.

³²⁹ Tuomi & Sarajärvi 2018, 122.

pukusuunnittelijan suunnitteluprosessista, jossa myös pääaineistoni mukainen ryhmitely kirjalliseen aineistoon, visuaaliseen aineistoon ja fyysisiin artefakteihin on huomioitu.

4.1 Oma pukusuunnitteluprosessini Luokkakuva-näytelmässä

Tarkastelin omaa pukusuunnitteluprosessiani Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessin aikana keräämäni aineiston avulla. Jaottelin aineiston kirjalliseen aineistoon, visuaaliseen aineistoon ja fyysisiin artefakteihin. (Kuvio 5.) Klusteroituani aineiston sain selville Luokkakuva-näytelmässä käyttämäni pukusuunnitteluprosessin eri vaiheet, jotka jaottelin aineistoni mukaisesti.



Kuvio 5. Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessissa keräämäni pääaineiston jaottelu. Vallius 2022.

Käsikirjoituksen lukeminen

Aloitin Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessin tutustumalla näytelmän käsikirjoitukseen lukemalla sen läpi pari kertaa. Luin näytelmän uudelleen tehdessäni kohtaustaulukoita ja hahmoanalyyssejä.

Kohtaustaulukot

Saatuani roolijaon aloitin kohtaustaulukoiden tekemisen. (Taulukko 1.)

Taulukko 1. Osa Luokkakuva-näytelmän kohtaustaulukosta. Vallius 2019.

	KOHTAUS	7	8	9
	PAIKKA	palvelutalo/Punainen koulu	Punaisen koulun piha	Punainen koulu
	VUOSI	2019/1957	1957	1957
	VUODENAIKA	kesä/alkusyksy	alkusyksy	alkusyksy
	KELLONAIKA	aamupäivä		
	LISÄHENKILÖSTÖ			
	MAINITTU TARPEISTO	radio, rollaattori, muistokirja	pallo	kello, kartta
ROOLIAHMO	NÄYTTELIJÄ			
Paula		kuuntelee huoneessaan hartautta radiosta, juttelee hoitajan kanssa, juttelee muistokirjasta, ei pääse mukaan muiden tyttöjen leikkiin	menee poikien pallopeleihin maalivahdiksi, hyökkää Ossin kimppeihin, painivat	yhteislaulu
Hoitaja		kutsuu Paulan syömään, laittaa radion kiinni, poistuu rollaattoria hakemaan, saapuu rollaattorin kanssa, poistuu		
Irja			paikalla	yhteislaulu
Elise			leikkii muiden tyttöjen kanssa	yhteislaulu

Tein taulukko-ohjelmalla yhteensä seitsemän kohtaustaulukkoa, joista kolme käsittelee ensimmäisen ja neljä toisen näytöksen kohtauksia. Kohtausten määrä vaihteli taulukoissa neljästä kuuteen, koska yritin pitää taulukon leveyden sellaisena, että taulukko mahtuu yhdelle vaakasuuntaiselle A4-paperille tulostettuna. Listasin jokaisen taulukon ensimmäiseen vasempaan sarakkeeseen roolihahmot siinä järjestyksessä, kuin ne käsikirjoituksessa mainitaan. Hahmojen järjestys pysyi taulukosta toiseen lähes muuttumattomana, jotta pystyin ripustamaan taulukot rinnakkain seinälle ja näkemään hahmojen kulun kohtauksesta toiseen. Kuitenkin, koska Luokkakuva-näytelmän muuttolaatikoiden kantajat eivät näytelmän ensimmäisen kohtauksen jälkeen olleet näytelmässä mukana, merkitsin heidät vain ensimmäiseen taulukkoon.

Toisen sarakkeen täyttämisen aloitin seitsemän riviä ylempää niin, että toisen sarakkeen kahdeksas rivi on samassa tasossa, kuin ensimmäisen sarakkeen Roolihahmo-otsake. Merkitsin toisen sarakkeen kahdeksannelle riville Näyttelijä-otsakkeen, jonka alle listasin näyttelijöiden nimet heidän esittämänsä roolihahmon kohdalle. Näyttelijä-otsakkeen yläpuolisille riveille listasin Kohtaus-, Paikka-, Vuosi-, Vuodenaika-, Kellonaika-, Lisähenkilöstö- ja Mainittu tarpeisto -otsakkeet. Kyseisten otsakkeiden tiedot täytin kolmannesta sarakkeesta alkaen niiden viereisille vaakariveille merkitsemällä kunkin kohtauksen lisätietoja tapahtuma-ajan, paikan ja rekvisiitan suhteen. Lisähenkilöstöksi merkitsin nimetyistä roolihahmoista puuttuvat hahmot, jotka kuitenkin olivat näytelmässä mukana, kuten Luokkakuva-näytelmän tarjoilijat. Tarpeiston luettelointi ei suoranaisesti kuulu pukusuunnittelijan tehtäviin, mutta joskus tarpeistolla on merkitystä muun muassa vaatteiden toimivuuden kannalta: jos tarpeistossa mainitaan jokin asia, joka laitetaan taskuun, on pukusuunnittelijan tehtävä huolehtia, että vaatteesta löytyy sopivankokoinen tasku. Listasin tarpeistoon myös käsikirjoituksessa mainitut vaatekappaleet, jotka eivät ole hahmojen päällä, mutta kuuluvat jollekin hahmolle.

Kolmannesta sarakkeesta alkaen merkitsin myös, ketkä roolihahmot ovat kussakin kohtauksessa mukana. Selostin aika tarkkaan, mitä hahmo kohtauksessa tekee, kenen kanssa, onko hänellä jotakin erikseen mainittua tarpeistoa tai vaatetta ja milloin hän kohtauksesta poistuu. Kohtaustaulukoita jouduin vielä tarkentamaan ohjaajapalaverien jälkeen.

Ohjaaja-lavastaja-palaverit

Omassa pukusuunnitteluprosessissani työryhmä käsitti lähinnä ohjaaja-lavastajan ja Roukalahden Kivekkäät ry:n puheenjohtajan. Tapasin ohjaaja-lavastajaa säännöllisesti palavereissa varsinkin ideointivaiheessa. Ensimmäisissä palavereissa kävimme läpi käsikirjoituksesta nousseita ideoita ja näytelmän teemaa. Ohjaaja oli määritellyt teemaksi yksinäisyyden ja yhtenäisyyden, mutta palaverissa emme kuitenkaan vielä päättäneet, kuinka teema näkyisi puvustuksessa. Lisäksi kahlasimme näytelmän yhdessä läpi saadakseni selville kohtausjaon ja hahmojen siirtymät kohtauksista toiseen. Keskustelimme myös, milloin hahmot vaihtaisivat asuja näytelmän aikana ja kuinka paljon asu vaihtuu: vaihdetaanko kaikki vaatteet vai vain osa.

Seuraavissa palavereissa kävimme läpi etsimiäni moodboard- ja hahmoideakuvia sekä ohjaajan tekemiä lavastussuunnitelmia. Kirjoitin palaverien aikana muistiinpanoja ohjaajan huomioista, mutta vain ensimmäisen palaverin muistiinpanot ovat säilyneet. Muistiinpanoihin kirjasin ylös ohjaajan ideoita puvustuksesta, hänen kommenttejaan minun ideoihini ja tapaamisen aikana yhdessä kehittelemiämme ideoita. Ideointivaiheen jälkeen tapasin ohjaajaa näytelmän harjoituksissa, mutta emme enää järjestäneet kahdenkeskisiä palavereita.

Roukalahden Kivekkäät ry:n puheenjohtajan kanssa tapasimme ohimennen pariin otteeseen ja sovimme työhöni liittyvistä käytännön asioista, kuten työsopimuksesta ja puvustuksen budjetista. Muuten emme järjestäneet hänen kanssaan tapaamisia. Työryhmään kuului myös ääniteknikko. Koska hänen työllään ei suoranaisesti ollut merkitystä puvustukseen, emme järjestäneet erikseen tapaamisia.

Vaatekerrat kohtauksittain ja vaihdoittain -lista

Mietin pukujen vaihtoja jo kohtaustaulukoita tehdessäni merkitsemällä niihin, milloin kukin hahmo saapuu kohtauksiin: jos hahmo ei saavu kohtaukseen heti kohtauksen alettua, asujen vaihtoaika lisääntyy. Roolit jaettiin 16 näyttelijän kesken niin, että näyttelijöistä kahdella oli kaksi roolia, yhdellä kolme ja muilla yksi, joten vaihtojen tarkka suunnittelu oli tärkeää. Tarkemmin erittelin pukujen vaihtoja Vaatekerrat kohtauksittain ja vaihdoittain -listaan (Kuva 1.). Listan yläpuolelle merkitsin näytöksen numeron, ja sen alle listasin kohtausten numerot. Jokaisen kohtauksen kohdalle kirjoitin niiden hahmojen nimet, joita kyseisessä kohtauksessa on, sekä heidän käyttämänsä asun. Merkitsin asuksi kaikkien käsikirjoituksessa kyseisellä hahmolla mainittujen vaatteiden lisäksi myös sen, minkä ikäinen tai taustainen hahmo kohtauksessa on. Jos hahmon vaatteet vaihtuivat seuraavassa kohtauksessa, kirjoitin, vaihtuivatko ne kokonaan vai osittain ja millaiseksi. Jos ne eivät vaihtuneet, kirjoitin hahmon kohdalle ”samat”. Vaatteiden lisäksi kirjasin hahmon maskeeraukseen ja hiuksiin liittyviä asioita. Listasta näin helposti, milloin vaatteet kunkin henkilön kohdalla vaihtuivat.

VAATEKERRAT KOHTAUKSITTAIN JA VAIHDOITTAIN
I NÄYTÖS

1.
 - Paula: 70-vuotiaalle soveltuva matkustusvaatetus
 - hoitaja: lähihoitajan asu
 - kantajat: helsinkiläisen muuttofirman logolla varustetut haalarit ja päähineet
2.
 - Paula: samat, riisunut ehkä takin ja päähineen, vaihtanut jalkineet...
 - hoitaja: samat
3.
 - Paula: samat
 - Elise: vuonna 1957 8-vuotiaan asu, alemmaa keskiluokkaa: mekko, rusetit tukassa, verenkiertohäiriöiset jalat, essu
 - Keijo: vuonna 1957 8-vuotiaan asu
 - Erkki: vuonna 1957 8-vuotiaan asu, Osuusliikkeen myymälänhoitajan poika
 - Hannu: vuonna 1957 8-vuotiaan asu, kunnanjohtajan poika: uudet teryleenihousut, vasta hankittu popliinitakki

Kuva 1. Poiminta Luokkakuva-näytelmän Vaatekerrat kohtauksittain ja vaihdoittain -listasta. Valius 2019.

Vaatekerrat hahmoittain -lista

Vaatekerrat hahmoittain -listaan listasin jokaisen roolihahmon ja mitä asuja heillä mil-läkin vuosikymmenellä oli. (Kuva 2.) Listauksen jälkeen laskin kunkin hahmon ja koko näytelmän asujen määrän. Jos asu vaihtui kokonaan, laskin asun luvuksi 1. Jos asusta muuttui vain osa eli osa vaatteista tai asusteista vaihdettiin toisiin tai lisättiin uutta, laskin asun summaksi 0,5. Tällä kaavalla laskettuna asuja tuli yhteensä 85 kpl, mutta myöhemmin vielä selvisi, että näytelmässä esiintyville kahdelle tarjoilijalle piti myös hankkia asut.

- | | |
|---|------|
| ▪ BAARIN MYYJÄ: | |
| ○ 1965: myyjän asu | →1 |
| ▪ ELISE: | |
| ○ 1957: 8-vuotias (mekko, rusetit, essu, verenkiertohäiriöiset jalat) | |
| ○ 1965: 16-vuotias + bilelisä | |
| ○ 1968: 19-vuotias juhla-asu | |
| ○ 1970: 21-vuotiaan häälisä | |
| ○ 1999: 50-vuotiaan siisti asu, sydänkaulakoru | |
| ○ 2019: 70-vuotiaan juhla-asu | →6 |
| ▪ ERKKI: | |
| ○ 1957: 8-vuotias osuusliikkeen myymälänhoitajan poika + urheilulisä | |
| ○ 1965: 16-vuotias + rokkarilisä | |
| ○ 1968: 19-vuotias (puku) | |
| ○ 1970: 21-vuotiaan bestmanin häälisä | |
| ○ 1999: 50-vuotiaan mersumiehen puku | |
| ○ 2019: 70-vuotiaan puku | →6,5 |

Kuva 2. Poiminta Luokkakuva-näytelmän Vaatekerrat hahmoittain -listasta. Vallius 2019.

Kyseinen lista ei anna tietoa siitä, missä kohtauksessa hahmo asua käytti tai milloin hänen piti asuaan vaihtaa. Käytin kyseistä listaa silloin, kun laskin asujen lukumäärää, mutta myös, kun hankin asuja. Oli helpompi hahmottaa, mitä konkreettisia vaatekapaleita kukin hahmo tarvitsi ja kirjoittaa esimerkiksi kauppalistaa niistä, kun asiat näki jokaisen hahmon kohdalla selkeästi. Yleensä myös ylliviivasin kunkin asun, kun löysin kaikki siihen liittyvät vaatteet ja asusteet. Se auttoi näkemään, kuinka paljon asuja oli vielä löytämättä. Listan avulla selvisi myös, jos jonkin hahmon asujen lukumäärä alkoi nousta liian korkeaksi. Tällöin pystyin miettimään, voisiko joitakin vaihtoja vähentää tai yksinkertaistaa vaihtamalla vain osan asusta.

Hahmoanalyysi

Hahmoanalyysissä luin käsikirjoitusta läpi kirjoittamalla samalla ylös jokaisesta hahmosta tietoja, joita käsikirjoituksesta nousi. Luokkakuva-näytelmässä keskityin kirjoittamaan jokaisen hahmon nimen alle, millainen kyseinen hahmo oli eri vuosikymmenillä eli eri ikäisenä. Sen lisäksi, että kirjasin ylös käsikirjoituksessa selkeästi ilmaistut tiedot esimerkiksi hahmon perheestä, ystäväistä ja vaatteista tietyssä kohtauksessa, analysoin hahmon luonnetta ja taustaa myös hänen repliikkiensä ja tekojensa kautta. Näin pystyin esimerkiksi selvittämään, kuinka hahmon luonteenpiirteet näkyivät hahmon käyttämissä vaatteissa ja vaatteiden väreissä, tai miten hahmon elinolosuhteet vaikuttivat hahmon ulkonäköön. (Kuva 3.)

KEIJO:

- 8-vuotiaana 1957:
 - soittaa koskettimia ja kurttua, ei tarvitse laulaa laulukokeessa, koska opettaja tietää jo hänen taitonsa
 - vitsiniikka: uskaltaa vitsailla opettajalle, myös vakavista asioista: ”kyllä meillä pojilla hajujälki on”
 - työväenluokkaa, työmiehen poika, mummi evakko: ”Ei tuleva työmies Keijo kirjaa tarvitse vaan ojankaivuu- ja laulutaidon”
 - isä on samassa bändissä Meerin isän kanssa: seuran/yhdistyksen orkesteri
 - avulias: suostuisi kertomaan kakkaepisodista Hannun puolesta, muttei saa
 - rehellinen: toteaa Erkin osallistumattomuuden kakkaepisodiin
 - haluaa Meerin kanssa pariksi ja samaan joukkueeseen: ”Laulajat kuuluu samaan joukkueeseen.”
- 16-vuotiaana:
 - ei mopoa, vain polkupyörä
 - tarjoutuu maksamaan Meerin ja Liisan kokiksen
 - on perustanut bändin muiden poikien kanssa, soittaa räminää Erkin mummon kellarissa
 - soittaa tangoja tanssilavalla lauantai-iltaisain haitarilla
 - kiinnostunut Meeristä: komentaa Meerin pyöränsä tarakalle, pyytää Meerin yllättyssolistiksi laulamaan tangoja
- 19-vuotiaana 1968:
 - ei ylioppilas: ei lukumiehiä
- 21-vuotiaana 1970:
 - soittaa Ossin ja Paulan häissä
- 50-vuotiaana 1999:
 - naimisissa Meerin kanssa, kaksi lasta
 - edelleen musikaalinen, työskentelee muusikkona: ”Paras valmistautua illan soittokeikkaan.”
 - tunnistaa kaikki luokkansa tytöt, ei kiinnostunut Ossin mesoamisesta
- 70-vuotiaana 2019:
 - edelleen yhdessä Meerin kanssa
 - ”Ja humppa soi!”

Kuva 3. Poiminta Luokkakuva-näytelmän hahmonanalyysistä. Vallius 2019.

Ideakuvat

Keräsin näytelmän aikakausista ideakuvia netistä ja kirjoista pilvipalvelukansioihin, jotka jaottelin näytelmän neljän tapahtumavuoden tai -vuosikymmenen mukaan. Kansioita tuli yhteensä neljä: 1957, 1960- ja 1970-luku, 1999 ja 2019. Jokaisen tapahtumavuosikymmenen sisälle loin omat kansiot kaikille roolihahmoille, jotta kunkin vuoden tai vuosikymmenen asuideat säilyivät samassa paikassa. Jokaisen hahmon kansioon laitoin myös hahmoa esittävästä näyttelijästä ottamani kuvat, jotta osasin yhdistää hahmon ja tätä esittävän näyttelijän. Näin pystyin samalla seuraamaan, ettäideoimani tyylit sopivat kunkin näyttelijän vartalotyyppille. Lisäksi jokaisessa vuosikymmenkansiossa oli moodboard-kansio, johon keräsin lähinnä värimaailmaideoita maalauksista, mutta silloin tällöin myös ideakuvia kyseiseltä vuosikymmeneltä. Päähenkilö Paulalle loin oman kansion vuosikymmenkansioiden rinnalle, koska hän oli koko ajan nykyajassa. Paulan kansiossa oli kuvia halutuista vaatteista ja asusteista sekä 1970-luvun häämuodista hääkohtauksen hunnun suunnittelua varten.

Etsin ideakuvia kunkin aikakauden pukeutumisesta, erilaisista harrasteista, käsikirjoituksen ja ohjaajan kanssa käytyjen keskustelujen pohjalta nousseista ideoista ja väri maailmasta sekä muun muassa julkisuuden henkilöistä, jotka hahmosta tulivat mieleeni. Ideakuvat koostuivat luokkakuvista, harrastekuvista, ylioppilaskuvista, nuorisokuvista, muusikoista, poliitikoista, näyttelijöistä, urheilijoista, perhekuvista, ammattikuvista, muotikuvista, hiustyylistä, peruukeista ja meikistä sekä yksittäisten vaatteiden ja asusteiden kuvista, joita hahmoille halusin tai joita minä tai näyttelijät olimme jo löytäneet. Joissakin vuosikymmenkansioissa oli luokka-, bändi- ja ylioppilaskuvia myös irrallaan, koska käytin niitä yleisenä ideoinnin lähteenä yksittäisen hahmon ideoimisen sijaan. Ideakuvia kertyi hahmoille vuosikymmenen mukaan 0–18 kappaletta. Jos hahmon asu muodostui kokonaisuudessaan näyttelijän omistamista vaatteista, en joillekin hahmoille etsinyt kuvia lainkaan.

Esittely

Esittelin puvustusideoita ja ideakuvia ohjaajalle yhteisissä palaverissa. Näyttelijöille asut selvisivät ideakuvien ja sovitusten avulla. Kokonaisuus selvisi sekä minulle että muulle työryhmälle ensimmäisissä läpimeno harjoituksissa, joissa näyttelijöillä oli ensimmäisen kerran asut yllään lavalla.

Asujen hankkiminen ja muokkaaminen

Koska hiiret olivat vallanneet Roukalahden kesäteatterin pukuvaraston, minulla ei ollut Luokkakuva-näytelmän puvustamisessa käytössä valmista pukuvarastoa, josta olisin voinut osan vaatteista tai materiaaleista etsiä. Tämän vuoksi kaikki vaatteet täytyi ostaa kirpputorilta tai kaupoista tai lainata näyttelijöiltä, eikä kokonaisten vaatteiden tekemiseen jäänyt aikaa. Aika kului suunnitteluvaiheen jälkeen kirpputoreilla ja kaupoissa kiertelyyn sekä löydettyjen vaatteiden muokkaamiseen lähinnä kaventamalla, leventämällä tai lyhentämällä. Yhden mekon tein kuitenkin alusta asti, koska sopivaa ei kaupoista löytynyt. Joitakin vaatteita sain myös lahjoituksina tutuiltani.

Mukaan ostosreissuille otin mittanauhan ohella kansion, johon olin merkinnyt näyttelijöiden mitat. Alussa kiertelin ostoksilla ilman ostoslistaa, koska ostettavaa oli paljon ja ideat asuista eivät olleet täysin selvillä. Mitä pidemmälle sovituksissa etenin, sitä

tarkemman ostoslistan sain laadittua. Netistä tilasin lähinnä peruukkeja, rekvisiittaa ja yhden alusmekon. Kaupoissa kiertely jatkui ensi-iltaan saakka, koska kävin ostamassa pieniä asusteita ja maskeeraustarvikkeita vielä ennakkonäytös- ja kenraaliharjoituspäivinä.

Vaikka materiaalit eivät olleet pukuja hankkiessani suuressa roolissa, pyrin miettimään mahdollisuuksien mukaan, millaiset materiaalit mihinkin aikakauteen sopivat. Esimerkiksi 1950-luvun kohtauksissa suosin enemmän luonnonmateriaaleja, kun taas keino-kuituisia käytin enemmän myöhempiin ajanjaksoihin sijoittuvissa kohtauksissa. Materiaali- ja kuosivalintaan vaikutti myös hahmon sosioekonominen asema: ylemmissä luokissa suosin siistimpää kuviota ja kalliimman näköisiä, kiiltävämpiä materiaaleja, kun taas alemmissä yksinkertaisempia kuvioita ja mattapintaisempia, nukkaisia materiaaleja. Koska kyseessä oli kesäteatteri, varauduin vaatteita hankkiessani etsimään sopivan kevyitä ja ohuita vaatteita. Kuitenkin lyhythihaisen tai hihattoman vaatteen lisäksi hankin myös jonkin pitkähihaisen, jonka näyttelijä pystyi tarpeen vaatiessa pukemaan ylleen viileämpänä päivänä.

Koska puvustus rakennettiin valmiiden vaatteiden avulla, en voinut suoraan vaikuttaa sävyihin. Pukuja hankkiessani kuitenkin keskityin vaatteen väreihin koon ja tyylin lisäksi.

Harjoitukset

Seurasin harjoituksia aluksi vain noin kerran viikossa 1,5 h ajomatkan vuoksi. Produktion loppupuolella olin paikalla lähes jokaisissa harjoituksissa eli 2–3 kertaa viikossa. Ensimmäisissä lukuharjoituksissa tapasin näyttelijät ensimmäistä kertaa ja kuulin, kun he roolijaon puuttumisesta huolimatta lukivat käsikirjoitusta vuorotellen. Seuraavissa harjoituksissa ohjaaja antoi roolijaon, mutta koska olin itse kipeänä, sain jaon ohjaajalta myöhemmin. Muissa alkupään harjoituksissa keskityin ottamaan kuvia ja mittoja näyttelijöistä asujen ideointia ja ostosreissuja varten. Löydettyäni sopivia vaatteita käytin harjoitusajan lähinnä vaatteiden ja peruukkien sovittamiseen näyttelijöille sekä sovituskuvien ottamiseen. Samalla tein usein itselleni listaa siitä, mitä mistäkin asusta vielä puuttui.

Koska kyseessä oli kesäteatteri, harjoitukset siirtyivät ulos vasta kevään edetessä ja ilmojen lämmettyä. Näyttelijät ottivat vaatteita käyttöön vasta kesäkuun alun läpimeno-oharjoituksissa, jolloin myös itse näin, miltä kokonaisuus näytti. Kyseisten harjoitusten jälkeen jouduin tekemään mittavia muutoksia etenkin ensimmäiseen näytökseen. Loppupään harjoituksissa, kun sovitettavaa ei juuri enää ollut, keskityin näytelmän läpimenojen seuraamiseen samalla kirjoittaen muistiinpanoja muutoksia vaativista tai hankittavista asioista sekä ohjaajan ja näyttelijöiden kommentteista.

Luonnostelu

Selventääkseni itselleni, millaisia muutoksia ensimmäisen puoliajan asuihin kaivattiin, piirsin neljä luonnosta asuista. Piirsin hahmot lyijykynällä samalle A5-kokoiselle paperille, jotta pystyin hahmottamaan, miltä ne näyttäisivät yhdessä. Enempää en suunnitteluprosessin aikana tehnyt luonnoksia.

Sovitukset

Sovitin löytämiäni asuja yleensä harjoitusten aikana. Järjestelin vaatteet hahmojen mukaan jo kotona ennen sovituksia, jotta sovitusilanteessa tiesin, kenelle hahmolle mikäkin vaate oli tulossa. Jos asu kaipasi muokkaamista, käänsin sovitusilanteessa esimerkiksi lahkeita nuppineulojen avulla tai leikkasin saumoja auki leventämistä varten. Kirjasin tarvittavat muokkaukohdat myös paperille ja saatoin mitata, kuinka paljon jotakin piti kaventaa, lyhentää tai leventää. Otin sovitusilanteissa myös kuvia, joiden perusteella pystyin kotonani muistelemaan, mitä millekin asulle pitäisi tehdä tai mitä vielä pitäisi hankkia. Koska usein näyttelijät tulivat sovitusilanteeseen yksitellen, pystyin kuvien avulla myöhemmin vertailemaan, kuinka eri hahmojen asut sopivat yhteen.

Palaute

Oman etenemiseni arviointiin sain ohjaajalta palautetta koko suunnitteluprosessin ajan ensin ideoinnista ja sen jälkeen toteutuksesta. Palautteen avulla tein muutoksia tai kehittelin ajatuksia lisää. Itse arvioin työtäni loppupään harjoituksia seuraamalla, jolloin kirjoitin muistiinpanoja muutoksia vaativista asioista. Ensi-illan jälkeen luin parista sanomalehdestä näytelmän arvion, jossa sivuttiin puvustusta tavan mukaan

niukasti³³⁰: ”Ajankuvat on luotu hyvinkin tarkasti, sillä esimerkiksi eri aikakausina vaihtuva puvustus ja esineistö viehättävät autenttisuudellaan - -”.³³¹

Yhteenveto

Omasta pukusuunnitteluprosessistani Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessin perusteella löytyi 13 vaihetta. (Taulukko 2.)

Taulukko 2. Oma pukusuunnitteluprosessini Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessin perusteella. Vallius 2023.

YHTEENVETO OMASTA PUKUSUUNNITTELUPROSESSISTANI LUOKKAKUVA-NÄYTELMÄN PUKUSUUNNITTELUPROSESSIN PERUSTEELLA
Käsikirjoituksen lukeminen
Kohtaustaulukot
Ohjaaja-lavastaja-palaverit
Vaattekerrat kohtauksittain ja vaihdoittain -lista
Vaattekerrat hahmoittain -lista
Hahmoanalyysi
Ideakuvat
Esittely
Asujen hankkiminen ja muokkaaminen
Harjoitukset
Luonnostelu
Sovitukset
Palaute

Vaiheissa korostuu kirjallinen aineisto (7 kpl) ja fyysiset artefaktit (4 kpl). Visuaalista aineistoa on huomattavasti vähemmän (2 kpl) kuin kirjallista aineistoa ja fyysisiä artefakteja.

³³⁰ kts. esim. Koskennurmi-Sivonen 2015, 28, 39.

³³¹ Taipale 2019.

4.2 Valitsemani pukusuunnittelijat ja heidän pukusuunnitteluprosessinsa

GILLETTE

J. Michael Gillette (s. 1939) on amerikkalainen elokuva- ja teatteriopettaja sekä Arizonan yliopiston teatteri-, elokuva- ja televisiokoulun emeritusprofessori. Hän on julkaissut useita teoksia muun muassa teatterivalaistuksesta, -lavastuksesta ja -puvustuksesta sekä lukemattomia artikkeleita ja teknisiä esityksiä teatterisuunnittelusta ja -tuotannosta. Uransa aikana Gillette on opettanut teknistä tuotantoa, näyttämövalaistusta, äänisuunnittelua, lavastussuunnittelua ja elokuvataidetta. Hän on myös suunnitellut lavastuksia, valaistuksia, ääniä ja projisointeja useisiin akateemisiin ja ammattilaisutuotantoihin.³³²

Gilletten mukaan ongelmia ratkova malli teatterilliseen suunnitteluun ja tuotantoon muodostuu seitsemästä erilaisesta vaiheesta: commitment, analysis, research, incubation, selection, implementation ja evaluation. Suunnitteluprosessi ei Gilletten mukaan kuitenkaan ole yksinkertaista, suoraviivaista etenemistä: vaiheesta toiseen edetessä on katsottava edellisiä vaiheita ollakseen varma, että on etenemässä oikeaan suuntaan ehdotetun ratkaisun kanssa.³³³ Kun suunnitteluprosessiin tutustuu paremmin, huomaa, että oma työ tulee luovemmaksi, nopeammaksi ja helpommaksi. Gillette kuvaa suunnitteluprosessimalliaan arvokkaaksi, tehokkaaksi, aikaa säästäväksi ja turhautumista vähentäväksi työkaluksi: *”use it and enjoy”*.³³⁴

Gilletten malli kokoaa yhden etapin sisälle useita toimia. Esimerkiksi suunnitteluprosessin toisessa vaiheessa *analyysi (analysis)* määritellään tuotannon konsepti, luetaan ja analysoidaan käsikirjoitus sekä sovitetaan muiden työryhmän jäsenten ajatukset, tunteet ja suunnitelmat yhteen omien reaktioiden kanssa. Hahmottaakseni valitsemieni pukusuunnittelijoiden prosessien eroja ja yhtäläisyyksiä tarkemmin käsitellen

³³² McGraw Hill, *Theatrical Design and Production*, 2020.

³³³ Gillette 2013, 22.

³³⁴ Gillette 2013, 36.

Gilletten seitsemän vaiheen mallia yksityiskohtaisemmin purkamalla mallin etapit pienempiin osiin. (Taulukko 3.)

Taulukko 3. Gilletten pukusuunnitteluprosessimalli. Taulukon vasemmalla puolella Gilletten esittelemä seitsemän vaiheen malli, ja taulukon oikealla puolella malli purettuna pienempiin osiin. Vallius 2023.

GILLETTE	
Commitment eli sitoutuminen	Sitoutuminen
Analysis eli analyysi <ul style="list-style-type: none"> käsikirjoitus ja sen analyysi kyseenalaistamisprosessi 	Työryhmäkeskustelut Tyyllillinen ohje eli tuotannon konsepti Käsikirjoituksen lukeminen Käsikirjoituksen analyysi Muistiinpanot Alustavat luonnokset Budjetti Kohtaus- tai pukutaulukko Costume List eli pukulista Character-Actor Dressing List eli hahmo-näyttelijä-pukeutumislista Aikataulutus Costume Calendar eli pukukalenterin avulla Costume Bible eli pukuraamattu
	Muun työryhmän ja omien reaktioiden ja suunnitelmien yhteensopivuus
Research eli tutkimus <ul style="list-style-type: none"> background research (taustatutkimus) conceptual research (käsitteellinen tutkimus) 	Taustatutkimus Ratkaisut suunnitteluongelmiin
Incubation eli itäminen	Itäminen
Selection eli valinta	Suunnittelukonseptin valinta Esittely Kangas- ja värivalinnat Tuotantopalavereiden osoittamat muutokset Costume Layout eli kokonaisvisio pukukonseptista Yksilöllisten asujen suunnitteluidea
Implementation eli toteutus	Viimeiset pukuluonnokset valmistuksen ohjeistamiseksi Suunnitelmien valmistaminen puvustossa (Valmistusprosessin valvominen) Harjoitusten ja näyttelijöiden osoittamat muutokset
Evaluation eli arviointi	Arviointi

Gilletten pukusuunnitteluprosessimalli alkaa *sitoutumisella*, jolla hän tarkoittaa, että suunnittelijan on sitoutettava energiansa toimeksiantoon ja tehtävä parhaansa. Prosessin toinen vaihe on *analyysi*, jossa keskitytään keräämään tarvittavaa tietoa kohdattun haasteen määrittämiseksi ja hiomiseksi sekä tunnistamaan ylimääräistä tietoa vaativat osa-alueet. Päälähteet tiedon löytämiseen ovat käsikirjoitus ja muu *työryhmä*, joiden kanssa *keskustelemalla* selvitetään kaikki suunnitteluprojektille merkitykselliset asiat. Näistä seikoista muodostuu yhteistyössä työryhmän kanssa *tyyllillinen ohje eli tuotannon konsepti*.

Gillette jakaa analyysivaiheen *käsikirjoitus ja sen analyysi* -vaiheeseen ja *kyseenalaistamisprosessiin*. Käsikirjoitus ja sen analyysi -vaiheessa *luetaan käsikirjoitus*, joka on tuotannon konseptin ohella pukusuunnittelijan ensisijainen tietolähde. *Käsikirjoituksen analyysia* tehdään lukemalla käsikirjoitus kolmella eri tavalla: ensin hivin vuoksi keskittyen juoneen ja hahmoihin, sitten heränneitä visuaalisia ja kirjallisia tunteita samalla *ylös kirjaten ja alustavia luonnoksia* piirtäen, lopuksi enemmän mekaanista tietoa esimerkiksi pukujen vaihdosta, *budjetista* tai *ajankäytöstä* etsien. Mekaanisen tiedon avulla luodaan *kohtausta- tai pukutaulukko*, jonka avulla mallinnetaan jokaisen näyttelijän tai roolihahmon asu jokaisessa näytelmän kohtauksessa.

Samanaikaisesti kohtaustaulukon kanssa Gilletten prosessissa tehdään *pukulista (Costume List)*, joka erittelee jokaisen näyttelijän jokaisen asun jokaisen elementin. Listaan merkitään nopeat vaihdot ja numeroidaan jokainen asu, jotta tuotannon kaikkien pukujen määrä selviää. *Hahmo-näyttelijä-pukeutumislistaan (Character-Actor-Dressing List)* listataan tarkasti kunkin näyttelijän käyttämät asut kohtauksittain. Ajankäytön suunnittelua varten Gilletten prosessissa luodaan *pukukalenteri (Costume Calendar)*, johon listataan kaikki suunnitteluprosessin osa-alueet ajankäytön jakamiseksi niiden kesken. Koko esityksen suunnittelun ja rakentamisen tallentamiseen käytetään *pukuraamattua (Costume Bible)*, johon kootaan tietoja aina näyttelijöiden mitoista budjettilaskelmiin ja pukuluonnoksiin.

Mekaanista tietoa kerätään käsikirjoituksen ohella myös palavereissa muiden työryhmän jäsenten kanssa, koska analyysissa on tekstin lisäksi huomioitava myös muun työryhmän näkemykset ja tulkinnat. Kyseenalaistamisprosessissa huomioidaan koko työryhmän näkemykset: muiden sanomiset analysoimalla voidaan vertailla *muiden ja omien reaktioiden ja suunnitelmien yhteensopivuutta*.

Gilletten suunnitteluprosessin kolmas vaihe on *tutkimus (Research)*, joka jaetaan *taustatutkimus (Background Research)* ja *käsitteellinen tutkimus (Conceptual Research)* -vaiheisiin. *Taustatutkimusvaiheessa* opiskellaan tuotannon historiallista taustaa eri lähteiden avulla ja käsitteellinen tutkimus -vaiheessa *laaditaan ratkaisuja esityksen*

sanelempiin suunnitteluongelmiin, kuten asujen likaantumiseen kohtausten välillä. Neljännessä vaiheessa eli itäminen (Incubation) annetaan ideoille aikaa kuoriutua.

Gilletten prosessin viides vaihe on *valinta (Selection)*, jolloin käydään läpi kerätty tieto ja *päätetään suunnittelukonseptinsa*. Työryhmän kaikkien suunnittelijoiden suunnittelukonsepteista keskustellaan tuotantopalavereissa, joissa *esitellään* lopullista muotoaan lähestyviä alustavia luonnoksia tai kuvia suunnittelemissa asuista sekä viitteitä käytettävistä *kankaista ja väreistä*. Palavereissa suunnittelukonseptiin ja luonnoksiin saatetaan tehdä *muutoksia*. Gilletten prosessissa voi alustavien luonnosten jälkeen tehdä *Costume Layoutin*, joka tarjoaa *kokonaisvision koko tuotannon pukukonseptista* antaen viitteitä eri asujen yhteensopivuudesta. Costume layout esittelee useamman hahmon pukusuunnitelmat pieninä, yksinkertaisesti ja selkeästi piirrettyinä hahmoina. Valintavaihe loppuu ohjaajan katsoessa kaikkien suunnittelualueiden tukevan tuotannon konseptia. Suunnittelukonseptin lisäksi valitaan myös jokaiseen *yksilölliseen asuun sopiva suunnitteluidea*.

Gilletten prosessin kuudes vaihe on *toteutus (Implementation)*, jolloin tehdään *piirroset ja ohjeet pukujen valmistamista* varten. Pukusuunnittelun suunnittelukonseptin varmistuttua tehdään *viimeiset pukuluonnokset* jokaisesta hahmosta. Pukuluonnos on kokonaan väritetty piirros, josta näkyy esityksen tiedot, hahmon luonne sekä puvun linjat ja yksityiskohdat selkeästi. *Suunnitelmat viedään puvustamoon valmistettavaksi*. Ohjaajan kuva muuttuu yleensä *harjoitusten* aikana *näyttelijöiden* tullessa tuotantoon mukaan, joten *muutoksia* voi ilmetä tuotantoa yhteen kasatessa. Pukuharjoitusten aikana tehdään säännöllisesti korjauksia myös kohtaustaulukoihin ja pukulistoihin. Gilletten mukaan teknisesti ottaen pukusuunnittelija on vastuussa vain pukujen ulkonäön suunnittelusta ja puvustaja *valmistusprosessin valvomisesta*, mutta joissakin tuotannoissa rajat voivat olla häilyviä.

Prosessin seitsemäs vaihe on Gilletten mukaan *arviointi (Evaluation)*, joka päättää prosessin ja sen jokaisen vaiheen. Arvioinnin avulla selvitetään, olivatko käytetyt valinnat sopivia ja voiko niitä hyödyntää tulevilla projekteilla.

Gilletten pienempiin osiin pilkotussa pukusuunnitteluprosessissa on 28 vaihetta. Suunnitteluprosessissa korostuu eniten kirjallinen aineisto (13 kpl) ja toiseksi eniten visuaalinen aineisto (8,5 kpl). Vähiten prosessissa käytetään fyysisiä artefakteja (4,5 kpl). Lisäksi suunnitteluprosessista löytyy vaiheet *sitoutuminen* ja *itäminen*, joiden en koe oman pääaineistoni mukaisen jaottelun perusteella kuuluvan mihinkään kolmesta edellä mainitusta kategoriasta.

PEKKANEN

Pukusuunnittelija ja scenografi Maija Pekkanen (s. 1941, k. 2021) oli koulutukseltaan käsityönopeettaja. Vuonna 1967 hän puvusti ensimmäisen näytelmänsä Kuopion Yhteisteatteriin, jonka jälkeen hänelle tarjottiin teatterin puvustonhoitaja-pukusuunnittelijan tehtävää. Kolmen Kuopion vuoden jälkeen hän lähti kahdeksi vuodeksi opiskelemaan Lavastus- ja pukusuunnittelun osastolle Tšekkoslovakiaan Vysoka škola múzických umen -oppilaitokseen (Všmu). Pitkän uransa aikana Pekkanen työskenteli muun muassa Helsingin Kaupunginteatterissa, Suomen Kansallisoopperassa ja Kansallisteatterissa. Hän toimi myös Suomen Lavastustaiteilijoiden Liiton (SLL) puheenjohtajana vuosina 1984–1988 ja kansainvälisessä Teatteriarkkitehtien, scenografien ja teatteritekniikoiden järjestön (OISTAT) Suomen keskuksen puheenjohtajana sekä OISTATin kansainvälisen hallituksen jäsenenä 1991–2007.³³⁵

Pukusuunnittelijan työssä ei Pekkasen mukaan ole kyse pukujen suunnittelusta vaan yhteistyöstä tuotantoryhmän jäsenenä, pukusuunnittelun asiantuntijana ja taiteilijana.³³⁶ Pekkasen mukaan teatterityön kokemus voi kasvaa vain käytännön työllä eikä se ole korvattavissa koulutuksella. Häntä pukusuunnittelijan työssä on opettanut teatterinjohtajien ja ohjaajien sijaan teatterin ohjelmistojen valmistaminen kaikkine teknisine vaiheineen.³³⁷ Pekkasen omin ilmaisu pukusuunnittelussa näkyy selkeimmin värien käytössä, materiaalien valinnoissa, pukujen muotokielessä ja

³³⁵ Pekkanen 2018.

³³⁶ Juntunen 2010, 239–243.

³³⁷ Juntunen 2010, 202–208.

valmistustekniikoissa.³³⁸ Ennen opintojaan VŠmu:ssa Pekkanen suunnitteli puvustuksia ilman taiteellista koulutusta, joten hän oli epävarma siitä, onko hänen toimintatapansa suunnittelijana toimiva.³³⁹ Opintojensa jälkeen vuonna 1974, puvustaessaan Tulipunakukka-musikaalia, hän teki ensimmäistä kertaa oman uransa aikana oman suunnitteluprosessinsa kokonaissuunnitelman, joka koski henkilöluonnoksia, lopullisia suunnitelmia, pukujen toteuttamista ja valmistavia harjoituksia. Hänen silloinen suunnitteluprosessinsa muistuttaa valmistautumisdokumenttia, josta hän kertoi tutkija Leena Juntusen väitöskirjahaastattelussa vuonna 2005 ja johon seuraava suunnitteluprosessin katsaus perustuu.

Pekkasen suunnitteluprosessimalli on Gilletten suunnitteluprosessimallin tapaan jaoteltu useampia asiakokonaisuuksia sisältävien otsakkeiden alle. Hän esimerkiksi aloittaa suunnitteluprosessinsa *opiskelulla*, jolloin hän tutustuu käsikirjoitukseen, keskustelee käsikirjoituksesta ja tuotannon konseptista ohjaajapalavereissa, tutustuu taustamateriaaliin, jäsentää näytelmän kohtauksiin ohjaajan kanssa ja tekee kohtauslakanat pukujen vaihdoista. Kuten Gilletten kohdalla, käsittelen Pekkasen mallia yksityiskohtaisemmin purkamalla mallin otsakkeet pienempiin osiin. (Taulukko 4.)

³³⁸ Juntunen 2010, 227–230.

³³⁹ Juntunen 2010, 162–165.

Taulukko 4. Pekkasen pukusuunnitteluprosessimalli. Taulukon vasemmalla puolella Pekkasen esittelemä viiden vaiheen malli tarkemmin eriteltynä, ja taulukon oikealla puolella pienempiin osiin purkamani malli. Vallius 2023.

PEKKANEN	
I. Opiskelu	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ näytelmän lukeminen: keskustelua ohjaajan ja lavastajan kanssa →selvitetään: esityksen päämäärä – keinot, joilla niihin pyritään. Ts. tyylin valitseminen tai luominen 	<p>Käsikirjoituksen lukeminen Ohjaaja-lavastajakeskustelut Esityksen tyyli</p>
Näytelmän uudelleen lukeminen	
<ul style="list-style-type: none"> a) Taustamateriaaliin tutustuminen (näytelmästä riippuen: historiaa, dokumentteja, taidetta, psykologiaa ym... →muistiinpanot, piirretyt, kirjoitetut b) Näytelmän jäsentäminen, (ohjaaja) kohtauksiin tai muihin kokonaisuuksiin c) Kohtauslakanoiden tekeminen = graafinen esitys näytelmästä – pukujen vaihdot 	<p>Tutkimusprosessi Muistiinpanot piirtäen ja kirjoittaen Suunnittelijan käsiala ja taiteilijaidentiteetti Ohjaajan näkökulma Kohtauslakana</p>
II. Suunnittelu	
<ul style="list-style-type: none"> a) Kokonaissuunnitelma: kohtauksittain, värit, materiaalit → keskustelua ohj. + lav. b) Henkilöluonnokset c) Lopulliset suunnitelmat: värit, materiaalit, tekniikka, työpiirustukset 	<p>Kokonaissuunnitelma kohtauksittain, väreittäin ja materiaaleittain Yksittäisten näyttämöhahmojen suunnittelu Pään sisällä työskentely Pukuluonnokset Materiaalien valinta, käsittely ja muokkaus Värivalinnat Pukujen värien ja muotojen ryhmittely kohtauksittain kokonaisuuksiksi</p>
III. Toteuttaminen: ompeleminen, viimeistely	
	<p>Ideoiden välittäminen toteuttavalle henkilökunnalle Sovitukset Toteutuksen seuraaminen Toteutukseen osallistuminen</p>
IV. Valmistavat harjoitukset → korjaukset	Valmistavien harjoitusten osoittamat korjaukset
V. Kriittikki-itsekriittikki: julkinen kriittikki (lehdistö), ryhmän kriittikki, itsekriittikki	Kriittikki-itsekriittikki

Pekkasen pukusuunnitteluprosessi alkaa *Opiskelu*-vaiheella. Siihen kuuluu *käsikirjoituksen lukeminen* ja uudelleen lukeminen *ohjaajan ja lavastajan kanssa keskustelun* jälkeen. Keskusteluissa selvitetään esityksen päämäärät ja keinot, joilla niihin pyritään eli valitaan *esityksen tyyli*. Ohjaaja määrää työn päälinjat, joiden puitteissa pukusuunnittelija ja lavastaja sopivat väreistä ja muista yksityiskohdista.

Pekkasen prosessiin liittyy *tutkimusprosessi*, jonka aikana kerätään taustatietoa ja etsitään esityksen tyyliä. Taustamateriaalin pohjalta tehdään *muistiinpanoja piirtämällä ja kirjoittamalla*. Jos teokseen ei ole olemassa luotettavaa tietoa tai ohjetta esimerkiksi pukujen historiallisesta ulkonäöstä, luotetaan omaan *suunnittelijan käsialaan ja taiteilijaidentiteettiin* soveltaen omaa luovuutta työprosessissa. Käsialalla Pekkanen

kuvaa taiteilijan visuaalista, persoonallista ja taiteellista ilmaisua, josta on nähtävissä taiteilijan omaan työhönsä liittyvä tulkinta. Pekkasen prosessissa pukusuunnittelija antaa visuaalisen ilmeen *ohjaajan näkökulmaan* käsialansa avulla. Pekkasen käsialan tunnusmerkit ovat kokonaisuuksien hahmotus, materiaalien käsittelyn ja muokkauksen taito, värisommittelu, teoksen tyylin mukaan muuntuvan idean pelkistyksen taito ja puvuilla tehty henkilöohjaus. Taustamateriaaliin tutustumisen jälkeen prosessissa jäsennetään näytelmä ohjaajan kanssa sovittuihin kohtauksiin tai kokonaisuuksiin ja tehdään näytelmästä *kohtauslakana* eli graafinen esitys, josta käy ilmi pukujen vaihdot.

Suunnittelu-vaiheessa Pekkasen prosessissa tehdään *kokonaissuunnitelma kohtauksittain, väreittäin ja materiaaleittain* keskustellen samalla ohjaajan ja lavastajan kanssa. Puvustuksen lisäksi *suunnitellaan puvustukseen liittyvät yksittäiset näyttämöhahmot*, jotta voidaan auttaa näyttelijää näyttelijänilmaisussa suunnittelutyön kautta. Pekkasen prosessissa *työskennellään kauan pään sisällä* mieltien ja kokeillen erilaisia vaihtoehtoja mielessä. *Pukuluonnokset* piirretään nopeasti lyijy- tai huopakynillä. Työhön kuuluu mallien suunnittelun lisäksi myös *materiaalin valinta, käsittely ja muokkaus* sekä *värivalinnat*. *Pukujen värit ja muodot ryhmitellään kohtauksittain kokonaisuuksiksi*.

Pekkasen prosessin toteuttaminen-vaiheessa *välitetään ideat toteuttavalle henkilökunnalle*. Pekkanen pitää *sovituksia* tärkeinä käsialansa kannalta, joten prosessissa kaikki vaatteet sovitetaan itse. *Toteutusprosessia seurataan ja toteutusprosessiin osallistutaan* leikkaamista lukuun ottamatta. Prosessin seuraava vaihe on *valmistavat harjoitukset*, joiden pohjalta pukuihin tehdään *korjauksia*. Pekkasen suunnitteluprosessi päättyy *kritiikki-itsekritiikki-vaiheeseen*, jolloin julkinen kritiikki, ryhmän kritiikki ja itsekritiikki kohtaavat.

Pekkasen pienempiin osiin pilkotussa pukusuunnitteluprosessissa on 21 vaihetta. Suunnitteluprosessissa visuaalinen-, kirjallinen- ja fyysinen aineisto jakautuvat melko tasaisesti: visuaalista aineistoa on 7,5 kpl, kirjallista aineistoa 6,5 kpl ja fyysisiä artefakteja 6 kpl. Lisäksi suunnitteluprosessista löytyy vaihe *Pään sisällä työskentely*, joka on pääaineistoni mukaisen jaottelun perusteella kategorioiden ulkopuolella.

TANDEFELT

Näyttelijä-pukusuunnittelija Liisi Tandefelt (s. 1936) on koulutukseltaan sisustusarkkitehti ja näyttelijä, mutta myös ensimmäisiä laajalti tunnetuksi tulleita ja pitkän uran tehneitä pukusuunnittelijoita Suomessa. Hänen uransa pukusuunnittelijana alkoi 1950-luvun lopulla ja kesti 1990-luvun alkuun saakka. Hän suunnitteli uransa aikana pukuja noin 120 teokseen.³⁴⁰

Tandefelt teki osan suunnittelemiensa puvustusten materiaaleista ja hän kokeili painotekniikkaa kankaisiin jo vuonna 1971.³⁴¹ Hän tavoitteli painotöissään freskomaista, rapautuvaa jälkeä töpöttämällä sabluunoihin värejä niin, että kuviot eivät olisi selkeärajaisia vaan ne leviäisivät tai sekoittuisivat pehmeästi. Tandefeltin tapana ei koskaan ollut vain käväistä tekemässä pukuluonnokset ja jättää puvustonhoitaja tekemään varsinainen työ, vaan hän halusi rakastaa jokaista pukua ja materiaalia sen kautta, että antoi siinä omaa hikeään ja näpersi niitä omin käsin.³⁴²

Kokosin Tandefeltin kuvaileman pukusuunnitteluprosessimallin taulukkoon suoraan oman tulkintani mukaan, koska hän ei ole tuottanut Gilletten ja Pekkasen tapaan muuta mallia. (Taulukko 5.)

³⁴⁰ Weckman 2014, 37.

³⁴¹ Weckman 2006, 59.

³⁴² Weckman 2006, 67–68.

Taulukko 5. Tandefeltin pukusuunnitteluprosessimalli. Vallius 2023.

TANDEFELT
Käsikirjoituksen lukeminen
Kohtauksiin jako
Vaihtojen lasku
Työn laajuuden arviointi
Hahmojen tietojen kartoitus
Näyttelijän perusolemuksen vaikutus hahmon muotoutumiseen
Ohjaaja-lavastaja-palaverit
Lavastus
Koko visuaalinen ilme ja idea/Puvustuksen linja
Värit
Materiaalit
Suunnittelun raamit
Taustatutkimus
Hautomisaika
Luonnostelu
Kohtausluonnokset
Harjoitusten seuraaminen
Puvustuksen perusidea
Muistiinpanot
Harjoitusvaatteet
Lopulliset pukuluonnokset
Esittely
Muutokset
Toteuttaminen
Toteuttamisprosessiin osallistuminen
Sovitukset

Tandefeltin pukusuunnitteluprosessi alkaa *käsikirjoituksen lukemisella*. Näytelmä luetaan aluksi muutamia kertoja maistellen läpi, ja sen jälkeen pari kertaa teknillisesti samalla *kohtauksiin jakaen, vaihdot laskien ja työn laajuus arvioiden*. Tämän jälkeen näytelmä luetaan vielä kertaalleen samalla *hahmojen tiedot kartoittaen*. Samalla katsellaan näyttelijän kuvaa, jotta saadaan selville *näyttelijän perusolemuksen vaikutus hahmon muotoutumiseen*.

Tandefeltin prosessissa *ohjaajaa ja lavastajaa tavataan palavereissa* useamman keran prosessin aikana. Tapaamisissa esitetään huomioita ja mielipiteitä teoksesta ja jutellaan lavastajan kanssa *lavastuksen tyylistä ja värimaailmasta*. *Koko esityksen visuaalisen ilmeen ja idean* lähtökohtana on tavallisesti keskustelu lavastajan kanssa tai ohjaajan antama yhteinen kuva. Heti työn alussa on löydettävä myös *puvustuksen linja*,

joka on ohjaustavan ja lavastusratkaisun sanelemana syntyvä kokonaisuus. Vasta puvustuksen kokonaislinjan selvittyä voidaan tehdä yksittäiset ratkaisut. *Värit ja materiaalit* suhteutetaan lavastukseen, joka on valmis ennen pukuja.

Tandefeltin prosessissa selvitetään puvustuksen linjan jälkeen *suunnittelun raamit*, jotka muodostuvat ohjauksen lähtökohdista ja estetiikasta, esityksen rakenteesta, teoksen tyylilajista, tekstistä, tuotannon koosta, tuotantoon liittyvistä odotuksista sekä teatterin sisäisistä ja ulkopuolisista resursseista. Raamien asettamisen jälkeen aloitetaan *taustatutkimus*, jota tehdään runsaasti perehtymällä teokseen ja sen aikakaudteen. Tandefeltin prosessiin kuuluu myös *hautomisaika*, jolloin ei välttämättä synny luonnoksia, mutta alitajunta ja mielikuvitus työskentelevät luetun näytelmän parissa. Taustatutkimuksen jälkeen aloitetaan varsinainen *luonnostelu*. Joissakin teoksissa tehdään myös *kohtausluonnoksia*.

Tandefeltin pukusuunnitteluprosessiin kuuluu *harjoitusten seuraaminen*, joka auttaa huomaamaan, täytyykö lähestymistapaa muuttaa. *Puvustuksen perusidea* alkaa hahmottua ensimmäisen lukuharjoituksen jälkeen. Pukuja kehitellään harjoitusprosessin aikana hyvin pitkälle eteenpäin. Harjoituksia seurataan koko prosessin ajan tehden samalla *muistiinpanoja* pukuihin liittyen. Näyttelijöille etsitään myös *harjoitusvaatteita*, joita he voivat käyttää harjoitusten aikana. *Lopulliset pukuluonnokset* valmistuvat harjoitusvaatteiden etsimisen jälkeen. Luonnokset *esitellään* ohjaajalle, joka saattaa ehdottaa *muutoksia*. Muutosten jälkeen luonnokset esitellään puvustonhoitajalle, jotta pukujen *toteuttaminen* voi alkaa. Tandefeltin prosessissa *toteuttamisprosessiin osallistutaan* etenkin suunnitteleamalla ja toteuttamalla painotekniikkaa sekä värjäämällä kankaita ja kuluttamalla asuja. *Sovituksia* järjestetään tarpeen mukaan. Puvut viedään harjoituksiin heti niiden valmistuttua.

Tandefeltin pukusuunnitteluprosessissa on 26 eri vaihetta. Prosessissa on erityyppisiä aineistoja lähes yhtä monta: kirjallista aineistoa 9 kpl, visuaalista aineistoa 8 kpl ja fyysisiä artefakteja 8 kpl. Lisäksi suunnitteluprosessista löytyy vaihe *Hautomisaika*, joka on pääaineistoni mukaisen jaottelun perusteella kategorioiden ulkopuolella.

THORNE

Gary Thorne on freelance lavastaja-pukusuunnittelija. Hän opiskeli kuvanveistoa Lontoossa Byam Shaw School of Art -koulussa, ennen kuin osallistui Motley Theatre Design -kurssille vuonna 1983. Hänen erinomaiset selostuksensa siitä, kuinka suunnitella pukuja mielikuvituksellisesti pienempiin kiertäviin teattereihin johtivat hänet työskentelemään repertoariteattereihin Iso-Britannian lisäksi Kanadaan ja Ranskaan.³⁴³ Kirjassaan *Designing Stage Costumes: A Practical Guide* Thorne esittelee pukusuunnittelijan työnkuvan näytelmän tekemisessä aina käsikirjoituksen ymmärtämisestä ideoiden ymmärtämiseksi paperilla ja kankaalla.³⁴⁴

Thornen mukaan suunnitteluprosessi on enimmäkseen ongelman ratkaisua, joka vaatii aikaa ratkaisujen syntymiseksi.³⁴⁵ Ajanhallinta onkin pukusuunnittelijalle elintärkeää.³⁴⁶ Jäsennelty suunnitteluprosessi auttaa pysymään aikataulun puitteissa³⁴⁷: kun suunnittelija aikatauluttaa suunnitteluprosessinsa, hän tietää tarkalleen, milloin tiettyjen asioiden tulee olla tehty.³⁴⁸ Yleensä tuotantoaika kulkee harjoitusten kanssa rinnakkain, tosin suurissa tuotannoissa tietyt puvustuselementit on ratkaistava jo ennen harjoituskauden alkua. Ajanhallinta onnistuu aikatauluttamalla prosessi taaksepäin näyttämöteknisistä harjoituksista, jolloin asioiden täytyy olla valmiit. Näin saadaan selville, missä vaiheessa uusia suunnitelmia ei enää ehdi ottaa mukaan ilman tuotannon vaarantumista.³⁴⁹ Näytelmällä on aina muuttuva luonne, jota suunnittelu palvelee alusta loppuun.³⁵⁰ Mitä enemmän saavutat tutkimuksen, suunnittelun ja esittelyn osalta, sitä paremmin olet Thornen mukaan valmistautunut sitoutumaan tuotantoprosessiin.³⁵¹

³⁴³ Dymocks Books & Gifts.

³⁴⁴ Thriftbooks.

³⁴⁵ Thorne 2001, 61–66.

³⁴⁶ Thorne 2001, 32–33.

³⁴⁷ Thorne 2001, 22–25.

³⁴⁸ Thorne 2001, 61–66.

³⁴⁹ Thorne 2001, 22–25.

³⁵⁰ Thorne 2001, 42–43.

³⁵¹ Thorne 2001, 32–33.

Kuten Tandefeltin kohdalla, kokosin Thornen kuvaileman pukusuunnitteluprosessimallin taulukkoon suoraan oman tulkintani mukaan, koska hän ei ole tuottanut Gilletten ja Pekkasen tapaan muuta mallia. (Taulukko 6.)

Taulukko 6. Thornen pukusuunnitteluprosessimalli. Vallius 2023.

THORNE
Käsikirjoituksen lukeminen
Muistiinpanot
Luonnostelu
Käsikirjoitusanalyysi
Character Act and Scene Breakdown Chart eli hahmon esiintymisen erittelytaulukko
Työryhmätapaamiset
Tuotannon konsepti
Ohjaajan tulkinnan tukeminen
Lavastus
Character's Costume Breakdown Chart eli hahmon asujen erittelytaulukko
Tutkimusvaihe
Kompromissit tilan, aikataulun ja budjetin suhteen
Pohdinta
Harjoitusten asettamat vaatimukset
Esittely
Puvustuksen kokonaisvisio
Ensimmäiset luonnokset
Asujen lukumäärä
Luonnosten kehittäminen palautteen avulla
Viimeistellyt pukuluonnokset
Värit
Kangasnäytteet
Kuvakäsikirjoitukset kohtauksista
Tuotantoprosessiin sitoutuminen
Valmistusprosessi
Sovitukset
Working Bible eli työraamattu

Thornen suunnitteluprosessin aluksi *luetaan käsikirjoitus* useampaan kertaan. Lukemisen aikana laitetaan ensivaikutelmat muistiin joko *muistiinpanoja* kirjoittamalla tai *luonnostelemalla*. Näytelmän tarkempi *käsikirjoitusanalyysi* tehdään seuraavilla luku-kerroilla. Analyysin avulla selvitetään, mistä näytelmä kertoo, millainen näytelmän rakenne on ja millaisia hahmot ovat. Näytelmän kohtausten erittelyyn piirretään *hahmon esiintymisen erittelytaulukko (Character Act and Scene Breakdown Chart)*, johon listataan jokaisen kohtauksen kohdalle kaikkien kohtauksessa esiintyvien hahmojen nimet titteleineen, tuplaroolit ja nopeat vaihdot.

Thornen mallissa pukusuunnitteluprosessin aikana käydään *työryhmätapaamisissa*, joissa luodaan *tuotannon konsepti*. *Ohjaajan tulkintaa tuetaan* tutkimalla ja

kehittelemällä ohjaajan ideoita ja vaikutelmia omien ideoiden rinnalla. Sopiva konsepti yhdessä *lavastuksen* kanssa antaa työlle rajoitteet ennen taiteellisen prosessin aloittamista. Hahmojen asujen erittelyä varten tehdään *hahmon asujen erittelytaulukko* (*Character's Costume Breakdown Chart*).

Thornen suunnitteluprosessin *tutkimusvaiheessa* syvennyttään etsimään tietoa näytelmän tapahtumapaikasta, aikakaudesta ja esittävästä teatterista. *Kompromisseja tehdään käytettävissä olevan tilan, aikataulun ja budjetin suhteen*. Tutkimusvaiheen jälkeen käytetään aikaa *pohdintaan*, jotta voidaan nähdä asiat uutena ja tehdä ratkaisuja suunnittelussa. Myös näyttelijän toiminta ja tapa käyttää tilaa vaikuttaa pukusuunnitteluun, joten harjoituksia seuraamalla saadaan selville *harjoituksissa nousseiden asioiden asettamat uudet vaatimukset*.

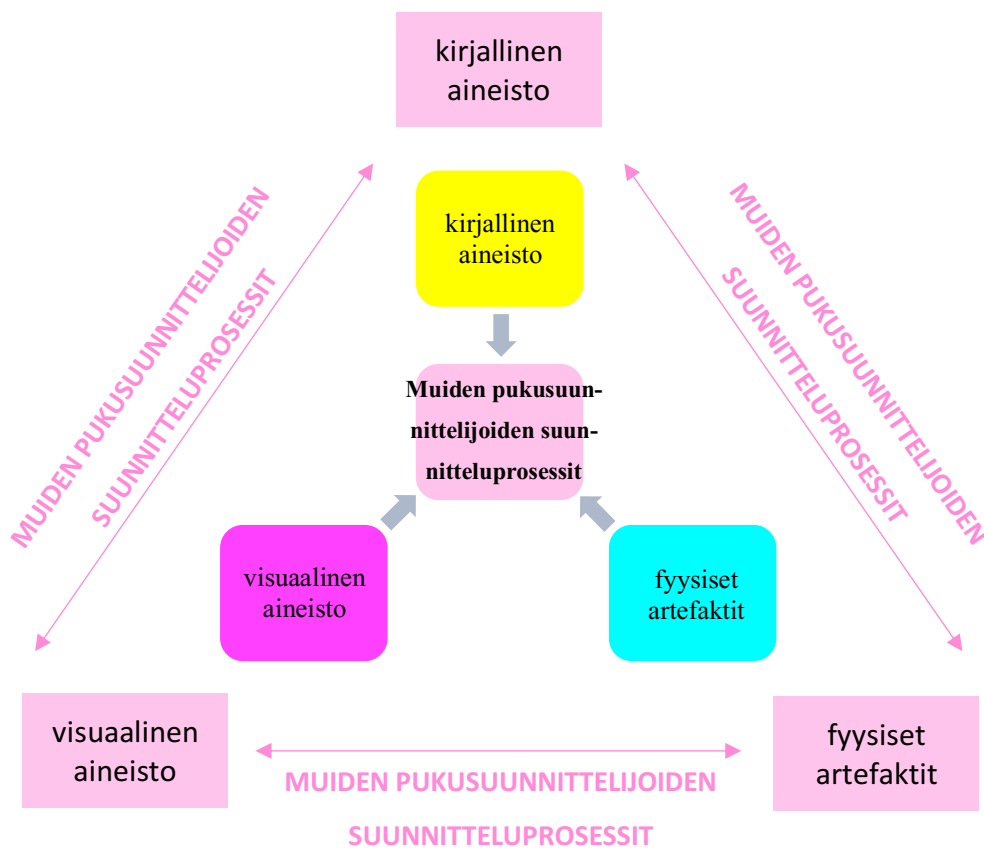
Thornen mukaan pukusuunnitteluprosessin oleellinen osa on suunnitelmien *esittely*. Ensimmäisessä esittelyssä esitellään *puvustuksen kokonaisvisio, ensimmäisiä luonnoksia* ja pukusuunnitelmia sekä karkea arvio *asujen lukumäärästä*. Toisessa esittelyssä esitellään ensimmäisen esittelyn *palautteen avulla kehitellyt pukuluonnokset* ja kolmannessa esittelyssä *viimeistellyt pukuluonnokset*. Luonnokset tehdään kaikista hahmoista ikuistaen hahmojen puvut *värien, kangasnäytteiden* ja yksityiskohtien kera. Thornen prosessissa tehdään myös *kuvakäsikirjoituksia kohtauksista* piirtämällä kaikki kohtauksen hahmot yhdessä. Myös valmiiden vaatteiden käytön huomioiminen on tärkeää jo ennen asujen suunnittelua paperille, ja nekin kannattaa piirtää hahmoille. Mitä enemmän pukusuunnittelija saavuttaa tutkimuksen, suunnittelun ja esittelyn osalta, sitä paremmin hän on Thornen mukaan valmistautunut *sitoutumaan tuotantoprosessiin*.

Esittelyjen jälkeen käynnistyy asujen *valmistusprosessi*, joka voi alkaa jo ennen harjoituskautta. Valmistusprosessiin kuuluu paitsi asujen valmistaminen alusta asti, myös asujen vuokraaminen tai varastoasujen muokkaaminen. Valmistusprosessin rinnalla asuja *sovitetaan* ensin mallinukelle ja sitten näyttelijöille. Suunnitteluprosessi tallennetaan *työraamattuun* (*Working Bible*).

Thornen pukusuunnitteluprosessissa on 27 vaihetta. Vaiheissa korostuvat kirjallinen aineisto (11 kpl) ja visuaalinen aineisto (9 kpl). Vähiten prosessista löytyy fyysisiä artefakteja (5 kpl). Lisäksi suunnitteluprosessista löytyy vaiheet *Pohdinta* ja *Tuotantoprosessiin sitoutuminen*, jotka ovat pääaineistoni mukaisen jaottelun perusteella kategorioiden ulkopuolella.

4.3 Yhteenveto valitsemieni pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista

Analyysini abstrahointivaiheessa vertailen valitsemieni neljän pukusuunnittelijan suunnitteluprosesseja toisiinsa kolmiomallini mukaisesti. (Kuvio 6.)



Kuvio 6. Täydentävän aineiston eli muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosessien jaottelu pääaineistoni osoittamiin kategorioihin. Vallius 2023.

Asettelin suunnitteluprosessikuvaukset rinnakkain taulukkoon kohdistamalla samantyyppiset vaiheet vierekkäisille riveille. (Taulukko 7.) Tämän jälkeen alan purkamaan suunnitteluprosessien osavaiheita auki etsimällä niistä yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia. Nimeän osiot suunnittelijoiden käyttämillä termeillä: jos suunnittelijat käyttävät samantyyppisestä vaiheesta eri termejä, merkitsen ne kaikki osioiden otsakkeeksi. Kunkin osion lopussa kerron, mitä termiä aion itse jatkossa käyttää. Otan osioissa huomioon myös pääaineistoni mukaisen ryhmittelyn kirjalliseen aineistoon, visuaaliseen aineistoon ja fyysisiin artefakteihin. Osioden läpikäymisen jälkeen kokoan käsitteistä mallin pukusuunnittelijan suunnitteluprosessista, jonka esittelen taulukossa yhteenvedon.

Taulukko 7. Yhteenvedot valitsemieni pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista. Vallius 2023.

GILLETTE	PEKKANEN	TANDEFELT	THORNE
Sitoutuminen			Tuotantoprosessiin sitoutuminen
Työryhmäkeskustelut	Ohjaaja-lavastajakeskustelut	Ohjaaja-lavastaja-palaverit	Työryhmätapaamiset
Tyylillinen ohje eli tuotannon konsepti	Esityksen tyyli	Koko visuaalinen ilme ja idea/Puvustuksen linja	Tuotannon konsepti
Budjetti Aikataulutus pukukalenterin avulla		Suunnittelun raamit	Kompromissit tilan, aikataulun ja budjetin suhteen
Käsikirjoituksen lukeminen	Käsikirjoituksen lukeminen	Käsikirjoituksen lukeminen	Käsikirjoituksen lukeminen
Käsikirjoituksen analyysi		Työn laajuuden arviointi Hahmojen tietojen kartoitus	Käsikirjoitusanalyysi
Muistiinpanot	Muistiinpanot piirtäen ja kirjoittaen	Muistiinpanot	Muistiinpanot
Alustavat luonnokset		Luonnostelu	Luonnostelu Ensimmäiset luonnokset
	Suunnittelijan käsiala ja taiteilijaidentiteetti		
Kohtaus- tai pukutaulukko	Kohtauslakana	Kohtauksiin jako	Hahmon esiintymisen erittelytaulukko
Pukulista		Vaihtojen lasku	Asujen lukumäärä
Hahmo-näyttelijä-pukeutuslistat			Hahmon asujen erittelytaulukko
Pukuraamattu			Työraamattu
Muun työryhmän ja omien reaktioiden ja suunnitelmien yhteensopivuus	Ohjaajan näkökulma	Lavastus	Ohjaajan tulkinnan tukeminen Lavastus
Taustatutkimus	Tutkimusprosessi	Taustatutkimus	Tutkimusvaihe
Ratkaisut suunnitteluongelmiin			
Itäminen	Pään sisällä työskentely	Hautomisaika	Pohdinta
Suunnittelukonseptin valinta	Kokonaissuunnitelma kohtauksittain, väreittäin ja materiaaleittain		Puvustuksen kokonaisuus
Esittely		Esittely	Esittely
Kangas- ja värivalinnat	Materiaalien valinta, käsittely ja muokkaus Värivalinnat	Materiaalit Värit	Kangasnäytteet Värit
Tuotantopalavereiden osoittamat muutokset			Luonnosten kehittäminen palautteen avulla
Kokonaisuus pukukonseptista	Pukujen värin ja muotojen ryhmittely kohtauksittain kokonaisuuksiksi	Kohtausluonnokset	Kuvakäsikirjoitukset kohtauksista
Yksilöllisten asujen suunnitteluidea	Yksittäisten näyttämöhahmojen suunnittelu		
		Harjoitusvaatteet	
Viimeiset pukuluonnokset valmistuksen ohjeistamiseksi	Pukuluonnokset Ideoiden välittäminen toteutavalle henkilökunnalle Sovitukset	Lopulliset pukuluonnokset Sovitukset	Viimeistellyt pukuluonnokset Sovitukset
Suunnitelmien valmistaminen puvustossa	Toteutukseen osallistuminen	Toteuttaminen Toteuttamisprosessiin osallistuminen	Valmistusprosessi
(Valmistusprosessin valvominen)	Toteutuksen seuraaminen		
Harjoitusten ja näyttelijöiden osoittamat muutokset	Valmistavien harjoitusten osoittamat korjaukset	Harjoitusten seuraaminen Näyttelijän perusolemuksen vaikutus hahmon muotoutumiseen Muutokset	Harjoitusten asettamat vaatimukset
Arviointi	Kritiikki-itsekritiikki		

Sitoutuminen			Tuotantoprosessiin sitoutuminen
--------------	--	--	---------------------------------

Sekä Gillette että Thorne mainitsevat suunnitteluprosessikuvauksissaan *sitoutumisen* merkityksen. Gillette arvottaa *sitoutumisen* suunnitteluprosessinsa tärkeimmäksi vaiheeksi, ja hän on eriyttänyt sen prosessikuvauksessaan omaksi osa-alueekseen: suunnitteluprosessi aloitetaan sitoutumisella. Gilletten ja Thornen sitoutumisen määritelmät muistuttavat toisiaan; Gillette tarkoittaa sitoutumisella energian sitouttamista toimeksiintoon eli luvataan tehdä parhaansa suunnitteluprosessissa, kun taas Thornen mallissa sitoudutaan tuotantoprosessiin hyvin tehdyn tutkimuksen, suunnittelun ja esittelyn avulla. Pekkanen ja Tandefelt eivät mainitse sitoutumista prosessikuvauksissaan.

Vaihe on pääaineistoni mukaisen jaottelun perusteella kategorioiden ulkopuolella, ja jatkossa käyttämäni termi on *SITOUTUMINEN*.

Työryhmäkeskustelut	Ohjaaja-lavastajakeskustelut	Ohjaaja-lavastaja-palaverit	Työryhmätapaamiset
---------------------	------------------------------	-----------------------------	--------------------

Jokaisen valitsemani pukusuunnittelijan suunnitteluprosessissa pidetään työryhmän välistä yhteistyötä yllä tapaamisilla työryhmän kesken. Gilletten mallissa puhutaan *työryhmäkeskusteluista*, joita järjestetään useita kertoja suunnitteluprosessin aikana ohjaajan tai muiden suunnittelijoiden kanssa. Keskustelut ovat tärkeitä paitsi ideointivaiheessa, myös toteutusvaiheessa, jotta tiedon kulku osapuolien välillä voidaan taata.

Pekkasen ja Tandefeltin prosesseissa *keskustellaan ohjaajan ja lavastajan* kanssa pitkin suunnitteluprosessia. Tandefeltin mallissa keskustellaan ohjaajan kanssa taustatiedon etsimisen jälkeen ja esitetään huomioita ja mielipiteitä teoksesta.

Thornen mallissa käytetään termiä *työryhmätapaamiset*, joissa tavataan säännöllisesti ohjaajan lisäksi myös valosuunnittelijaa, lavastajaa ja puvuston henkilökuntaa. Thorne mukaan etenkin ensimmäinen tapaaminen ohjaajan ja suunnittelijan kesken on tärkeä, koska ohjaajan ajatukset, näkemykset ja tuntemukset näytelmästä antavat suunnittelijan työlle viitteet, jotka ohjaavat ja opastavat taiteelliseen tulkintaan.

Vaihe on osa kirjallista aineistoa, ja jatkossa käyttämäni termi on **TYÖRYHMÄTAPAA-
MISET**.

Tyylillinen ohje eli tuotannon konsepti	Esityksen tyyli	Koko visuaalinen ilme ja idea/Puvustuksen linja	Tuotannon konsepti
---	-----------------	---	--------------------

Kaikissa tarkastelemissani suunnitteluprosesseissa mainitaan tuotannon konsepti, tosin osassa eri termeillä. Gilletten mallissa käytetään termiä *tyylillinen ohje eli tuotannon konsepti*, joka syntyy keräämällä tietoa kohdatun haasteen määritelmän selkeyttämiseksi ja hiomiseksi ja ylimääräistä tietoa vaativien osa-alueiden tunnistamiseksi. Tämä tieto saadaan käsikirjoituksesta ja muun työryhmän kanssa käytävistä keskusteluista.

Pekkasen prosessissa käytetään tuotannon konseptista termejä *esityksen päämäärä*, *esityksen tyyli*, *työn päälinjat* ja *esityksen kokonaistulkinta*. Esityksen päämäärä selvitetään ja esityksen tyyli valitaan tai luodaan keskusteluissa ohjaajan ja lavastajan kanssa. Ohjaaja kuitenkin määrää työn päälinjat, joiden puitteissa pukusuunnittelija ja lavastaja sopivat väreistä ja muista yksityiskohdista.

Tandefeltin mallissa esityksen *koko visuaalisen ilmeen ja idean* yksi tavallinen lähtökohta on keskustelu lavastajan kanssa, lavastajan antamat vinkit lavastuksesta tai ohjaajan antama yhteinen kuva, josta työ lähtee liikkeelle. Lopputuloksen luonnetta sanelevat myös käytännön lähtökohdat, kuten pukuhistoria. Tandefeltin prosessissa käytetään myös termiä *puvustuksen linja* siitä kokonaisuudesta, joka syntyy ohjaustavan ja lavastusratkaisujen sanelemana joko historiallisen muodin noudattamisesta tai tyyllittelemisestä sekä pukujen toteuttamiseen käytetystä teknologiasta. Puvustuksen linja on löydettävä heti työn alussa. Vasta kokonaislinjan ollessa selvillä voidaan tehdä yksittäiset ratkaisut. Oivallus voi tulla esimerkiksi lavastuksen yksityiskohdasta, ohjaajan sanomisista, valokuvasta tai kankaan pinnasta. Joskus puvustuksen punainen lanka voi olla esimerkiksi materiaalien suhteen hukassa, minkä vuoksi työssä tulee junnaava vaihe ja ompelijoiden työn aloitus viivästyy. Lopulta ongelmat kuitenkin ratkeavat.

Näytelmä näyttää kirjoitettuna elottomalta, ja ohjaajan ja suunnittelijan tehtävä on Thornen mukaan luoda visio sen esittämiseksi. Tämä visio on tulkinta eli kertomus ja

selvennys kirjoittajan tarkoituksista näytelmän esittämiseksi. Thornen mallissa käytetään visiosta termejä *kokonaisvisio* ja *tuotannonkonsepti*, joka voidaan luoda vasta, kun näytelmä on täysin ymmärretty. Esityksen konsepti sovitaan ohjaajan kanssa, ja se antaa työlle rajoitteet ennen taiteellisen prosessin aloitusta.

Vaihe on osa kirjallista aineistoa, ja jatkossa käyttämäni termi on **TUOTANNON KONSEPTI**.

Budjetti		Suunnittelun raamit	Kompromissit tilan, aikataulun ja budjetin suhteen
Aikataulutus pukukalenterin avulla			

Gilletten mallissa työryhmäkeskusteluissa selvitetään tuotannon tyylin ja konseptin lisäksi *budjetti* ja *aikataulu*. Aikataulutusta varten tehdään *pukukalenteri* (*Costume Calendar*), jonka avulla voidaan suunnitella prosessin kulku aina pukujen suunnittelusta valmistamisvaiheeseen saakka merkitsemällä tärkeät päivämäärät esimerkiksi esityksistä ja harjoituksista kalenteriin.

Tandefeltin mallissa kartoitetaan pukusuunnittelulle asetetut *raamit* tarkoin. Raamit muodostuvat ohjauksen lähtökohdista ja estetiikasta, esityksen rakenteesta, teoksen tyyllilajista, tekstistä, tuotannon koosta, tuotantoon liittyvistä odotuksista sekä teatterin sisäisistä- ja ulkopuolisista resursseista. Sisäisillä resursseilla Tandefelt viittaa pukuvaraston ja kangasvaraston sisältöön, henkilökunnan määrään ja osaamiseen, työskentelytiloihin, näyttämön kokoon, esitystilaan sekä näyttelijöiden ikään, sukupuolijakaumaan ja roolituksiin. Ulkopuolisilla resursseilla Tandefelt viittaa kankaiden saatavuuteen, aikakauden muotiin, valmisvaatteiden ja jalkineiden tarjontaan, vaatetuksen ja pukeutumisen historiaan liittyvän kuva-aineiston ja kirjallisuuden saatavuuteen sekä toteutusteknisten materiaalien saatavuuteen. Jo suunnitteluvaiheessa priorisoidaan teoksen maailman, käytössä olevan ajan ja omien voimavarojen mukaan muun muassa se, missä järjestyksessä ja miten yksityiskohtaisesti pukuja suunnitellaan ja valmistetaan.

Thornen mallissa luodaan työn rajoitteet konseptin avulla. *Kompromissit tehdään tilan, aikataulun ja budjetin* asettamissa rajoissa. Aikataulussa pysytään

etukäteensuunnitteleamalla ja -valmistautumalla, ja ajanhallinta koetaan elintärkeäksi. Prosessi aikataulutetaan taaksepäin näyttämöteknisistä harjoituksista eli siitä, jolloin asioiden on oltava valmiit. Näin tiedetään, milloin uusia suunnitelmia ei enää ehdi ottaa tuotantoon mukaan. Pekkasen prosessikuvauksessa ei suoraan mainita suunnittelun raameja, vaikkakin tehdään esimerkiksi tutkimustyötä teokseen liittyen *ajan sallimissa puitteissa*.

Vaihe on osa kirjallista aineistoa, ja jatkossa käyttämäni termi on **SUUNNITTELUN RAAKIT**.

Käsikirjoituksen lukeminen	Käsikirjoituksen lukeminen	Käsikirjoituksen lukeminen	Käsikirjoituksen lukeminen
Käsikirjoituksen analyysi		Työn laajuuden arviointi Hahmojen tietojen kartoitus	Käsikirjoitusanalyysi

Kaikkiin prosesseihin kuuluu *käsikirjoituksen lukeminen*. Gilletten mallissa luetaan käsikirjoitus joko ennen ensimmäistä työryhmäpalaveria tai sen jälkeen. Käsikirjoitusta lukemalla kerätään erilaista tietoa näytelmästä ja sen hahmoista. *Analyysia* tehdään käyttämällä käsikirjoituksen lukemiseen kolmea erilaista tiedonkeruutapaa. Ensimmäisellä kerralla luetaan käsikirjoitus huvin vuoksi keskittyen näytelmän maun, juonen, hahmojen luonteen ja keskinäisten suhteiden sekä omien tuntemusten kartoittamiseen. Toisella kerralla etsitään kohdat, jotka tarjoavat vahvoja visuaalisia ja kirjallisia kuvia ja tunteita. Nämä tunteet kirjoitetaan ja piirretään ylös. Kolmannella kerralla keskitytään mekaanisen tiedon, kuten vaihtojen, budjetin ja ajankäytön, kartoittamiseen. Kolmannen lukukerran tietoa kerätään käsikirjoituksen lukemisen lisäksi työryhmäpalavereista, joissa selvitetään muiden työryhmän jäsenten näkemykset ja tulkinnat.

Pekkasen prosessissa *näytelmä luetaan* ennen tapaamista ohjaajan ja lavastajan kanssa ja uudelleen tapaamisen jälkeen. Käsikirjoitusanalyysin tekemisestä ei ole mainintaa.

Tandefeltin suunnitteluprosessi alkaa *käsikirjoituksen lukemisella*, ja Gilletten tavoin käsikirjoitus luetaan ensin muutaman kerran maistellen läpi. Tämän jälkeen luetaan käsikirjoitus kertaalleen teknillisesti samalla näytelmä kohtauksiin jakaen, vaihdot lasien ja *työn laajuus arvioiden*. Viimeiseksi luetaan käsikirjoitus kertaalleen etsien

henkilöiden toiminnasta ja puheesta vihjeitä luonteesta, sosiaalisesta asemasta ja vaatteidenkäyttötavasta. Tandefeltin mallissa ei mainita käsikirjoitusanalyysin tekemistä. Kuitenkin mallin viimeinen lukukerta muistuttaa analyysin tarkoituksia.

Thornen prosessissa käsikirjoitus on tunnettava hyvin, joten se luetaan monta kertaa takakansitekstit sekä kustantajan ja kääntäjän huomautukset mukaan lukien. Thornen prosessin lukukaava on samantyyppinen kuin Gillettellä: ensimmäisen lukukerran tavoite on ymmärtää näytelmä yleisesti, kartoittaa näytelmän sanoma ja hahmojen tyyli tukea tuota sanomaa ja seuraavilla lukukerroilla tehdään tarkempi analyysi.

Thornen mallissa analyysia tehdään sekä vertailemalla käsikirjoitusta kirjailijan toiseen työhön että tekemällä käsikirjoitusanalyysi. Käsikirjoitusanalyysissa selvitetään näytelmän juoni, hahmojen luonteet, tapahtumien merkitys kokonaisuudessa, kirjailijan syyt aihevalintaan, näytelmän genre, rakenne sekä näytelmän ja kohtausten aikakaudet yksityiskohtineen. Tutustumalla hahmoihin päästään sisälle hahmojen maailmaan ja kytetään määrittelemään hahmojen ominaisuudet, joilla on vaikutusta pukujen suunnitteluun. Thornen prosessissa kehoitetaan käyttämään lukemiseen ja analysointiin aikaa.

Vaihe on osa kirjallista aineistoa, ja jatkossa siitä käyttämäni termi on **KÄSIKIRJOITUKSEN LUKEMINEN JA ANALYSOINTI**.

Muistiinpanot	Muistiinpanot piirtäen ja kirjoittaen	Muistiinpanot	Muistiinpanot
Alustavat luonnokset		Luonnostelu	Luonnostelu Ensimmäiset luonnokset

Koska pukusuunnittelijan on pidettävä kirjaa jokaisen asun yksityiskohdista, on Gilletten mallin mukaan olennaista tehdä tarkkoja *muistiinpanoja*. Tarkkoja muistiinpanoja tehdään käsikirjoitusta lukiessa ja analysoidessa, muun työryhmän kanssa keskustellessa ja taustatutkimusta tehdessä. Muistiinpanoja kirjoitetaan muistikirjan lisäksi myös käsikirjoituksen ja pukuluonnosten marginaaleihin. *Alustavia luonnoksia* tehdään käsikirjoitusta lukiessa. Ne näyttävät pukusuunnittelijan luovan prosessin ensimmäiset visuaaliset tulokset yhdistäessään suunnittelijan ajatukset, ideat, vaikutelmat ja tutkimuksen. Alustavia luonnoksia syntyy paljon, ja niissä on näkyvillä lähinnä siluetti

ja vähän yksityiskohtia. Samasta asusta tehdään useita variaatioita, kun yritetään uusia ideoita ja konsepteja sopivaa ja merkityksellistä pukua etsiessä.

Pekkasen suunnitteluprosessissa *muistiinpanojen tekeminen kirjoittaen ja piirtäen* kuuluu tutkimusprosessivaiheeseen.

Tandefeltin prosessiin kuuluu *muistiinpanojen tekeminen* pukuihin liittyen näytelmän harjoituksia seurattaessa. Ensimmäiset nopeat *luonnokset* tehdään näytelmää lukiessa, ja niistä saattaa löytää parhaat oivallukset. Taustatutkimuksen jälkeen aloitetaan varsinainen luonnostelu ja luonnostelutapa vaihtelee teoksen tunnelman ja historiallisen ajankohdan mukaan. Yleensä tehdään ensimmäiset luonnokset vapailla tekniikoilla ja toiset, tarkentavat luonnokset taiteellisemmalla otteella.

Thornen prosessissa laitetaan käsikirjoituksesta nousseet ensimmäiset vaikutelmat muistiin kirjoittamalla *muistiinpanoja* jokaisen kohtauksen jälkeen ja *luonnostelemalla* piirtäen, maalaten tai kollaasien avulla. Muistiinpanoissa voi näkyä vaikutelmien epäselvyys. Ensimmäisessä esittelyssä esitellään *ensimmäiset luonnosmallit*.

Vaiheet ovat osa kirjallista aineistoa ja visuaalista aineistoa, ja jatkossa käyttämäni termit ovat **MUISTIINPANOJEN TEKEMINEN** ja **LUONNOSTELU**.

	Suunnittelijan käsiala ja taiteilijaidentiteetti		
--	--	--	--

Pekkasen pukusuunnitteluprosessissa nostetaan suureen arvoon *suunnittelijan käsialan ja taiteilijaidentiteetti*. Pukusuunnittelijan ammatillinen identiteetti sisältää taiteellisen itseilmaisun tyylin ja suunnittelijan työtavat. Pekkaselle suunnittelijaidentiteetti tarkoittaa hänelle ominaisinta työskentelytapaa. Hän liittyy ammatilliseen identiteettiin termin *käsiala*, jota käytetään puhuttaessa esimerkiksi taiteilijan työn näkyvistä tuloksista, kuten yksittäisistä puvustuksista, mutta myös taiteellisesta kuvallisesta ilmaisusta. Käsialalla kuvataan taiteilijan visuaalista, persoonallista ja taiteellista ilmaisua, josta näkyy taiteilijan omaan työhönsä liittyvä tulkinta. Suunnittelijalle käsiala sisältää koko hänen sisäistämänsä ammatillisen järjestelmän ja tapansa ajatella taiteilijana. Ammatillisen identiteetin muodostamisprosessin aikana suunnittelija mukauttaa

ulkoisen maailman sisäiseen persoonallisuuteensa ihmisten kanssa tekemänsä vuorovaikutusprosessin kautta. Tästä yhtälöstä suunnittelija jalostaa itselleen jäljittelemättömän ilmaisun kielen, jota hän ilmentää kaikissa toimissaan.

Pukusuunnittelija antaa visuaalisen ilmeen ohjaajan näkökulmaan oman käsialansa kautta. Omalla kohdallaan Pekkanen määrittelee käsialan suunnittelijan puvustuksissaan käyttämäksi materiaali-ilmaisuksi, joka sisältää niissä hyödynnetyt tekniikat ja suunnittelijalla usein toistuvan väriasteikon. Pekkasen käsialan tunnusmaisimmat merkit ovat kokonaisuuksien hahmotus, materiaalien käsittelyn ja muokkauksen taito, värisommittelu, teoksen tyylin mukaan muuntuvan idean pelkistyksen taito ja puvuilla tehty henkilöohjaus. Suunnittelijan käsialan vuoksi Pekkasen on vaikeaa hyödyntää toisten suunnittelijoiden hankkimia ylijäämämateriaaleja tai jo esityksestä poistettuja roolipukuja omassa suunnittelutyössään: ne sisältävät toisen suunnittelijan tulkinnan.

Koska muut suunnittelijat eivät kyseisiä termejä käytä ja koska katson, että suunnittelijan käsiala ja taitelijaidentiteetti ovat osa jokaista prosessin vaihetta, en sisällytä tätä osavaihetta pukusuunnitteluprosessissa omaksi osa-alueekseen.

Kohtaus- tai pukutaulukko	Kohtauslakana	Kohtauksiin jako	Hahmon esiintymisen erittelytaulukko
---------------------------	---------------	------------------	--------------------------------------

Gilletten mallissa käytetään *kohtaus- tai pukutaulukoita* visuaalisesti mallintamaan, mitä jokaisella näyttelijällä tai roolihahmolla on päällään kussakin näytelmän kohtauksessa. Taulukoista tehdään kaksi versiota. Alustava taulukko tehdään itselle suunnitelluideoiden ja ajatusten järjestelemiseen käsikirjoituksen analyysin ja tuotannon tarpeiden huomioimisen aikana. Toinen taulukko tehdään lopullisiin suunnitelmiin pohjaten auttamaan esimerkiksi näyttämönjohtajaa esityksen pyörittämisessä, puvuston työntekijää näyttelijöiden pukemisessa sekä ohjaajaa ja näyttelijöitä pitämään puvut helpommin järjestyksessä mielessään. Gilletten prosessissa taulukko tehdään käsin tai koneella merkitsemällä taulukon vasemmalle puolelle hahmon nimet, taulukon yläreunaan näytöksen ja kohtauksen numerot ja sen kohtauksen kohdalle, jossa asua ensimmäisen kerran pidetään, kaikki puvun osat asusteineen. Seuraavat pukujen vaihdot merkitään sopivaan kohtaan. Halutessa voidaan lisätä jokaiseen listaan värinäyte, jotta

nähdään värien kehittyminen ja yksittäisen hahmon värien eteneminen tuotannon aikana. (Taulukko 8.)

Taulukko 8. Kohtaustaulukko Gilletten mallia mukaillen. Gillette 2015, 462.

Romeo & Juliet	I:1	I:2	I:3
Romeo	cream sweater...	same	
Juliet			peach kimono...

Pekkasen prosessiin kuuluu näytelmän jäsentäminen kohtauksiin tai muihin kokonaisuuksiin ohjaajan avulla vasta taustamateriaaliin tutustumisen jälkeen. Prosessissa tehdään myös *kohtauslakana*, joka on graafinen esitys näytelmästä ja sen pukujen vaihdoista. Käyttämäni aineiston perusteella en saanut tarkemmin selville, miltä kohtauslakana näyttää.

Tandefeltin prosessissa ei puhuta kohtaustaulukoiden tekemisestä, mutta mainitaan *näytelmän jakaminen kohtauksiin* käsikirjoitusta lukiessa.

Thornen mallissa piirretään *hahmon esiintymisen erittelytaulukko* (*Character Act and Scene Breakdown Chart*) (Taulukko 9.) kohtausten erittelyyn. Taulukon vasemmalle puolelle merkitään näytöksen ja kohtauksien numero, ja listataan jokaisen kohtauksen alle kohtauksessa esiintyvät hahmot titteleineen. Taulukon oikealle puolelle merkitään tapahtumapaikka ja -aika. Taulukon luomisessa pukusuunnittelijan huomioidaan tuplaroolit ja nopeat vaihdot.

Taulukko 9. Hahmon esiintymisen erittelytaulukko Thornen mallia mukaillen. Thorne 2001, 35.

Character Act and Scene Breakdown Chart for Albert Herring	
Act 1	
Scene 1	Lady Billow's Manor House
Lady Billows	
Florence	
Miss Wordsworth	
Vicor Gedge	
Super Budd	
Mayor Upfold	
Act 1	
Scene 2	Herring's Greengrocery
Emmie	Same Day
...	

Vaihe on osa kirjallista aineistoa, ja jatkossa käyttämäni termi on **KOHTAUSTAULUKKO**.

Pukulista		Vaihtojen lasku	Asujen lukumäärä
-----------	--	-----------------	------------------

Vaikka Gilletten prosessissa merkitään pukujen vaihdot myös kohtaustaulukkaan, sen lisäksi tehdään myös *pukulista* (*Costume list*). (Taulukko 10.) Pukulistaan merkitään jokaisen näyttelijän jokaisen asun jokainen osa. Lista jaetaan vähintään kahtia esimerkiksi sukupuolen tai pää- ja sivuhahmojen mukaan. Listasta näkyvät hahmon nimi, milloin näyttelijä vaihtaa asun ja montako vaihtoa on. Koska asut numeroidaan, myös asujen lukumäärä saadaan listan avulla selville. Lista on hyödyllinen myös kustannusten arvioinnissa, pukujen vuokrauksessa sekä auttaa pukijoita ja puvuston henkilökuntaa tarkistamaan, että kaikki asujen elementit ovat samassa paikassa.

Taulukko 10. Pukulista Gilletten mallia mukaillen. Gillette 2015, 463.

PRINCIPAL MEN
Romeo
1. cream sweater, beige silk slacks, beige shoes, beige socks, beige belt
2. white linen suit, black knit shirt, black belt, black socks and shoes
3. mask, cape MEDIUM QUICK CHANGE
Capulet
4. two-piece gray silk....

Pekkasen ja Tandefeltin prosesseissa ei mainita taulukkojen tekemistä vaihtoja suunnittellessa. Pekkasen mallissa merkitään pukujen vaihdot kohtaustalokanaan ja Tandefeltin mallissa pyritään huomioimaan nopeat pukujen vaihdot jo suunnitteluvaiheessa. *Vaihdot lasketaan* käsikirjoitusta lukiessa.

Thornen mallissa pyritään ennakoimaan nopeat pukujen vaihdot ja se, mitä vaihdoissa voi saavuttaa, jo kohtaustalukoita luodessa. Asujen lukumäärää ei lasketa taulukkaan, vaan *asujen* viitteellinen *lukumäärä* pyritään laskemaan ensimmäiseen esittelyyn.

Vaihe on osa kirjallista aineistoa, ja jatkossa käyttämäni termi on **PUKULISTA**.

Hahmo-näyttelijä-pukeutumislista		Hahmon asujen erittelytaulukko
----------------------------------	--	--------------------------------

Gilletten mallissa tehdään pukulistan lisäksi myös *hahmo-näyttelijä-pukeutumislista* (*Character-Actor-Dressing List*) (Taulukko 11.), josta näyttelijät ja pukijat näkevät pukuharjoitusten ja esitysten aikana tarkasti kaikki näyttelijän asun osat kussakin kohtauksessa. Listan yläosaan merkitään näytelmän, roolihahmon, näyttelijän ja pukijan nimet, ja alaosaan näytösten ja kohtausten numerot. Kunkin kohtausten kohdalle lisätään kyseisen hahmon käyttämät asut yksityiskohtaisesti. Lista on yleensä esillä näyttelijöiden pukuhuoneessa tai muussa tilassa, jossa näyttelijät vaihtavat asujaan.

Taulukko 11. Hahmo-näyttelijä-pukeutumislista Gilletten mallia mukaillen. Gillette 2015, 465.	
DRESSING LIST	
Play: Romeo & Juliet Role: Capulet Actor: Carl Douglas Dresser: Ted Freeman	
I: 1	2-piece gray suit gray/white striped shirt rose tie & handkerchief black shoes black socks
I: 2	same
I: 3	double-breasted tux...

Thornen prosessiin kuuluu *hahmon asujen erittelytaulukko (Character's Costume Breakdown Chart)* (Taulukko 12.), johon listataan kaikki kohtaukset, joissa hahmo on, ja asu, joka hahmolla on kussakin kohtauksessa yllään. Jokaiselle hahmolle tehdään oma taulukko. Taulukon yläpuolelle merkitään hahmon nimi, ja sen alle näyttösten ja kohtausten numerot. Kunkin kohtauksen kohdalla luetellaan kyseisen hahmon käyttämän asun kaikki osat. Taulukkoon voi merkitä myös, kuinka nopeita pukujen vaihdot ovat.

Taulukko 12. Hahmon asujen erittelytaulukko Thornen mallia mukaillen. Thorne 2001, 39.	
Character's Costume Breakdown Chart for Albert Herring	
Lady Billows	
<u>Act Sc. 1</u>	
Corset	
Petticoat	
Bum roll	
Blouse (high collar)	
Skirt	
Indoor loose jacket (knit)	
Hose	
Shoes	
Handkerchief	
Hair-Up	
<u>Act 1 Sc. 2</u>	
Same as sc. 1 add:	
Coat (full length) with persian lamb trim (cuffs & collar)	
...	

Vaihe on osa kirjallista aineistoa, ja jatkossa käyttämäni termi on **HAHMON ASUJEN ERITTELYTAULUKKO**.

Pukuraamattu		Työraamattu
--------------	--	-------------

Gilletten mallissa koko suunnitteluprosessi tallennetaan *pukuraamattuun (Costume Bible)*, josta löytyy kaikki tieto esityksen puvustuksen suunnittelusta ja rakentamisesta. Pukuraamatun sisältö vaihtelee, mutta yleensä sieltä löytyy lista näyttelijöistä ja tuotannon yhteystiedoista, näyttelijöiden mitat, aikataulu, pukulistat, budjettilaskelmat, pukujen vuokraus- ja lainaustiedot, luonnoskopioid, kangasnäytteet, värjäysohjeet ja muistiinpanoja.

Thornen mallissa koko suunnitteluprosessi tallennetaan *työraamattuun (Working Bible)*, joka on A4-kokoinen kovakantinen kansio. Kansioon tallennetaan pukuluonnosten kopiot roolijaon mukaan erotellen jokainen puku erottelusivulla, johon koko asu eritellään yksityiskohtaisesti kohtauksen ja näytöksen numeron kanssa. Kansion sivuille niitataan näytteet kankaista ja lisämateriaaleista ostopaikka- ja hintatietoineen.

Vaihe on osa kirjallista aineistoa, ja jatkossa käyttämäni termi on **PUKURAAMATTU**.

Muun työryhmän ja omien reaktioiden ja suunnitelmien yhteensopivuus	Ohjaajan näkökulma	Lavastus	Ohjaajan tulkinnan tukeminen Lavastus
---	--------------------	----------	--

Gilletten mallissa todetaan useampaan otteeseen pukusuunnittelijan auttavan muita suunnitteluprosessinsa puitteissa: esimerkiksi kohtaustaulukot, puku- ja pukeutumislistat ovat suunnittelijan lisäksi avuksi muille työryhmän jäsenille, kuten ohjaajalle, näyttelijöille, pukijoille ja puvuston henkilökunnalle. Muilta työryhmän jäseniltä on hyvä kysyä, mitä he miettivät, tuntevat ja suunnittelevat tuotantoa ajatellen. Kun muiden sanomiset analysoidaan, voidaan verrata *muun työryhmän ja omien reaktioiden ja suunnitelmien yhteensopivuutta*.

Pekkasen prosessissa pukusuunnittelija antaa visuaalisen ilmeen *ohjaajan näkökulmaan* käsialansa avulla. Gilletten mallin tapaan myös Pekkasen mallissa teatteri on ryhmätyötä: työtoverit eli ohjaaja, lavastaja, näyttelijä ja toteuttava henkilökunta kohdetaan yksilöinä, joita yritetään auttaa tekemään työnsä parhaalla mahdollisella tavalla. Pukusuunnittelijan työssä ei Pekkasen mukaan ole kyse pukujen suunnittelusta vaan yhteistyöstä tuotantoryhmän jäsenenä, pukusuunnittelun asiantuntijana ja taiteilijana.

Tandefeltin mallissa sovitetaan oma työ usein lavastajan jo tekemään suunnitelmaan. Lavastajan kanssa tehdään tiivistä yhteistyötä vaihtaen taustamateriaalia ja tutustumalla *lavastuksen* tyyliin ja värimaailmaan. Näin saadaan selville, kuinka paljon pukujen pitää kertoa tapahtumapaikasta, -ajasta ja -olosuhteista sen lisäksi, että ne vastaavat kysymyksiin: ”Kuka, miksi ja miten?”

Thornen mallin mukaan pukusuunnittelijan tehtävä on *tukea ohjaajan tulkintaa* hahmon suhteista, keskusteluista ja toiminnasta, joten suunnittelija tutkii ja kehittelee ohjaajan ideoita ja vaikutelmia omien ideoidensa rinnalla. Yksi ohjaajan vision tärkeä osa on yleisön suhde näyttämöön sekä näyttelijöiden kokoonpanot ja järjestelyt näyttämöllä. Thornen mallissa tuetaan ohjaajan tapaa käyttää tilaa, koska näyttelijän liikkeet ja tavat, joilla ne toteutetaan, vaikuttavat pukuun. Koska vaikutus, jonka ohjaaja toivoo puvulla olevan, on riippuvainen näytelmän suhteista, on hyvä nähdä *lavastuksen* pienoismallin mahdollisimman pian, mielellään jo ennen ensimmäistä esittelyä. Pukusuunnittelun elementtien on toimittava harmoniassa lavastuksen kanssa. Myös Thornen prosessissa autetaan työllä muita antamalla kopioita luonnoksista harjoitustilaan näyttelijöiden, ohjaajan ja koreografin avuksi sekä managerille, puvustonhoitajalle ja osaston johtajille kustannusten laskemiseksi.

Vaihe on osa kirjallista aineistoa ja visuaalista aineistoa. Jatkossa käyttämäni termi on **MUUN TYÖRYHMÄN JA OMIEN SUUNNITELMIEN YHTEENSOVITUS**, jonka liitän osaksi kirjallista aineistoa.

Taustatutkimus	Tutkimusprosessi	Taustatutkimus	Tutkimusvaihe
Ratkaisut suunnitteluongelmiin			

Kaikkiin pukusuunnitteluprosesseihin kuuluu oleellisena osana *tutkimus*. Gilletten mallissa listataan tiedonhankintaa vaativat osa-alueet. Mallissa käytetään termiä *taustatutkimus*, jossa keskitytään tuotannon historiallisen taustan, värien psykologian ja sekoittamisen sekä historiallisissa teoksissa aikakauden siluetin, kangastyypin ja valmistustekniikoiden tutkimiseen eri tiedonhankintamenetelmien avulla. Taustatutkimuksen lisäksi tehdään käsitteellistä tutkimusta, jossa etsitään *ratkaisuja tiettyihin suunnitteluongelmiin*, kuten vaatteen likaantumisen tai rikkoutumisen luomiseen kohtausten välillä.

Pekkasen suunnitteluprosessiin liittyy *tutkimusprosessi*, jonka aikana kerätään taustatietoa ja etsitään esityksen tyyliä. Taustamateriaali vaihtelee näytelmän mukaan historiasta psykologiaan ja taiteeseen. Jos teokseen ei ole olemassa esimerkiksi historiallisesti luotettavaa ohjetta pukujen ulkonäöstä käytetään suunnittelijäkäsialaa ja

taiteilijaidentiteettiä kokeilulähteenä soveltaen työprosessissa omaa luovuutta ja ideoiden vapaasti mielikuvituksen avulla. Tutkimustyötä tehdään tuotannon ajan sallimissa puitteissa.

Tandefeltin prosessissa työtapa on perusteellinen, ja siinä tehdään runsaasti *taustatutkimusta* perehtymällä teokseen ja sen aikakauteen.

Thornen mallissa *tutkimisen* apuna käytetään käsikirjoitusta sekä ammattilaisten arvioita kirjoittajasta ja näytelmästä. Tutkimukseen käytetään aikaa. Tutkimusvaiheessa etsitään ja kootaan aineistoa kirjailijasta, tapahtumapaikasta, aikakaudesta, vuodenaikasta, ilmastosta, muodista ja taiteesta. Lisäksi tutustutaan pukuhistoriaan ja näytelmän esittävään teatteriin ja kuvataan vuokra- ja varastoasujen valikoimaa omia ja ohjaajan mielipiteitä varten.

Vaihe on osa visuaalista aineistoa, ja jatkossa käyttämäni termi on **TAUSTATUTKIMUS**.

Itäminen	Pään sisällä työskentely	Hautomisaika	Pohdinta
----------	--------------------------	--------------	----------

Gilletten prosessiin kuuluu *itämisvaihe*, jolloin koko projekti unohdetaan ja annetaan alitajunnalle aikaa pohtia keräämäänsä tietoa. Näin ratkaisu suunnitteluongelmaan tai idea puvustuksen konseptiin saa mahdollisuuden syntyä alitajunnan avulla. Tähän vaiheeseen käytetyn ajan määrä riippuu projektin laajuudesta ja käytettävissä olevasta ajasta.

Pekkanen kertoo *työskentelevänsä kauan päänsä sisällä* kokeillessaan ja miettiessään mielessään erilaisia vaihtoehtoja. Pohdintavaiheen avulla ajatukset ovat piirtämisvaiheessa jo lopullisia.

Tandefeltin suunnitteluprosessiin sisältyy *hautomisaika*, jolloin alitajunta ja mielikuvitus työskentelevät näytelmän parissa. Mitä pidempi hautomisaika on, sitä valmiimpaan kokonaisuuteen päästään. Vaikka hautomisaikana ei välttämättä synny luonnoksia, Tandefeltin mallissa ei Gilletten tavoin unohdeta projektia, vaan keskitytään

ihmisten ja ympäristön katseluun, kirjojen lukemiseen ja materiaalien kosketteluun. Hautomisaika käytetään siis runsaan lähdemateriaalin tutkimiseen.

Thornen mallissa mainitaan *pohdinta* osana suunnitteluprosessia. Pohdinta vaatii aikaa, jotta asiat voi nähdä uutena. Yleensä ratkaisut syntyvät hitaasti ja muuttuvat ilmeisiksi vasta sitten, kun paljon työtä on jo tehty.

Vaihe on pääaineistoni mukaisen jaottelun perusteella kategorioiden ulkopuolella, ja jatkossa käyttämäni termi on *POHDINTA*.

Suunnittelukonseptin valinta	Kokonaissuunnitelma kohtausten, väreittäin ja materiaaleittain	Puvustuksen perusidea	Puvustuksen kokonaisvisio
------------------------------	--	-----------------------	---------------------------

Gilletten suunnitteluprosessiin sisältyy *suunnittelukonseptin valinta*, jolloin käydään läpi kerätty tieto ja päätetään puvusuunnittelukonsepti. Valintavaihe on ohi, kun ohjaajan mielestä kaikki suunnittelualueet tukevat tuotannon konseptia.

Pekkasen prosessissa puvuksesta tehdään *kokonaissuunnitelma kohtausten, väreittäin ja materiaaleittain* keskustellen samalla ohjaajan ja lavastajan kanssa.

Tandefeltin prosessissa *puvustuksen perusidea* alkaa hahmottua ensimmäisen lukuharjoituksen jälkeen. Idea voi tulla hetken oivalluksena esimerkiksi jostain kuvasta. Joidenkin asujen idea voi kuitenkin olla vielä tässä vaiheessa hukassa. Niiden löytämiseksi katsellaan ensimmäisiä asemaharjoituksia ja jutellaan ohjaajan ja lavastajan kanssa.

Thornen prosessissa esitellään *puvustuksen kokonaisvisio* ensimmäisessä esittelyssä.

Vaihe on osa visuaalista aineistoa, ja jatkossa käyttämäni termi on **PUVUSTUKSEN KOKONAISVISIO**.

Esittely		Esittely	Esittely
Tuotantopalavereiden osoittamat muutokset			Luonnosten kehittäminen palautteen avulla

Gilletten, Tandefeltin ja Thornen suunnitteluprosessikuvauksissa *esittely* on yhtenä osa-alueena. Gilletten mallissa ideoita esitellään työryhmälle useassa eri vaiheessa. Ensin esitellään alustavia luonnoksia tai kuvia suunnitelluista asuista ja myöhemmin puvustuksen värimaailmaa. Palavereissa luonnoksiin ja suunnittelukonseptiin saateetaan ehdottaa *muutoksia*, joten luonnoksia kehitellään edelleen saadun palautteen avulla.

Vaikka Pekkasen prosessissa mainitaan lopullisten suunnitelmien tekeminen värien, materiaalien, tekniikan ja työpöirrostön suhteen, siinä ei ole mainintaan suunnitelmien esittelystä erikseen. Prosessissa kuitenkin keskustellaan ohjaajan ja lavastajan kanssa tehdyistä puvustuksen kokonaissuunnitelmista.

Tandefeltin mallissa ideoita esitellään suunnitteluprosessin eri vaiheissa. Ensimmäisessä tapaamisessa ohjaajan kanssa esitellään omia huomioita ja mielipiteitä teoksesta, ja lukuharjoituksissa esitellään lavastajan kanssa esityksen visuaaliset raamit sekä mahdollisesti joitakin alustavia luonnoksia. Ohjaajalle esitellään myös lopulliset luonnokset, joihin ohjaaja saattaa ehdottaa muutoksia. Luonnokset esitellään myös puvustonhoitajalle valmistusta varten.

Suunnitelmien *esittely* on Thornen mallissa oleellinen osa suunnitteluprosessia. Ensimmäisessä esittelyssä esitellään ensimmäisiä luonnosmalleja ja pukusuunnitelmia aikakauden siluetista, esityksen konseptista, asujen viitteellisestä määrästä, kohtaustaulukoita ja ehdotuksia väreistä ja materiaaleista. Toisessa esittelyssä keskitytään ensimmäisen esittelyn *palautteen avulla kehitettyjen luonnosten* esittelyyn. Toisen esittelyn jälkeen aletaan tehdä kompromisseja tilan, aikataulun ja budjetin asettamisessa rajoissa sekä miettiä asujen vaihtoja ja valmistustapaa. Kolmannessa eli viimeisessä esittelyssä näytetään viimeistellyt pukuluonnokset värien, materiaalien ja yksityiskohtien kera. Lisäksi esitellään valmiit vaihtotaulukot jokaisesta kohtauksesta sekä eritellään, mitkä asut vuokrataan, ostetaan, valmistetaan tai haetaan varastosta. Ensimmäisissä lukuharjoituksissa suunnitelmia esitellään näyttelijöille ja muille tahoille ja joskus myös

valmiita asuja. Esittely on hyvä pitää lyhyenä, mutta informatiivisena esitellen tehdyt päätökset ja niiden tapa tasapainottaa näytelmän suuntaa.

Vaihe on osa visuaalista aineistoa ja fyysisiä artefakteja. Jatkossa käyttämäni termi on **ESITTELY**, jonka liitän osaksi fyysisiä artefakteja.

Kangas- ja värivalinnat	Materiaalien valinta, käsittely ja muokkaus Värivalinnat	Materiaalit Värit	Kangasnäytteet Värit
-------------------------	---	----------------------	-------------------------

Kaikki suunnittelijat mainitsivat myös värit ja materiaalit suunnitteluprosessikuvauksiinsa. Gilletten prosessissa tutkimusvaiheessa etsitään tietoa värien psykologiasta ja sekoittamisesta, kun pohditaan puvustuksen värimaailmaa. Värimaailmaa esitellään muulle työryhmälle ja kokeillaan erilaisia väri vaihtoehtoja yksittäisiä luonnoksia värittämällä. Ensimmäisissä esittelyissä muulle työryhmälle esitellään myös viitteitä käytetyistä kankaista, mutta kangasnäytteet liitetään vasta lopullisiin pukuluonnoksiin.

Pekkasen käsialassa tunnusomaisimmat merkit ovat muun muassa materiaalien käsittelyn ja muokkauksen taito sekä värisommittelu. Pekkasen suurpiirteisessä työtavassa pääosaa näyttelee materiaalin pintastruktuurin kolmiulotteisuus sekä valon ja varjon kuvastuminen siinä. Hänen mukaansa materiaalien ominaisuuksien ja käyttäytymisen tunteminen on oleellista halutun lopputuloksen saavuttamiseksi puvustuksessa, koska usein näkyvät ongelmat puvustuksessa johtuvat materiaalintuntemuksen puutteesta. Mallien suunnittelun ohella *materiaalien valinta, käsittely ja muokkaus* kuuluvat Pekkasen mielestä pukusuunnittelijan työhön.

Pekkasen prosessin mukaan jokaisella suunnittelijalla on oma väriajattelunsa, joten useimmiten toisen suunnittelijan valitsemat pukujen värit eivät saata sopia yhteen oman väriskaalakäsityksen kanssa, vaikka esityksen aikakausi olisikin sama. Pekkasen oma väriskaala on maanläheinen ja hän käyttää tietoisesti voimakkaita värejä. Värien psykologian sijaan Pekkasen prosessissa luotetaan väri valinnoissa vaistoon. Kontrasteja pidetään tärkeinä, koska ne tekevät ikävistä, samaan sävyyn soinnutetuista kokonaisuuksista toimivan. Jos esityksestä puuttuu suuret visuaaliset haasteet, tai suunnittelutyyli on visuaalisesti ankea, käytetään värejä irrottelukeinona riisumalla

väriasteikko niukaksi ja suunnittelemalla puvustukset nopeasti väreittäin muuntuvin joukkokohtauksina.

Tandefeltin mallissa materiaalit suhteutetaan lavastukseen, koska lavastus on aina valmis ennen pukuja. Materiaalivalinnoissa huomioidaan näyttelijän allergiat ja materiaalin tuntu iholla. Materiaaliratkaisut tuovat usein voimakkaimman impulssin muotojen luomiseen ja antavat ideoita värimaailmaan. Tietoja lavastuksen *värimaailmasta* käytetään suunnitelmien apuna ja suhteutetaan pukujen värit lavastukseen. Pukusarjoja suunnittelussa värisommittelu on tärkeää. Isoissa produktioissa valitaan moniin pukuihin sopiva, värjättävä perusmateriaali. Vaikka Tandefeltin prosessissa vanhan materiaalin kierrättämistä pidetään parempana kuin uuden hankkimista, koska se on uutta ilmaisevampaa, voi värisommitteluja tehdessä vanhojen pukujen hyödyntäminen olla vaikeaa. Uusi materiaali onärkevin valinta myös silloin, jos teos on ohjelmistossa kauan: vanhat materiaalit eivät välttämättä kestä käytössä.

Thornen prosessissa materiaalivalintoihin vaikuttavat näyttelijöiden liikkeet, koska kankaan peittävyys ja luonne tietyssä muodossa vaikuttavat liikkeeseen. Työraamattua käytetään apuna *kangasnäyte-* ja materiaaliostoksilla: näyte niitataan jokaisen hahmon omaan paperiin, johon merkitään myös tiedot kankaan koostumuksesta, ostopaikasta ja hinnasta sekä muita muistiinpanoja. Valaistuksen vaikutus kankaan käyttökseen ja ulkonäköön huomioidaan. Myös näytelmän ajan ja paikan suhde kankaan tekstuuriin, väriin, painoon ja laatuun huomioidaan. Kokonaisvision luomiseksi eri osien välillä on säilyttävä suhde, joten kankaan valinnan jälkeen kaikki tulevat päätökset on tehtävä siihen liittyen. *Värit* valitaan niin, että ne paljastavat katsojalle jotakin hahmosta. Värien piirteet vangitaan luonnoksiin ja kiinnitetään huomiota varsinkin varastopukujen ja kankaiden väreihin. Puvustuksen värimaailmavalinnat ovat valmiit viimeiseen esittelyyn mennessä.

Vaihe on osa visuaalista aineistoa ja fyysisiä artefakteja, ja jatkossa käyttämäni termit ovat **VÄRIVALINNAT** ja **MATERIAALIVALINNAT**.

Kokonaisvisio pukukonseptista	Pukujen värien ja muotojen ryhmittely kohtauksittain kokonaisuudeksi	Kohtausluonnokset	Kuvakäsikirjoitukset kohtauksista
-------------------------------	--	-------------------	-----------------------------------

Gilletten prosessissa käytetään *pukukonseptin kokonaisvision* hahmottamiseen *Costume Layout* -luonnoksia. Costume Layout on ryhmä pieniä, yksinkertaisesti ja selkeästi piirrettyjä hahmoja, jotka esittelevät useamman hahmon pukusuunnitelmat rinnakkain kokonaan tai osittain väritettyinä. Costume Layout -luonnoksiin voi ryhmitellä hahmot esimerkiksi pää- ja sivuroolien mukaan, ja niitä voi tehdä yhden tai useamman esityksen koon mukaan. Costume Layout -luonnoksista voi hyvin nähdä, kuinka asut toimivat yhdessä. Vaihtoehtoisesti yhteensopivuutta voidaan tarkastella tarkistamalla yksilöllisiä luonnoksia ryhmänä.

Pekkanen prosessissa *ryhmitellään pukujen värit ja muodot kohtaus kohtaukselta kokonaisuudeksi*.

Tandefeltin prosessissa tehdään joissakin teoksissa joukkokohtauksien väridramaturgiaa selventäviä suuria kollaaseja tai *kohtausluonnoksia*, joissa kohtauksissa olevat asut näkyivät yhdessä. Koko näytelmästä ei aina ehdi tai jaksaa tehdä kohtausluonnoksia. Varastovaatteilla puvustettuja joukkokohtauksia ei Tandefeltin prosessissa väritetä.

Thornen prosessissa tehdään *kohtauksista kuvakäsikirjoituksia*, joihin kohtauksen kaikki hahmot piirretään yhdessä.

Vaihe on osa visuaalista aineistoa, ja jatkossa käyttämäni termi on **KOHTAUSLUONNOKSET**.

Yksilöllisten asujen suunniteluideoita	Yksittäisten näyttämöhahmojen suunnittelu		
--	---	--	--

Pukukonseptin lisäksi suunnittelija valitsee Gilletten prosessissa myös sopivan *suunniteluideoan jokaiseen yksilölliseen asuun*.

Pekkasen prosessissa suunnitellaan esityksen kokonaistulkintaa silmällä pitäen puvustuksen lisäksi puvustukseen liittyvät *yksittäiset näyttämöhahmot*. Teatteri on

yhteistekemistä, jossa näyttelijä on suunnitteluprosessin keskeinen henkilö. Pukusuunnittelijalla on vaikutusta roolikarakttäriin, joten pukusuunnittelijan tehtävä on visuaalisen suunnittelun lisäksi auttaa näyttelijää näyttelijänilmaisussa suunnittelutyön kautta. Näyttelijärooli ei ole valmiina annettu ja suunnittelijan suunnittelemaan roolipukuun puettu tehtävä, vaan yhteistyöllä luotu visuaalinen ja kerronnallinen osa esitystä. Pekkasen mallissa puvut ovat osa tarinaa, ja niillä voi kuljettaa juonta eteenpäin näyttelijöiden mukana. Pukujen toimiessa henkilöohjauksen roolissa auttavat ne näyttelijöitä rooliensa luomisessa.

Tandefeltin prosessissa ei mainita yksittäisten asujen tai näyttämöhahmojen suunnittelusta erikseen, mutta todetaan, että yksittäiset ratkaisut voi tehdä vasta kokonaisuuden selvittyä.

Vaihe on osa visuaalista aineistoa, ja jatkossa käyttämäni termi on **YKSITTÄISTEN ASUJEN SUUNNITTELUIDEAT**.

		Harjoitusvaatteet	
--	--	-------------------	--

Tandefeltin prosessi on ainoa, jossa etsitään näyttelijöille harjoituksiin *harjoitusvaatteet*. Esimerkiksi Pekkasen mallissa ei mainita harjoitusvaatteiden käyttöä; koska Pekkasen oli *suunnittelijan käsialansa* vuoksi vaikeaa hyödyntää jo esityksestä poistettuja roolipukuja omassa suunnittelutyössään, voi olla, ettei hän löytänyt suunnitelmiinsa sopivia vaatteita varastosta harjoitusvaatteiksi.

Vaikka muut valitsemistani suunnittelijoista eivät mainitse harjoitusvaatteiden etsimistä suunnitteluprosesseissaan, löytyy harjoitusvaatteiden käytöstä tietoa useista muista lähteistä. Esimerkiksi näyttelijä Hannele Nieminen ei osaa mennä omassa vaatteissaan lavalle, koska ilman roolivaatteita hän menisi lavalle omana itsenään, ei rooli-hahmona. Myös pukusuunnittelija Pirjo Valinen etsii puvustuksen ja rooli-hahmon näyttämöllistä totuutta harjoitusvaatteiden avulla.³⁵² Ohjaaja Yrjö Juhani Renvall syventyy piirrettyjen pukuluonnosten sijaan harjoituspuvustoon, joka on esityksen liikkuva luonnos. Hän pitää siviilivaatteissa tehtyä harjoitusta hukkaan heitettynä näyttämöaikana

³⁵² Hirvikoski 2009, 47–49.

eikä ymmärrä, miksi näyttelijöiden on joskus niin vaikeaa pukeutua työvaatteisiinsa eli harjoituspukuihin.³⁵³ Näyttelijä Yoshi Oida (2004) käyttää työssään erityistä pukua. Harjoitus ei ole arkielämän jatkoa, vaan jotain erilaista, ja juuri sen eron puku havainnollistaa.³⁵⁴ Näiden perusteluiden takia liitän vaiheen osaksi muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosessia. Vaihe on osa fyysisiä artefakteja, ja jatkossa käyttämäni termi on **HARJOITUSVAATTEET**.

Viimeiset pukuluonnokset valmistuksen ohjeistamiseksi	Pukuluonnokset Ideoiden välittäminen toteuttavalle henkilökunnalle	Lopulliset pukuluonnokset	Viimeistellyt pukuluonnokset
---	---	---------------------------	------------------------------

Gilletten mallissa värilliset, *viimeiset pukuluonnokset* antavat vahvoja viitteitä hahmosta tallentamalla hahmon luonteen siinä kohdassa näytelmää, kun asu on hahmon yllä. Luonnoksissa puvun linjat ja yksityiskohdat näkyvät selkeästi yhden hahmon yllä. Koska viimeiset pukuluonnokset ovat työpiirroksia, jotka kommunikoivat työryhmän kanssa esitellen suunnitelmat ja toimien *pukujen valmistusohjeena*, niihin liitetään kangasnäytteiden lisäksi muistiinpanoja ja tarvittaessa tarkentavia luonnoksia eri puolilta pukua tai kuvia halutuista yksityiskohdista. Luonnoksiin merkitään myös esityksen ja hahmon nimi sekä kohtaukset, joissa pukua pidetään.

Pekkasen prosessissa pukuluonnokset piirretään nopeasti lyijy- tai huopakynillä ja ne muistuttavat tyyllisesti muotipiirroksia. *Ideat välitetään toteuttavalle henkilökunnalle*.

Tandefeltin prosessissa varsinainen luonnostelu aloitetaan taustatietoon perehtymisen jälkeen, ja *lopulliset pukuluonnokset* valmistuvat harjoitusvaiheen aikana, harjoitusvaatteiden etsimisen jälkeen. Aivan lopullisia luonnokset on vaikeaa tehdä lukuharjoitusten alkaessa, koska harjoitusprosessissa pukuja voi kehittää hyvin pitkälle eteenpäin. Luonnostelutapaa vaihdellaan teoksen mukaan. Joskus käytetään hyvin työläitä luonnostelutekniikoita, värejä ja pohjamateriaaleja, kun tuodaan esille näytelmän tunnelma ja historiallinen ajankohta. Tavallisesti tehdään kahdet luonnokset: ensimmäiset vapailla tekniikoilla ja toiset taiteellisella otteella tarkentavia luonnoksia.

³⁵³ Renvall 2009, 43–45.

³⁵⁴ Oida 2004, 29.

Luonnostelutyöhön kuuluu jokaisen työn kohdalla perehtyä taidehistoriaan ja aikakauden. Pukuluonnoksen tulee välittää visuaalinen idea näyttelijähahmosta. Jos hahmojen karakterisoinnissa mennään pitkälle eli yksittäisen näyttelijän merkitys pienenee, pukuluonnoksiin ei piirretä kasvoja.

Thornen mallissa esitellään *viimeistelyjen pukuluonnosten* avulla ideat ja koko esityksen konsepti, josta sovitaan ohjaajan kanssa. Luonnoksiin ikuistetaan suunniteltu puku värien ja yksityiskohtien kanssa. Jokaisesta hahmosta tehdään luonnos, jossa huomioidaan hahmon muoto, mittasuhteet ja hahmolle ominainen fyysinen asento. Luonnoksiin merkitään myös tiedot hahmosta, näyttelijästä, tuotannosta, pukusuunnittelijasta, kohtauksesta ja näytöksestä. Ennen asujen suunnittelua paperille huomioidaan varasto- tai vuokrapukujen määrä ja piirretään myös valmiit asut hahmoille. Luonnokset kertovat puvuista jokaiselle työryhmän jäsenelle ja ne kiertävät eri osastoilla. Pukuluonnoksia käyttävät näyttelijät, ohjaaja ja koreografi apunaan harjoituksissa, puvusto ohjeena pukujen valmistamisessa, tuotannon manageri, puvustonhoitaja ja osaston johtajat kustannusten laskemisessa ja pukusuunnittelija sovitustilanteissa ja kangasnäyteostoksilla. Tuotannon loputtua luonnokset toimivat arkistona.

Vaihe on osa visuaalista aineistoa ja fyysisiä artefakteja. Jatkossa käyttämäni termi on **VIIMEISTELLYT PUKULUONNOKSET**, jonka liitän osaksi visuaalista aineistoa.

	Sovitukset	Sovitukset	Sovitukset
--	------------	------------	------------

Neljästä suunnittelijasta Gillette on ainoa, joka ei mainitse sovituksia suunnitteluprosessissaan. Pekkasen prosessissa *sovitukset* ovat tärkeitä käsialan kannalta, koska sovituksissa vaate saa lopullisen muotonsa ja mittasuhteet tarkennettuine yksityiskohtineen. Vaatteet sovitetaan itse, koska halutaan olla läsnä näyttelijän ja puvun ensimmäisessä kohtaamisessa.

Tandefeltin mallissa *sovituksia* järjestetään tarpeen mukaan. Sovitustilanne on pukuluonnosta olennaisempi, koska silloin konkreettinen puku nähdään näyttelijän yllä. Tandefeltin mukaan suunnittelijan olisi tärkeää tuntea vaate myös omassa kehossaan, jotta voisi luoda vaatteeseen näyttelijän liikettä ja liikkuvuutta.

Thornen prosessissa *sovitustilanteessa* käytetään apuna tehtyjä luonnoksia. Asuja sovitetaan ensin mallinukelle ja sitten näyttelijöille. Ensimmäinen sovitus tehdään puuvillakangasmallilla, johon tehtyjen muutosten avulla lopullinen kangas leikataan ja sovitetaan näyttelijälle. Sovitusprosessi on osallistava, ja mukana ovat useiden eri osastojen jäsenet, jotta kaikkien näkökulmat puvustuksesta saadaan otettua huomioon. Sovitusaika tulee käyttää rakentavasti ja informatiivisesti keskustelemalla näyttelijän kanssa harjoituksissa selvinneistä liikeradoista, hahmon kehityksestä ja puvun mukavuudesta. Vaikka sovituksissa voi olla monien eri osastojen henkilökuntaa mukana, tärkeintä on keskittyä siihen, miltä näyttelijästä tuntuu rooliasu yllään. Näyttelijää on rohkaistava kertomaan sovituksissa asuun liittyvistä huolista.

Vaihe on osa fyysisiä artefakteja, ja jatkossa käyttämäni termi on **SOVITUKSET**.

Suunnitelmien valmistaminen puvustossa	Toteutukseen osallistuminen	Toteuttaminen Toteuttamisprosessiin osallistuminen	Valmistusprosessi
(Valmistusprosessin valvominen)	Toteutuksen seuraaminen		

Gilletten prosessissa *suunnitelmat valmistetaan puvustossa*. Pukusuunnittelun toteutusvaihe tarkoittaa kuitenkin ennemminkin pukujen valmistamiseen tarvittavien piirrosten ja ohjeiden tekemistä. Pukusuunnittelija on teknisesti ottaen vastuussa pukujen ulkonäön suunnittelusta, kun taas puvustaja valvoo pukujen valmistusprosessia. Joissakin tuotantoryhmissä rajat ovat häilyviä. Pukusuunnittelijan vastuulla on silti huolehtia, mitkä puvut valmistetaan ja mitkä vuokrataan tai otetaan varastosta.

Pekkasen mallissa osallistutaan *pukujen toteuttamiseen* leikkaamista lukuun ottamatta ja *seurataan työn toteutusta* koko valmistusajan ensi-iltaan saakka.

Tandefeltin prosessissa *toteutusvaihe* koostuu sekä pukujen valmistamisesta että varastopukujen hyödyntämisestä. Asujen toteutus saatetaan aloittaa avustajien puvuista, koska pääroolihahmojen mahdollisille muutoksille ja roolin kehitykselle harjoitusjakson aikana pitää jäädä tilaa. Varastopukuja käytetään mahdollisuuksien mukaan omien suunnitelmien pohjana. Varastosta kuitenkin harvoin löytyy suuria määriä käytettäviä asuja varsinkaan silloin, jos näytelmässä irtaudutaan realismista ja pyritään

luomaan jotain uutta taiteellista kokonaisuutta. Tandefeltin prosessiin kuuluu *osallistuminen toteuttamisprosessiin*. Hänen työskentelylleen tunnusomaista on painotekniikan käyttö, ja hän valmistaa sabluunat ja tekee painotyöt tavallisesti itse. Hän myös sekoittaa värejä värjäyksiin ja käsittelee pukuja esim. vanhentamalla. Koska Tandefeltin prosessissa pukusuunnitelmat kehittyvät vielä harjoitusten alkaessa, muodostaa se ongelman ompelijoiden työllistämiseksi, mikä johtaa kiireeseen ensi-illassa. Jossakin vaiheessa puvut liikkuvat näyttämön ja puvuston välillä edestakaisin puutteiden tai väärin kokojen vuoksi. Tämä on ikävää, mutta myös tärkeää, koska puvut eivät koskaan näytä samalta sovitushuoneessa kuin näyttämöllä lavasteissa ja valoissa kauem-paa katsottuna. Puku siirtyy pukusuunnittelijan vastuulta pukijan vastuulle sitten, kun suunnittelija antaa sen näyttelijän käyttöön.

Thornen mallin mukaan piirtäminen on puvun tekemisen ensimmäinen vaihe, ja lopulliset luonnokset toimivat pukujen valmistusohjeena. Joskus puvustolle tehdään täydentäviä piirroksia asuista esimerkiksi eri kuvakulmista. *Valmistusprosessissa* kartoitetaan pukuvaraston tarjontaa sekä otetaan selvää pukujen vuokrauksesta, lainauksesta ja ostamisesta. Valmistus alkaa joskus jo ennen harjoituskautta, kuitenkin valmiiden suunnitelmien esittelyn jälkeen. Toteutusprosessin läpi suunnittelija ja puvustamo harkitsevat asioita, jotka vaikuttavat puvun muotoon, painoon ja kokonaistehoon suhteessa siihen, kuinka se sopii näyttelijälle.

Vaihe on osa fyysisiä artefakteja, ja jatkossa käyttämäni termi on **VALMISTUSPROSESSI**.

Harjoitusten ja näyttelijöiden osoittamat muutokset	Valmistavien harjoitusten osoittamat korjaukset	Harjoitusten seuraaminen Näyttelijän perusolemuksen vaikutus hahmon muotoutumiseen Muutokset	Harjoitusten asettamat vaatimukset
---	---	--	------------------------------------

Gilletten mallissa koetaan *harjoitusten* vaikuttavan pukuihin ohjaajan kuvan tuotannosta muuttuessa tai kehittyessä *näyttelijöiden* tullessa tuotantoon mukaan. Tuotantoa yhteen kasatessa on odotettavissa *muutoksia*, joita tehdään varsinkin pukuharjoitusten aikana sekä pukuihin että kohtaustaulukoihin ja pukulistoihin.

Pekkasen mallissa seurataan ainakin *valmistavia harjoituksia*, joiden pohjalta pukuihin tehdään vielä *korjauksia*. Esitys kehittyy harjoitusten kautta ja vaikuttaa myös pukuihin. Ohjaajan harjoituksissa näyttelijäilmaisuuksiin tekemä pienikin muutos voi lisätä huomattavan paljon lisätyötä pukujen valmistukseen. Muutosten vuoksi suunnittelua ja valmistusta tehdään harjoitusten ajan samanaikaisesti, joten suunnittelijan on oltava paikalla sekä harjoituksissa että ompelimoissa pukujen sovitusta ja kehittelyä valvomassa. Vaikka prosessissa ei kerrota näyttelijän käyttämisestä ideoinnin lähteenä, kuuluu pukusuunnittelijan myös auttaa näyttelijää näyttelijäilmaisussa suunnittelutyön kautta pukujen toimiessa henkilöohjauksen roolissa.

Tandefeltin mallin mukaan pukusuunnittelijan on tärkeää olla läsnä *harjoituksissa*, jotta hän huomaisi ajoissa, mikäli lähestymistapaa täytyy muuttaa. Pukuja kehitellään eteenpäin harjoitusprosessissa, jotta puvustuksesta ei tule liian irrallista, vaan se kasvisee harjoitusten mukaan muotoutuvasta näyttelijän työstä. Ensimmäisissä lukuharjoituksissa näyttelijöiden rooliin menemistä seurattaessa tilanteen spontaaniudesta syntyy usein hyviä oivalluksia. Suunnitteluvirheet paljastuvat, kun näyttelijät nähdään lavalla, koska ohjaajan luomat toiminnot sanelevat ennakoimattomia tilanteita. Tietyissä vaiheissa harjoituksia huolehditaan, että näyttelijät saavat kaikki liikkumiseen vaikuttavat puvun osat yllensä harjoituksiin. Heti, kun puvut valmistuvat, ne vietään harjoituksiin näyttelijöille.

Tandefeltin mukaan näyttelijän henkinen totuus on silmissä ja fyysinen totuus lantiossa, joten pukusuunnittelijan on tärkeää huomioida kyseiset kiintopisteet. Tandefeltin prosessissa käytetään suunnittelun pohjana ja inspiraation lähteenä näyttelijöiden valokuvia, jotta voidaan tukea ja ottaa esiin näyttelijän hyviä puolia ja piilottaa huonoja tai vaikeita ominaisuuksia. Näyttelijöiden kuvien tutkiminen on avuksi myös luonnosteluvaiheessa, koska *näyttelijän perusolemus vaikuttaa näyttämöhahmon muotoutumiseen*. Kaikesta päästään selville tutkimalla näyttelijää lavalla harjoitusprosessin alussa ilman roolivaatteita. Näyttelijöiden kanssa keskustellaan heidän tekemistään huomioista, tarpeista ja ehdotuksista roolin suhteen. On tärkeää huomioida ja kunnioittaa etenkin arvostetun ja lahjakkaan näyttelijän tekemää työtä roolin rakentajana ilman, että puuttuu siihen.

Harjoitusten ohella Tandefeltin prosessissa havainnoidaan *muutoksia*, kun luonnoksia esitellään ohjaajalle. Koska suunnittelutyö on prosessi, lopputulos voi olla jotain aivan muuta, kuin alun perin oli tarkoitus. Työ on valmis viimeisten pääharjoitusten kohdalla, jolloin se alkaa tuntua vieraalta ja vastenmieliseltä.

Thornen prosessin mukaan näyttelijät herättävät puvut eloon hahmon eleiden ja liikkeiden avulla, joten heidän tutkimisensa on tärkeää. *Harjoituksissa* esille tulleet asiat *asettavat* uusia *vaatimuksia* pukusuunnitteluun, kun esimerkiksi vaihtojen realistiset ajat ja näyttelijöiden liikkeet selviävät. Näyttelijän liikkeet, nopeat vaihdot ja fyysinen stressi voivat muodostaa haasteen alkuperäisille suunnitelmille. Kuitenkin hyvin tehtyjen päätösten, kangasvalinnan ja rakenteellisten keinojen kanssa puku voi säilyttää luonnoksessa tarkoitetun olemuksen haasteista huolimatta. Yleensä tuotantoaika kulkee harjoitusten kanssa rinnakkain, vaikkakin suuremmissa tuotannoissa tietyt puvustuselementit on ratkaistava jo ennen harjoituskauden alkua.

Vaihe on osa visuaalista aineistoa ja fyysisiä artefakteja, ja jatkossa käyttämäni termit ovat **NÄYTTELIJÄ** ja **HARJOITUKSET**.

Arviointi	Kritiikki-itsekritiikki		
-----------	-------------------------	--	--

Gilletten pukusuunnitteluprosessin päättää *arviointi*, jossa arvioidaan tehtyjä valintoja. Arviointivaihe ei koske pelkästään valintojen arvioimista projektin valmistuttua, vaan toimintaansa tulisi arvioida jokaisessa suunnitteluprosessin vaiheessa. Arvioinnin avulla nähdään, olivatko tehdyt valinnat sopivia ja voiko niitä hyödyntää tulevissa projekteissa.

Pekkasen suunnitteluprosessin viimeinen vaihe on *kritiikki-itsekritiikki*-vaihe, jossa julkinen kritiikki esim. lehdistä, ryhmän kritiikki ja itsekritiikki kohtaavat.

Tandefelt ja Thorne eivät mainitse arviointivaihetta suunnitteluprosesseissaan. Thornen mallissa kuitenkin saadaan palautetta työryhmältä ensimmäisen esittelyn jälkeen, ja kehitellään suunnitelmia saadun palautteen avulla. Myös Gilletten mallissa tehdään suunnitteluvalinnat saadun palautteen avulla.

Vaihe on osa kirjallista aineistoa, ja jatkossa käyttämäni termi on **ARVIOINTI**.

Yhteenveto

Vertailtuani muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseja keskenään löysin 27 vaihetta, joista kokosin yhteenvedon taulukkoon. (Taulukko 13.)

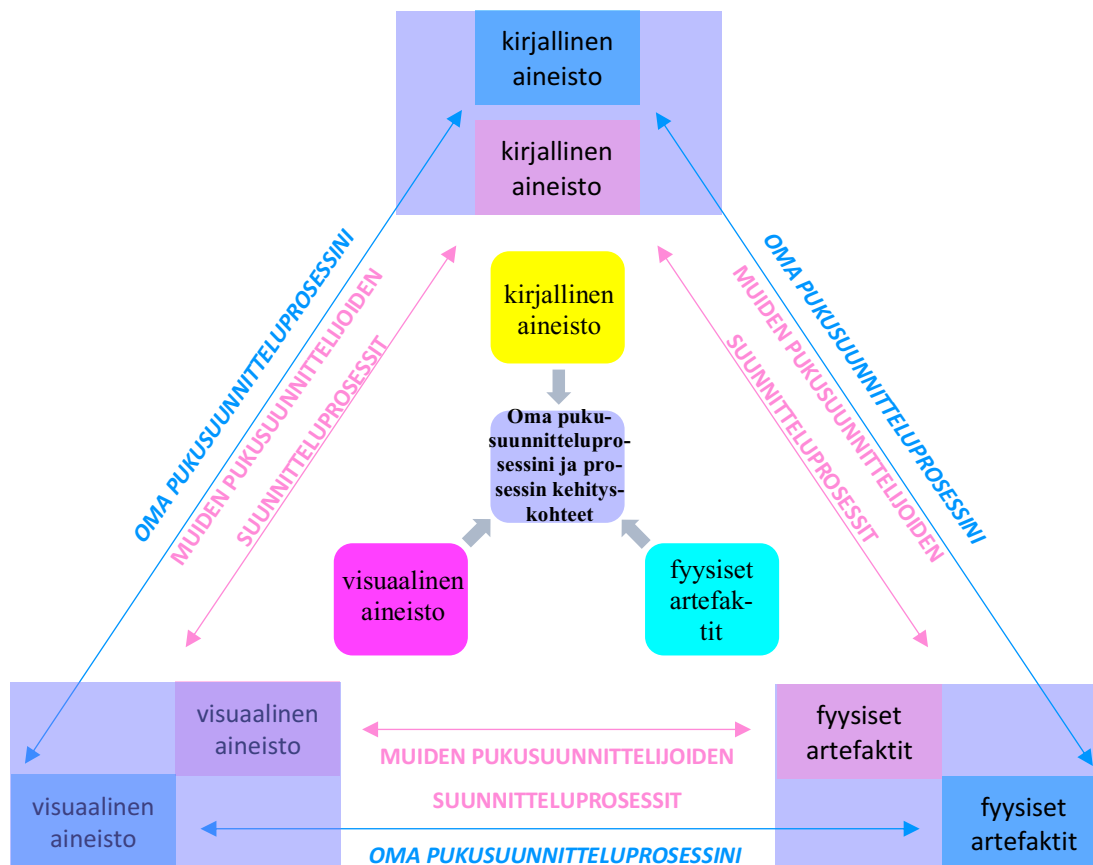
Taulukko 13. Yhteenveto muiden pukusuunnittelijoiden teatteripukusuunnitteluprosessista. Valius 2023.

YHTEENVETO MUIDEN PUKUSUUNNITTELIJOIDEN PUKUSUUNNITTELUPROSESSEISTA
Sitoutuminen
Työryhmätapaamiset
Tuotannon konsepti
Suunnittelun raamit
Käsikirjoituksen lukeminen ja analysointi
Muistiinpanojen tekeminen
Luonnostelu
Kohtaustaulukko
Pukulista
Hahmon asujen erittelytaulukko
Pukuraamattu
Muun työryhmän ja omien suunnitelmien yhteensovitus
Taustatutkimus
Pohdinta
Puvustuksen kokonaisvisio
Esittely
Värivalinnat
Materiaalivalinnat
Kohtausluonnokset
Yksittäisten asujen suunnitteluideat
Harjoitusvaatteet
Viimeistellyt pukuluonnokset
Sovitukset
Valmistusprosessi
Näyttelijä
Harjoitukset
Arviointi

Yhteenvedon mukaan kirjallisen aineiston osuus on suurin (11 kpl), visuaalisen aineiston toiseksi suurin (8 kpl) ja fyysisten artefaktien osuus kolmanneksi suurin (6 kpl). Lisäksi suunnitteluprosessiin kuuluvat vaiheet *sitoutuminen* ja *pohdinta*, jotka ovat pääaineistoni mukaisen jaottelun perusteella kategorioiden ulkopuolella.

5 TULOKSET

Tutkimukseni tavoitteena on selvittää, millainen pukusuunnitteluprosessini on ja millainen sen työtahokkuutta ajatellen olisi hyvä olla. Tässä luvussa vertailen edellisessä luvussa selvittämäni Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessiani valitsemieni pukusuunnittelijoiden prosesseista muodostamaani yhteenvedon. (Kuvio 7.)



Kuvio 7. Oman pukusuunnitteluprosessini ja muiden pukusuunnittelijoiden pukusuunnitteluprosessien vertailu. Vallius 2023.

Vertailun avulla selvitan, löytyykö pukusuunnitteluprosessistani samoja vaiheita, kuin muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista muodostetusta yhteenvedosta. Näin saan vastauksen ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni *Mistä näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini muodostuvat?* Vertailu myös näyttää, mitä vaiheita omasta pukusuunnitteluprosessistani mahdollisesti puuttuu tai miten vaiheita voisi muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista muodostetun

yhteenvedon mukaisesti kehittää. Näin saan vastauksen toiseen tutkimuskysymykseeni *Millaisia kehityskohteita nykyisestä näytelmäpukusuunnitteluprosessistani voi tunnistaa?* Asettelin omasta pukusuunnitteluprosessistani löytyneet vaiheet rinnakkain taulukkoon muiden suunnittelijoiden pukusuunnitteluprosesseista koostetun yhteenvedon vaiheiden kanssa. (Taulukko 14.)

Taulukko 14. Yhteenvedot muiden pukusuunnittelijoiden pukusuunnitteluprosesseista ja omasta pukusuunnitteluprosessista Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessin perusteella. Vallius 2023.

YHTIENVETO MUIDEN PUKUSUUNNITTELIJOIDEN PUKUSUUNNITTELUPROSESSEISTA	YHTIENVETO OMASTA PUKUSUUNNITTELUPROSESSISTANI LUOKKAKUVA-NÄYTELMÄN PUKUSUUNNITTELUPROSESSIN PERUSTEELLA
Sitoutuminen	
Työryhmätapaamiset	Ohjaaja-lavastaja-palaverit
Tuotannon konsepti	
Suunnittelun raamit	
Käsikirjoituksen lukeminen ja analysointi	Käsikirjoituksen lukeminen Hahmoanalyysi
Muistiinpanojen tekeminen	
Luonnostelu	Luonnostelu
Kohtaustaulukko	Kohtaustaulukot
Pukulista	Vaatekerrat hahmoittain -lista
Hahmon asujen erittelytaulukko	Vaatekerrat kohtauksittain ja vaihdottain -lista
Pukuraamattu	
Muun työryhmän ja omien suunnitelmien yhteensovitus	
Taustatutkimus	Ideakuvat
Pohdinta	
Puvustuksen kokonaisvisio	
Esittely	Esittely
Värivalinnat	
Materiaalivalinnat	
Kohtausluonnokset	
Yksittäisten asujen suunnitteluideat	
Harjoitusvaatteet	
Viimeistellyt pukuluonnokset	
Sovitukset	Sovitukset
Valmistusprosessi	Asujen hankkiminen ja muokkaaminen
Näyttelijä	
Harjoitukset	Harjoitukset
Arviointi	Palaute

Taulukon perusteella omasta pukusuunnitteluprosessistani löytyi enemmän yhtäläisyyksiä muiden pukusuunnittelijoiden prosessien kanssa, kuin ajattelin. Molemmista yhteenvedoista löytyi yhteensä 12 suunnitteluprosessin vaihetta, jotka vastasivat toisiaan. Kirjallinen aineisto, visuaalinen aineisto ja fyysiset artefaktit painottuivat prosesseissa eri tavoin. Kirjallinen aineisto on molemmissa prosesseissa suurin (muiden

pukusuunnitteluprosesseissa 11 kpl, omassa prosessissani 7 kpl). Muiden pukusuunnitteluprosesseissa visuaalista aineistoa oli toiseksi eniten (8 kpl) ja fyysisiä artefakteja kolmanneksi eniten (6 kpl). Omassa prosessissani toiseksi eniten oli fyysisiä artefakteja (4 kpl) ja visuaalista aineistoa selkeästi vähemmän (2 kpl). Muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista löytyi myös yksi aineistoni jaottelun ulkopuolinen vaihe, kun taas omasta prosessistani niitä ei löytynyt.

Koska kaikki muiden pukusuunnitteluprosessien vaiheet eivät suoraan löydy omasta pukusuunnitteluprosessistani, käyn seuraavaksi molempien yhteenvetojen vaiheet läpi yksitellen yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia etsien. Luvun lopussa teen tuloksista yhteenvedon ja vastaan tutkimuskysymyksiin.

Sitoutuminen	
--------------	--

Vaikka omasta Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessistani ei suoraan löydy *Sitoutuminen*-vaihetta Thornen ja Gilletten prosessien tapaan, koen sen kuuluvan myös omaan prosessiini. Omassa pukusuunnitteluprosessissani sitoutuminen liittyi työtehtävän vastaanottamiseen: sitouduin projektiin allekirjoittamalla työsopimuksen ja pitämällä kaikin keinoin huolen siitä, että kaikilla näyttelijöille oli juuri heidän rooli-hahmolleen sopivat vaatteet yllään ensi-iltaan mennessä. Siksi sisällytän *SITOUTUMISEN* kuuluvan osaksi pukusuunnitteluprosessiäni.

Työryhmätapaamiset	Ohjaaja-lavastaja-palaverit
--------------------	-----------------------------

Työryhmän välinen yhteistyö oli merkittävässä roolissa niin minun, kuin muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosessissa. Luokkakuva-näytelmässä suunnitteleva työryhmä koostui minun lisäksi ohjaaja-lavastajasta. Vaikka mukana oli myös ääniteknikko, hänen työnsä ei vaikuttanut minun suunnitteluprosessiini, joten emme pitäneet yhdessä palavereja. Ohjaajan ja pukusuunnittelijan välinen tiivis yhteistyö ja ideoiden vaihtaminen on hedelmällistä molempien työskentelylle, joten säännölliset tapaamiset varsinkin suunnittelun alkuvaiheessa olivat omassa prosessissani itsestäänselvyys. Kuitenkin Gilletten prosessin tapa jatkaa tapaamisia myös pukujen toteutusvaiheessa olisi suositeltavaa. Koska omassa prosessissani toteutusvaiheen palaveriteita ei ollut, esittelin näyttelijöiden asuja harjoitusten aikana sovittaessani asuja näyttelijälle ja näyttelijän siirtyessä asun kanssa lavalle harjoituksiin. Näin toimittaessa näyttelijä

toimi ikään kuin viestinviejänä ohjaajan ja minun välillä, ja palaute puvusta ei välttämättä ollut niin yksityiskohtaista harjoitustilanteen hektisyyden vuoksi. Jos järjestäisimme ohjaajan kanssa palavereita myös toteutusvaiheessa, voisin esitellä hänelle sovituksissa ottamiani kuvia, ja saisin selkeämpää palautetta pukuehdotuksistani. Koska tulevaisuudessa en tiedä, millaisen työryhmän kanssa työskentelen, käytän jatkossa näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini kuvauksessa termiä **TYÖRYHMÄTAPAAMISET**.

Tuotannon konsepti	
--------------------	--

Muiden pukusuunnitteluprosesseissa tuotannon konseptin määrittelemine nousei hyvin tärkeäksi osa-alueeksi. Gilletten mallissa tehokas pukusuunnittelu heijastaa tuotantosuunnittelijoiden yhdessä sopimaa tuotannon konseptia, esittelee kaikkien tuotannon pukusuunnitelmien yhtenäistä tyyliä, tarjoaa jokaisen hahmon persoonallisuudesta visuaalisen heijastuman ja tarjoaa visuaalista tietoa näytelmän maailmasta.

Luokkakuva-näytelmän ohjaaja käytti tuotannon konseptista termiä *näytelmän teema*, jonka hän määritteli olevan yksinäisyys ja yhtenäisyys. En itse edes muistanut teemaa, ennen kuin löysin siitä maininnan ensimmäisen ohjaajapalaverin muistiinpanoista. Vaikka keskustelimme teemasta ensimmäisessä palaverissamme vaihtaessamme käsikirjoituksesta nousseita ideoita keskenämme, emme vielä silloin selvittäneet teeman ja puvustuksen välistä yhteyttä. Muiden palavereiden muistiinpanojen puuttumisen vuoksi en osaa sanoa, saimmeko teeman ja puvustuksen välisen yhteyden selvitettyä.

Olimme ohjaajan kanssa samaa mieltä siitä, että puvuissa tuli näkyä hahmojen sosio-ekonomiset asemat ja hahmojen mahdollinen nousu yhteiskuntaluokasta toiseen. Tämän ajatuksen siirsinkin pukuihin väri- ja materiaalivalintojen kautta. Varsinkin näytelmän ensimmäisen puoliajan koulumaailmassa ylempien yhteiskuntaluokkien perheistä tulevien lasten vaatteissa näkyi enemmän värejä kuin alemmista yhteiskuntaluokista tulevilla lapsilla. Myös vaatteiden ja asusteiden siisteydellä pyrin tuomaan ilmi yhteiskuntaluokkien eroja. Jokaisen hahmon kehitys näytelmän vuosikymmenien aikana muodostui myös tärkeäksi osaksi vaatevalinnoissa: joidenkin vaatteet siistiytyivät

yhteiskuntaluokan nousun myötä, joidenkin vaikeudet elämässä heijastuivat vaatteissa tilannetajun katoamisena.

Kun näkemys yksittäisestä puvusta rakentuu puvustuksen kokonaisvision avulla ja puvustuksen kokonaisvisio tuotannon konseptin avulla, ohjaa tuotannon konsepti koko pukusuunnitteluprosessin muotoutumista. Valitsemieni pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseissa tämä näkyy selkeästi, mutta omassa prosessissani ei. Tuotannon konseptin seuraamisen ja sitä kautta puvustuksen kokonaisvision luomisen sijaan keskityin yksittäisten näyttämöhahmojen ideoimiseen. Tämä näkyy esimerkiksi keräämässäni ideakuvamateriaalissa; etsin runsaasti ideakuvia jokaisen roolihahmon asuista, mutta en keskittynyt puvustuksen kokonaisvision luomiseen tai tuonut esiin visuaalista näkemystäni tuotannon konseptista. Vaikka loin moodboard-kansioita, niiden sisältö koostui lähinnä värimaailmaideoinnista, joten näytelmän yleinen tunnelma jäi tavoittamatta. Lisäksi kuvat olivat kansioissa irrallaan, jolloin niiden tarkastelu yhtenä kokonaisuutena oli vaikeampaa. Jos asettelisin kuvat moodboardiksi samalle sivulle, voisin helpommin tarkastella, kuinka ne toimivat yhdessä ja muuttaa kokonaisuutta tarvittaessa. Myös ideoiden esittely ohjaajalle olisi tällöin selkeämpää.

Vaikka löysin Luokkakuva-näytelmän muistiinpanoistani maininnan näytelmän teemasta, koen tuotannon konseptin suurilta osin puuttuvan pukusuunnitteluprosessistani. Sen vuoksi en sisällyttä sitä osaksi puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Suunnittelun raamit	
---------------------	--

Tarkemman tarkastelun jälkeen löysin Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessistani myös suunnittelun raameja. Suunnitteluni raameina toimivat yhdistykseltä saamani budjetti, ohjaajan laatima aikataulu harjoitusten osalta, pukuvaramon puuttuminen, lavastuksen niukkuus, näytelmän eri aikatasot ja siirtymät niiden välillä sekä näyttelijöiden ikärakenne.

Pukuvaramon puuttuessa kaikki puvut tuli hankkia tai valmistaa. Koska pukujen vaihtoja tuli näytelmän eri vuosikymmenien vuoksi paljon ja koska olin yksin vastuussa

pukujen suunnittelusta ja toteutuksesta, aikataulu ei riittänyt niiden kaikkien valmistamiseen alusta saakka. Kaikkia pukuja ei voinut hankkia uutena, koska budjetti ei riittänyt siihen. Puvustus luotiin tästä syystä käytetyistä ja lainatuista vaatteista, joita muokattiin tarpeen mukaan. Ohjaajan kanssa sovimme, että puvut ovat valmiina läpimeno-harjoituksiin mennessä. Tein itselleni viikoittain aikataulun omaa prosessiani varten, mutta pysyin aikataulussa vaihtelevasti.

Näytelmässä liikutaan viidellä eri vuosikymmenellä: 1950-, 1960-, 1970-, 1990- ja 2010-luvuilla. Koska lavastus oli niukka, sovimme ohjaajan kanssa, että puvustuksessa noudatetaan tarkkaa ajankuvaa. Tämä helpotti katsojaa seuraamaan näytelmää, koska siirtymiä eri aikakausien välillä oli paljon. Päähenkilö Paulan hyppiessä nykyajan ja menneisyyden välillä päätimme, että hän on koko ajan nykyajan vaatetuksessa toimien näin linkkinä nykyisyyden ja menneisyyden välissä. Näyttelijöiden ikärakenteen ollessa keski-ikä molemmin puolin oli tärkeää, että hahmojen ikien muutos näkyisi heissä selkeästi. Vanhempien näyttelijöiden muuntamiseen nuoremmiksi ja nuorempien vanhemmiksi tuli siis kiinnittää erityistä huomiota.

Gilletten prosessin pukukalenteri voisi olla toimiva vaihtoehto: pukukalenterin avulla voisin luoda suunnitteluprosessini kokonaisaikataulun, jolloin kaikkien suunnittelun vaiheiden huomioiminen olisi helpompaa. Luokkakuvan aikaisessa lähinnä yhden viikon aikataulun suunnittelussa koko projektin hahmotus jäi puutteelliseksi, jolloin projektin loppuvaiheessa tuli kiire. Jos koko prosessin aikatauluttaa suunnittelun alussa, on helpompaa tarkastella, mihin kaikkeen oikeasti on aikaa ja vaikeuden sattuessa jakaa jäljellä olevaa aikaa tasaisemmin vaiheiden kesken. Ajan jakaminen suunnitteluprosessin eri vaiheiden kesken edellyttää kuitenkin prosessin eri vaiheiden tunnistamista. Vasta tuotannon konseptin selvittämisen jälkeen voi tietää, mitä vaiheita suunnitteluprosessi tulee sisältämään, joten tuotannon konseptin tärkeys nousee esille myös aikataulua suunniteltaessa.

Koska tarkemman tarkastelun jälkeen löysin Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessistani suunnitteluun vaikuttavia rajoitteita, liitän **SUUNNITTELUN RAAMIT** osaksi puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Kuten valitsemieni pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseihin, myös omaani kuuluu käsikirjoituksen lukeminen. Luin näytelmän suunnitteluprosessin alussa, mutta en tehnyt tällöin vielä muistiinpanoja, kuten Gillette, Tandefelt tai Thorne. Alkumielikuvien muistiin laittaminen joko kirjoittaen tai piirtäen voisi kuitenkin olla hyvä idea, koska ensivaikutelmat voivat olla ratkaisevia myöhemmissä suunnitteluvaiheissa.

Ylipäätään luin käsikirjoitusta varsin vähän, vain muutaman kerran. Käsikirjoituksen lukeminen useampaan otteeseen suunnittelun alussa voisi tuottaa ideoita enemmän. Kompensoin lukemattomuuttani tekemällä hyvin tarkat kohtaustaulukot: taulukoiden tekeminen ikään kuin tutustuttaa minut näytelmään sen sijaan, että lukisin käsikirjoitusta useampia kertoja.

Käsikirjoituksen analyysin sijaan teen hahmoanalyysin, joka muistuttaa Gilletten prosessin ensimmäistä tiedonkeruutapaa käsikirjoitusta lukiessa, Tandefeltin prosessin kolmatta lukutapaa ja Thornen prosessin käsikirjoitusanalyysia: hahmojen luonteen, keskinäisten suhteiden, sosiaalisen aseman ja vaatteidenkäyttötavan kartoittamista. Gilletten, Tandefeltin ja Thornen prosessien tapa kerätä käsikirjoituksesta tietoa näytelmän kohtauksista, vaihdoista ja kohtausten aikakausista liittyi omassa prosessissani enemmän kohtaustaulukoiden tekemiseen. Hahmoanalyysin tekeminen vei paljon aikaa, mutta koin sen hyödylliseksi. Luokkakuva-näytelmässä hahmojen luokkaerojen korostaminen oli ohjaajankin mielestä tärkeää, joten erojen havainnoiminen käsikirjoituksen avulla oli hyödyllistä. Vaikka hahmoanalyysin avulla löysin paljon ideoita rooli-asuihin, en kirjannut ideoitani ylös analyysin sekaan tai tehnyt niistä luonnoksia. Pääsääntäni ajatus asusta alkoi hiljalleen hahmottua, mutta olin hyvin varovainen vielä tässä vaiheessa sen suhteen, että laittaisin ideoitani näkyville kirjoittamalla tai varsinkaan piirtämällä.

Prosessistani puuttuu Gilletten mallissa mainitut omien tuntemusten kartoittaminen sekä vahvoja visuaalisia ja kirjallisia kuvia ja tunteita tarjoavien kohtien etsiminen sekä Thornen mallissa mainitut näytelmän sanoman kartoittaminen ja tapahtumien merkityksen kokonaisuudessa selvittäminen. Tosin Pekkasen prosessissa ei mainita

käsikirjoitusanalyysia lainkaan, ja Tandefeltin prosessissa käsikirjoituksen lukutapa muistuttaa tekemääni hahmoanalyysia ja kohtaustaulukoihin keräämiäni tietoja. Ehkä omassa suunnitteluprosessissani, jossa tuotannon konseptikin jäi tarkemmin hahmottamatta, voisi käsikirjoituksen nostattamien omien tunnereaktioiden tallentaminen, vahvojen visuaalisia tunteita tarjoavien kohtien etsiminen ja näytelmän sanoman kar-toittaminen auttaa hahmottamaan myös tuotannon konseptia ja myöhemmin puvus-tuksen kokonaisvisiota. Käytän jatkossa näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteu-tusprosessini kuvauksessa termiä **KÄSIKIRJOITUKSEN LUKEMINEN JA ANALYSOINTI**.

Muistiinpanojen tekeminen	
----------------------------------	--

Vaikka omasta Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessistani ei suoraan löydy *Muistiinpanojen tekeminen* -vaihetta muiden suunnittelijoiden prosessien tapaan, tein muistiinpanoja lähes jokaisessa prosessini vaiheessa. Tein muistiinpanoja lähinnä kirjallisesti keskustellessani ohjaajan kanssa, sovittaessani pukuja ja seurataessani harjoi-tuksia. Gilletten ja Thornen mallien tavoin en kirjoittanut muistiinpanoja käsikirjoitusta lukiessani. Kuitenkin käsikirjoituksesta nousseiden ensivaikutelmien muistiin laittami-nen voisi auttaa hahmottamaan tuotannon konseptia ja siten myös puvustuksen ko-konaisvisiota.

Koska tarkemman tarkastelun jälkeen huomasin Luokkakuva-näytelmän pukusuunnit-teluprosessissani kirjoittaneeni muistiinpanoja, liitän **MUISTIINPANOJEN TEKEMISEN** osaksi puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Luonnostelu	Luonnostelu
--------------------	--------------------

Gilletten, Tandefeltin ja Thornen prosesseissa luonnostellaan jo käsikirjoitusta lu-kiessa, ja Pekkasan prosessissa luonnosteluprosessi aloitetaan tutkimusvaiheessa. Omassa pukusuunnitteluprosessissani Luokkakuva-näytelmässä piirsin vain neljä pientä luonnosta samalle paperille hahmottaakseni vaihdettavien asujen ulkonäköä. Muutoin en prosessin aikana luonnostellut.

Syitä luonnostelemattomuuteeni on kaksi: tyytymättömyyteni luonnostelujälkeeni ja puvustuksen luominen valmiista vaatteista. Tiedän, että osaan luonnostella, mutta olen hyvin tyytymätön lopputulokseen. Tyytymättömyyteni voi olla turhaa;

Koskennurmi-Sivosen (2014) mukaan kyky piirtää ja kyky suunnitella tuotteita ovat eri asioita, ja useimmat taitavat muotipiirroksiset ovat ammatti_piirtäjien julkaisutarkoitukseen tekemiä luomuksia, eikä niillä ole mitään tekemistä suunnitteluprosessin kanssa.³⁵⁵ Myös Laamanen ja Seitamaa-Hakkarainen ovat huomanneet käsityön opetuksessa, että luonnostelu herättää pelkoa. Heidän mukaansa luonnokset eivät ole suunnittelun päämäärä vaan suunnittelun apuväline, joka selkeyttää omaa ajattelua.³⁵⁶

Kädenjäljen kriittisen arvioinnin lisäksi olen varovainen ideoideni kuvaamisessa, koska pääasiassa valmiista vaatteista koostetuissa puvustuksissa en voi olla varma, löydänpö lähellekään sitä, mitä oli alun perin suunnitellut. Kuitenkin: jos asun osat ovat selvillä ja värimaailma myös ainakin suuntaa antavasti, voisi olla helpompaa ylipäättään löytää jotakin saman suuntaista kuin antaa rajattoman määrän vaihtoehtoja pyöriä päänsä sisällä.

Koska luonnostelu löytyy sekä muiden että Luokkakuva-näytelmän pukusuunnittelu-prosessistani, käytän jatkossakin näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini kuvauksessa termiä **LUONNOSTELU**.

Kohtaustaulukko	Kohtaustaulukot
-----------------	-----------------

Gilletten ja Thornen prosessien kohtaustaulukoihin verrattuna omat taulukoni ovat hyvin paljon yksityiskohtaisemmin tehtyjä. Kohtaustaulukoiden tekemiseen meni minulta tämän tarkkuuden vuoksi aikaa useita tunteja. Tavallaan analysoin näytelmän tapahtumia tarpeettoman paljon suhteessa siihen, että tehtävänäni oli suunnitella puvustus, ei ohjata näytelmää. Toisaalta tarkkojen kohtaustaulukoiden tekeminen vei minut syvälle näytelmän maailmaan ja auttoi hahmottamaan, kuinka tapahtumat etenivät. Koska tein taulukot niin tarkkaan, luin käsikirjoitusta kokonaisuutena vähemmän.

Vaikka kohtaustaulukoiden tekeminen ja varsinkin seinälle ripustaminen auttoi hahmottamaan, milloin kukin hahmo lavalla on, käytin taulukoita suunnittelun apuna

³⁵⁵ Koskennurmi-Sivonen 2014, 27.

³⁵⁶ Laamanen & Seitamaa-Hakkarainen 2014, 13.

suhteellisen vähän. Enemmän käytin suunnittelun ja vaihtojen apuna Vaatekerrat kohtaustaulukoita ja vaihdottain - listaa tai Vaatekerrat hahmoittain - listaa. Voisikin olla järkevämpää luopua tekemistäni monimutkaisista kohtaustaulukoista ja siirtyä käyttämään esimerkiksi Thornen mallin mukaisia kohtaustaulukoita, joihin merkitään vain näyttösten ja kohtausten numero, kunkin kohtausten hahmot ja tapahtuma-ajat ja -paikat. Näin voisin käyttää kohtaustaulukoiden tekemisestä säästyvän ajan käsikirjoituksen lukemiseen ja tarkempaan analysointiin.

Koska kohtaustaulukko löytyy sekä muiden että Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessistani, käytän jatkossakin näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini kuvauksessa termiä **KOHTAUSTAULUKOT**.

Pukulista	Vaatekerrat hahmoittain -lista
-----------	--------------------------------

Vaatekerrat hahmoittain -listani muistuttaa Gilletten prosessin pukulistaa, koska molempiin merkitään kunkin hahmon jokaisen asun jokainen osa ja lasketaan asujen kokonaismäärä. Vaikka Pekkasen, Tandefeltin ja Thornen suunnitteluprosesseihin ei kuulu kyseisen kaltaisen listan tekeminen, kirjataan niissä samat asiat esimerkiksi kohtaustaulukoihin. Koin listan hyvin hyödylliseksi esimerkiksi asujen hankinnassa. Käytin listaa enemmän, kuin kohtaustaulukoita, mutta koska lista ei antanut tietoa siitä, missä kohtauksessa hahmo asua käytti tai milloin hänen piti asua vaihtaa, se ei voinut täysin korvata kohtaustaulukoita. Käytän jatkossa näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini kuvauksessa lyhyempää termiä **PUKULISTA** vaiheen hahmottamiseen.

Hahmon asujen erittelytaulukko	Vaatekerrat kohtaustaulukoita ja vaihdottain -lista
--------------------------------	---

Vaatekerrat kohtaustaulukoita ja vaihdottain -lista muistuttaa Gilletten ja Thornen prosessien Hahmon asujen erittelytaulukoita. Toisin kuin niissä, merkitsin listaan kunkin kohtausten kaikkien hahmojen asut eli en eritellyt yhden hahmon asuja kohtaustaulukolta. Omasta listastani sai selville samoja asioita, kuin tekemistäni kohtaustaulukoista, mutta tiiviimmässä muodossa. Listani auttoi hahmottamaan, milloin näyttelijän vaatteet vaihtuvat, paremmin ja tehokkaammin kuin kohtaustaulukko.

Vaikka suunnitteluvaiheessa pidin kohtaustaulukkoa allekkain listausta selkeämpänä mietittäessä, missä kaikissa kohtauksissa kukin hahmo on, voisin säästää aikaa muuttamalla omaa listaani enemmän Gilletten ja Thornen prosessien listojen suuntaan. Tällöin kaikkien hahmojen esiintyminen, asut ja vaihdot listattaisiin kohtaustaulukoihin, joten voisin tehdä kullekin hahmolle oman listan asuista kohtaus kohtaukselta. Voisin hyödyntää Gilletten ja Thornen ajatusta muiden auttamisesta antamalla listoja myös näyttelijöiden käyttöön. Yleensä kävin näyttelijöiden kanssa pukujen vaihdon läpi sovitustilanteiden avulla, ja jotkut heistä kirjoittivat itselleen muistiin tiedot vaihdoista. Listat auttaisivat näyttelijöitä hahmottamaan pukujen vaihdon. Koko pukusuunnittelu-prosessin tavoitteena kuitenkin on näyttelijöiden puvuista huolehtiminen.

Lisäksi hahmon asun osien listaaminen kohtaus kohtaukselta auttaisi suunnittelemaan vaihtojen laajuutta tarkemmin. Luokkakuva-näytelmässä tuntui, että näyttelijät vaihtoivat koko asun liian monta kertaa, vaikka pienemmillä vaihdoilla olisi saatu aikaan jopa parempi muutos ja helpotettu näyttelijöiden työtä. Perehtymällä kunkin hahmon vaihtoihin listojen avulla voisin helpommin hahmottaa, onko asun kaikkien elementtien vaihtaminen järkevää kokonaisuuden kannalta. Esimerkiksi Pekkasen prosessissa suunnitellaan puvuista helposti muunneltavia ylä- tai alaosaa tai päähinettä kulisseissa vaihtamalla, jos näytelmässä on paljon pieniä kohtauksia ja näyttelijöillä useita erilaisia roolisuorituksia.

Käytän jatkossa näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini kuvauksessa lyhyempää termiä **HAHMON ASUJEN ERITTELYTAULUKKO** vaiheen hahmottamiseen.

Pukuraamattu	
--------------	--

Gilletten ja Thornen prosessien pukuraamattua ei omasta suunnitteluprosessistani löydy. Vaikka tallensin suunnitteluprosessin aikana tekemäni kohtaustaulukot, vaatekerrat hahmoittain- ja vaatekerrat kohtauksittain ja vaihdoittain -listat sekä käsikirjoituksen ja mahdolliset luonnokset koko prosessin jälkeen kansioon, voisi pukuraamatun tekeminen olla parempi vaihtoehto sekä prosessin tallentamiseksi että suunnittelun eri osavaiheiden hahmottamiseksi suunnitteluprosessin aikana. Koska varsinaisen

pukuraamatun tekeminen puuttuu pukusuunnitteluprosessistani, en sisällytä sitä osaksi puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Muun työryhmän ja omien suunnitelmien yhteensovitus	
---	--

Gilletten prosessin tapaan en jakanut tekemiäni kohtaus- tai puku- ja pukeutumislis-toja muille työryhmän jäsenille käytettäväksi. Kuitenkin, kuten aiemmin totesin, var-sinkin näyttelijöille hahmon asujen erittelytaulukon antaminen voisi olla järkevää. En myöskään verrannut muun työryhmän ja omien reaktioiden ja suunnitelmien yhteen-sopivuutta Gilletten prosessin tavoin. Enemminkin annoin Pekkasen prosessin tavoin visuaalisen ilmeen ohjaajan näkökulmaan eli omat ideani syntyivät ohjaajan ajatusten puitteissa. Yhteensovitus tapahtui lähinnä ohjaajapalaverissa, joissa esittelin ideoi-tani ja ohjaaja kommentoi, kuinka ne sopivat yhteen hänen näkemystensä kanssa.

Vaikka Luokkakuva-näytelmässä ohjaaja toimi myös lavastajana ja olin täten perillä la-vastussuunnitelmista, en koe, että niillä oli minun pukusuunnitteluprosessiini niin suurta vaikutusta kuin muiden pukusuunnittelijoiden prosesseissa. Ero johtuu luulta-vasti siitä, että kesäteatterissa lavasteet eivät olleet säiden vuoksi valmiit niin aikai-nessa vaiheessa, kuin sisäteattereissa. Lavasteiden ja puvustuksen välisen suhteen ta-sapaino ei myöskään ollut niin olennainen asia, koska ulkotiloissa valoa oli riittävästi. Verrattuna tavanomaisiin sisänäyttämöihin puvut eivät siis voineet hyvin herkästi huk-kuu lavastukseen. Tandefeltin prosessin tavoin lavastuksen merkitys omassa proses-sissani nousi enemmän pukujen kertovuusasteen määrittelyn kautta: Luokkakuva-näy-telmän lavastus oli niukka, joten pukujen tehtävä oli kertoa tapahtuma-ajasta ja -pai-kasta selkeästi.

Koska tarkemman tarkastelun jälkeen huomasin Luokkakuva-näytelmän pukusuunnit-teluprosessissani tekevänä **MUUN TYÖRYHMÄN JA OMIEN SUUNNITELMIEN YHTEEN-SOVITUSTA**, sisällytän sen osaksi puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Taustatutkimus	Ideakuvat
----------------	-----------

Omassa pukusuunnitteluprosessissani taustatutkimusvaihetta vastasi ideakuvien ke-rääminen. Ideakuvien keräämisen lisäksi etsin tietoa Luokkakuva-näytelmän aikakau-sista ja väreistä katselemalla kuvia netistä ja kirjoista, tutustumalla ajan muoteihin ja

kuuntelemalla musiikkia, jota näytelmässä käytettiin runsaasti. Koska *ideakuvat* ei terminä kuvaa tarpeeksi laajasti tekemääni tutkimusta, käytän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessissa termiä **TAUSTATUTKIMUS**.

Pohdinta	
----------	--

Muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseihin kuuluu Pohdinta-vaihe. Pukusuunnitteluprosessissani en tietoisesti jättänyt aikaa pohdintavaiheelle. Jos en saanut asioita hoidettua asettamassani aikataulussa luotin siihen, että hetken tauolla on prosessin etenemisen suhteen jokin tarkoitus. Yleensä asia menikin niin, että pienen aikalisän avulla vältyin turhan työn tekemiseltä, kun jokin aikaisempi idea hylättiin, tai sain ratkaistua jonkin mieltä painaneen suunnittelu- tai toteutusongelman.

Oma suunnitteluprosessini on jo opintojeni aikana kehittynyt pohdiskelevaksi ja Pekkasen tavoin työskentelen kauan pääni sisällä, ennen kuin annan ideoiden konkretisoidua esimerkiksi luonnoksiksi. Kyseistä lähestymistapaa ei ole aina ymmärretty, vaan minun on ajateltu olevan toimettomana. Kuitenkin vaihto-oppilasvuoteni Saksassa minua nimenomaan kehoitettiin enemmän kokeilemaan ja kehittelemään omia juttujani valmiiden kurssien suorittamisen sijaan, jotta omat ideat saisivat aikaa kehittyä. Minunkaltaiselleni suorituskeskeiselle ihmiselle oli oivaltavaa huomata, että hitaampi tempo ja ”haahuilu” voi olla hyväksyttävä ja hedelmällinen tapa työskennellä. Nykyisin sovellan tätä ajatusta myös pukusuunnittelussa, ja hankalan vaiheen kohdatessani annan asioiden hautua pääni sisällä sen sijaan, että alan saman tien ratkaista ongelmaa väkisin. Minun tapauksessani pohdintavaiheesta olisi enemmän hyötyä, jos en unohdaisi projektia kokonaan Gilletten tavoin. Koska olen taipuvainen myös siirtämään asioiden aloittamista, voisin käyttää vaiheen Tandefeltin tapaan runsaan lähdemateriaalin tutkimiseen.

Koska tarkemman tarkastelun jälkeen huomasin Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessini sisältävän *POHDINTAA*, sisällytän sen osaksi puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Toisin kuin muiden prosesseista, omasta pukusuunnitteluprosessistani ei löytynyt puvustuksen kokonaisvisiota. Koska näytelmän tekoaikaan käytössäni ei ollut pukuvarastoja, eikä aikaa asujen alusta asti valmistamiseen ollut, hankin kaikki asut lainaamalla tai ostamalla lähinnä käytettynä. Vaikka hahmottelin puvustuksen kokonaisvisiota ideakuvien kansiojärjestyksellä, minun oli vaikeaa tehdä ennalta pitäviä päätöksiä asujen suhteen, koska en voinut tietää, millaisia tulen lopulta löytämään. Kokonaisuus alkoi hahmottua vasta sovitustilanteissa, joita kuvaamalla yritin pysyä kartalla siitä, millainen kokonaisuus tulisi lopulta olemaan. Ensimmäisen puku- ja läpimeno-harjoituksen perusteella kokonaisvisio ei kuitenkaan täysin toiminut, vaan varsinkin ensimmäiselle puoliajalle jouduin tekemään suuria muutoksia. Kuitenkin tämän jälkeen kokonaiskuva oli selvillä.

Luokkakuva-näytelmässä keskityin esimerkiksi etsimään ideakuvia lähinnä yksittäisistä roolihahmoista. Lähimpänä kokonaisvisiota ovat moodboard-kuvani. Koska olen kerännyt moodboard-kuvia vain muutamia ja nekin ovat pilvipalvelussa omina, irrallisina kuvinaan, on niiden yhdessä muodostama kokonaisuutta vaikea hahmottaa. Olen kerännyt kuvamateriaalia runsaasti enkä ole halunnut hylätä niistä yhtäkään, koska olen ajatellut, että niissä kaikissa on jokin suunnittelun kannalta tärkeä elementti. Kuvien lähempi tarkastelu osoittaa, että samat elementit toistuvat useammassa kuvissa. Jos uskaltais tiivistää tavoittelemäni suunnittelukonseptin, olisi esimerkiksi asujen hankinta tehokkaampaa.

Suunnittelija David Reynoson mukaan moodboardin luomisessa on valittava tarkkaan, kuinka monta kuvaa yhdelle sivulle laittaa: liiallinen visuaalinen roina turhauttaa katsojan, joten tärkeintä on valita vain ne, jotka esittävät selkeästi, mihin ollaan pyrkimässä. Yhdellä sivulla voi monien kuvien avulla kertoa halutusta siluetista, väristä, aikakaudesta, vuodenajasta, hahmon iästä ja vaatteiden materiaaleista.³⁵⁷ Jos laittaisin moodboardin kuvat samalle sivulle, olisi helpompi huomata kokonaisuudesta syntyvä tunnelma. Moodboardit voisi tehdä näytelmän vuosikymmenien lisäksi jokaiselle hahmolle omansa. Yhdelle sivulle aseteltua kokonaisuutta olisi myös näppärämpi esitellä

³⁵⁷ Clancy 2014, 75–80.

ohjaajalle tai katsoa asujen hankintareissuilla, sopiiko löydetty vaate tavoiteltuun tunnelmaan tai kyseiselle hahmolle.

Koska selkeä puvustuksen kokonaisvisio puuttuu pukusuunnitteluprosessistani, en sisällytä sitä osaksi puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Esittely

Esittely

Kuten muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista, myös omasta prosessistani löytyy Esittely-vaihe. Toisin kuin muiden prosesseissa, omat varsinaiset esittelyni lopuivat ideoiden esittelemiseen ohjaajalle eli varsinaisia, lopullisia päätöksiä en suoranaisesti ohjaajalle esitellyt. Kuten aiemmin totesin, tapa johtuu toteutusvaiheen palavereiden puutteesta. Jos palavereita olisi järjestetty myös ideointivaiheen jälkeen, voisin esitellä lopullisia suunnitelmiani ja toteutusvaihetta selkeämmin ilman kiirettä, joka syntyy, kun esittely tehdään harjoitusten keskellä.

Käytän jatkossa näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini kuvauksessa edelleen termiä **ESITTELY** vaiheen hahmottamiseen.

Värivalinnat

Muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseihin kuuluva Värivalinnat-vaihe on jonkinasteisena näkyvissä myös omassa prosessissani. Ideakuviin etsin kuvia kunkin aikakauden värisävyistä. Koska Luokkakuva-näytelmän puvustus syntyi valmiista vaatteista, asujen hankinnassa vaateen koko ja tyyli nousi värisävyjä tärkeämmäksi. Otin kuitenkin sävyt huomioon tarkastellessani asujen muodostamaa kokonaisuutta näyttelijöiden päällä harjoituksissa ja valitessani asuja kiinnitin huomiota sävyn sopivuuteen hahmolle. Ainoan, alusta asti ompeleman mekon kohdalla kiinnitin värivalintaan enemmän huomiota.

Koska tarkemman tarkastelun jälkeen huomasin Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessiani sisältävän **VÄRIVALINNAT**, sisällytän sen osaksi puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Materiaalivalinnat

Toisin kuin muut suunnittelijat, Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessissa en kerännyt materiaalinäytteitä, koska puvustus koostui valmiista vaatteista. Samoin kuin värivalintojen kanssa, myös materiaalivalinnoissa menin vaatteen koko ja tyyli edellä. Kiinnitin kuitenkin huomiota hahmon sosioekonomiseen luokkaan ja vuosikymmeeneen, jolla asua pidettiin, valitessani vaatteita, jolloin myös materiaalit nousivat suurempaan rooliin. Yritin siis vaikuttaa myös materiaalivalintoihin niin paljon, kuin valmiita vaatteita käyttämällä pystyin. Ompelemani mekon kohdalla kiinnitin muita vaatteita enemmän huomiota värien lisäksi myös mekon materiaaliin.

Koska tarkemman tarkastelun jälkeen huomasin Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessini sisältävän **MATERIAALIVALINNAT**, sisällytän sen osaksi puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Kohtausluonnokset

Pukusuunnitteluprosessini sisälsi vain yhden luonnoksen. Vaikka kyseessä oli kohtausluonnos, en koe sen olevan riittävä, jotta voisin sisällyttää kohtausluonnokset osaksi omaa puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Yksittäisten asujen suunnitteluideat

Gilletten ja Pekkasan prosessien tavoin omasta prosessistani löytyy tarkemmin tarkasteltuna yksittäisten asujen suunnitteluideat -vaihe. Etsiessäni ideakuvia keskityin nimenomaan yksittäisten asujen ideoiden löytämiseen. Kuten puvustuksen kokonaisvision kohdalla, yksittäisten asujen ideoiden hahmottaminen voisi olla helpompaa, jos kunkin asun ideakuvat asetellaan samalle sivulle. Näin kuvien määrä pysyisi kohtuullisena, kun samankaltaisten kuvien karsiminen kokonaisuudesta olisi helpompaa. Voisi olla tehokasta luoda ideakuvakollaasi jokaiselle asulle, jotta asuideoiden yhteensopiavuutta olisi helpompi tarkastella.

Koska tarkemman tarkastelun jälkeen huomasin Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessini sisältävän **YKSITTÄISTEN ASUJEN SUUNNITTELUIDEAT** -vaiheen, sisällytän sen osaksi puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Harjoitusvaatteet	
-------------------	--

Luokkakuva-näytelmässä en etsinyt näyttelijöille harjoitusvaatteita, koska pukuvarastoa, josta vaatteita olisi voinut etsiä, ei ollut, ja koska kesäteatterin varhaisemmissa ulkoarjoituksissa ei pärjännyt vähillä vaatteilla. Siksi en sisällytä kyseistä vaihtetta osaksi omaa puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Viimeistellyt pukuluonnokset	
------------------------------	--

Muiden suunnittelijoiden prosessista löytyvää Viimeistellyt pukuluonnokset -vaihtetta ei löydy omasta suunnitteluprosessistani. En tehnyt luonnoksia, koska puvustus luotiin valmiista vaatteista. Koska vastasin itse myös toteutusprosessista, luonnoksia ei tarvinnut tehdä pukujen valmistusohjeeksi.

Kuitenkin pohtiessani tutkimukseni edetessä luonnosten tarpeellisuutta ja huomatesani esimerkiksi Tandefeltin ja Thornen prosesseihin kuuluvan myös varasto- ja vuokrapukujen piirtämisen, aloin kokea luonnostelun tarpeelliseksi osaksi pukusuunnitteluprosessia. Valmiiden vaatteiden käytöstä huolimatta voisin luonnostella haluamani asun ideakuvien muodostamista asuideoista. Näin saisin liian laajan ideakuvamateriaalin tiivistymään, jolloin suunnitelman esittely ohjaajalle ja asujen ostaminen helpottuisi. Koska valmiiden vaatteiden väreihin ei voi aina suuresti vaikuttaa, luonnokset voisi jättää Tandefeltin tavoin värittämättä.

On selvää, että täysin luonnosta vastaavaa asua ei tule koskaan valmiina löytymään. Tärkeämpää olisi kuitenkin tavoitella luonnoksessa esiintyviä suurempia linjoja. Kuten luvussa kaksi kerron, luonnoksille on myös vaihtoehtoja; esimerkiksi Clancy, Merz ja Stines kehottavat hyödyntämään moodboardeja suunnitelmien esittelyssä pukuluonnosten sijaan, jos suurin osa puvustuksesta rakentuu valmiista vaatteista. Merz esittää vaihtoehdoksi myös oikeiden vaatteiden tai vaatteista otettujen kuvien näyttämisen ja Stines asukokonaisuuksien stailaamisen nukelle tai näyttelijälle valmiita vaatteita käyttämällä. Pukuluonnosten tekemistä voi Stinesin mukaan nopeuttaa hyödyntämällä valmiita kuvia luonnosten pohjalla esimerkiksi kehittämällä vanhaa luonnosta eteenpäin tai piirtämällä valokuvien päälle.³⁵⁸

³⁵⁸ Clancy 2014, 75–80; Merz 2017, 2–5; Stines 2017, 87; 96, 137–139.

Koska viimeistellyt pukuluonnokset puuttuvat pukusuunnitteluprosessistani, en sisällytä kyseistä vaihetta osaksi omaa puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Sovitukset	Sovitukset
------------	------------

SOVITUKSET-vaihe löytyy niin omasta kuin muiden suunnittelijoiden suunnitteluprosesseista Gillette prosessi pois lukien, joten sisällytän sen osaksi puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Valmistusprosessi	Asujen hankkiminen ja muokkaaminen
-------------------	------------------------------------

Muiden suunnittelijoiden Valmistusprosessi-vaihetta vastaava vaihe on omassa prosessissani Asujen hankkiminen ja muokkaaminen. Koska en valmistanut prosessissani kuin yhden mekon alusta alkaen, keskityin valmiiden vaatteiden ostamiseen ja muokkaamiseen. Käytän jatkossa näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini kuvauksessa termiä **ASUJEN VALMISTAMINEN** vaiheen hahmottamiseen.

Näyttelijä	
------------	--

Tandefeltin tavoin käytän näyttelijöiden kuvia inspiraation lähteenä ja mietin, millaiset asut sopivat paitsi hahmolle, myös hahmoa esittävälle näyttelijälle. Tämän vuoksi sisällytän **NÄYTTELIJÄ**-vaiheen osaksi puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessiani.

Harjoitukset	Harjoitukset
--------------	--------------

Harjoitusten seuraaminen kuuluu sekä minun että muiden suunnittelijoiden suunnitteluprosessiin. Tandefeltin tavoin kehittelin pukuja eteenpäin harjoitusprosessin aikana, koska harjoitukset toivat esiin tilanteita, joita käsikirjoituksen perusteella ei voinut ennakoida. Aina en harjoituksia kuitenkaan voinut intensiivisesti seurata samaan aikaan järjestettyjen sovitusten takia. Luokkakuva-näytelmässä pukuja alettiin säiden takia käyttää vasta läpimeno harjoituksissa, joten havaitsin suurimmat muutoksen tarpeet puvustuksessa suhteellisen myöhään. Jos sovituksia voisi järjestää myös harjoitusaikojen ulkopuolella, voisin keskittyä harjoitusten seuraamiseen paremmin ja huomata muutosten tarpeet puvustuksessa aikaisemmin. Jos tapaamisia ohjaajan kanssa järjestettäisiin myös toteutusvaiheen aikana, voisin myös esitellä sovituksissa muotoutuneet asut kaikessa rauhassa ohjaajalle sen sijaan, että esittely tapahtuisi ohimennen

harjoitusten aikana. Käytän jatkossa näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini kuvauksessa samaa **HARJOITUKSET**-termiä vaiheen hahmottamiseen.

Arviointi	Palaute
-----------	---------

Muiden pukusuunnittelijoiden prosessien Arviointi-vaihe on omassa prosessissani osittain samanlainen. Sain Gilletten ja Thornen prosessien tavoin palautetta ohjaajalta. Sen lisäksi arvioin työtäni itse harjoituksia seuraamalla ja lukemalla näytelmän arvioita lehdistä. En kuitenkaan Gilletten ja Pekkasen prosessien tavoin tarkastele omaa toimintaani kriittisesti niin, että voisin ottaa tekemisistäni oppia seuraavaa produktiota varten. Se olisi hyödyllistä, jotta voisin kehittyä paremmaksi pukusuunnittelijaksi. Jos arvioisin työprosessiani heti prosessin päätyttyä, minun olisi helpompi uuden prosessin alkaessa muistella, mitä kannattaisi tehdä eri tavalla. Käytän jatkossa näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini kuvauksessa termiä **ARVIOINTI** vaiheen hahmottamiseen.

Johtopäätökset

Tarkemman tarkastelun jälkeen näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini muodostuvat kuutta kohtaa lukuun ottamatta samoista vaiheista, kuin muilla pukusuunnittelijoilla. Vaiheiden painotus kuitenkin muuttui vertailun jälkeen: kirjallisen aineiston osuus on edelleen suurin (9 kpl), mutta visuaalista aineistoa ja fyysisiä artefakteja onkin yhtä paljon (5 kpl). Lisäksi prosessistani löytyy myös mainittuihin kategorioihin kuulumattomia vaiheita (2 kpl). (Taulukko 15.)

Taulukko 15. Näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini. Vallius 2023.

NÄYTELMÄN PUUVUSTUKSEN SUUNNITTELU- JA TOTEUTUSPROSESSINI
Sitoutuminen
Työryhmätapaamiset
Suunnittelun raamit
Käsikirjoituksen lukeminen ja analysointi
Muistiinpanojen tekeminen
Luonnostelu
Kohtaustaulukot
Pukulista
Hahmon asujen erittelytaulukko
Muun työryhmän ja omien suunnitelmien yhteensovitus
Taustatutkimus
Pohdinta
Esittely
Värivalinnat
Materiaalivalinnat
Yksittäisten asujen suunnitteluideat
Sovitukset
Asujen valmistaminen
Näyttelijä
Harjoitukset
Arviointi

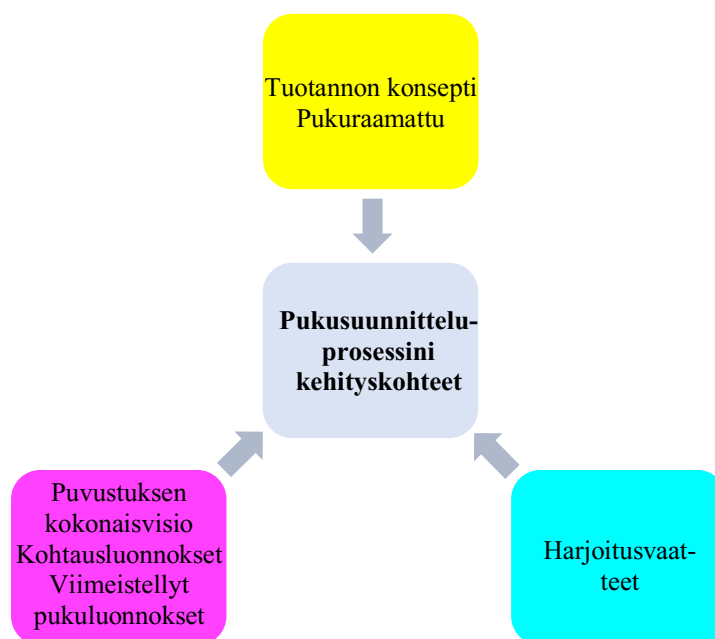
Nykyisestä näytelmäpukusuunnitteluprosessistani puuttuu kuusi kohtaa, jotka olivat muiden pukusuunnittelijoiden prosesseissa (vrt. taulukko 14 s. 129). Puuttuvista vaiheista eniten on visuaalista aineistoa (3 kpl), seuraavaksi kirjallista aineistoa (2 kpl) ja vähiten fyysisiä artefakteja (1 kpl). (Taulukko 16.)

Taulukko 16. Nykyisestä näytelmäpukusuunnitteluprosessistani puuttuvat vaiheet. Vallius 2023.

NYKYISESTÄ NÄYTELMÄPUKUSUUNNITTELUPROSESSISTANI PUUTTUVAT VAIHEET
Tuotannon konsepti
Pukuraamattu
Puvustuksen kokonaisvisio
Kohtausluonnokset
Harjoitusvaatteet
Viimeistellyt pukuluonnokset

Suurimmaksi kehityskohteeksi nykyisessä näytelmäpukusuunnitteluprosessissani muodostuu *tuotannon konseptin* ja *puvustuksen kokonaisvision* puuttuminen. (Kuvio 8.) Muut pukusuunnittelijat nostivat tuotannon konseptin pukusuunnitteluprosessin tärkeimmäksi vaiheeksi, joten on huolestuttavaa huomata, että omasta prosessistani se puuttuu kokonaan. Tuotannon konseptin puuttuessa myös puvustuksen

kokonaisvisio puuttuu, koska ilman tuotannon konseptia on hankalaa määrittellä puvustukselle kokonaisvisiota. Tuotannon konseptin puuttuminen vaikeuttaa siis pukusuunnittelua kokonaisuudessaan, ja on varmasti suurin syy siihen, miksi minun on vaikeaa tehdä päätöksiä yksittäisiä asuja koskien: ilman suuremman konseptin määrittämistä en voi olla täysin varma, tukevatko yksittäisten asujen suunnitteluideat kokonäytelmän tavoitteita. Sama pätee haasteisiini ajan jakamisesta eri suunnitteluvaiheiden kesken: ilman tuotannon konseptia minun on ollut haastavaa määrittellä, millaisia suunnitteluvaiheita kukin pukusuunnitteluprosessi tarvitsee. Tuotannon konseptin määrittely auttaa siis myös ajanhallinnassa.



Kuvio 8. Pukusuunnitteluprosessini kehityskohteet. Vallius 2023.

Kun tuotannon konsepti ja sitä kautta puvustuksen kokonaisvisio on määritelty, minun on helpompi tehdä päätöksiä yksittäisistä asuista ja voin alkaa tehdä *kohtausluonnoksia* ja *viimeistelyjä pukuluonnoksia* joko piirtäen tai kollaasien muodossa. Lisäksi kokonaisvision ollessa selvillä minun on helpompaa etsiä näyttelijöille *harjoitusvaatteita*, jotka auttavat heitä roolihahmonsa rakentamisessa. Tallentamalla koko suunnittelu-prosessini *pukuraamattuun* voin helpommin hahmottaa, kuinka kokonaisuus muodostuu ja toimii yhdessä. Lisäksi saan pukuraamatun avulla itselleni muiston tehdystä pukusuunnittelutyöstä. Näitä muistoja toivon kertyvän urallani vielä useita.

6 POHDINTA

Tutkimukseni tavoitteena oli selvittää, mistä näytelmän puvustuksen suunnittelu- ja toteutusprosessini muodostuvat ja millaisia kehityskohteita nykyisestä näytelmäpukusuunnitteluprosessistani voi tunnistaa. Tutkimukseni tulosten perusteella sain hyvin selvitettyä nykyisen suunnitteluprosessini osavaiheet. Erittelemällä oman suunnitteluprosessini Luokkakuva-näytelmän suunnitteluprosessista keräämäni tiedon avulla sain käsityksen prosessini etenemisestä. Kuitenkin vasta vertaamalla tätä mallia muiden pukusuunnittelijoiden prosesseista koottuun yhteenvedoon löysin prosessistani myös sellaisia vaihteita, joita en pelkästään omaan prosessiini perehtymisellä olisi löytänyt. Olen positiivisesti yllättynyt siitä, kuinka samankaltainen suunnitteluprosessini on pukusuunnittelun ammattilaisten suunnitteluprosessien kanssa.

Samankaltaisuuksista huolimatta löysin prosesseista myös huomattavia eroja. Suurin ero eli tuotannon konseptin puuttuminen on merkittävä löytö: sen puuttuminen johtaa myös usean muun vaiheen, kuten puvustuksen kokonaisvision, kohtausluonnosten ja viimeistelyjen pukuluonnosten, puuttumiseen. Myös harjoitusvaatteiden hyödyntämisessä kokonaisvisio on avuksi, samoin pukuraamatun kokoamisessa. Tuotannon konseptin määrittely auttaa ratkaisemaan myös pukusuunnitteluprosessissani huomaamani suurimmat ongelmat eli ajankäytön jakamisen eri suunnitteluvaiheiden kesken ja asujen lopullisen muodon päättämisen. Ajankäytön hallinta helpottuu, kun prosessin vaiheet voi tarkemmin tuotannon konseptin avulla hahmottaa. Tuotannon konseptin kautta muotoutuvan puvustuksen kokonaisvision avulla taas yksittäisten asujen suunnittelukonseptin määrittäminen helpottuu, mikä myös edesauttaa ajanhallinnassa. Voin siis todeta asettamieni tavoitteiden täyttyneen.

Ongelmani pukusuunnittelussa liittyvät tutkielmani mukaan eniten kokonaisuuksien eli puvustuksen tarinan tai teeman hahmottamiseen. Kuten Van Eek luvussa 2 toteaa, vaatetussuunnittelijalle tarina ei pukusuunnittelijan tavoin ole etusijalla: tarina tai teema voi yhtenäistää suunniteltavan kokoelman, mutta jokaisen vaatteen on oltava

houkutteleva myös yksinään.³⁵⁹ Ehkä vaatetussuunnittelijan koulutuksessa oppimani suunnitteluprosessi ei tästä syystä ole tuntunut sopivan suoraan pukusuunnittelijan työhön.

Vaikka tuotannon konsepti helpottaa pukusuunnitteluprosessin hahmottamista monin eri tavoin, on tärkeää muistaa harjoitusten vaikutus pukusuunnitteluprosessiin. Ikonen & Oksanen-Lyytikäisen mukaan näyttämöpuvun muotoutuminen on arkitodellisuuden vaatteiden prosessia pidempi ja monitahoisempi, koska pukujen muotoutuminen jatkuu sovitusten ja valmistuksen jälkeen harjoituksissa aina ensi-iltaan saakka.³⁶⁰ Tämä näkyi myös valitsemieni pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseissa. Esimerkiksi Gillette huomauttaa jokaisen teatterituotannon olevan keskeneräinen työ, joka hyvistä suunnitelmista huolimatta valmistuu harvoin alustavassa vaiheessa harjoitusten tuomien muutosten vuoksi. Vaatetussuunnittelun opintojeni takia minun on ollut vaikeaa ymmärtää, että pukusuunnittelussa jo hyväksytyihin ideoihin voi harjoitusprosessissa ilmenneiden asioiden takia tulla vielä runsaasti muutoksia. Asian huomaaminen ja sitä kautta hyväksyminen auttaa kuitenkin varautumaan muutoksiin esimerkiksi aikataulutusta suunniteltaessa.

Tutkielmani vahvisti aikaisempia tutkimuksia siltä kannalta, että useiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosessit ovat hyvin samankaltaisia, minun mukaan lukien. Eroja kuitenkin löytyi prosessien eri vaiheiden sisällöissä. Ainakin valitsemieni pukusuunnittelijoiden prosesseista suomalaisilla suunnittelijoilla, Pekkasella ja Tandefeltilla, fyysiset artefaktit korostuivat Gillettea ja Thornea enemmän. Gilletten ja Thornen prosesseissa painotus oli kirjallisessa aineistossa. Olisi kiintoisaa selvittää, onko ilmiö laajempi eli onko suomalaisilla pukusuunnittelijoilla edelleen tapana osallistua pukujen toteutusprosessiin niin intensiivisesti vai johtuuko osallistuminen Pekkaseen ja Tandefeltin kohdalla heidän suunnittelijakäsialastaan, joka on painottunut tekemiseen. Tai miksi Gilletten ja Thornen prosesseissa erilaisten kirjallisten materiaalien hyödyntäminen on niin suuressa roolissa Pekkaseen ja Tandefeltiin verrattuna.

³⁵⁹ Van Eek 2017, 210–220.

³⁶⁰ Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen 2014, 153.

Tutkimuskysymykseni tuntuvat oikeilta tutkimusaiheittani ajatellen: halusin saada selville pukusuunnitteluprosessini vaiheet ja kehityskohdat, ja molempiin löysin vastaukset. Autoetnografinen ote sopi tutkielmaani, koska sen avulla tavoitin kokemukseni ja tuntemukseni pukusuunnitteluprosessistani tarkasti. Metodin käyttö myös jännitti: jos paljastan, että pukusuunnitteluprosessissani on virheitä ja puutteita enkä osaa työskennellä annetun aikataulun mukaisesti, palkkaisiko kukaan minua enää pukusuunnittelijaksi? Ajattelen, että riski kannatti ottaa, koska omia virheitä tai puutteita voi korjata vain silloin, kun tiedostaa niiden olemassaolon. Ilman tutkielmani tekemistä en olisi tiennyt, mitä pukusuunnitteluprosessini virheet ja puutteet ovat ja miten niitä voisi korjata.

Autoetnografisen tutkimusotteen käyttöä olisi helpottanut, jos minulla olisi ollut tallella kaikki Luokkakuva-näytelmän pukusuunnitteluprosessin aikana tekemäni muihinpanot. Nyt en voi olla täysin varma, muistinko kaikki suunnitteluprosessiin kuuluneet asiat vain näytelmän suunnitteluprosessin aikana keräämäni aineiston avulla. Uotisen (2010) mainitseman autoetnografian ongelman eli tavan keskittyä vain tutkijan omiin kokemuksiin³⁶¹ sain mielestäni vältettyä ottamalla mukaan neljän muun pukusuunnittelijan suunnitteluprosessien tarkastelut. Vaikka tutkielmani keskiössä on oman pukusuunnitteluprosessin kartoittaminen ja kehittäminen, voivat muut pukusuunnitteluprosessiensa kanssa kamppailevat hyödyntää luomaani yhteenvetoa muiden pukusuunnittelijoiden suunnitteluprosesseista vertaamalla sitä omaan pukusuunnitteluprosessiinsa.³⁶²

Autoetnografiaan kuuluu olennaisena osana kirjoittaminen, ja sen parissa olen tutkielmaa tehdessäni viettänyt paljon aikaa. Vaikka tutkielmani pääaineisto oli kerätty jo useampi vuosi sitten, kesti kauan, ennen kuin pääsin itse tutkimuksen pariin. Eniten aikaa meni teoriaosuuden ja tutkimusmetodien opiskeluun. Ehkä tutkielmani tekemisessä kärsin samasta ongelmasta kuin pukusuunnitteluprosessissani eli kokonaisuuksien hahmotuksen hankaluudesta. Vaikka tein gradua useamman vuoden ajan, aloin vasta viime metreillä ymmärtää, millaiseksi tutkielmani pitäisi muotoutua. Jos olisin

³⁶¹ Uotinen 2010b, 178–189.

³⁶² kts. taulukko 13 s. 127.

pysähtynyt hahmottamaan kokonaiskuvaa hyvissä ajoin, olisin säästynyt usealta kiertotieltä ja mahdollisesti saanut tutkielmani valmiiksi jo aikaisemmin.

Laadullisen sisällönanalyysin käyttäminen analyysimenetelmänä oli aluksi hankalaa. Minun oli vaikeaa hahmottaa, kuinka menetelmään kuuluvat analyysivaiheet sopivat tutkimusaineistoni käsittelyyn. Tein analyysin pariin otteeseen, ennen kuin ymmärsin, kuinka se ”oikeaoppisesti” kuuluisi tehdä. Kun lopulta sain redusoinnin, klusteroinnin ja abstrahoinnin tehtyä, koin menetelmävalinnan monella tapaa oikeaksi: sisällönanalyysin avulla sain aineistoni jäsenneltyä hyvin ja pystyin epävarmoissa tilanteissa näppärästi tarkistamaan asioiden oikeellisuuden peruuttamalla analyysiprosessissa taaksepäin.

Kuitenkin tutkielmani pituuden huomioon ottaen olisin voinut tiivistää varsinkin analyysivaihetta vielä entisestään ja esimerkiksi yhdistellä pukusuunnitteluprosessien osavaiheita suuremmiksi kokonaisuuksiksi. Pienempiin vaiheisiin pilkkomisessa on myös hyvät puolensa, koska se mahdollistaa prosessien intensiivisemmän tarkastelun. Pitäen kannalta voisi ajatella, että käyttämäni aineisto oli hyvin laaja. Ehkä neljän pukusuunnittelijan prosessien sijaan olisin voinut valita vain kaksi tai kolme. Tavoitteenani kuitenkin oli erottautua niistä useista opinnäytetöistä, joissa omaa suunnitteluprosessia oli verrattu Gilletten suunnitteluprosessiin.³⁶³ Tässä mielestäni onnistuin.

Aineistotriangulaation kanssa minulla oli samankaltaisia haasteita kuin sisällönanalyysin kanssa. Minun oli ajoittain hankala hahmottaa, kuinka aineistotriangulaatio tutkielmassani toimii. Vaikka sain mielestäni liitettyä triangulaation prosessiini hyvin pääaineistoni jaottelun avulla ja kuljetettua jaottelua analyysivaiheen läpi, olisin voinut hyödyntää sitä vielä enemmänkin pohtimalla jaotellun aineiston osien välistä yhteyttä syvemmin.

Sain tutkielmani avulla luotua pukusuunnitteluprosessistani mallin, jonka avulla hahmotan suunnitteluprosessini eri vaiheet ja kehityskohteet selkeästi. Tuskin maltan

³⁶³ kts. s. 15–16.

odottaa seuraavaa produktiota, jotta pääsisin kokeilemaan, toimiiko malli yhtä hyvin käytännössä, kuin se toimii teoriassa. Ehkä siitä kokeilusta saisi aiheen myös seuraavaan tutkielmaan.

LÄHTEET

Anttila, P. (2005) *Ilmaisu, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta*. Akatiimi Oy. Hamina.

Anttila, P. (2000) *Tutkimisen taito ja tiedon hankinta: taito-, taide- ja muotoilualojen tutkimuksen työvälineet*. Akatiimi Oy. Hamina.

Chen, M. (2020) Authenticity in Theatrical Designs: What Does it Mean? Teoksessa *Theatre Arts Journal*, Vol. 5, No. 1, 2020. 6-21.

<https://taj.tau.ac.il/index.php/back-issues/volume-5-issue-1-2020/authenticity-in-theatrical-designs?highlight=WyJjaGVull0=> Luettu: 10.6.2021.

Clancy, D. (2014). *Designing Costume for Stage and Screen*. Batsford. London.

Dymocks Books & Gifts. *Stage Design: A Practical Guide*.

<https://www.dymocks.com.au/book/stage-design-a-practical-guide-by-thorne-gary-and-gary-thorne-and-tanya-moiseiwitsch-9781861262578> Luettu: 7.10.2022.

Eskola, J. (2015) Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat: Laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa R. Valli & J. Aaltola (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2: Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. 4. uudistettu painos. PS-Kustannus. Jyväskylä, 185–206.

Fingerroos, O. & Jouhki, J. (2014) Etnologinen kenttätyö ja tutkimus: metodin monimuotoisuuden pohdintaa ja esimerkkitapauksia. Teoksessa P. Hämeenaho & E. Koskinen-Koivisto (toim.) *Moniulotteinen etnografia*. Tallinnan kirjapaino. Tallinna, 79–108.

Gillette, J. M. (2013) *Theatrical Design and Production: An Introduction to Scenic Design and Construction, Lighting, Sound, Costume, and Makeup*. McGraw-Hill. New York.

Harju, H. (1991) Nykyajan teatteripuku eli sämpläyksen taito. Teoksessa K. Nikula (toim.) *Teatteripuku*. Teatterimuseo. Helsinki, 26–34.

Heikkilä-Rastas, M. (2009) Teatterin taikaa – vaate- ja pukusuunnittelija pukusuunnittelijana. Teoksessa M. Heikkilä-Rastas (toim.) *Pukutaikaa – pohjoisia puheenvuoroja ja pukutumiskuvia elämys-, tanssi-, elokuva- ja teatteripuvuista*. Vammalan Kirjapaino Oy. Sastamala, 165–182.

Helavuori, H-L. (2009) Pukusuunnittelija, teatteripuku ja aika. Teoksessa R. Hirvikoski (toim.) *Puvut, Pirjo Valinen*. Vammalan Kirjapaino Oy. Sastamala, 60–67.

Helavuori, H-L. & Korhonen, K. (2008) *Kiihottavasti totta*. Otavan Kirjapaino Oy. Keuruu.

Hirvikoski, R. (2009) Rooli + vaate = hahmo – esityksen kokonaisuhtälö. Teoksessa R. Hirvikoski (toim.) *Puvut, Pirjo Valinen*. Vammalan Kirjapaino Oy. Sastamala, 46–59.

Huovila, E. (2012) *Puvustuksen suunnittelu Timotei -nuorisoteatterin näytelmään Juna*. Opinnäytetyö. Mikkelin ammattikorkeakoulu.

<http://www.theseus.fi/handle/10024/48150> Luettu: 13.2.2020.

Hämeenaho, P. & Koskinen-Koivisto, E. (2014) Etnografian ulottuvuudet ja mahdollisuudet. Teoksessa P. Hämeenaho & E. Koskinen-Koivisto (toim.) *Moniulotteinen etnografia*. Tallinnan kirjapaino. Tallinna, 7–31.

Ikonen, T. & Oksanen-Lyytikäinen, J. (2014) Näyttämöpukujen suunnittelu- ja valmistusprosessit. Teoksessa A. Nuutinen, P. Fernström, S. Kokko & H. Lahti (toim.) *Suunnittelusta käsin: Käsiyön tutkimuksen ja opetuksen vuoropuhelua*. Helsingin yliopisto, Käyttätymistieteellinen tiedekunta, Opettajankoulutuslaitos, 153–169.

<https://helda.helsinki.fi/handle/10138/153027> Luettu: 8.6.2021.

Jaatinen, L. (2003) Kömpelö kehrääjä, linjakas kettu – illuusion toteuttamiskeinot teatteripuvussa. Teoksessa R. Koskennurmi-Sivonen & A-M. Raunio (toim.) *Vaatekirja*. Helsingin yliopiston kotitalous- ja käsityötieteiden laitos. Helsinki, 309–330.

Juntunen, L. (2010) *Pukusuunnittelijan ammatti Suomessa vuosina 1960–1975: Maija Pekkasen tarina*. Väitöskirja. Aalto-yliopiston taideteollinen korkeakoulu. Helsinki.

Kananen, J. (2015) *Opinnäytetyön kirjoittajan opas: Näin kirjoitan opinnäytetyön tai pro gradun alusta loppuun*. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Jyväskylä.

Kankkunen, T. (2007) Monimediaisuuden äärellä. Teoksessa S. Lappalainen & P. Hynninen & T. Kankkunen & E. Lahelma & T. Tolonen (toim.) *Etnografia metodologiana: lähtökohtana koulutuksen tutkimus*. Osuuskunta Vastapaino. Tampere, 177–205.

Karhu, M-L. (2005) Visuaalinen suunnittelu: Måns Hedström. Teoksessa H. Reitala (toim.) *Harha on totta: Näkökulmia suomalaiseen lavastustaiteeseen ja pukusuunnitteluun 1900-luvun alusta nykypäivään*. Atena Kustannus Oy. Jyväskylä, 78–82.

Kolari, M. & Vesaniemi, E. (2014) *Puvustuksen suunnittelu näytelmään Risto Räppääjä ja Nukkavieru Nelli*. Opinnäytetyö. Mikkelin ammattikorkeakoulu. <http://www.theseus.fi/handle/10024/75925> Luettu: 14.2.2020.

Korhonen, K. (2004) Luovaa magmaa. Teoksessa S. Salmela & T. Vanhatalo (toim.) *Näyttämöpukuja*. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä, 65–70.

Koskennurmi-Sivonen, R. (2015) *Kirsti Kasnio – Muodin arkkitehti*. Tekstiilikulttuuriseura, Helsinki. <http://hdl.handle.net/10138/158206> Luettu: 14.2.2020.

Koskennurmi-Sivonen, R. (2014) Luonnokset muodinluojan työssä. Teoksessa A. Nuutinen, P. Fernström, S. Kokko ja H. Lahti (toim.) *Suunnittelusta käsin: Käsityön tutkimuksen ja opetuksen vuoropuhelua*. Helsingin yliopisto, Käyttäytymistieteellinen tiedekunta, Opettajankoulutuslaitos, 27–50.

<https://helda.helsinki.fi/handle/10138/153027> Luettu: 8.6.2021.

Kukkurainen, M. L. (2019) *Autoetnografia – päiväkirjaan perustuva tutkimus*. LAMK Pro. <http://www.lamkpub.fi/2019/01/04/autoetnografia---paivakirjaan-perustuva-tutkimus/> Luettu: 26.3.2022.

Laamanen, T-K. & Seitamaa-Hakkarainen, P. (2014) Suunnittelutehtävät, inspiraationlähteet ja ideointi. Teoksessa A. Nuutinen, P. Fernström, S. Kokko ja H. Lahti (toim.) *Suunnittelusta käsin: Käsiteyön tutkimuksen ja opetuksen vuoropuhelua*. Helsingin yliopisto, Käyttäytymistieteellinen tiedekunta, Opettajankoulutuslaitos, 12–25. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/153027> Luettu: 8.6.2021.

Lahdenperä, S. (2006) Raivaaja, kyntäjä, edelläkävijä, esikuva. Teoksessa P. Houni (toim.) *Liisi Tandefelt – monessa roolissa*. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä, 13–20.

Levo, M. (2009) Kuvista näyttämöpuvuiksi. Teoksessa R. Hirvikoski (toim.) *Puvut, Pirjo Valinen*. Vammalan Kirjapaino Oy. Sastamala, 34–39.

Lindgren, C. (2021) The Costume Designer's 'Golden List' of Competence. Teoksessa S. Pantouvaki & P. McNeil (toim.) *Performance Costumes: New Perspectives and Methods*. Bloomsbury Visual Arts. London, 307–313.

Merz, M. L. (2017) *The Art and Practice of Costume Design*. Routledge/Taylor & Francis Group. New York and London.

McGraw Hill. *Theatrical Design and Production: An Introduction to Scene Design and Construction, Lighting, Sound, Costume, and Makeup*. <https://www.mheducation.com/highered/product/theatrical-design-production-introduction-scene-design-construction-lighting-sound-costume-make-up-gillette-dionne/M9781259922305.authorbio.html> Luettu: 1.10.2022.

Nevalainen, J. (2019) *Tahdotko naimisiin -näytelmän pukusuunnitteluprosessin kuvaus ja analysointi*. Opinnäytetyö. Savonia ammattikorkeakoulu. <http://www.theseus.fi/handle/10024/168877> Luettu: 13.2.2020.

Nikula, K. (1991) Liisi Tandefelt: Hyvä teatteripuku on pelkkää bluffia. Teoksessa K. Nikula (toim.) *Teatteripuku*. Teatterimuseo. Helsinki, 36–39.

Nikula, K. (1991) Maija Pekkanen: Yhteistyön merkitys. Teoksessa K. Nikula (toim.) *Teatteripuku*. Teatterimuseo. Helsinki, 54–59.

Oida, Y. (2004) *Näkymätön näyttelijä*. Like. Helsinki.

Oksanen-Lyytikäinen, J. (2015) *Puku taiteena ja työvälineenä: Näyttämöpuvun merkitys kolmessa oopperaproduktiossa*. Väitöskirja. Unigrafia. Helsinki.

Oksanen-Lyytikäinen, J. (2014) Näyttämöpuvun merkityksen tutkiminen ja tuottaminen. Teoksessa S. Karppinen, A. Kouhia & E. Syrjäläinen (toim.) *Kättä pidempää: Oteita käsityön tutkimuksesta ja käsitteellistämisestä*. Helsingin yliopisto, Käyttätymistieteellinen tiedekunta, Opettajankoulutuslaitos, 177–190.

<https://helda.helsinki.fi/handle/10138/43167> Luettu: 8.6.2021.

Pekkanen, M. (2021) Foreword. Teoksessa S. Pantouvaki & P. McNeil (toim.) *Performance Costume: New Perspectives and Methods*. Bloomsbury Visual Arts. London, xx.

Pekkanen, M. (2018) *Maija Pekkanen – 42 vuotta teatteripukusuunnittelijana*. Kuviteltu todellisuus – Lavastus- ja pukusuunnittelijat, juhlanäyttely 75.

<https://kuviteltutodellisuus.fi/osallistuja/maija-pekkänen/> Luettu: 17.9.2022.

Pennanen, J. (1986) Ohjaajan ja lavastajan yhteistyö. Teoksessa H. Reitala (toim.) *Suomalaista skenografiaa: lähtökohtia tallennukseen, tutkimukseen ja historiaan*. Taide-teollinen korkeakoulu. Helsinki, 33–40.

Pisano, L. (2017) Costume Collaboration. Teoksessa M. L. Merz (toim.) *The Art and Practice of Costume Design*. Routledge/Taylor & Francis Group. New York and London, 149–172.

Pollatsek, E. S. (2017) *Unbuttoned: The Art and Artists of Theatrical Costume Design*. Routledge/Taylor & Francis Group. New York.

Porter, L. (2015) *Unmasking Theatre Design: A Designer's Guide to Finding Inspiration and Cultivating Creativity*. Focal Press. Burlington, MA.

Puusa, A. & Juuti, P. (2011) Mitä laadullinen tutkimus on? Teoksessa A. Puusa & P. Juuti (toim.) *Menetelmäviidakon raivaajat. Perusteita laadullisen tutkimuslähestymistavan valintaan*. Hansaprint Oy. Vantaa, 47–57.

Rannikko, A. & Rannikko, P. (2021) Autoetnografia ja vaikenemisen kulttuuri. Teoksessa S. Rynänen & A. Rannikko (toim.) *Tutkiva mielikuvitus – Luovat, osallistuvat ja toiminnalliset tutkimusmenetelmät yhteiskuntatieteissä*. Tallinna Raamatutrükikoda OÜ. Tallinna, 57–81.

Reitala, H. (1986) Lavastajien ja pukusuunnittelijoiden työnkuvasta. Teoksessa H. Reitala (toim.) *Suomalaista skenografiaa: lähtökohtia tallennukseen, tutkimukseen ja historiaan*. Taideteollinen korkeakoulu. Helsinki, 62–64.

Renvall, Y. J. (2009) Kohtaamisia pukusuunnittelijan kanssa. Teoksessa R. Hirvikoski (toim.) *Puvut, Pirjo Valinen*. Vammalan Kirjapaino Oy. Sastamala, 40–45.

Ruottinen, K. (2012) Kolme Kullervoa: Puvustuksen suunnittelu näytelmään Kalevalaisesta Kullervosta. Opinnäytetyö. Mikkelin ammattikorkeakoulu. <http://www.theseus.fi/handle/10024/48151> Luettu: 13.2.2020.

Räbinä, P. (2019) Kauneuden paino – maalattu, painettu ja värjätty näyttämöpuku. Teoksessa P. Räbinä, S. Pantouvaki, M. Pellonpää-Forss, H. Haanperä & J. Weckman (toim.) *Kauneuden paino – The Print of Beauty*. School of Arts, Design and Architecture; Department of Film, Television and Scenography. Espoo, 26–57.

Räbinä, P., Pantouvaki, S., Pellonpää-Forss, M., Haanperä, H. & Weckman, J. (2019) *Kauneuden paino – The Print of Beauty*. School of Arts, Design and Architecture; Department of Film, Television and Scenography. Espoo.

Saari, S. (2015) *Pukusuunnittelu Legally Blonde -musikaaliin: Näkökulmana sukupuoli-neutraali rooli*. Opinnäytetyö. Mikkelin ammattikorkeakoulu. www.theseus.fi/handle/10024/93936 Luettu: 13.2.2020.

Sandström, H. (2003) Teatteripuvun merkityksen luomista, etsintää ja löytämistä pukeutumiskuvateorian keinoin. Teoksessa R. Koskennurmi-Sivonen & A-M. Raunio (toim.) *Vaatekirja*. Helsingin yliopiston kotitalous- ja käsityötieteiden laitos. Helsinki, 289–308.

Salmela, S. & Vanhatalo, T. (2004) *Näyttämöpukuja*. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä.

Salmela, S. (2004) Pukusuunnittelijan työstä. Teoksessa S. Salmela & T. Vanhatalo (toim.) *Näyttämöpukuja*. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä, 87–88.

Salo, U-M. (2007) Etnografinen kirjoittaminen. Teoksessa S. Lappalainen, P. Hynninen, T. Kankkunen, E. Lahelma & T. Tolonen (toim.) *Etnografia metodologiana: lähtökohdana koulutuksen tutkimus*. Osuuskunta Vastapaino. Tampere, 227–246.

Seppä, A. (2012) *Kuvien tulkinta: Menetelmäopas kuvataiteen ja visuaalisen kulttuurin tulkitsijalle*. Gaudeamus Oy. Helsinki.

Silvennoinen, E. (2016) *Puvustus nykyteatteriesitykseen Ystäväni*. Opinnäytetyö. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. www.theseus.fi/handle/10024/110517 Luettu: 13.2.2020.

Stines, S. (2017) Costume Rendering. Teoksessa M. L. Merz (toim.) *The Art and Practice of Costume Design*. Routledge/Taylor & Francis Group. New York and London, 59–146.

Taipale, I. (2019) *Roukalahden arvoinen juhlaesitys hurmaa*. Karjalan Heili nro. 32/2019.

Tandefelt, L. (1986) Teatteripukusuunnittelu. Teoksessa H. Reitala (toim.) *Suomalaista skenografiaa: lähtökohtia tallennukseen, tutkimukseen ja historiaan*. Taideteollinen korkeakoulu. Helsinki, 41–47.

Tandefelt, L. (1977) Pukusuunnittelijan työpäiväkirja. Teoksessa P. Kyrö (toim.) *Monikasvoinen teatteri*. Suomen Teatterijärjestöjen Keskusliitto. Helsinki, 72–84.

Thorne, G. (2001) *Designing Stage Costumes: A Practical Guide*. The Crowood Press Ltd. Wiltshire.

Thriftbooks. *Designing Stage Costumes: A Practical Guide*.

https://www.thriftbooks.com/w/designing-stage-costumes_gary-thorne/758672/#edition=6705425 Luettu: 7.10.2022.

Tienari, J. & Kiriakos, C. (2020) Autoetnografia. Teoksessa A. Puusa & P. Juuti (toim.) *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät*. Printon Trükikoda. Tallinna, 282–295.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2018) *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Kustannusosakeyhtiö Tammi. Helsinki.

Tutkimusmenetelmät ja tutkimusaineistot. Avoimen yliopiston Koppa. Jyväskylän yliopisto. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/kirjasto/kirjastotuutori/aihehaku-tutkimusprosessissa/menetelmatietoa-ja-palveluja> Luettu: 18.10.2022.

Uotinen, J. (2010a) Aistimuksellisuus, autoetnografia ja ruumiillinen tietäminen. *Elore*, 17(1), 86–95. http://www.elore.fi/arkisto/1_10/katsart_uotinen_1_10.pdf Luettu: 15.3.2022.

Uotinen, J. (2010b) Kokemuksia autoetnografiasta. Teoksessa J. Pöysä, H. Järviluoma & S. Vakimo (toim.) *Vaeltavat metodit*. Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura. Joensuu, 178–189.

Utriainen, J. (2013) *Harrastajateatterin puvustusprosessi: Opas puvustajalle*. Opinnäytetyö. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. <http://www.theseus.fi/handle/10024/63693> Luettu: 13.2.2020.

Valinen, P. (2009) Salaperäistä kahinaa. Teoksessa R. Hirvikoski (toim.) *Puvut, Pirjo Valinen*. Vammalan Kirjapaino Oy. Sastamala, 8–9.

Valta, A-M. (2018) *Jääräpää-näytelmän pääroolihenkilön pukusuunnittelun kuvaus ja analysointi*. Opinnäytetyö. Savonia-ammattikorkeakoulu. <http://www.theseus.fi/handle/10024/145336> Luettu: 13.2.2020.

Van Eek, E. (2017) Costume Design Training: Creating in Other Contexts. Teoksessa M. L. Merz (toim.) *The Art and Practice of Costume Design*. Routledge/Taylor & Francis Group. New York and London, 197–221.

Viinamäki, L. (2007) Triangulatiivisen tutkimusasetelman soveltamismahdollisuudet. Teoksessa L. Viinamäki & E. Saari (toim.) *Polkuja soveltavaan yhteiskuntatieteelliseen tutkimukseen*. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä, 173–196.

Weckman, J. (2015) *”Kun jonkun asian tekee, se pitää tehdä täydellisesti” - Liisi Tandefelt pukusuunnittelijana 1958–1992*. Väitöskirja. Unigrafia. Helsinki.

Weckman, J. (2014) ”Kun sai hyvät kritiikit, niin... sen muisti aina” – näyttämöpuku, pukusuunnittelija ja teatterikritiikki. Teoksessa M. Häti-Korkeila, H. Järvinen, J. Kortti & R. Roihankorpi (toim.) *Teatteri ja media(t)*. Teatterintutkimuksen seura ry (TeaTS). Helsinki, 37–71. <http://teats.fi/wp-content/uploads/2016/01/TeaTS5.pdf> Luettu: 12.5.2022.

Weckman, J. (2009) Puku ja tutkimus. Teoksessa L. Gröndahl, T. Paavolainen & A. Thuring (toim.) *Näkyvää ja näkymätöntä*. Teatteritutkimuksen seura. Helsinki, 172–199. <http://teats.fi/nakyvaa-ja-nakymatonta/> Luettu: 10.6.2021.

Weckman, J. (2006) ”Kummallinen, onnistunut erehdys” – Liisi Tandefelt pukusuunnittelijana. Teoksessa P. Houni (toim.) *Liisi Tandefelt – monessa roolissa*. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä, 51–82.

Weckman, J. (2004) Puku näkyväksi. Teoksessa S. Salmela & T. Vanhatalo (toim.) *Näyttämöpukuja*. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä, 7–15.

Kannen kuva:

Piia Kinnunen 2019.