



# MATERIAALILÄHTÖINEN PUKUSUUNNITTELU

---

AJATELUA KÄSIN TEHDEN



Iida Ukkola

Taiteen kandidaatin opinnäyte

AALTO-YLIOPISTO

Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu | Elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitos

Pukusuunnittelun pääaine | 2019

---

**Tekijä** Iida Ukkola

---

**Työn nimi** Materiaalilähtöinen pukusuunnittelu – ajattelua käsin tehden

---

**Laitos** Elokvataiteen ja lavastustaiteen laitos

---

**Koulutusohjelma** Taiteiden ja suunnittelun koulutusohjelma, pukusuunnittelun pääaine

---

**Vuosi** 2019

**Sivumäärä** 40

**Kieli** Suomi

---

### Tiivistelmä

Opinnäytetyössäni tarkastelen materiaalilähtöistä pukusuunnittelua. Lähestyn sitä omakohtaisesti käymällä läpi omaa suunnitteluprosessiani materiaalien kautta. Pohdin millaisiin tuotantoihin sekä tekemisen tapoihin materiaalilähtöisyys mielestäni sopii ja miten materiaalilähtöistä pukusuunnittelua voisi ottaa enemmän osaksi produktioiden tuotantoprosesseja. Käyn lyhyesti läpi mitä mahdollisuuksia materiaalilähtöinen pukusuunnittelu antaa elokuvalle ja esittävälle taiteelle.

Olen rajannut puvun materiaalien tarkastelun fyysisiin, käsinkosketeltaviin materiaaleihin. Lisäksi määrittelen, mitä tarkoitan puvulla ja puvun materiaalisuudella tässä opinnäytetyössä. Pohdin, miksi itselleni suunnittelu materiaalien kautta tuntuu luontaiselta.

Peilaan kiinnostustani puvun materiaaleihin ja puvun materiaalisuuteen suhteessa omaan taustaani tekijänä vaatetusalan artesaanina ja kaavoittajakisällinä - millä tavalla tekijätaustaisuus näyttäytyy omassa suunnitteluprosessissani. Käyn läpi kolme käsityön määrettä, käsityö, käsityömuotoilu ja taidekäsityö suhteessa pukusuunnitteluun. Pohdin, millä tavalla ajattelen pukusuunnittelun olevan käsityötä ja miten käsityö on sidoksissa omassa materiaalilähtöisessä suunnittelussani. Haen vastausta mieltäni askarruttaneeseen kysymykseen, olenko pukusuunnittelijana vielä käsityöläinen?

Esimerkkejä omasta materiaalilähtöisestä pukusuunnittelustani annan kahden teoksen, lyhytelokuvan *Frame of Mind (2019)* ja nykyopperan *Flash Flash – The Two Deaths of Andy Warhol (2019)* kautta. Olen rajannut teoksista esimerkit hahmoihin, joiden pukuihin tuotin materiaaleja itse eri käsityömenetelmin ja joissa lopullisen puvun muotoutumiseen, ja materiaalivalintoihin on vaikuttanut vahvasti myös esiintyjän kehon liike.

---

**Avainsanat** Materiaalilähtöinen pukusuunnittelu, materiaali, materiaalisuus, käsityö, käsityömuotoilu, taidekäsityö

---

JOHDANTO	1
1. PUKU, PUVUN MATERIAALI JA MATERIAALISUUS	5
1.1 Puku	5
1.2 Materiaalit pukusuunnittelussa	5
1.3 Puvun materiaalisuus	6
<hr/>	
2. MATERIAALILÄHTÖINEN PUKUSUUNNITTELU	9
2.1 Pukusuunnittelijan kädenjälki - neljä eri painotusta ideoinnin lähtökohtana	9
2.2 Materiaalit ja kehon liike osana omaa suunnitteluprosessia	10
2.3 Materiaalilähtöinen suunnittelu elokuvassa ja esittämissä taiteissa	11
<i>Materiaalilähtöinen suunnittelu elokuvassa</i>	11
<i>Materiaalilähtöinen suunnittelu esittämissä taiteissa</i>	12
2.4 Materiaalilähtöisen pukusuunnittelun haasteita	13
<hr/>	
3. MATERIAALILÄHTÖISTÄ SUUNNITTELUA OMISSA SUUNNITTELUKOHTOISSANI	15
3.1 Frame of Mind - Tekoälyn ilmaisua puvun avulla	15
<i>”Rigilene -häntä”</i>	17
<i>”Karvaponcho”</i>	22
3.2 Flash Flash – The Two Deaths of Andy Warhol	26
<i>”Andy Warholin ruumiillistuma”</i>	26
<hr/>	
4. PUKUSUUNNITTELU KÄSITYÖNÄ	32
4.1 Käsityö	32
4.2 Käsityömuotoilu	33
4.3 Taidekäsityö	33
4.4 Käsillä tekeminen ajattelun välineenä	34
JOHTOPÄÄTÖKSET	36
LÄHDELUETTELO	38
KUVALUETTELO	40



# J O H D A N T O

**O**sallistuin 11-vuotiaana Oulun kaupunginteatterin uusien tilojen esittelykierrökseen. Tämä oli ensimmäinen kosketukseni teatterin kulissien taakse ja pääsin ensimmäistä kertaa tutustumaan mm. teatterin puvustoon. Esittelykierröksen jälkeen jäimme katsomaan Yrjö Juhani Renvallin ohjaamaa teatterioopperaa, Nikolai Gogolin *Reviisoria*. Teoksen pukusuunnittelun oli tehnyt Oulun kaupunginteatterissa vuodesta 1975 pukusuunnittelijana toiminut Pirjo Valinen. Teatteritutkija Hanna-Leena Helavuori on kirjoittanut Valisen pukusuunnittelusta Reviisorissa seuraavasti:

*”Ooppera on tarjonnut vastaavalla tavalla mahdollisuuksia isolla pensselillä vetelyyn: oopperasatööri Reviisorissa (2004) Valinen näytti virkamieskunnan vaimoväen irvokkaassa valossa röyhelöineen, kimalluksineen ja Gaultier-vaikutteisine kartiorintaliiveineen lääpällään Reviisoriin. (Helavuori 2009, 65).*

Teoksen sisällöstä en muista mitään, mutta muistan vaikuttaneeni teoksen visuaalisuudesta. Muistan erittäin hyvin punaiset kartiorintaliivit. Tämä esityskokemus yhdistettynä teatterivierailuun herätti minussa kiinnostuksen teatteriin ja näyttämöpukuihin. Teatteritalon sisällä vaikutti olevan oma maailmansa, johon halusin päästä osalliseksi.

Reviisorin nähtyäni halusin päästä puvustoon toteuttamaan pukuja enkä niinkään suunnittelemaan. Pukujen toteutus tuntui paljon konkreettisemmalta ja saavutettavissa olevalta siinä missä pukusuunnittelu näyttäytyi paljon abstraktimpana ja hankalammalta tavoitella. Pääsin opiskelemaan Oulun seudun ammattiopistoon vaatetusalan artesaanin tutkintoa ja suoritin tähän tutkintoon kuuluvat työharjoittelujaksot Oulun kaupunginteatterin puvustossa vuosina 2010 ja 2012. Valmistuttuani tein teatterille eripituisia työjaksoja aina vuoteen 2016 asti, jolloin pääsin opiskelemaan pukusuunnittelua Aalto-yliopiston elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitokselle.

Pukusuunnittelun opinnot tuntuivat luonnolliselta jatkumolta Reviisorista alkaneeseen kiinnostukseeni näyttämöpukuja kohtaan. Teatterilla työskennellessäni pääsin näkemään pukusuunnitteluprosessin pukujen valmistajan näkökulmasta siitä vaiheesta, kun suunnittelija tuo piirretyt pukuluonnokset puvustoon. Pukuja valmistaessa aloin kuitenkin kiinnostua yhä enemmän siitä, mitä pukusuunnitteluprosessissa tapahtuu ennen pukuluonnoksia. Miksi ja miten suunnittelija on päättänyt ratkaisuihin, joita parhaillaan toteutin.

Teatterilla ompelun lisäksi tein paljon patinointia, jossa valmis- ta vaatetta muokattiin suunnittelijan haluamaan lopputulokseen esimerkiksi tekemällä vaatteeseen keinotekoisista vanhentamista. Patinoidessa pääsi eri tavoin keskustelemaan suunnittelijan kanssa hahmoista, kuten esimerkiksi miltä mahdollisesti näyttää haudasta noussut haamu, jolla on pitkähelmainen hame. Onko hameen helmassa mahdollisesti mutaa, onko kangas revennyt, mistä kohtaa se olisi revennyt. Miltä näyttää kasa ruumiita kuopan pohjalla, onko heidän vaatteensa alkaneet jo hieman maatua.

Patinoinnin lisäksi autoin myös uusien pukumateriaalien valmistamisessa muokkaamalla kangasta eri kankaanpainanta- ja värjäystekniikoin. Tällainen monipuolinen materiaalien muokkaaminen tuntui luovalta työltä ompeluun verrattuna, se oli ikään kuin kolmiulotteista maalaamista. Minusta tuntui, että materiaalien muokkaamisella ja patinoinnilla pystyi luomaan puvulle tarinaa siinä missä ompelu tuntui enemmän tekniseltä toteuttamiselta.

Pukusuunnittelun opintojeni alussa Aalto-yliopistossa keskityimme paljon eri näytelmätekstien läpikäymiseen ja hahmoanalyysiin, purimme tekstiä lakanaksi kohtaus kohtaukselta, haimme ideamateriaalia, teimme kuvakollaaseja ja piirsimme luonnoksia. Suunnittelimme paperille kaksiulotteisesti, mietimme materiaalien tuntua ja niiden kautta karakterin luomista. Pukusuunnitelmien tekeminen vain piirrettyjen luonnosten kautta tuntui haastavalta. Olisin halunnut luoda ennemminkin jotain konkreettista, kolmiulotteista ja käsinkosketeltavaa.

Olinkin innoissani, kun ensimmäisen kandidivuoden keväällä järjestettiin patinointikurssi, jossa vihdoinkin ja viimein pääsin toteuttamaan jotain konkreettisesti. Patinointikurssin aikana koin olevani asian ytimessä sekä kosketuksissa sen kanssa, miksi minä olen halunnut pukusuunnittelijaksi. Oulun kaupunginteatterilla ollessani koin olevani eniten kosketuksissa pukusuunnitteluun juuri patinoidessani ja materiaaleja muokatessani. Teatterilla kuitenkin aina toteutin jonkun toisen suunnitelmia, mutta nyt pääsin soveltamaan jo ennestään tuttuja ja uusia tekniikoita omista lähtökohdistani. Aloin hahmottamaan, miten suunnittelijana pitää löytää itselleen sopivat tavat suunnitella. Minulle sopivin tapa tuntui olevan ideoiminen konkreettisten materiaalien avulla ja konkreettinen toteuttaminen niiden kautta.

Olenkin pohtinut ajatusta materiaalilähtöisestä suunnittelusta näiden kolmen kandidiopintovuoteni aikana. Teatterilla ollessani omaksuin käytännön, missä pukujen toteutus lähti liikkeelle piirrettyjen luonnosten pohjalta, mutta oma suunnitteluni ei tunnu tähtävään piirrettyyn kuvaan, vaan puvun ja karakterin muodostuminen lähtee liikkeelle materiaalista itsestään. Tarkastelen tässä opinnäytteessä mitä materiaalilähtöinen suunnittelu tarkoittaa minulle, mitä materiaalit ovat minulle ja miksi suunnittelu niiden kautta tuntuu itselleni luontaiselta. Pohdin, millaisiin tuotantoihin sekä tekemisen tapoihin materiaalilähtöisyys mielestäni sopii ja millaisia ovat olleet projektit, joissa itse lähestyin pukuja hyvin materiaalilähtöisesti.



Rajaan puvun materiaalien tarkastelun konkreettisiin, fyysisiin, käsinkosketeltaviin materiaaleihin. Materiaalien lisäksi määritteen myös, mitä tarkoitan puvulla ja puvun materiaalisuudella tässä opinnäytetyössä.

Peilaan kiinnostustani puvun materiaaleihin ja puvun materiaalisuuteen suhteessa omaan taustaani tekijänä ja tulevana suunnittelijana. Pohdin millä tavalla koen pukusuunnittelun olevan käsityötä ja miten käsityö on sidoksissa omaan materiaalilähtöiseen suunnitteluuni. Käyn läpi kolme eri käsityön määrittä suhteessa pukusuunnitteluun, ja lopussa haen vastausta kysymykseen, koenko pukusuunnittelijana olevani vielä käsityöläinen: mitkä ovat tekemisen tavoitteet pukusuunnittelijana?

Tarkastelen omaa materiaalilähtöistä pukusuunnitteluani kahden teoksen, lyhytelokuvan *Frame of Mind* (2019) ja nykyopperan *Flash Flash – The Two Deaths of Andy Warhol* (2019) kautta. Olen rajannut teoksista esimerkit hahmoihin, joiden pukuihin tuotin itse materiaaleja eri käsityömenetelmin, ja joissa lopullisen puvun muotoutumiseen sekä materiaalivalintoihin on vaikuttanut vahvasti myös esiintyjän oma kehon liike.



KUVA 1







# 1. PUKU, PUVUN MATERIAALI JA MATERIAALISUUS

Tarkastellessani materiaalilähtöistä pukusuunnittelua käyn ensin läpi mitä tarkoitan puvulla, puvun materiaalilla ja puvun materiaalisuudella. Johdannossa rajasin puvun materiaalit konkreettisiin, fyysisiin, käsinkosketeltaviin materiaaleihin, mutta käyn läpi myös muutamia esimerkkejä puvun ei-fyysisistä, immateriaalisista materiaaleista. Tämä avaa laajemmin, miten materiaali käsitetään tämän päivän pukusuunnittelussa ja auttaa hahmottamaan paremmin puvun materiaalisuutta.

## 1.1 Puku

Termi *puku* voidaan helposti mieltää tarkoittavan jotakin konkreettisesti päälle puettavaa asukokonaisuutta, kuten esimerkiksi miestenpukua, juhlapukua, surupukua, kansallispukua tai hääpukua. Kielitoimiston sanakirja määrittelee puvun olevan kokonaisuuden muodostama yhden tai useamman vaatekappaleen käsittävä vaatetuksen osa (Kielitoimiston sanakirja 2018).

Pukusuunnittelussa kuitenkin pukua tarkastellaan isompana kokonaisuutena. Pukusuunnittelussa puvulla tarkoitetaan henkilöhahmoa kokonaisuudessaan, sisältäen niin mahdollisen vaatetuksen, asusteet, hiukset ja maskin. Oulun kaupunginteatterin pukusuunnittelija Pasi Rabinä kirjoittaa puvun olevan lähikuva ihmisestä siinä missä lavastus on enemmän maisema (Rabinä 2019, 29).

*”PUKU TARKENTAA JA KEHYSTÄÄ IHMISEN IDENTITEETIN. [...] KATSOJA VOI PUVUN KERTOMANA TUNNISTAA HENKILÖISSÄ TIETTYJÄ OMINAISUUKSIA JA LUONTEENPIIRTEITÄ JA NÄHDÄ ILLUUSION ROOLIHENKILÖSTÄ. SAMALLA SE AUTTAA KATSOJAA SEURAAMAAN TARINAN JUONTA, HAHMOJEN KAARTA SEKÄ ESI-TYKSEN TULKINTAA. (RÄBINÄ 2019, 29.)*

## 1.2 Materiaalit pukusuunnittelussa

Yksi perinteinen materiaali pukusuunnittelussa on luonnonkuituinen tai tekokuituinen kangas, jota usein muokataan värjäämällä tai pintakäsittelemällä halutun visuaalisen ilmeen saavuttamiseksi. Rabinä kirjoittaa, että kankaan muokkaamisella on pitkät perinteet suomalaisessa näyttämöpuvuissa. Pukusuunnittelijat sekä lavastajat ovat hänen mukaansa tehneet jo vuosisadan alussa perinteistä pigmenttipainantaa ja käyttäneet kuviokaavoja. Kankaiden muokkamiseen on usein vaikuttanut se, ettei halutunlaista kangasta ole ollut saatavilla. Rabinän mukaan kyse kankaan muokkaamisessa vuosisadan alussa on ollut sama, kuin nykyäänkin pukusuunnittelussa, eli halu luoda materiaalilla illuusio näyttämöpukuun. Pitääkö kankaan olla naturalistinen vai voiko kangasta muokata esimerkiksi maalamalla, painamalla tai värjäämällä saadakseen aikaa suunnittelijan haluama illuusio. (Rabinä 2019, 20.)

Räbinä itse on uransa aikana usein työstänyt kankaita eri värjäys- ja painantamenetelmillä. Omien sanojensa mukaan hän pyrkii saamaan kankaaseen enemmän pintarakennetta sekä veistoksellisuutta materiaalia muokkaamalla ja käsin painamalla. Näin hänen mukaansa puvun lopputuloksesta tulee mahdollisimman elävä ja uniikki. Räbinä toteaaakin kuinka itse valmistetuista materiaaleista toteutettu puku saa katsomosta käsin suuremman volyymin ja tuo esiintyjän karaktääriä vahvemmin esille. (Räbinä 2019, 35.)

Pukusuunnittelija Pirjo Valinen käyttää töissään paljon itse valmistettuja ja työstettyjä materiaaleja pyrkimyksensä pois ”luonnollisesta kankaasta”. Hän karttaa valmista, valmiiksi ajateltua ja kooditettua. Tehdasvalmisteisia kankaita hän karttaa, koska ne ovat liiaksi sidoksissa realismiin. (Helavuori 2009, 66.) Valinen kirjoittaa, että hän on erityisesti 1970-luvun lopulta lähtien kokeillut erilaisia paperimateriaaleja ja luonut laajan valikoiman työmenetelmiä niiden työstämiseen. Näitä paperimateriaaleja ja työmenetelmiä hän on sittemmin soveltanut niin yksittäisissä näyttämöpuvuissa kuin myös kokonaisissa puvustuksissa. (Valinen 2018.) Helavuoren mukaan paperista valmistettu puku tarkoittaa väkivaltaisia valintoja. Hänen mukaansa näissä valinnoissa on rujoutta, arkisuutta ja primitivismää. (Helavuori 2009, 66.)

Aalto-yliopiston pukusuunnittelun professori Sofia Pantouvaki (2019) kirjoittaa, että tämän päivän pukusuunnittelussa on kiinnostusta myös immateriaalisiin aineisiin, kuten esimerkiksi savun

ja höyryn hyödyntämisen materiaalina ”puvustettaessa” esiintyjää. Lisäksi erilaiset uudet teknologiset materiaalit toivat näyttämökuihin esimerkiksi upotettuja lasereita, LED-valoja ja videonäyttöjä. (Pantouvaki 2019, 153.) Pantouvakin mukaan näiden digitaalisten materiaalien yhdistäminen fyysisiin tai analogisiin aineisiin puvustuksessa antaa pukusuunnittelijoille mahdollisuuden tarkastella yhteyksiä kehon, puvun ja tarkoituksen välillä (Pantouvaki 2019, 150).

### 1.3 Puvun materiaalisuus

Sanalle *materiaalisuus* ei löydy Kielitoimiston sanakirjasta suoraa määritelmää, mutta sanan englanninkieliselle termille, *materiality*, Merriam-Webster sanakirja antaa seuraavat määritelmät: “*the quality or state of being material*” ja “*something that is material*” (Dictionary by Merriam-Webster 2019). Vapaasti suomennettuna materiaalisuus voisi tarkoittaa olevan materiaalin olemassaoloa ja sen ominaisuuksia.

Lähtiessäni määrittelemään mitä on puvun materiaalisuus, törmäsin myös termeihin *materia*, *aine*, *aineellinen*, *materiaalinen* ja *materiaalista*. Nämä termit voivat auttaa ymmärtämään materiaalin ja materiaalisuuden käsitettä. Apuna näiden termien avaamiseen käytän Kielitoimiston sanakirjaa.



**Materia** on ainetta, aineellisia arvoja.

**Aine** on aistimin havaittavaa, tilaa ottavaa, massan omaavaa olevaisen ilmenemismuotoa eli materiaa.

**Aineellinen** on ainetta oleva, aistein tajuttava.

**Materiaalinen** on aineellinen, konkreettinen.

**Materiaalista** on aineellista ja toteuttaa.

(Kielitoimiston sanakirja 2018)

Pirjo Valinen on kirjoittanut, että näyttämöpuvun pitää haista ja maistua elämälle (Valinen 2009, 8). Materiaalien ominaisuuksilla voidaankin vedota niin katsojien kuin esiintyjien tunteisiin. Pukusuunnittelussa näitä tunteita materiaalistetaan puvun materiaalien välityksellä. Tässä opinnäytetyössä määrittelen puvun materiaali-suuden olevan materiaalien ja niiden ominaisuuksien ja olomuotojen hyödyntämistä ja käyttämistä tulkinnan ja tarinan kerronnan välineinä.



KUVA 3





## 2. MATERIAALILÄHTÖINEN PUKUSUUNNITTELU

Sofia Pantouvaki kirjoittaa taiteellisen pukusuunnittelun olevan luonteeltaan materiaalien kokeilua käytännössä, oli kyseessä sitten keinotekoiset tai luonnonmateriaalit, fyysiset tai digitaaliset materiaalit. Pantouvakin mukaan nykypäivän projektit korostavat materiaalien tärkeyttä siinä, miten materiaalit voivat toimia uudenaikaisina lähtökohdina niin pukujen suunnittelulle kuin myös esitysten luomiselle. Materiaalit eivät enää ole välineellisessä suhteessa piirrettyyn suunnitelmaan, vaan niiden rooli voidaan nähdä pukusuunnittelun lähtökohdana. (Pantouvaki 2019, 150.)

### 2.1 Pukusuunnittelijan kädenjälki - neljä eri painotusta ideoinnin lähtökohdana

Materiaalit toimivat minulla ensisijaisena inspiraationa suunnittelutyössäni. Oma suunnitteluni materiaalien kautta alkaa jo ennen kuin varsinaisesti teen mitään tiettyä teosta. Havainnoin jatkuvasti ympäristöäni sen kautta, mistä materiaaleista se koostuu. Minua kiinnostaa erilaiset pinnat ja muodot yhdistettynä väreihin. Ulkona sammalta tarkastellessa mietin, kuinka saisin jäljiteltäviä sammaleen tuntua, väriä ja pintastruktuuria. Mietin miltä sammal tuntuisi päällä, olisiko se kevyttä vai raskasta. Tutkin ja tunnustelen jatkuvasti miltä asiat tuntuvat. Kaupassa erilaiset pakkaukset tai pakkausmateriaalit herättävät inspiraatiota. Minulle materiaalin työstäminen on oman kädenjäljen etsimistä.

Pohtiessaan pukusuunnittelijan kädenjälkeä, teatteritutkija Hanna-Leena Helavuori (2009) on tutkinut mihin eri asioihin pukusuunnittelijat painottavat tehdessään pukusuunnitelmia. Helavuori on ryhmittänyt ja pelkistänyt pukusuunnittelijoiden yksilökohtaisia eroja käyttäen pohjanaan Teatterimuseon lukuisia teatteripukunäytelyitä, näyttelyiden kartoitustyötä, teatterin puvustovierailuita sekä pukusuunnittelijoiden haastatteluja. Pukusuunnittelun käytännön työn pohjalta Helavuori on hahmotellut, miten pukusuunnittelijan työ, hänelle ominaiset työtavat sekä persoonallinen kädenjälki ovat avattavissa ja pelkistettävissä. Hänen mukaansa pukusuunnittelijan suuntautuneisuutta voidaan luonnehtia neljän ulottuvuuden kautta.

- 1) materiaalit (sisältäen värit)
- 2) näyttelijän/esittäjän keho, ruumis, karakteri
- 3) näyttämötila
- 4) prosessi

Helavuori toteaa, että jokainen pukusuunnittelija työssään joutuu ottamaan huomioon jokaiset neljä ulottuvuutta, mutta suunnittelijan työtavoista, hahmotuskyvystä ja aikakaudesta riippuen, eri tekijät painottuvat enemmän kuin toiset. Hän jatkaa, että jokainen suuntautuneisuus tuottaa erilaisia pukuja, mutta myös eri aikakausien pukusuunnittelun ja teatterin tekemisen tavoitteet, arvot sekä muodit heijastavat erilaisia painotuksia näiden neljän ulottuvuuden välillä. (Helavuori 2009, 65-66.)



## 2.2 Materiaalit ja kehon liike osana omaa suunnitteluprosessia

Helavuoren neljän ulottuvuuden listasta omalla kohdallani painotan ensimmäisenä *materiaaleihin (sisältäen värit)* ja *toisena näyttelijän/ esittäjän kehoon, ruumiiseen ja karakteriin*. Prosessi- ja työryhmälähtöinen työskentely tämän päivän teatterin, ja miksei elokuvankin, tekemisessä antavat mielestäni pukusuunnittelussa mahdollisuuden työskennellä materiaalien kautta. Prosessilähtöisessä työskentelyssä voi tarkastella materiaalien ja kehon yhteyttä tuoden puvun materiaalisuudella eli puvun materiaalivalinnoilla sisältöä teokseen. Puvun materiaalit voivat toimia esityksen lähtökohtana, impulssina esiintyjän tekemiseen ja näin vaikuttaa esityksen sisältöön. Pasi Räbinän mukaan pukusuunnittelun yksi tehtävä onkin tukea henkilöohjausta ja antaa työväline, impulssi esiintyjän roolityöskentelylle (Räbinä 2019, 29). Minulle suunnittelijana myös esiintyjä omalla kehollaan, liikekielellään ja ilmaisullaan antaa impulsseja, jotka voivat vaikuttaa puvun materiaalivalintojen ja lopullisen puvun muodostumiseen.

Tehdessäni pukusuunnitelmia kuvien avulla, piirtäen tai kuvakollaasein, lähdän mahdollisimman pian hakemaan fyysistä tuntua. Kuvista haen inspiraatiota tunnelmasta, muodosta, väristä ja pin-tastrukturista. Välillä inspiroidun pelkästään materiaalista. Mihin kaikkeen joku tietty materiaali voisi taipua, mitä sillä voisi kertoa, mitä materiaali kertoo minulle? Ensimmäinen impulssi jotain kiinnostavaa nähdessäni on tarttua ja tunnustella. Materiaalin tuntu on minulle hyvin tärkeää ja usein arvioin aistinvaraisesti, onko mate-

riaali hyvän tuntuista mahdollisen esiintyjän päällä. Suunnitteluprosessissani usein myös kokeilen tekemiäni tuotteita, kuten myöhemmin kuvasta 12 voi huomata. Minusta on tärkeä käsittää miltä puku tuntuu päällä, että keskustelu puvun käyttäjän ja suunnittelijan välillä toimisi mahdollisimman hyvin. Minun pitää tuntea tekemäni puku pystyväkseni kertomaan, mitä mahdollisuuksia se tarjoaa käyttäjälleen. Usein käyttäjä kuitenkin alkaa löytää puvusta käyttötarkoituksia, joita itse en ollut ajatelleeksi.

Tekijätaustani nousee esille, kun alan tarkastella materiaali tarkemmin. Pyrin nopeasti arvioimaan materiaalin muuntautumiskykyä, voiko sitä värjätä, miten sitä voi leikata, voiko materiaalia ommella, onko se kovaa, pehmeää, joustavaa, taipuisaa, karheaa, liukasta, kiiltävää, himmeää, läpikuultavaa, tiheää yms. Osaanko jo mahdollisesti tekniikoita työstää materiaalia vai pitäisikö varautua tekemään kokeiluja.

Mielestäni hailuotolainen kuvataiteilija Anni Rapinoja käyttää hienosti ilmaisua työtoveri puhuessaan töihinsä luonnosta keräämistään materiaaleista:

”ESIMERKIKSI PUOLUKKA TYÖTOVERINA TARKOITTAI, ETTÄ KERÄTTYÄNI LEHDET VIHREINÄ LUONNOSTA, TYÖSTETTYÄNI NIITÄ VALMIIKSI ”KENGIKSI” (JOIDEN SISÄLLÄ EI OLE KENKIÄ), LUONTO JATKAA OMAA PROSESSIAAN VUOSIAKIN MUUTTAEN VIHREÄN VÄRIN TUMMAN OKRAN RUSKEAKSI (ANNI RAPINOJA)

Rapinojan ajatus materiaaleista työtoverina on kiinnostava suhteessa omaan suunnitteluprosessiin materiaalien kanssa tai niiden kautta. Materiaaleja voi tässä yhteydessä tarkastella olevan myös itsenäisinä toimijoina eikä pelkästään välineinä suunnittelijalle tai tekijälle.

Joskus kuitenkin on ollut tilanteita, ettei materiaalit itsessään ole alkaneet muodostamaan pukua vaan esiintyjän oma keho ja tekeminen on lopulta johdatelleet materiaalikokeiluihin ja lopulliseen pukuun. Millä tavalla voisin esimerkiksi materiaaleilla tukea ja jatkaa esiintyjän muodostamaa liikettä ja ilmaisua vai voisinko materiaaleilla vaikuttaa liikettä vastaan ja esimerkiksi pysäyttää sen. Liikkeen pysäyttämistä kokeilin opintojeni toisena vuotena Esitys prosessina -kurssin puitteissa tehdyssä tuotannossa *Marmaros (2018)*, jossa jäykistin vaatteita, niin että niistä muodostui enemmänkin vaateen muotoisia kuoria, ja vaate menetti liikkuvuutensa. Ajatus vaatteiden jäykistämisestä muodostui, kun harjoituksissa tapahtuva tekeminen oli hyvin kiinni realismissa ja minua kiinnosti kokeilla, miltä näyttäisi, jos hyvin arkisia asioita, kuten imuroimista, tekisi puvussa, jossa liikkuminen olisi hyvin hankalaa. Harjoituksissa tarkastelin, miten näyttelijät suhtautuivat, kun heidän liikettään rajoitetaan ja mihin suuntaan heidän ilmaisunsa kehittyi. Lopulliseen teokseen ajatus liikettä rajoittavista puvuista muotoutui yhteen isoon epäkäytännölliseen paperimekkoon.

## 2.3 Materiaalilähtöinen suunnittelu elokuvassa ja esittävässä taiteissa

### *Materiaalilähtöinen suunnittelu elokuvassa*

Mitä mahdollisuuksia elokuva antaa materiaalilähtöiselle pukusuunnittelulle? Elokuvassa kuvallisella kerronnalla on luonnollisesti ohittamaton rooli sisällön tulkinnan kannalta. Elokuvassa on mahdollisuus tarkastella lavaste-elementtejä ja pukuja hyvinkin läheltä. Yksityiskohdat korostuvat eri tavoin, kuin esimerkiksi näyttämöteoksissa. Elokuvan prosessissa ennakkosuunnittelun merkitys on ensiarvoisen tärkeä, sillä kaikki pitää yrittää ottaa ennalta huomioon, koska kuvaustilanteissa suuriin muutoksiin ei ole aikaa. Ennakkosuunnittelulla voidaan rajata hyvinkin tarkkaan mitä kuvassa näytetään ja mitä rajataan pois, ja millä elokuvan tarinankerronnan välineillä asioita ilmaistaan kussakin kuvassa.

Elokuvan pukusuunnittelun prosessille on myös ominaista, ettei näyttelijäharjoituksia varsinaisesti pidetä. Tai jos pidetään, niissä ei välttämättä pääse kokeilemaan pukujen toimivuutta, sillä usein puvut eivät ole valmiita siinä kohtaa prosessia. Tämä saattaa aiheuttaa sen, ettei näyttelijä ehdi ottaa pukua ja sen materiaalisuutta osaksi omaa tekemistään ja jokin elementti saattaa jäädä hieman irralliseksi.

Pukusuunnittelija tukee puvulla ja sen materiaalisuudella tarinan hahmoja ja ennakkosuunnittelussa olisikin tärkeää käydä yhdessä ohjaajan ja kuvaajan kanssa läpi, millaisia tarinankerronnallisia elementtejä puvuissa on, ettei käy niin, että jokin puvun tärkeä kerronnallinen elementti rajautuukin kuvasta pois.

Koen materiaalilähtöisen suunnittelun elokuvassa suureksi mahdollisuudeksi, mutta se vaatisi ennakkosuunnitteluvaiheessa testikuvien tekemistä valojen ja mahdollisesti lavastuksen kanssa. Esimerkiksi *Frame of Mind* -tuotannossa, josta kirjoitan myöhemmin lisää, järjestimme kuvaajan ja lavastajan kanssa testikuvaustuokion studiolla, missä pystyimme kokeilemaan puku- ja lavastusmateriaaleja eri valo- ja projisointitilanteissa. Otimme liikkuvaa kuvaa, joten minulla oli mahdollisuus tarkastella eri materiaalien liikkuvuutta. Testikuvia varten keräsin itseäni kiinnostavia materiaaleja, teemmättä vielä suurempia suunnitelmia, mitä tulisi millekin hahmolle. Käytin valmiita vaatteita, joissa oli mielenkiintoinen väri tai tekstuuri, mutta tein myös itse materiaalinäytteitä mm. foliopainantaa erilaisiin materiaaleihin. Lisäksi tein muutaman konkreettisen prototyypin pukuelementeistä, jotka kiinnostivat minua sekä ohjaajaa. Testikuvista syntynyt kuvamateriaali toimi minulle pukuluonnoksina, joiden kautta pystyin kommunikoimaan niin työryhmän, esiintyjien ja ennen kaikkea pukujen toteuttajan kesken.

### *Materiaalilähtöinen suunnittelu esittävässä taiteissa*

Toisin kuin elokuvassa, esittävässä taiteissa on usein harjoitusjakso, jonka aikana pukusuunnittelija pystyy tuomaan harjoituksiin pukuja tai materiaalikokeiluja. Puvut voivat olla joko valmiita pukuja, tai jos lopullisia pukuja vielä valmistetaan, voidaan käyttää harjoituspukuja, joissa on samoja elementtejä kuin lopullisissa puvuissa. Puvustusta voidaan rakentaa prosessinomaisesti myös kokonaan harjoituspukujen kautta. Ohjaaja Yrjö Juhani Renvall kirjoittaakin harjoituspuvuston olevan koko esityksen liikkuva luonnos ja konkreettinen ensikosketus koko esitykseen (Renvall 2009, 43).

Esittävässä taiteissa teoksia tehdään elokuvan tapaan ennakkosuunnitteluun pohjautuen, mutta teoksia tehdään myös paljon prosessissa harjoitusten kautta. Jokainen osa-alue tuo harjoituksiin elementtejä ja työryhmä tarkastelee millaista sisältöä ne tuottavat teokseen. Esimerkiksi pukusuunnittelussa harjoitustilanteissa pystyy tarkastelemaan, minkälaista sisältöä puvun materiaaleilla voisi tuoda teokseen. Esiintyjät voivat kokeilla, mitä mahdollisuuksia puvun materiaalit antavat ja miten ne vaikuttavat tekemiseen, liikkeeseen ja ilmaisuun. Esittävässä taiteissa esiintyjillä on harjoitusten kautta enemmän aikaa ottaa puku ja sen materiaalisuus osaksi karaktääriä.

Esittävässä taiteissa esitystilalla on ratkaiseva suhde pukuihin. Mihin katsojat sijoitetaan ja kuinka läheltä he pystyvät tarkastella pukuja, onko kyseessä suuri näyttämö vai intiimimpi esitystila, missä katsojat mahdollisesti saattavat liikkua esiintyjien joukossa.



Nämä asiat vaikuttavat kuinka tarkkoja yksityiskohtia pukuun kannattaa rakentaa. Toisin kuin usein elokuvassa, näyttämöteoksessa voi harjoituskauden aikana tehdä pukuun tarvittavia muutoksia, tutkia materiaalia eri valoissa ja suhteessa näyttämötilaan sekä lavastukseen.

Näyttämöteosta tehdessä puvun materiaalivalinnoissa pitää myös ottaa huomioon, että esiintyjä saattaa olla puku päällä useita tunteja kerrallaan. Puvussa voi tulla helposti kuuma, varsinkin jos puku on tehty hyvin paksuista ja raskaista materiaaleista. Näyttämöpuvuissa pystytään kuitenkin harhauttamaan katsojaa kuten Pasi Räbinä toteaa: ”*mikä näyttää katsomosta käsin todelliselta, onkin jotain muuta*” (Räbinä 2019, 35). Pukuihin voidaan tehdä erilaisia ilma-aukkoja ja raskaan ja paksunoloisia materiaaleja voidaan muokata ja pintakäsitellä ohuista ja kevyistä materiaaleista.

”NÄYTTÄMÖTAIDE ON ILLUUSION TAIDETTA  
(RÄBINÄ 2019, 35).

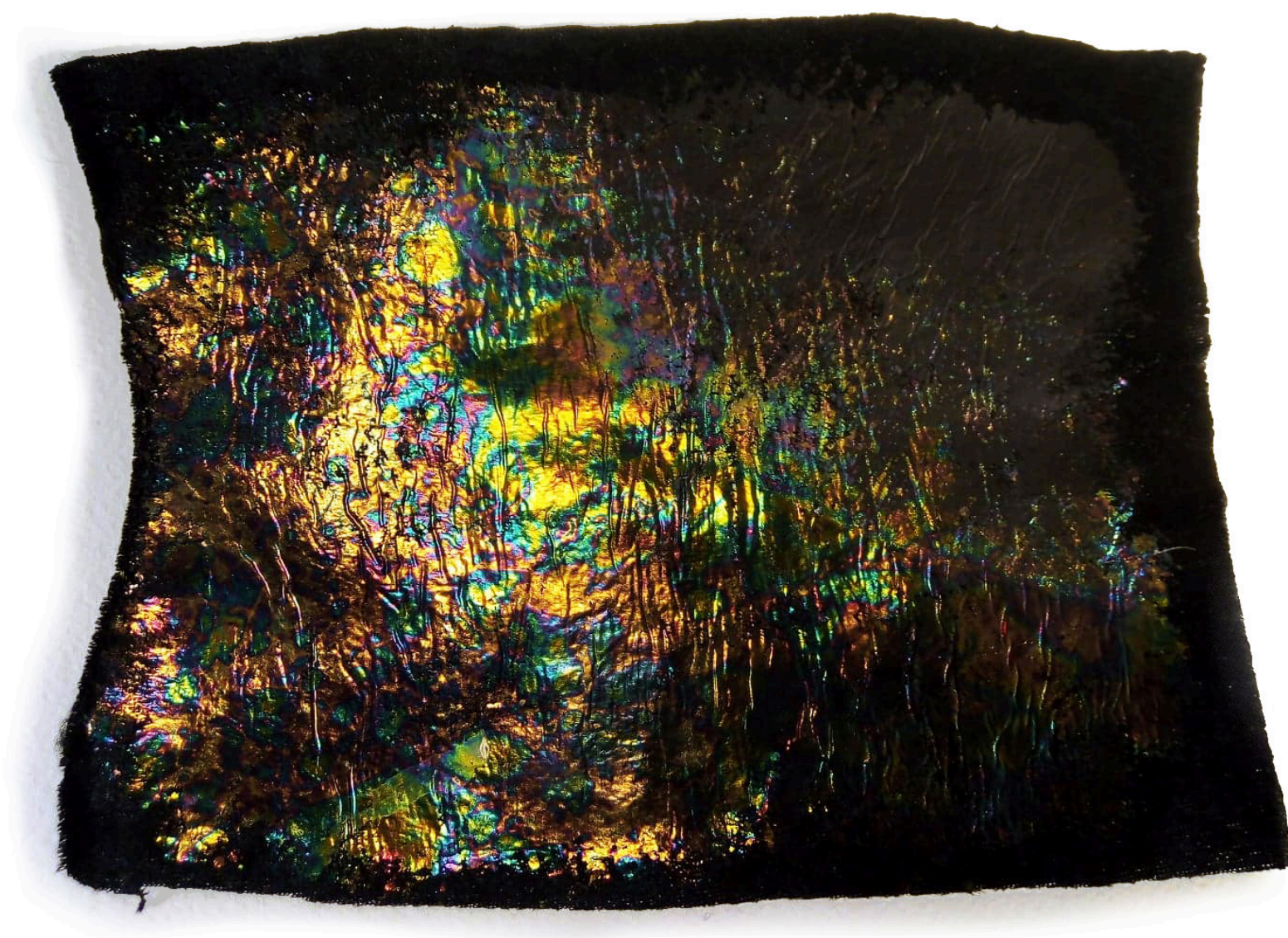
## 2.4 Materiaalilähtöisen pukusuunnittelun haasteita

Materiaalilähtöisessä suunnittelussa on omat haasteensa. Olen huomannut kuinka haastavaa materiaaleista keskusteleminen työryhmän kesken voi olla. Jokainen havainnoi ympäristöään eri tavoin, joten jokainen kokee myös materiaalit subjektiivisesti. Sanonta kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa mielestäni ei päde materiaalien

kohdalla. Materiaalista otettu kuva voi valehdella tuhannella eri tavalla, etenkin värissä ja struktuurissa. Kuva ei myöskään kerro materiaalin tuntua tai liikettä. Sanoin voi kuvailla näitäkin ominaisuuksia, mutta kuten aikaisemmin totesin, jokainen kokee ja havainnoi materiaalit eri tavoin. Yleisesti voi kuvailla materiaalin olevan kovaa tai pehmeää, kiiltävää tai himmeää, raskasta tai kevyttä, mutta kuitenkin lopullinen materiaali voi yllättää konkreettisuudellaan. Siksi olisikin tärkeää, että mahdollisimman varhain teoksen suunnittelu- vaiheessa olisi esittää konkreettisia materiaalinäytteitä. Kenenkään ei tarvitsisi silloin arvailla tai tulkita. Mahdollisimman aikaisessa vaiheessa esitetyt materiaalinäytteet voisivat helpottaa materiaalien tuomista osaksi esitystä. Keskustelua voisi käydä puvun materiaalien mahdollisesta vaikutuksesta teoksen sisältöön ja sanomaan.

Uusien materiaalien kehittäminen sekä niiden kokeileminen kuitenkin vaativat aikaa, tilaa ja välineitä. Sekä Pirjo Valinen että Pasi Räbinä ovat maininneet, että työskentely pitkään samassa teatterissa on mahdollistanut materiaalikokeilujen tekemisen ja uusien työtapojen löytämisen yhdessä puvustohenkilökunnan kanssa. Tätä mahdollisuutta monella freelancer-suunnittelijalla ei ole. (Levo 2009, 37-38; Weckman 2019, 68.) Myös pukusuunnittelija Sari Salmela kirjoittaa kuinka teatterin puvustoissa olisi nykyään valtavasti tietoa ja taitoa toteuttaa melkein mitä tahansa, mutta usein se tärkein puuttuu, eli aika (Salmela 2004, 87).





### 3. MATERIAALILÄHTÖISTÄ SUUNNITTELUA OMISSA SUUNNITTELUTÖISSÄNI

Käsittelen omaa materiaalilähtöistä suunnitteluani ja siitä syntyneitä huomioita kahden kandiopintoihini kuuluneiden tuotantojen kautta. Teokset ovat lyhytelokuva *Frame of Mind* (2019), joka toteutettiin osana BA-elokuva -kurssia ja nykyoppera *Flash Flash – The Two Deaths of Andy Warhol* (2019), joka toteutettiin yhteistyössä mm. Espoon kaupunginteatterin kanssa Musiikkitalolle sekä Espoon kaupunginteatterin Revontulihalliin.

#### 3.1 Frame of Mind - Tekoälyn ilmaisua puvun avulla

Teoksessa *Frame of Mind* kuvataan, kuinka itsetuhoinen nainen osallistuu äitinsä kanssa tekoälyn luomaan performanssiin. Käyn aluksi läpi, minkälaisia materiaalisia impulsseja elokuvaan kirjoitettu performanssi antoi minulle ja miten nämä impulssit lähtivät muotoutumaan valmiiksi puvuksi. Esimerkkeinä nostan kaksi performanssiesiintyjän pukuelementtiä ”*rigilene -hännän*” sekä ”*karvaponchon*”.

Elokuvasa esitettävä performanssi oli jaettu neljään eri ”huoneeseen”. Näiden neljän huoneiden teemat tulivat mielestäni vahvasti luonnon kiertokulusta, esimerkiksi ”lauman muodostaminen”, ”pariutuminen”, ”seksuaalivietti”, ”hierarkia”, ”vahvat syö heikot”. Nämä eri teemat herättivät minussa eri assosiaatioita luonnon materiaaleista, väreistä ja pintastruktuureista. Materiaaleista pohdin mm. karvaa, nahkaa, pellavaa, silkkiä, ihoa ja naavaa. Pintastruktuureista karheaa, kovaa, kylmää ja kiiltävää, pehmeää ja kevyttä, limaista ja tahmeaa. Väreistä mietin harmaiden, ruskeiden, sinisten ja valkoisten eri sävyjä. Suunnitelmien edetessä luonnonmateriaalit alkoivat muuttua keinotekoisiksi, erilasiksi muoveiksi, tekokarvaksi, tekonahaksi, kumiksi ja lateksiksi.

Haastetta performanssin suunnitteluun toi tekoäly. Miten tekoäly tehdään katsojalle ymmärrettäväksi ja miten tekoäly näyttäytyy performanssissa. Pukusuunnittelun osalta itselläni inspiraationa toimivat Helsingin sanomien artikkelissa näkemäni tekoälyn luomat kuvat ihmisten kasvoista. Ihmiskasvot olivat lähes onnistuneita, mutta paikoin tekoäly oli sortunut omaan nerokkuuteensa ja kasvoissa oli havaittavissa erilaisia vääristymiä. Aloin pohtia, miten erilaisia vääristymiä voisi hyödyntää suunnittelussa. Haaveilin, että esiintyjien kasvoihin olisi voinut kiinnittää erilaisia vääristyneitä lisäosia, mutta tämä olisi ollut tuotannollisesti liian haastavaa maskin osalta, joten pohdin, olisiko yksinkertaisempaa lisätä vääristymiä pukuun liitettävien elementtien kautta? Mietimme ohjaajan kanssa, minkälaista liikettä kukin performanssiesiintyjä tekisi, mitä kohtia

ihmisruumista voisi korostaa, häivyttää tai vääristää. Voisiko ihmiskehoon tuoda elementtejä, joita ihmisiltä ei löydy, esimerkiksi häntä, siivet, suomut tai räpylät. Nämä ajatukset johdattivat meidät ohjaajan kanssa hakemaan performanssin esiintyjiin inspiraatiota eläinkunnasta. Minua kiinnostivat mm. linnut ja ohjaajaa liskot. Linnuissa minua kiinnosti niiden sulat ja höyhenet sekä siivet, ohjaajaa kiinnosti liskoissa niiden hännät ja liikekieli.

Frame of Mind -lyhytelokuvan kohdalla teimme testikuvia kuvaajan ja lavastajan kanssa, kuvat 8 ja 9 sekä 13 ja 14. Testikuvauksen aikaan elokuvan roolituksiin oli ehditty kiinnittää vasta yksi esiintyjä, cyr-rengastaitelija. Emme olleet ohjaajan kanssa myöskään varmoja, mitä muut performanssiesiintyjistä tulisi konkreettisesti tekemään ja miten tekeminen mahdollisesti vaikuttaisi pukuun. Olimme enemmänkin kiinnostuneita kokeilemaan, miten puku vaikuttaa tekemiseen.

Seuraavaksi esittelen kaksi performanssiesiintyjän pukuratkaisua, näyttelijälle tulleen ”rigilene-hännän” sekä cyr-rengastaitelijalle tulleen ”karvapnchon”. Käyn läpi, miten päädyin näihin ratkaisuihin ja millä tavalla materiaalit sekä esiintyjän kehon liike auttoivat lopullisen puvun muodostumiseen. ”Karvaponchon” yhteydessä käyn läpi, mikä on cyr-rengas, mitä sillä voi tehdä ja minkälaisia impulsseja se antoi pukusuunnitteluun.





## ”RIGILENE –HÄNTÄ”

Häntä on selkeä uloke, mitä ihmisiltä ei löydy. Emme olleet varmoja kenelle häntä lopulta tulisi ja päätöstä emme voisi tehdä, elleimme konkreettisesti kokeilisi, mitä häntä mahdollisesti toisi mukanaan. Pukujen toteuttajan kanssa löysimme hyvän materiaalin, rigilenenauhan, josta oli nopeaa ja helppoa tehdä prototyyppi hännästä testikuvia varten. Rigilenenauha on noin 1mm paksuista polyesteristä valmistettua muovinauhaa mitä saa ainakin 12mm ja 8mm levyisenä valkoisena, mustana ja kirkkaana. Rigilenenauhaa on perinteisesti käytetty naisten juhlapukujen yläosissa ja kevyissä korseteissa luumateriaalina. Rigilenenauha on kevyttä, notkeaa, taipuisaa ja sitä voi muotoilla lämmön avulla, esimerkiksi silitysraudalla ja sen läpi voi ommella.

Ompelin rigilenenauhasta erikokoisia renkaita ja kiinnitin ne kanttinauhaan niin, että häntä kapenee hännänpäähän mentäessä. Tein erillisen hännänpään trikoosta, minkä täytin lyijypainoilla ja muovimuruilla. Lisäksi ompelin häntään päästä alkaen lyijypainonauhaa. Näin siihen sai enemmän painoa ja myös laahaavaa liikettä.



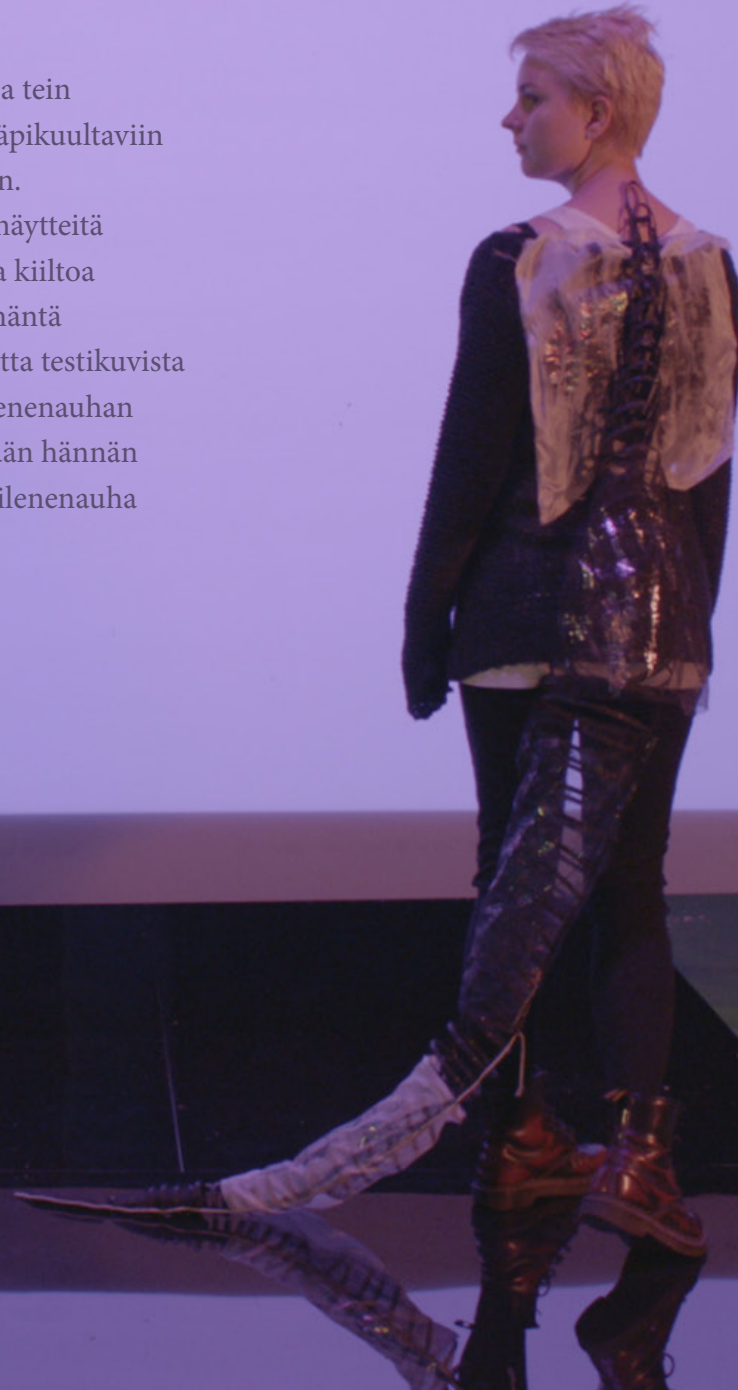
Kuva 7

RIGILENAUHA TEKI HÄNNÄSTÄ HYVIN  
LUURANKOMAISEN JA KOROSTAAKSENI  
TÄTÄ JATKOIN HÄNNÄN MUOTOA KOHTI  
SELKÄRANKAA.





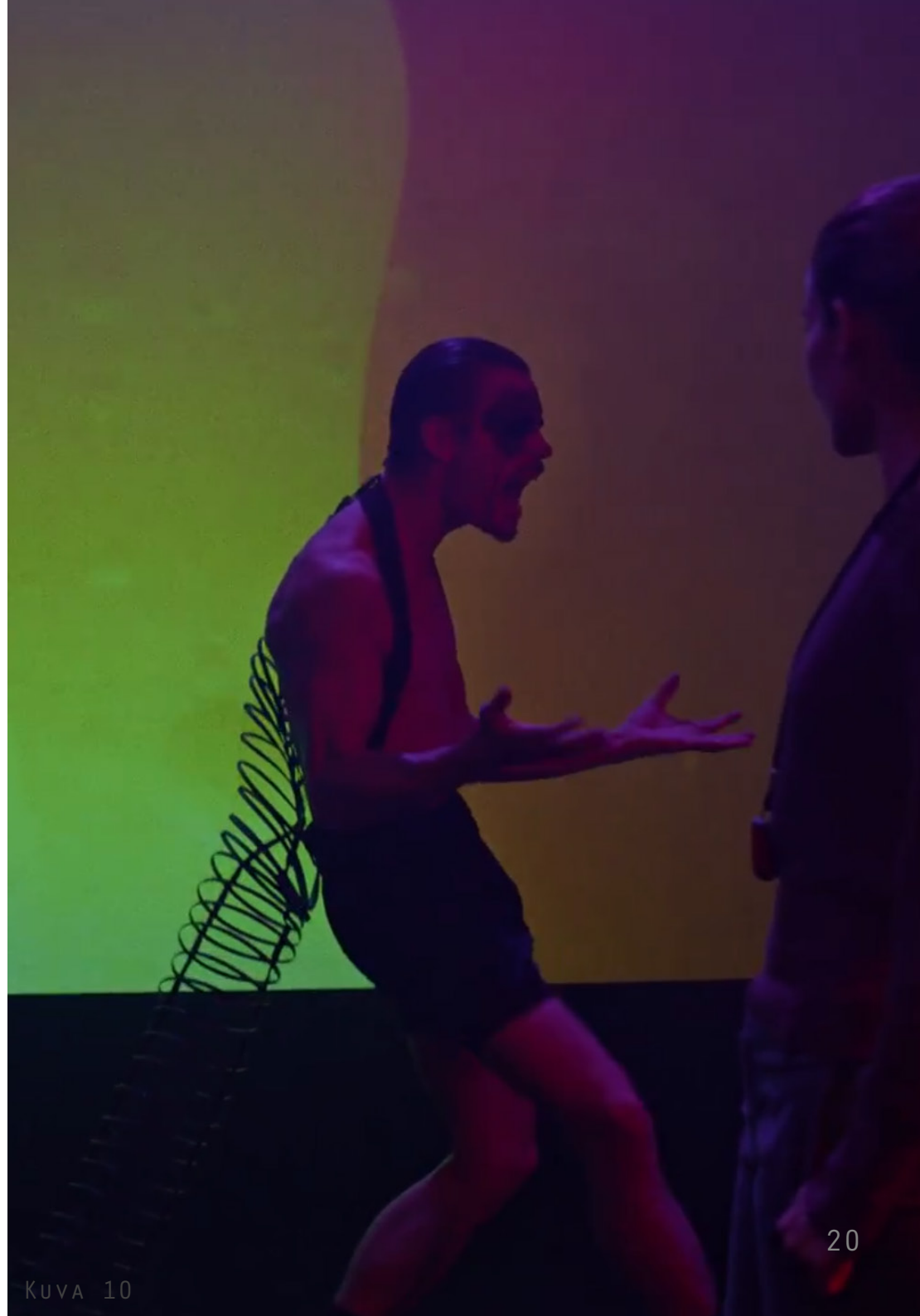
Halusin kokeilla häntään suomumaista kiiltoa ja tein testikuvauksia varten foliopainantaa erilaisiin läpikuultaviin kangasmateriaaleihin, kuten silkkiin ja sifonkiin. Testikuvauksissa kiinnitin tekemäni materiaalinäytteitä häntään sekä malliin. Tarkastelin folion tuomaa kiiltoa valoissa ja liikkeessä. Ajatukseni oli päällystää häntä kokonaisuudessaan foliopainatuskankaalla, mutta testikuvista huomasin, kuinka kangas ja folio peittivät rigilenenauhan tuomaa luurankomaisuutta. Päädyinkin pitämään hännän sen yksinkertaisessa riisutussa muodossaan rigilenenauha pääelementtinä.





Roolituksen varmistuttua kokeilimme häntä ensin performanssissa esiintyvälle tanssijalle. Tarkastelimme minkälaista liikekieltä hännän kanssa olisi mahdollista tehdä, mutta hyvin pian huomasimme, ettei luurankomainen häntä sopinut tanssijan suunnittelemaan liikekieleen. Liike oli joko liian nopeaa tai hyvin hidasta ja häntä tuntui vain turhalta ulokkeelta ilman mitään syytä.

Seuraavaksi kokeilimme häntä performanssissa esiintyvälle miesnäyttelijälle. Käsikirjoituksessa hänen hahmonsa puhuu törkeyksiä ja elehtii rivosti tarkoituksenaan hännätä performanssiin osallistujia. Halusimme ohjaajan kanssa hahmoon jotain ”lieromaisuutta” tai ”kelmimäisyyttä” ja luurankomainen, musta perässä laahaava häntä alkoi istua tähän hahmoon paremmin. Hahmoon alkoi muodostua jotain ohjaajaa kiinnostavaa liskomaisuutta. Piden-  
simme häntä, jotta saimme korostettua sen raskautta ja laahaavuutta, kaarsimme häntä selästä rajummin, jotta selkärangan muoto ylikorostuisi. Näyttelijä otti hännän nopeasti osaksi hahmoa. Hän alkoi liikkua leveästi polvet koukussa hieman takakenossa, mikä toi painoa hahmon alaruumiiseen. Ikään kuin häntä olisi hyvin painava ja sitä pitäisi raahata mukana. Samalla yläruumis ja kädet korostuivat. Hännän ollessa selkäpuolella näyttelijän kädet jäivät vapaaksi, ja hän alkoi hakea ”rivoa elehdintää” käsien kautta, kuten viereisestä kuvasta voi havaita.





## ”KARVAPONCHO”

Cyr-rengas on akrobatiassa käytetty väline, jossa ison vanteen sisällä ihminen tekee pyörivää liikettä. Cyr-rengas voidaan kiinnittää mm. kattorakenteisiin, jolloin liike tapahtuu ilmassa (kuva 15), mutta renkaalla voi tehdä liikettä suoraan maassakin. Cyr-rengas oli minulle täysin uusi tekemisen väline, joten ennen testikuvauksia keskustelin sen käyttäjän kanssa, mitä puvussa pitäisi ottaa huomioon, että tekeminen olisi turvallista. Kyselin myös, minkälaiset puvulliset elementit mahdollisesti näyttäisivät kiinnostavilta cyr-renkaalla liikettä tehdessä. Sain ohjeeksi pitää puvussa kämmenet ja jalkapohjat paljaina. Kiinnostavista puvullisista elementeistä cyr-rengastaitelija nosti esille hameen tai mekon. Voimakkaassa liikkeessä helma hulmuaisi näyttävästi. Näiden tietojen pohjalta lähdin muodostamaan pukua ja etsimään kiinnostavia materiaaleja.

Cyr-rengas herätti minussa assosiaation lintuun. Cyr-renkaan sisällä esiintyjä seisoo usein kädet laajasti auki pitäen kiinni vanteesta. Mietin, miten tätä asentoa voisi hyödyntää ja millaisella puvullisella elementillä mukaan saisi materiaalin liikettä. Ajattelin mielessäni hulmuavaa helmaa, mutta halusin jatkojalostaa ajatusta.



KUVA 12





Tekokarva kiinnosti minua materiaalina, sillä pinta on hyvin elävää ja karva liikkeessä soljuvaa. Tein kahdesta erilaisesta tekokarvasta yksikertaisen puoliympyrän muotoisen ”ponchon”. Kädet levitettynä ”poncho” jatkoi cyr-renkaan pyöreää muotoa ja toi siipimäisen efektin. Testikuvien aikana mietin voimakkaita värejä performanssiintyjiin ja kokeilin ”ponchon” väriksi sähkönsinistä, mutta myös valkoista. Valkoinen karva lähti ajatuksesta käyttää ”ponchoa” myös projisointipintana (kuva 14). Kokeilin myös hiillitymmän ja tummansävyisiä tekokarvoja ja lopulliseksi karvaksi valikoituikin maanläheisempi harmahtava, jossa oli höyhenmäinen kuvio (kuva 15). Tämä korosti hahmon lintumaista efektiä.









### 3.2 Flash Flash - The Two Deaths of Andy Warhol

Juhani Nuorvalan säveltämässä teoksessa *Flash Flash - The Two Deaths of Andy Warhol* kuvataan kuinka popitaiteilija Andy Warhol lopulta kohtaa kuolemansa. Teos alkaa Warholin maataessa sairaalasängyssä New Yorkissa 1987, mutta hän kuvittelee olevansa oopperassa. Teoksen esiintyjät ovat välillä sekä sairaanhoitajia, kuvitteellisia oopperalaulajia että Warholin 1960-luvulla Factoryyn keräämiään ”supertähtiä”. Tapahtumapaikat, ajanjaksot ja hahmot sekoittuvat keskenään kuolemaa tekevän Warholin mielessä.

#### ”ANDY WARHOLIN RUUMIILLISTUMA”

Teoksessa keskityn miespuoliseen steppitanssijaan, joka voidaan nähdä Warholin ruumiillistumana lavalla. Libretosta ei steppitanssijan hahmolle pystynyt suoraan tulkitsemaan mitään tiettyä olo-muotoa, ainoastaan teoksen ensimmäisessä osassa hänet kuvailtiin kulkevan lavan poikki puolialastomana. Otin tämän puolialastomuuden itselleni lähtökohdaksi ja ratkaisin ensin, miten se kuvattaisiin. Miten ja mitä kehosta näytettäisiin paljaana.

Tarkastelin suunnitteluprosessin aikana Andy Warholia todellisena hahmona. Vuonna 1968 hän joutui radikaalifeministi Valerie Solanaksen ampumaksi. Tämä oli Warholin ”ensimmäinen kuolema”. Ampumisen seurauksena Warhol joutui käyttämään korsettia koko

loppuikänsä. Löysin kuvan, missä Warhol on paita auki paljastaen hyvin yksikertaisen kevytrakenteisen valkoisen puuvillakorsetin. Korsetti oli elementtinä kiinnostava ja ohjaajan kanssa päätimme ottaa sen osaksi hahmoa sitomaan hänet osaksi Warholia. Korsetti toi hahmoon haurautta ja se piti häntä kasassa. Ohjaaja halusi myös lähteä korostamaan hahmon haavoittuneisuutta, joten hänen puolialastomuutensa ratkesi niin, että hänellä oli yllään kevyt valkoisesta nahasta tehty korsetti (kuva 17) sekä sideharsosta tehty lannevaate. Hahmon ihoa maalattiin valkoiseksi, jotta siihen saisi enemmän kalpeutta ja iho näyttäisi kuivalta sekä hilseilevältä. Hahmon ideaksi alkoi muodostumaan henki tai henkäys elämän ja kuoleman rajapinnalla. Väriksi valikoitui valkoinen, koska hahmon haluttiin erottuvan selkeästi muista teoksen hahmoista. Teoksen alku ja loppu olivat hyvin tummasävytteisiä niin pukujen, lavastuksen kuin valonjenkin puolesta. Keskivaihe oli taas valoisa ja värikylläinen. Puhtaan valkoinen erottui selkeästi näissä kummassakin.

Oopperan lopussa on monen minuutin steppisoolo, jonka aikana hän ”kuolee”. Hahmon asu lopun steppisoolo-osuuteen lähti muotoutumaan, kun ohjaaja näytti minulle kuvamateriaalia erilaisista kolmiulotteisista valkoisista pintastruktuureista, jotka hänestä olivat kiinnostavia. Sanallistamisessa esiin nousivat hauraus, kuiva, ryppyinen, jotka jatkojalostuivat ajatukseksi hauraasta, kuivasta, halkeilevasta ja rypyisestä ihosta. Puvun materiaaliin pitäisi saada kolmiulotteisuutta ja suonekkuutta.



Mieleeni nousi paperi materiaalina ja tein kokeiluja, joissa silitin rypistettyä paperia ohueen harsokankaaseen. Valitsin ohuen harvasidoksisen harsokankaan, koska se toi jatkuvuutta sideharsosta tehtyyn lannevaatteeseen ja mielessäni harsokangas yhdistyi myös sairaalaan, joka oli yksi teoksen tapahtumapaikka. Lisäksi harsokangas toi pukuun keveyttä. Yhdessä harsokangas ja paperi muodostivat kiinnostavan kokonaisuuden: paperi on kovaa, jäykkää ja huonosti laskeutuvaa siinä missä harso on ilmavaa ja laskeutuvaa. Pidin aluksi silitetyn paperin ryppyistä pintaa rikkomattomana/ehjänä, mutta hyvin pian pinta alkoi tuntua liian monotoniselta ja jäykältä. Halusin enemmän materiaalivaihtelua, joten aloin repiä paperista suikaleita paljastaen enemmän alla olevaa harsokangasta. Vastavalmistettuna tämä paperi-harsokangaspuku tuntui uudenkarhealta, mutta harjoituskauden aikana paperi pehmeni käytössä ja pukuun alkoi muodostua luonnollista kulumaa ja se muotoutui esiintyjän päälle tuoden siihen elävyyttä. Paperi repeili käytön myötä harsokankaasta enemmän, mikä mielestäni korosti ajatusta kuoriutuvasta kuivasta ihosta.

Ajatukseni oli tehdä paperipuvusta takki tai paita. Puvusta muotoutui lopulta takki sovituksen yhteydessä. Keskustelimme tanssijan kanssa, mitä hän toivoisi puvulta ja mahdollisuus sen riisumiseen nousi esille. Emme halunneet takista liian istuvaa, joten kavensimme hihoja ja teimme niistä liian pitkät. Haimme pitkään oikeaa helman pituutta. Steppitanssijalla pääasiallinen liike syntyy jaloista, joten tarkoitus ei ollut kokonaan peittää niitä, mutta pidempi helma toi mukaan materiaalin liikettä. Lisäksi tämä toi tanssijalle myös toiminnallisia mahdollisuuksia puvun kanssa. Väillä hän piti käsillään helmaa ylhäällä niin, että jalat tulivat paremmin esille ja välillä antoi helman valahtaa alas.

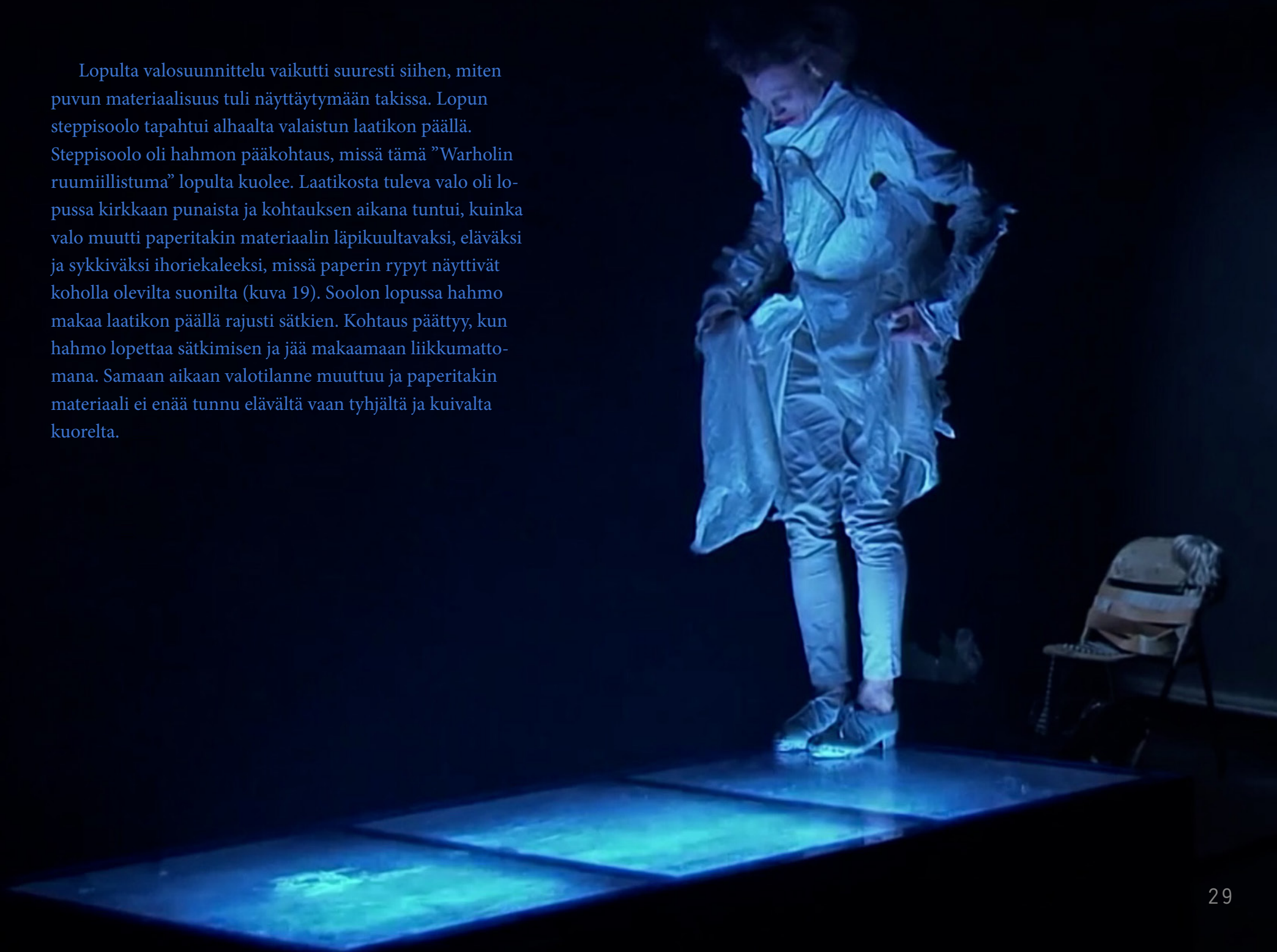




Nahkakorsetti oli hahmon olennainen pukuelementti, koska se oli suora viittaus todelliseen Andy Warholiin, joten ohjaaja halusi sen osaksi paperitakkia. Hän ehdotti aluksi, että pukisimme korsetin paperitakin päälle, mutta mielestäni tämä kaventaisi takin käyttömahdollisuuksia ja söisi tehoa materiaaleilta. Ehdotin, että korsetti olisi takin alla, joten tein reikiä ja aukkoja paperiin ja harsokankaaseen korsetin kohdalle niin että se näkyisi takin ollessa kiinni. Lopun steppisoolon aikana tanssija riuhtaisee takin auki, jolloin korsetti paljastuu kokonaan.



Lopulta valosuunnittelu vaikutti suuresti siihen, miten puvun materiaalisuus tuli näyttäytymään takissa. Lopun steppisoolo tapahtui alhaalta valaistun laatikon päällä. Steppisoolo oli hahmon pääkohtaus, missä tämä ”Warholin ruumiillistuma” lopulta kuolee. Laatikosta tuleva valo oli lopussa kirkkaan punaista ja kohtauksen aikana tuntui, kuinka valo muutti paperitakin materiaalin läpikuultavaksi, eläväksi ja sykkiväksi ihoriekaleeksi, missä paperin rypyt näyttivät koholla olevilta suonilta (kuva 19). Soolon lopussa hahmo makaa laatikon päällä rajusti sätkien. Kohtaus päättyy, kun hahmo lopettaa sätkimisen ja jää makaamaan liikkumattomana. Samaan aikaan valotilanne muuttuu ja paperitakin materiaali ei enää tunnu elävältä vaan tyhjältä ja kuivalta kuorelta.









## 4. PUKUSUUNNITTELU KÄSITYÖNÄ

Teatterin tutkija Hanna-Leena Helavuori kirjoittaa pukusuunnittelun vakiintuneena ammattikuntanaan olevan nuori ja raja käsityöläisyyden ja taiteilijuuden välillä vastavedetty ja hauras. Helavuoren mukaan pukusuunnittelu kyseenalaistaa yhden länsimaisessa taidekäsityksessä vallalla olevan vastakohtaisuuden taiteen ja käsityöläisyyden välillä. Hän kirjoittaakin, että pukusuunnittelussa joko -tai -asetelman voi korvata sekä -että-ajattelulla. (Helavuori 2009, 60.)

Mitä sitten on käsityö ja miten se ilmenee pukusuunnittelussa? Tässä kappaleessa käyn läpi kolme termiä käsityön eri muodoista: käsityö, käsityömuotoilu ja taidekäsityö. Pohdin, millä tavalla pukusuunnittelu voisi pitää sisällään nämä kolme eri määrettä ja millä tavalla näissä määreissä nousee esille materiaalien työstäminen. Lopussa teen yhteenvedon, missä tarkastelen käsityötä suhteessa omaan materiaalilähtöiseen pukusuunnitteluuni. Miten tekijätuotaisuus voi mahdollisesti vaikuttaa siihen, että luonnostelu materiaalien kautta on itselleni helpompaa.

### 4.1 Käsityö

Kielitoimiston sanakirja määrittelee käsityön olevan käsin tai käsityökaluin suoritettavaa työtä, kuten esimerkiksi neulomista, virkkaamista ja ompelemista. Käsityö on myös sanakirjan mukaan käsin tehty tuote. (Kielitoimiston sanakirja 2018.) Käsityötutkija Seija Kojonkoski-Rännälin mukaan käsityö sanana tarkoittaa toimintaa, jolla tuotetaan tuotoksia muokkaamalla konkreettisia materiaaleja eri käsityötekniikoin (Kojonkoski-Rännäli 1995, 31) Suomen käsityön museo taas määrittelee käsityötä seuraavasti:

*”KÄSITYÖ ON TAITOJA VAATIVAA TUOTTAVAA TEKEMISTÄ, JOKA PERUSTUU IHMISEN KEHOLLISUUTEEN JA LIIKKUVUUTEEN [...] KÄSITYÖ ON MUOTOILUA - MUODON ANTAMISTA ERILAISTEN TEKNIKOIDEN AVULLA ERILAISISTA MATERIAALEISTA. (SUOMEN KÄSITYÖN MUSEO 2008.)*

Pukusuunnittelussa tavalla tai toisella toteutetaan usein konkreettinen tuote eli puku. Usein toteuttamiseen liittyy vahvasti materiaalien muokkaamista eri menetelmin kuten esimerkiksi ompelemalla, neulomalla tai virkkaamalla. Puvun voi toteuttaa joko suunnittelija itse tai ulkopuolinen tekijä tai tekijät, kuten puvuston henkilökunta. Pukusuunnittelussa eri käsityötaidot eivät kuitenkaan korostu pelkästään puvun valmistuksen yhteydessä vaan pukusuunnittelija voi hyödyntää osaamistaan käsityötekniikoita jo puvun luonnosteluvaiheessa esimerkiksi erilaisten materiaalikoikeilujen kautta. Materiaalien kautta voi hakea puvulle muotoa muotoilemalla suoraan sovitussuon päälle tai miksei vaikka suoraan esiintyjän päälle.



## 4.2 Käsityömuotoilu

Tutkimuksessaan, *Craft, Art-craft or Craft-design?: In pursuit of the British equivalent for the Finnish concept 'käsityö'* (1998), Anna-Marja Ihatsu kirjoittaa kuinka Britanniassa teoreetikkojen keskuudessa käytetään laajasti ilmaisua *Craft-design*, mikä on suomennettu käsityömuotoiluksi. Ihatsun mukaan käsityömuotoilu-termi ei kuitenkaan ole Suomessa yleistynyt. (Ihatsu 1998, 168.) Muotoiluna käsityöstä Kojonkoski-Rännälin mukaan voidaan puhua, jos prosessiin liitetään kuuluvaksi niin tekninen kuin visuaalinen suunnittelu, sekä usein myös valmistusprosessin suunnittelu ja toteutus (Kojonkoski-Rännäli 1995, 96-97). Suomen käsityön museon mukaan käsityömuotoilussa prosessi voi olla hyvinkin taiteellinen ja tulos ennalta käsin määrittelemätön. Käsityömuotoilussa työskentely tapahtuu yksin ja muotoilijan itsenäisten päämäärien ohjaamana. Käsityömuotoilijat ovat keskittyneet johonkin tiettyyn materiaaliin, kuten esimerkiksi puu, lasi, keramiikka, tekstiili tai metalli. Museon mukaan muotoilija saa inspiraation taideteokseen tai esineeseen tutkimalla ja kokeilemalla materiaalien tarjoamia mahdollisuuksia. (Suomen käsityön museo 2008.)

Pukusuunnitteluprosessiin kuuluu visuaalinen taiteellinen suunnittelu, joka voi myös pitää sisällään teknisen valmistusprosessin suunnittelemisen ja toteuttamisen. Oma kokemukseni pukusuunnitteluprosessista on, että se on melkein aina ennalta määrittelemätöntä. Pukusuunnittelu on paljolti materiaalien tutkimista ja kokeilemista, niistä haetaan inspiraatiota niin omaan itsenäiseen,

kuin myös koko työryhmän työskentelyyn. Kuten aikaisemmin totesin, puvun materiaalivalinnoilla voi tuottaa sisältöä teokseen. Pukusuunnittelijana on usein osa työryhmää, jossa yhteisesti kehitellään ja ideoidaan esityksen sisältöä. Kuitenkin pukusuunnittelussa suunnittelijalla voi olla myös itsenäisiä päämääriä puvun suhteen ja työskentelyä tapahtuu paljon itsenäisesti työryhmän ulkopuolella.

## 4.3 Taidekäsityö

Kielitoimiston sanakirja määrittelee taidekäsityön olevan taiteellisten käyttö- ja koriste-esineiden valmistamista käsityönä (Kielitoimiston sanakirja 2018). Suomen käsityön museon mukaan taidekäsityötä tehdään samalla periaatteella kuin taidetta - tekemisen tarkoituksena on saada aikaan jotain enemmän kuin käytettävä tuote. Taidekäsityön museo määrittelee seuraavasti:

”KÄSITYÖ-SANAAN LIITETTYNÄ SANA ”TAIDE” TARKOITTI ALUN PERIN NS. VAPAAN TAITEEN YHDISTÄMISTÄ KÄYTTÖESINEEKSI LUOKITELTAVAAN TUOTTEESEEN. (SUOMEN KÄSITYÖN MUSEO 2008).

Museo nostaa esille, kuinka käsityön ja taidekäsityön erottavat toisistaan tekijän taiteelliset tavoitteet. Tuotteen tekemistä ja suunnittelua ohjaa niin ilmaisun tarve kuin taiteellinen kunnianhimokin. Museon mukaan visuaalisessa lopputuloksessa taidekäsityöläisten tekemisessä yhdistyvät sekä tekninen osaaminen että materiaalituntemus. (Suomen käsityön museo 2008.)

Pukusuunnittelun kannalta taidekäsitteiden määrittelyssä on kiinnostava kohta ns. vapaan taiteen yhdistämisestä käyttöesineeksi luokiteltavaan tuotteeseen. Onko puku käyttöesine vai taideteos? Itse henkilökohtaisesti katson puvun olevan taiteellinen käyttöesine tai paremminkin taiteellinen käyttötuote. Puku itsessään sisältää usein päälle puettavan tuotteen, joka valmistetaan eri käsityömenetelmin. Esiintyjä käyttää tätä valmista tuotetta osana omaa työskentelyään. Puvun luomiseen kuuluu aina suunnittelijan ilmaisun tarve ja taiteelliset tavoitteet. Yksi pukusuunnittelun osa on pukutaide, jossa puku ei ole osa isompaa kokonaisuutta vaan oma itsenäinen tulkintansa.

Käsityötermien läpikäyminen pukusuunnittelun yhteydessä on tärkeää, koska se avaa mielestäni hyvin, kuinka monipuolista pukusuunnittelu on, ja kuinka sitä voi tarkastella monelta eri kantilta niin omana taiteenlajinaan kuin valmiiseen tuotteeseen tähtäävänä käsityönä. Moni suunnittelija itseni lisäksi on lähestynyt pukusuunnittelua konkreettisen tekemisen kautta. Pukusuunnittelijoissa on paljon suunnittelijoita, joilla voi taustalla olla joku hyvinkin perinteinen käsityökoulutus tai -osaaminen. Esimerkiksi Pirjo Valinen on ennen teatteriuraansa koulutautunut tekstiilityön opettajaksi. Helavuori kirjoittaa Valisen valmistuneen Käsityöopettajaopistosta vuonna 1973, missä hän oppi kaikki perinteiset pistot, ompeleet ja tekotavat, joita koulu oli opettanut katkeamatta lähes 100 vuotta. Omien sanojensa mukaan Valinen kertoo koulutuksen tuoneen hänelle laajan materiaalien ja erilaisten käsityötekniikoiden tuntemuksen, ja val-

mius sekä rohkeus soveltaa niitä kasvoivat hänellä tekemisen myötä. (Helavuori 2009, 60.) Tekijätaustaisena suunnittelijana aikaisempi osaaminen ei välttämättä kanavoidu puvun teknisten rakenteiden, kuten saumojen pohtimiseen, vaan käsityö on osa taiteellista suunnitteluprosessia.

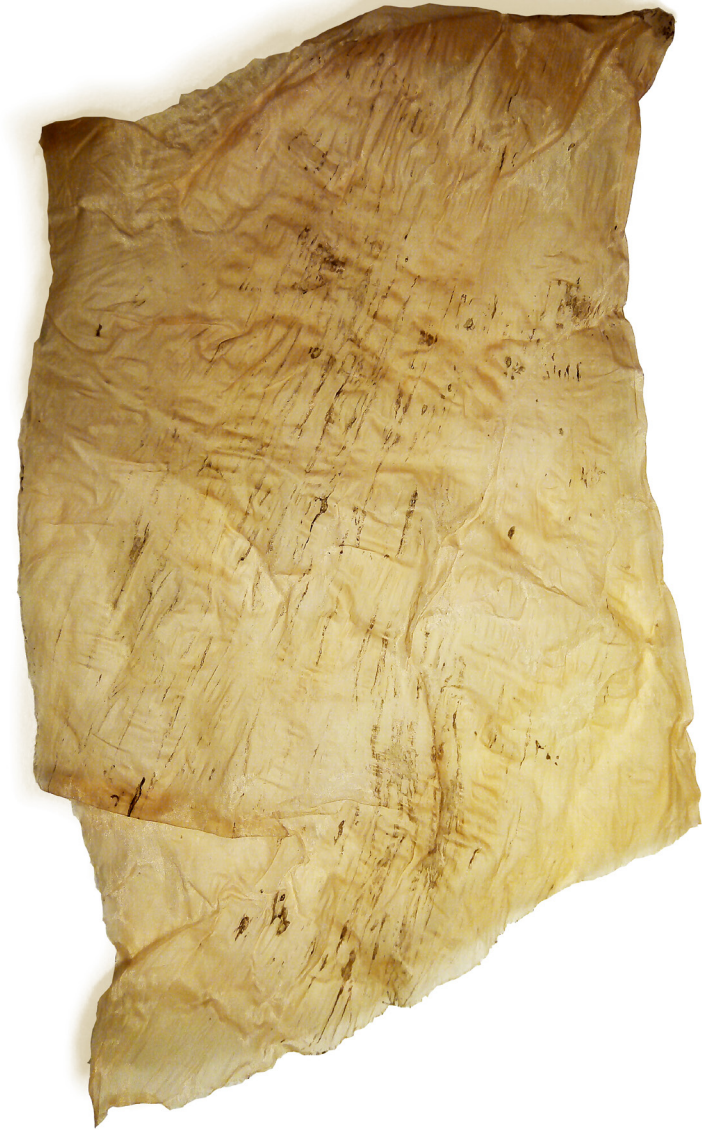
#### 4.4 Käsillä tekeminen ajattelun välineenä

Hanna-Leena Helavuori lainaa tekstissään Pirjo Valisen lausetta, mikä mielestäni kuvaa hyvin materiaalilähtöistä suunnittelua ja sen suhdetta käsityöhön: ”Käsillä tehden pystyy ajattelemaan.” (Helavuori 2009, 60.)

Ajattelu käsillä tekemisen kautta näkyy omassa suunnitteluprosessissa vahvasti. Suunnittelussa on usein haastavaa sanallistaa, mitä on tekemässä ja miksi. Teosta tehdessä omat valintani saattavat näyttäytyä pitkään sanallisesti perustelemattomilta myös itselleni. Elementit pukuihin syntyvät tunneperusteisesti, eikä lopputulos ole alusta lähtien määritelty. Kuitenkin nähtyäni teokseen valmistuneen puvustuksen, huomaan noudattaneeni jotain materiaalista tai värillistä kaavaa. Tämä kaava on prosessin aikana muovautunut tekemieni materiaalivalintojen kautta, joita en ole pystynyt aikaisemmin itselleen avaamaan ja sanallistamaan. Ideat ovat syntyneet käsin tehden materiaaleja tunnustelemalla ja muokkaamalla. Olen näin tehnyt tiedostamattomia valintoja, jotka jälkikäteen tarkasteltuna näyttävät hyvinkin perustelluilta.



Lähestyminen pukusuunnittelua käsillä tekemisen ja materiaalien kautta voi juontua omasta tekijätaustastani. Konkreettinen kolmiulotteinen tekeminen on minulle tuttua ja luontaista. Lähestyinkin pukusuunnittelua alkujaan nimenomaan pukujen valmistuksen kautta, koska se tuntui konkreettiselta ja käsin koskeltavalta. Samaan tapaan materiaalilähtöisessä pukujen suunnittelussa minua helpottaa ajatus tehdä asioita konkreettisesti näkyviksi mahdollisimman pian. Ohjaaja Kaisa Korhonen toteaa, etteivät he työskennellessään yhdessä pukusuunnittelija Sari Salmelan kanssa piirrä pukuluonnoksia, koska tämä on osoittautunut heille niin usein ajanhukaksi ja itsepetokseksi (Korhonen 2004, 68). Tunnistan tämän itsepetosajatuksen omassa työskentelyssäni siinä suhteessa, että vaikka piirtäisin kuvan, en luota siihen ennen kuin olen kokeillut ideaa konkreettisesti, esimerkiksi nukan päälle muotoiltuna.



KUVA 21

## J O H T O P Ä Ä T Ö K S E T

Tarkastellessani tässä opinnäytetyössä, mitä materiaalilähtöinen pukusuunnittelu on minun kohdallani, voin todeta, että työskentely materiaalien kautta on minulle erityisesti halua konkretisoida abstrakteja asioita käsinkosketeltaviksi mahdollisimman varhaisessa vaiheessa suunnitteluprosessia. Usein konkretisoin varhaiset ideat materiaaleiksi, jotka elävät ja muuttuvat suunnitteluprosessin edessä. Saadessani idean konkreettisesti käsiini materiaalin muodossa, pystyn tutkimaan ja jatkojalostamaan sitä tarkemmin.

Itselläni teokset, missä suunnittelu materiaalien kautta on tuntunut helpommalta ovat olleet teoksia, joissa tarkan hahmoanalyysin tekeminen on ollut haastavaa. Sekä lyhytelokuva *Frame of Mind* että ooppera *Flash Flash – The Two Deaths of Andy Warhol* olivat tekoprosesseiltaan hyvin samankaltaiset. Teokset perustuivat käsikirjoitukseen, ne alkoivat ennakkosuunnittelulla, mutta painoutuivat

prosessityöskentelyyn. Kummassakin teoksessa omaan pukusuunnitteluprosessiini on vaikuttanut se, etten välttämättä ole tiennyt ennakkosuunnittelujakson aikana teoksen roolitusta, tai vaikka roolitus olisi ollut selvillä, en ole tiennyt mitä elokuvassa/lavalla tulee tapahtumaan. Lisäksi välillä on ollut epäselvää niin ohjaajalla kuin esiintyjällä itselläänkin, keitä tai mitä nämä hahmot ylipäänsä ovat. Tämän seurauksena on muodostunut pattitilanteita, joissa kukaan ei hetkeen tiedä, miten tulisi edetä. Näissä tilanteissa totesin itselleni, että minun pitää ratkaista esiintyjien pukujen materiaalit ennen kuin pystyn suunnittelemaan puvun muotoa ja hahmon kokonaisuutta. Lähestyinkin pattitilanteita tarjoamalla esiintyjälle ja ohjaajalle erilaisia materiaalikokeiluja, joiden kautta hahmot sekä heidän liikekielensä alkoivat pikkuhiljaa syntyään.

Materiaalilähtöinen suunnittelu onkin yksi keino tehdä prosessikeskeistä esitystä, jossa materiaalit voivat toimia joko lähtökohtina esitykselle tai antaa impulsseja esiintyjän toiminnalle, mutta myös ohjaajalle ohjata esiintyjän toimintaa. Näin jälkeempäin ajateltuna minusta tuntuu, että teoksiin *Frame of Mind* ja *Flash Flash – The Two Deaths of Andy Warhol* “ajauduin” tekemään pukusuunnittelua materiaalilähtöisesti. Teokset olivat aiheiltaan ja tekoprosesseiltaan hyvin abstrakteja, joten halusin konkretisoida ideoita näkyviksi, jotta keskustelumme työryhmän kesken helpottuisi. Tulevaisuudessa toivoisin, että voisin paneutua materiaalilähtöiseen suunnitteluun enemmän suunnitellusti ja tutkia materiaalin, liikkeen ja kehon suhdetta tarkemmin. Lisäksi kiinnostavaa olisi laajentaa materiaali-



en muokkaamiseen itselleni uudempaa tekniikkaa kuten 3D-printtausta tai laserleikkausta. Tähän mennessä olen hyödyntänyt omiin materiaalikokeiluihini osaamiani perinteisimpiä käsityötekniikoita ja työstänyt materiaaleja ennen kaikkea käsin. Tekniikan ottaminen osaksi suunnitteluprosessia laajentaisi kokeilujen mahdollisuuksia.

Materiaalien ja materiaalilähtöisen suunnittelun yhteydessä pohdin myös mitä on käsityö ja miten se näkyy osana pukusuunnittelua. Pitkään mietin, miten sidon nämä kaksi asiaa yhteen, kunnes tulin ajatelleeksi, kuinka pukusuunnittelu on muotoilua ja muodon antamista materiaaleista erilaisten käsityötekniikoiden avulla. Pukusuunnittelussa käsityö ei jää pelkästään puvun konkreettiseen toteuttamiseen, vaan se on osa suunnitteluprosessia. Käsityöllä on monta eri muotoa ja tuntuu, että tässä opinnäytetyössä pääsin raapaisemaan pintaa ja aihetta voisi tutkia enemmänkin. Lisäksi kiinnostavaa olisi pohtia enemmän taiteen ja käsityön suhdetta pukusuunnittelussa.

Kysymykseen, olenko pukusuunnittelijana vielä käsityöläinen, lähdän hakemaan vastausta sen kautta, mitkä ovat tekemiseni lähtökohdat. Omassa pukusuunnitteluprosessissa teen paljon samoja asioita, mitä tein myös ollessani ompelijana Oulun kaupunginteatterilla, mutta erona työskentelyyn on lähtökohdat. Pukusuunnittelijana tekemisen lähtökohdat ovat peräisin käsiteltävissä olevasta teoksesta, taiteellisesta työryhmästä sekä omasta itsestäni. Työskennellessä ompelijana teatterilla lähtökohdat ovat hyvin ”asiakaslähtöisiä”. Toteutettavan puvun idea tulee suunnittelijalta ja minun tehtäväni on toteuttaa tämä idea parhaalla mahdollisella tavalla, muuttamatta siitä mitään. Tekijätaustaisena pukusuunnittelijana voin kokea yhä olevani käsityöläinen, mutta pukusuunnittelussa käsityöläisenä painotan taiteelliseen luomiseen siinä missä tekijäkäsityöläisenä painotan tekniseen toteuttamiseen.

# L Ä H D E L U E T T E L O

## Kirjalliset lähteet:

Helavuori, Hanna-Leena. ”Pukusuunnittelija, teatteripuku ja aika.” Teoksessa Puvut, Pirjo Valinen, tekijä: Reija Hirvikoski, 60-67. Helsinki: Teatterimuseo, 2009.

Ihatsu, Anna-Marja. Craft, Art-craft or Craft-design?: In pursuit of the British equivalent for the Finnish concept ”käsiyö”. Joensuu: Joensuun yliopisto, 1998.

Kojonkoski-Rännälin, Seija. Ajatus käsissämme: Käsiyön käsitteen merkityssisällön analyysi. Sarja C . Osa 109. Turku: Turun yliopisto, 1995.

Korhonen, Kaisa. ”Luovaa magmaa.” Teoksessa Näyttämöpukuja, tekijä: Sari Salmela ja Tapio Vanhatalo, 65-70. Helsinki: Like, 2004.

Levo, Merja. ”Kuvista näyttämöpuvuiksi.” Teoksessa Puvut, Pirjo Valinen, tekijä: Reija Hirvikoski, 34-39. Helsinki: Teatterimuseo, 2009.

Pantouvaki, Sofia. ”Uusi materiaalisuus pukusuunnittelussa.” Teoksessa Kauneuden paino: The Prin of Beauty, tekijä: Pasi Räbinä, 148-158. AALTO: Aalto-yliopisto, 2019.

Renvall, Yrjö Juhani. ”Kohtaamisia pukusuunnittelijan kanssa.” Teoksessa Puvut, Pirjo Valinen, tekijä: Reija Hirvikoski, 40-45. Helsinki: Teatterimuseo, 2009.

Räbinä, Pasi. ”Kauneuden paino - maalattu, painettu ja värjätty näyttämöpuku.” Teoksessa Kauneuden paino: The Print of Beauty, tekijä: Pasi Räbinä, 26-55. AALTO: Aalto-yliopisto, 2019.

Räbinä, Pasi. ”Lukijalle.” Teoksessa Kauneuden paino, tekijä: Pasi Räbinä, 20-21. AALTO: Aalto-yliopisto, 2019.

Weckman, Joanna. ”Painettu ajatus - Materiaalin käsittely suomalaisten näyttämöpukujen historiassa.” Teoksessa Kauneuden paino: The Print of Beauty, tekijä: Pasi Räbinä, 58-71. AALTO: Aalto-yliopisto, 2019.

## Elektroniset lähteet:

Dictionary by Merriam-Webster . Materiality: Definition of Materiality by Merriam-Webster. 2019.

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/materiality>

(haettu 18. Syyskuu 2019).

Kielitoimiston sanakirja. 6. Kesäkuu 2018.

<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/>

(haettu 10. Elokuu 2019).

Rapinoja, Anni. Teokset: ANNI RAPINOJA.

<https://www.rapinoja.com/teokset/>

(haettu 18. Syyskuu 2019).

Suomen käsityön museo. Käsityön museo - Muotoilusanasto. 2008.

<http://www.avoinmuseo.fi/craftmuseum/muotoilusanat/sana.php?sana=kasityo;>

<http://www.avoinmuseo.fi/craftmuseum/muotoilusanat/sana.php?sana=kasityomuotoilu;>

<http://www.avoinmuseo.fi/craftmuseum/muotoilusanat/sana.php?sana=taidekasityo>

(haettu 10. Elokuu 2019).

Valinen, Pirjo. ”Pirjo Valinen.” Kuvitelu Todellisuus Lavastus ja pukusuunnittelijat juhlanäyttely 75. 2018.

<https://kuvitelutodellisuus.fi/osallistuja/pirjo-valinen/>

(haettu 10. Elokuu 2019).



# K U V A L U E T T E L O

Kansikuva sekä kuvat 1-6 ja 20-21:  
Tekemiäni materiaalinäytteitä lyhytelokuvaan Frame of Mind - 2019  
Ohjaus Kiia Kuivalainen  
Kuvaus Aake Kivalo  
Kuvat: Olli Kettunen

Kuvat 7, 11, 12: työkuvia lyhytelokuvasta Frame of Mind - 2019  
Ohjaus Kiia Kuivalainen  
Kuvaus Aake Kivalo  
Kuvat: Iida Ukkola

Kuvat 8-9 sekä 13-14: Testikuvia lyhytelokuvasta Frame of Mind - 2019  
Ohjaus Kiia Kuivalainen  
Kuvaus Aake Kivalo  
Kuvat: Aake Kivalo

Kuvat 10 ja 15: Screenshot lyhytelokuvasta Frame of Mind - 2019  
Ohjaus Kiia Kuivalainen  
Kuvaus Aake Kivalo  
Kuvaus Aake Kivalo

Kuvat 16-17: Työkuvia oopperasta Flash Flash - The Two Deaths of  
Andy Warhol - 2019  
Kuvat: Iida Ukkola

Kuvat 18 ja 19: Screenshot oopperasta Flash Flash - The Two Deaths  
of Andy Warhol - 2019 (Yle Areena)  
Sävellys Juhani Nuorvala  
Ohjaus Erik Söderblom  
Yle Areenan tallenteen ohjaus Jussi Buckbee  
<https://areena.yle.fi/1-50116344>