

Sirkuspuvun monet ulottuvuudet

Kirsi Mannisen suunnittelu Talvisirkuksessa

Helsingin yliopisto
Käyttätymistieteellinen tiedekunta
Opettajankoulutuslaitos
Käsityönopettajan koulutus
Pro gradu -tutkielma
Käsityötiede
Huhtikuu 2016
Elisa Avikainen

Ohjaaja: Riikka Räisänen



Tiedekunta - Fakultet - Faculty Käyttätymistieteellinen		Laitos - Institution - Department Opettajankoulutuslaitos	
Tekijä - Författare - Author Elisa Anette Avikainen			
Työn nimi - Arbetets titel Sirkuspuvun monet ulottuvuudet – Kirsi Mannisen suunnittelijuus Talvisirkuksessa			
Title The many dimensions of circus costume – Kirsi Manninen as a costume designer in Winter Circus			
Oppiaine - Läroämne - Subject Käsityötiede			
Työn laji/ Ohjaaja - Arbetets art/Handledare - Level/Instructor Pro gradu -tutkielma / Riikka Räisänen		Aika - Datum - Month and year 4 / 2016	Sivumäärä - Sidoantal - Number of pages 63 s + 2 liites.
Tiivistelmä - Referat - Abstract <p>Tutkimuksen kohteena oli scenografi Kirsi Manninen sekä hänen ura ja suunnittelijuus Hurjaruuthin Talvisirkuksessa. Tutkimuksen tarkoituksena oli kuvata pukusuunnitteluprosessin kulkua Talvisirkusproduktioissa sekä selvittää sirkuksen luomia haasteita ja mahdollisuuksia pukusuunnittelun näkökulmasta. Aiemmat suunnittelun teoreettiset mallit (Checkland, 1986; Seitamaa-Hakkarainen, 2000; Zeisel, 1984) ovat osoittaneet suunnitteluprosessien tapahtuvan eri tasojen välillä, jolloin todellisuutta ja ideatasoa vertaillaan keskenään prosessin kuluessa. Suunnittelua on lisäksi kuvattu iteratiivisesti eteneväksi prosessiksi, jossa valmis tuotos syntyy monien mahdollisten ratkaisujen kautta.</p> <p>Tutkimus on luonteeltaan laadullinen ja sen lähestymistapa oli tapaustutkimus. Aineistona toimi Kirsi Mannisen haastattelut, jotka kerättiin teemahaastattelun keinoin. Aineistoa analysoitiin teoriasidonnaista sisällönanalyysia soveltaen. Tutkimuksen lähtökohta oli ensisijaisesti tekijä-, ei teoslähtöinen. Yksittäisten produktioiden teemoja tai yksityiskohtia ei keskitytty tarkastelemaan, vaan painopiste oli laajemmin suunnittelijuudessa ja työskentelytavoissa niiden taustalla.</p> <p>Tutkimus osoitti Mannisen suunnitteluprosessin etenevän iteratiivisesti neljän eri ulottuvuuden välillä. Aiempiin suunnittelun malleihin ja aineistoon peilaten tutkimuksen tuloksena muodostui malli, joka kuvaa Mannisen suunnitteluprosessia sirkusproduktioissa. Aineiston pohjalta malliin nousseet ulottuvuudet olivat työryhmä, käyttäjä, olemus ja kompositio. Pukusuunnittelija tekee työtään osana monitaiteellista työryhmää, jonka tiiviissä yhteistyössä kokonainen esitys syntyy. Esityksen teema määrittää lähtökohdat, joista kokonaisuutta aletaan hahmottaa. Jokainen puku suunnitellaan yksilöllisesti huomioiden kunkin käyttäjän persoonalliset ominaisuudet, liikkeen, turvallisuuden sekä esitettävän karaktäärin ja sirkusnumeron. Näyttämöpuvut ja niiden olemus itsessään välittävät erilaisia tunnelmia, kätkevät sisäänsä viestejä ja kertovat esitettävää tarinaa osaltaan. Lopullinen puku ja sen kompositio muodostuvat väristä, muodosta ja materiaalista erilaisia toteutustapoja soveltaen.</p>			
Avainsanat - Nyckelord Näyttämöpuku, Pukusuunnittelu, Nykysirkus			
Keywords Costume, Costume design, Contemporary circus			
Säilytyspaikka - Förvaringsställe - Where deposited Helsingin yliopiston kirjasto – Helda / E-thesis			
Muita tietoja - Övriga uppgifter - Additional information			



Tiedekunta - Fakultet - Faculty Behavioural Sciences		Laitos - Institution - Department Teacher Education	
Tekijä - Författare - Author Elisa Anette Avikainen			
Työn nimi - Arbetets titel Sirkuspuvun monet ulottuvuudet – Kirsi Mannisen suunnittelijuus Talvisirkuksessa			
Title The many dimensions of circus costume – Kirsi Manninen as a costume designer in Winter Circus			
Oppiaine - Läroämne - Subject Craft Science			
Työn laji/ Ohjaaja - Arbetets art/Handledare - Level/Instructor Master's Thesis / Riikka Räisänen		Aika - Datum - Month and year 4 / 20016	Sivumäärä - Sidoantal - Number of pages 63 pp. + 2 appendices
Tiivistelmä - Referat - Abstract <p>The main interest of this study was scenographer Kirsi Manninen and her career as a costume designer in Winter Circus of Hurjaruuth. The purpose of this study was to describe the costume designing processes in Winter Circus productions and to find out what possibilities and challenges circus sets to costume designing. Referring to previous studies (Checkland, 1986; Seitamaa-Hakkarainen, 2000; Zeisel, 1984) designing processes can be seen as movements between different levels, where reality and idea levels are compared to each other. Designing is also seen as iteratively moving process, where the completed products are created via many acceptable solutions.</p> <p>This study is qualitative and its manner of an approach is a case study. Material for this study was gathered with a theme interview from Kirsi Manninen. Material was analyzed adapting to theoretically orientated content analysis. Baseline of the study was designer-orientated nor than production-orientated. The centre of the analysis was not about the themes or details of circus productions but designing and artefacts behind them.</p> <p>This study showed that Manninen's designing process proceeds iteratively between four different dimensions. As a result of collected material of this study and referring to previous models there was a model created that describes Manninen's designing process in circus productions. The dimensions, based on collected material were named as team, user, substance and composition. A costume designer is working in a part of multi-artistic team. This team creates the whole play in tight co-operation. Theme of the play defines the baselines for working. Each costume is designed individually for a user, taking into account personal features, movement, safety and character that are performed. Costumes and the substance transmit different kind of moods and messages. They have also a magnificent role as a storytelling part of the play. The final costume and the composition of it are formed by color, shape and material, applying different kind of techniques.</p>			
Avainsanat - Nyckelord Näyttämöpuku, Pukusuunnittelu, Nykysirkus			
Keywords Costume, Costume design, Contemporary circus			
Säilytyspaikka - Förvaringsställe - Where deposited City Centre Campus Library – Helda / E-thesis			
Muita tietoja - Övriga uppgifter - Additional information			

Sisällys

1	JOHDANTO	1
2	TUTKIMUSKOHDDE JA VIITEKEHYS.....	2
3	SIRKUS	5
3.1	Nykysirkus	6
3.2	Hurjaruuth.....	7
4	NÄYTTÄMÖPUKUSUUNNITTELU	9
4.1	Pukusuunnittelun historiaa Suomessa.....	10
4.2	Näyttämöpuku osana esitystä	11
4.3	Yhteistyön taidetta	13
4.4	Suunnittelun teoriaa	15
4.5	Sirkus + näyttämöpuku	19
5	TUTKIMUSKYSYMYKSET	21
6	TUTKIMUSOTTEENA TAPAUSTUTKIMUS	22
6.1	Aineiston hankinta	22
6.2	Aineiston analysointi	23
7	KIRSI MANNINEN	25
7.1	Koulutus.....	25
7.2	Hurjaruuthin maailmaan	26
8	PUKUSUUNNITTELIJANA TALVISIRKUKSESSA	28
8.1	Työryhmä osana suunnitteluprosessia	28
8.2	Puvun matka mielikuvista konkretiaan.....	30
8.2.1	Luonnostelu.....	31
8.2.2	Värit	36
8.2.3	Materiaalivalinnat	37
8.2.4	Pukujen toteutus.....	42
8.3	Eläinhahmot osana Talvisirkuksen brändiä	44
8.4	Esiintyjä suunnittelun keskiössä	46
8.5	Sirkuksen haasteet ja mahdollisuudet.....	47
8.6	Suunnittelijuuden kehittyminen.....	51
9	SIRKUSPUVUN SUUNNITTELUPROSESSIN MALLI.....	52

10	LUOTETTAVUUS.....	55
11	POHDINTAA	57
	LÄHTEET	60
	LIITTEET	64

1 Johdanto

Maaliskuussa 2013 olin pukusuunnittelun sivuaineeni luennolla Aalto-yliopistossa. Pukusuunnittelija Kirsi Manninen oli vierailevana luennoitsijana ja kertoi suunnitteluprosessistaan Talvisirkus Afrikka -produktiossa. Muistan vieläkin, kuinka haltioitunut olin Talvisirkuksen leikkisästä, mutta silti tyylikkäästä ja oivaltavasta visuaalisesta ilmeestä; näyttävät muovipusseista tehdyt hameet, vanhoilla paidoilla vuoratut värikkäät katsomopenkit sekä hauskat eläinhahmot jäivät mieleen. Kesällä 2015 gradututkielman aihetta miettiessäni Talvisirkus tuli taas mieleeni ja päätin ottaa lisää selvää sen kiehtovasta maailmasta.

Näyttämö-, elokuva- ja televisiopukujen, niiden suunnittelun, toteutuksen, käytön ja vastaanoton, pukusuunnittelijoiden ja pukujen toteuttajien tutkimus on laaja tutkimusalue, josta ollaan hitaasti tultu tietoisiksi. Tutkimuskenttä alalla on vielä nuori; se alkoi kasvaa ja järjestäytyä vasta 2000-luvulla niin Suomessa kuin kansainvälisestikin. (Weckman, 2015, 20.) Näyttämöpuvuilla on tärkeä osa esityksen kokonaisuudesta; samalla kun näyttämöpuku on arvoja, ajattelua, tilaa, liikettä, aikaa sekä paikkaa hahmottava ja määrittävä elementti, se on myös käsinkosketeltava vaate (Weckman, 2015, 6). Sirkuspuvussa monenlaiset sirkusnumerot ja niiden liikkeellisyys luovat puvulle vielä aivan oman ulottuvuutensa, jota ei suomalaisessa pukusuunnittelun tutkimuksessa ole vielä käsitelty.

Hurjaruuth on nykysirkuksen uranuurtaja Suomessa ja niinpä myös Mannisesta on tullut pioneeri sirkuspuvustuksen saralla (Takala, 2006, 114). Tässä tutkimuksessa olen halunnut selvittää Kirsi Mannisen uraa ja suunnitteluprosesseja Talvisirkuksen produktioissa, sekä yleisemmällä tasolla sirkuksen luomia haasteita ja mahdollisuuksia sen puvustuksen suhteen. Pukusuunnittelijan suunnitteluprosessin kulun lisäksi minua kiinnostivat henkilökohtaiset kokemukset työstä, siihen päättämisestä ja siinä kehittämisestä. Lähtökohtani on ensisijaisesti tekijä-, ei teoslähtöinen; en keskity tarkastelemaan yksittäisten produktioiden teemoja tai yksityiskohtia, vaan suunnaan katseen laajemmin suunnittelijuuteen ja työskentelytapoihin niiden taustalla. Tutkimus on laadullinen tutkimus, jonka lähestymistapana on tapaustutkimus. Aineisto on kerätty haastattelemalla Kirsi Mannista teemahaastattelun keinoin ja aineiston analysointi on toteutettu teoriasidonnaista sisällönanalyysia soveltaen.

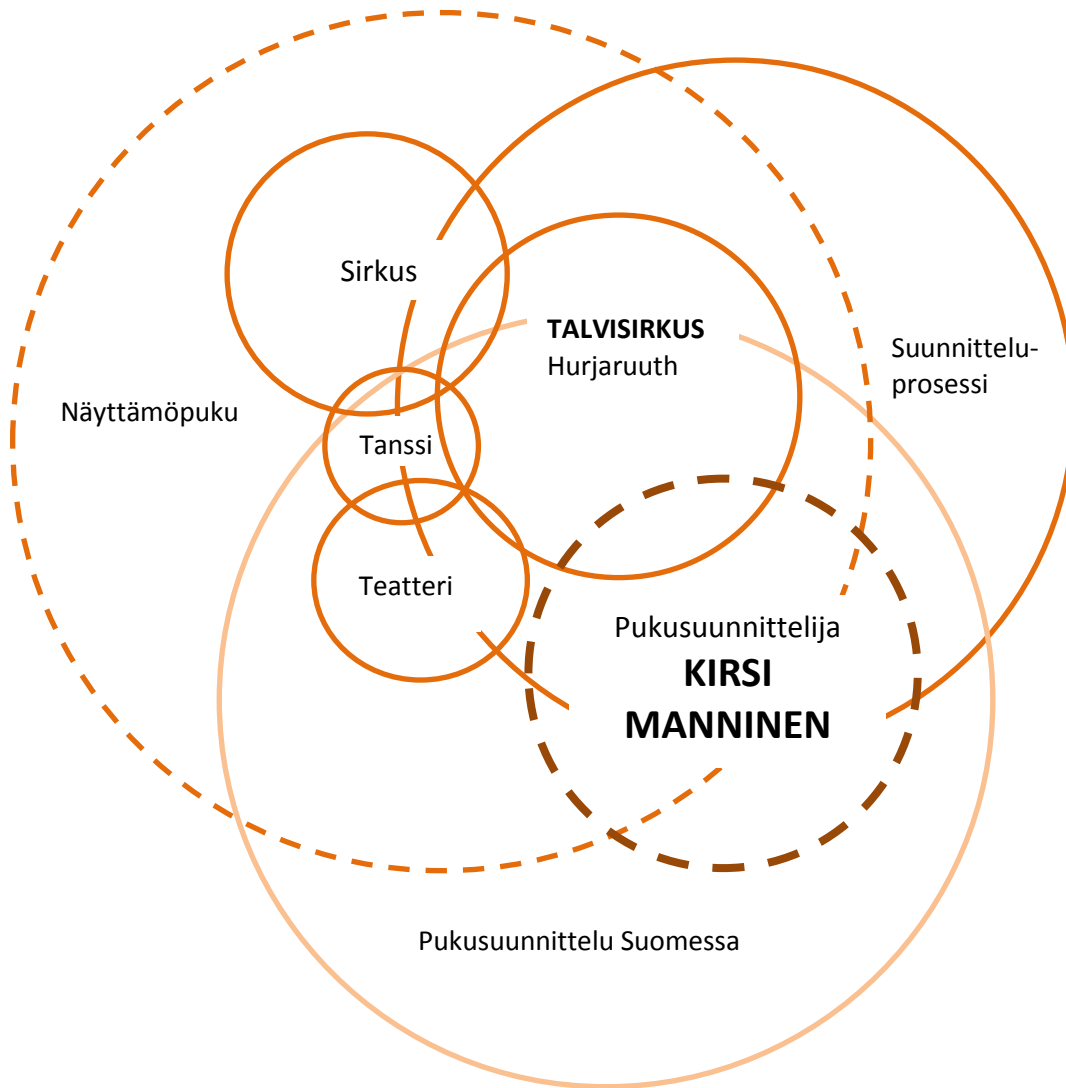
2 Tutkimuskohde ja viitekehys

Tutkimukseni on laadullinen tutkimus, jonka kohteena on scenografi Kirsi Mannisen ura Hurjaruuthin Talvisirkuksen pukusuunnittelijana vuosina 1996–2014. Erityisesti minua kiinnostavat Mannisen uran kulku ja kehitys Talvisirkuksessa, pukusuunnitteluprosessin eteneminen sirkusproduktioissa sekä sirkuksen luomat haasteet ja mahdollisuudet pukusuunnittelun kentällä. Näitä teemoja selvitän haastattelun keinoin.

Manninen on tehnyt uraa tanssiteatteri Hurjaruuthin pukusuunnittelijana jo vuodesta 1982, mutta rajaan tutkimukseni tarkastelemaan pukusuunnitteluprosessia vain siltä osin kuin sirkus ja erityisesti Talvisirkus konseptina on ollut osana teatterin toimintaa eli vuodesta 1992 alkaen. Manninen on toiminut Talvisirkuksessa scenografina eli hän on suunnitellut lähes kaikkiin esityksiin myös lavastuksen ja koko visuaalisen ilmeen. Jätän kuitenkin muun visuaalisen suunnitteluprosessin tutkimukseni ulkopuolelle ja keskityn vain pukujen suunnitteluun.

Tutkimukseni tarkoitus on kuvata yksittäisen, vahvasti sirkuksen alueella vaikuttaneen pukusuunnittelija uraa ja suunnittelijuutta tapaustutkimuksen keinoin. Tavoitteena on myös luoda uutta, yleisempää tietoa sirkuspuvustuksesta, joka on aivan erityinen ja oma alueensa pukusuunnittelun kentässä.

Viitekehykseni (kuvio 1.) keskiössä on tutkimuskohteeni pukusuunnittelija Kirsi Manninen. Olennaisena osana häneen liittyy Hurjaruuthin Talvisirkus, jonka historiaa ja konseptia ei voi erottaa itse suunnittelijasta. Valotan tutkielmassani hieman sirkusperinnettä ja Hurjaruuthin historiaa pohjana Mannisen uralle ja suunnittelijuudelle.



Kuvio 1. Viitekehys

Koska sirkuspuvustus on vielä melko tutkimaton aihe, rinnastan sen tutkimuksessani teatteripukuun näyttämöllisyytensä ansiosta sekä liikkeellisyytensä vuoksi tanssipukuun. Yleisnimityksenä näistä kaikista, näyttämölle suunnitelluista asuista, käytän termiä näyttämöpuku. Viitekehyksessäni taustalla on pukusuunnittelun historia Suomessa, jonka kontekstiin tutkimukseni vahvasti liittyy.

Vaikka pukusuunnittelun ja näyttämöpukujen tutkimus on ollut viime vuosina nousussa, ei silti sirkuspuvuista tutkimusta ole vielä Suomessa tehty. Tua Helve (2009) Lapin yliopistosta on selvittänyt pro gradu –tutkielmassaan nykytanssipuvun olemusta ja mahdollisuuksia. Lähestymisen lähtökohtana hän on käyttänyt Jane Lambin ja Jo Kallalin luomaa FEA-mallia (Lamb & Kallal, 1992). Helve haastatteli kolmea tanssin alalla toimivaa eturivin vaikuttajaa. Johtopäätöksensä hän lisäsi FEA-

mallin kolmen suunnitteluun vaikuttavan tekijän: toiminnallisuuden, esteettisyyden ja ilmaisukyvyn, lisäksi neljännen tekijän: ajallisuuden. Hänen mukaansa puvun syntymisen kontekstissa nämä neljä osatekijää ovat alisteisessa asemassa, puku voi syntyä ilman ominaisuuksien tietoista käsittelyä, mutta ammattitaitoisen suunnittelijan onnistuneessa puvustuksessa niiden tiedostaminen ja johdonmukainen käsittely ovat todennäköisiä. (Helve, 2009.)

Joanna Weckman (2015) on selvittänyt tuoreessa väitöskirjassaan Liisi Tandefeltin uraa pukusuunnittelijana. Tutkimus käsittelee pukusuunnittelijan työtä sekä ammatin historiaa Suomessa. Lisäksi se paneutuu Tandefeltin ammatti-identiteettiin ja pukusuunnittelijuuteen sekä siihen, miten pukusuunnittelu rakentuu kokemuskerronnassa. (Weckmann, 2015)

Myös Leena Juntunen (2010) on tutkinut väitöskirjassaan pukusuunnittelijan ammatin muotoutumista Suomessa sekä 1960–1970-luvuilla teatterikentällä tapahtunutta murrosta, joka vaikutti pukusuunnittelijan ammatin identifiointiin. Hän on kuvannut ilmiötä syntymässä olevan pukusuunnittelija-ammattikunnan muotoutumisen ja tunnustamisen kannalta ja toisaalta, yksittäisen pukusuunnittelijan, Maija Pekkasen, uraa, pätevytymistä ammattiin ja siihen liittyvää taiteellisen käsialan löytymisprosessia. (Juntunen, 2010.)

Johanna Oksanen-Lyytikäinen (2015) on tutkinut väitöskirjassaan näyttämöpukusuunnittelun ja puvustuksen merkityksiä kolmessa eri oopperakontektissa pukusuunnittelijan, säveltäjän, ohjaajan, esiintyjän ja katsojan näkökulmasta. Lisäksi hän selvitti, miten esityskonteksti, tuotantotapa ja taiteellisen työryhmän yhteistyön ja vuorovaikutuksen laatu vaikuttavat pukusuunnittelun työskentelyprosesseihin. Tutkimus osoitti, että puvun merkitys vaihteli esityskontekstin, prosessin vaiheen ja tarkastelunäkökulman mukaan sekä on erilainen oopperan eri tekijöille. Esimerkiksi esiintyjälle puku on osa roolinrakennusta ja suojana esitystilanteessa, ohjaajalle puku toimii visuaalisen näyttämökuvan luomisessa ja työvälineenä näyttämötoiminnan suunnittelussa, katsojalle taas puku antaa mahdollisuuden luoda tulkintoja hahmoista ja tarinasta. Suunnitteluprosesseissa tuotettujen luonnosten vaikutus näyttämökuvaan näkyi selkeästi valmiissa teoksissa. (Oksanen-Lyytikäinen, 2015.)

3 Sirkus

Sirkuksen historia osana ihmisten kulttuuria on hyvin pitkä. Taivalsaaren (2006) mukaan ensimmäiset merkit sirkustaiteesta on löydetty yli 4000 vuoden takaa. Ne ovat olleet piirroksia, jotka kuvaavat ihmisiä esittämässä akrobatiaa, kuten käsinseisontaa, voltteja ja taivutuksia. Samalta ajalta on säilynyt myös tietoa taikureiden toiminnasta Egyptissä faaraon hovissa. Terminä sirkus esiintyy ensimmäisen kerran keisariajan Roomassa ajanlaskumme alussa. (Taivalsaari, 2006, 13–14.)

Keskiajalla kiertelevät ryhmät alkoivat esittää sirkustemppeja työkseen. Lopulta kuitenkin katolinen kirkko puuttui asiaan ja kirkon johto tuomitsi artistit pirun lähettiläiksi. Tämän vuoksi tieto tuon ajan sirkustaiteesta on vähäistä. Meidän aikamme sirkus kuitenkin alkoi kehittyä uuden ajan alussa 1500-luvulla. Etenkin juhlien aikaan ammatikseen kierteleviä artistiryhmiä ilmestyi paikkakunnille. Vaihteleviin kokoonpanoihin kuului miltei kaikkien nykyisten sirkuslajien taitajia, kuten esimerkiksi akrobaatteja, jonglöörejä, taikureita, nuorallatanssijoita ja klovneja. (Taivalsaari, 2006, 14.)

Suomeen ensimmäinen sirkus perustettiin vuonna 1896 (Taivalsaari, 2006, 17). Ennen itsenäistymistä Suomessa oli vilkas huvielämä ja monia kiertäviä sirkuksia. Erityisesti Pietarin kautta tuli vierailemaan lukuisia kansainvälisiä sirkus- ja viihdetaitelijoita. Jotkut väittävät Helsingin päihittäneen huvitteluelämän keskuksena jopa Tukholman, sillä täällä nähtiin juuri Pietarin läheisyyden takia paljon sellaista, mitä Ruotsiin saakka ei yltänyt. (Tossavainen, 2006, 28.)

Suomen itsenäistymisen jälkeen kuitenkin kieltolaki ja huvivero aiheuttivat huvielämän kuihtumisen. Sotien jälkeisen ajan ankara henkinen ilmapiiri ei katsonut hyvällä puhdasta huvittelua; säädettiin huvivero, joka rankaisi viihtymisestä ja hauskanpidosta jopa 40 prosentin verolla. Huvivero yksinkertaisesti katkaisi suomalaisen sirkuksen perinteen sekä teki taiteilijoiden urasta mahdotonta. (Tossavainen, 2006, 28–29.)

Sirkustaiteen arvostuksen nousun voi katsoa alkavan 1980, jolloin pitkään sitä rasittanut huvivero poistettiin. Myös ensimmäisiä julkisia tunnustuksia apurahojen ja

taiteilijaeläkkeiden muodossa alettiin jakaa sirkusartisteille 1980-luvulla. Seuraavalla vuosikymmenellä sirkus alkoi portaittain tulla taidekasvatusjärjestelmään ja vuonna 1992 säädetty laki taiteen perusopetuksesta pitää sisällään myös sirkustaiteen. Lopullinen vahvistus Suomessa sirkuksen tunnustamiselle taiteeksi saatiin, kun sirkustaiteen jaosto perustettiin Taiteen keskustoimikuntaan. Kului siis sata vuotta ennen kuin sirkuksesta taiteena tuli yleisesti hyväksytty ja julkisesti tunnustettu. (Taivalsaari, 2006, 92.)

3.1 Nykysirkus

Uusi sirkus syntyi Ranskassa 1970-luvulla kyseenalaistamaan perinteisen sirkuksen. Uusi sirkus alkoi katsoa sirkustaidetta uudesta perspektiivistä ja yhdisteli esityksiin muita taiteenlajeja, kuten tanssia ja teatteria. Esitykset kehittyivät juonellisiksi tai jonkin tietyn idean ympärille rakentuviksi kokonaisuuksiksi. Muutamassa kymmenessä vuodessa uusi sirkus oli vakiintui siinä määrin, ettei määritelmää ”uusi” ole enää järkevää käyttää vaan puhutaan *nykysirkuksesta* erotuksena *perinteiseen sirkukseen*. (Tossavainen, 2006, 32–33.)

Nykysirkus hylkäsi avoimesti kaikki perinteisessä sirkuksessa vallinneet käytännöt, joita olivat esimerkiksi eläinten käyttäminen esityksissä, ympyränmuotoinen sirkusareena sekä dramaturgia, jossa toisistaan irralliset ohjelmanumerot seurasivat toisiaan ja kehittyivät päättyen taianomaiseen huipentumaan (Guy, 2005, 22). Sirkukseen kiinteästi liittynyt yltäkylläinen estetiikka, johon kuuluivat punainen väri, kimallus, pellet punanenineen, sirkustirehtöörin univormuineen, suuret villieläimet, eläintenkesyttäjät sekä muut lukemattomat tunnusmerkit hylättiin myös uuden sirkuksen myötä (Guy, 2005, 22).

Nykysirkus ei pelkästään viihdytä, vaan se luo maailmaan kriittiseen katseen, johon yhdistyy yllättäviäkin tunnetiloja (Guy, 2005, 15). Esitystaide, nykytanssi ja nykyteatteri lainaavat ajatuksia, välineitä ja tekniikoita muista taidemuodoista, niin myös nykytanssi. Päämäärät ja tekemisen tavat ovatkin usein samansuuntaisia: dramaturgian sattumanvaraisuus ja kokonaisuus yhdistyvät hiottuun, tekijänsä näköiseen sirkustekniikkaan. Teemat voivat olla selkeitä tai salatun hämää, metaforat yllättävät runsaudellaan. (Purovaara, 2005, 13). Joitakin nykytanssille tyypillisiä piirteitä voisikin sanoa olevan lajien sekoittaminen, erikoisten

aistimaailmojen rakentaminen musiikin avulla, absurdi huumori ja runous (Guy, 2005, 27).

3.2 Hurjaruuth

Tanssiteatteri Hurjaruuthin perustivat vuonna 1981 Arja Pettersson, Soile Lahdenperä, Hannele Niiranen ja Tuula Lento. Aluksi teatteri toimi ainoastaan kiertueatterina ja keikkaili ahkerasti Suomessa ja ulkomailla. Vihdoin vuonna 1993, kahdentoista vuoden kiertämisen jälkeen, Hurjaruuth sai oman teatteritilan Kaapelitehtaalta ja suuren yleisön tietoisuuteen se ponnahti jokavuotisen Talvisirkus-konseptin myötä. (Suhonen, 2006, 9–21.)

Suhosen (2006) mukaan Tanssiteatteri Hurjaruuth ei ole tuntunut sopivan koko toimintansa aikana tavanomaisiin tanssitaiteen malleihin. Alkuaikoina kriitikot ihmettelivät, oliko heidän esityksissään lainkaan kyse tanssista. Hurjaruuth on historiansa aikana ollut niin yhden koreografin ryhmä kuin monien tekijöiden ohjelmistoteatteri. (Suhonen, 2006, 9.) Teatterinjohtaja Arja Pettersson (Tossavainen mukaan, 2006) kertoo, että sirkus ei ollut mitenkään suunnitelmallinen ja laskelmoitu ajatus, vaan idea siitä syntyi työporukan kahvipöytäkeskustelussa yhtenä mahdollisena ajatuksena. Synkimpään vuodenaikaan haluttiin tuoda, jotain uutta ja viihdyttävää ja niin syntyi ajatus talvisirkuksesta (Tossavainen, 28–36).

Arja Pettersson jakaakin Hurjaruuthin toiminnan ajallisesti kolmeen jaksoon. Ensimmäisessä jaksossa, Hurjaruuthin alkuaikoina, painottuivat kuva ja visuaalisuus; tanssin, valokuvan ja kuvataiteen vuoropuhelu. Toiselle jaksolle ominaista olivat elävä musiikki, laulavat tanssijat ja tanssivat muusikot. 1990-luvun aikana alkaneen kolmannen jakson muodostaa sirkus, jossa ollaan yhä tänäkin päivänä ja johon tässä tutkimuksessani keskityn. (Suhonen, 2006, 18–19.)

Kun sirkusta aloiteltiin, ryhmän taiteilijoilla ei ollut mitään kokemusta tai käsitystä sirkuksen tekemisestä. Niinpä otettiin yhteyttä suomalaisiin sirkustaiteilijoihin ja pyydettiin heitä mukaan toteuttamaan ensimmäistä, vuoden 1994 Joulusirkusta. Talvisirkuksen synty sattui onneksaasti aikaan, jolloin suomalaiset ensimmäisen kerran näkivät ulkomaisia uuden sirkuksen esityksiä ja sirkusta harrastettiin paljon. (Tossavainen, 2006, 28.)

Tossavaisen (2006) mukaan ensimmäinen Talvisirkus oli vielä hyvinkin perinteistä numerosirkusta, johon sisältyi toisiaan seuraavat irralliset sirkusnumerot. Erilliset sirkusnumerot sidottiin löyhästi yhteen pienillä tanssikuvaelmilla, toisin sanoen tanssin ja sirkuksen yhdistäminen oli vielä näennäistä. Seuraavasta vuodesta eteenpäin talvisirkus onkin ollut tarinallista nykysirkusta parhaimmillaan. Talvisirkuksen lukuisat eläinhahmot luovat hauskan viittauksen perinteiseen sirkukseen ja sen villeihin eläimiin, kuitenkin nykysirkuksen tapaan (Tossavainen, 2006, 36–38).

Sirkuksen tilana toimi ensimmäisinä vuosina Hurjaruuthin oma teatteritila Kaapelitehtaalla. Tila oli kuitenkin kovin matala ja pieni sirkuksen tarpeisiin. Talvisirkuksen suosio alkoi myös nousta, eikä vanhaan tilaan mahtunut tarpeeksi yleisöä. Lopulta sitten vuonna 2000 talvisirkuksen esitykset siirrettiin Kaapelitehtaan Pannuhalliin, jonka 17 metriä korkea tila antoi mahtavat puitteet speaktaakkelimaiseen esitykseen. (Tossavainen, 2006, 38–39.)

Musiikki on aina kuulunut olennaisesti sirkukseen, mutta nykysirkuksessa musiikki valjastetaan palvelemaan dramaturgiaa eikä vain täyttämään hiljaisuutta. Hurjaruuthin talvisirkuksen suunnittelussa musiikkidramaturgia onkin tärkeä osa koko kokonaisuutta. Aluksi musiikkina käytettiin nauhakoosteita, mutta vuodesta 2000 lähtien esityksiin on kuulunut bändi, joka soittaa elävää musiikkia ja tuo näin ollen aivan oman tunnelmansa ja tehonsa. (Tossavainen, 2006, 39–40.)

Teatterin voi sanoa kehittyneen monien ihmisten työn ja taiteellisen näkemyksen kautta, vaatimattomasta alkutilanteesta hiljalleen kasvaen nykyiseen muotoonsa. Teatterilla on nyt vakituinen toimipaikka Kaapelitehtaalla, oma esitystila, viihtyisiä lämpiö ja toimistotilat. (Suhonen, 2006, 20–21.) Ja mikä tärkeää, sillä on suuri työllistävä vaikutus sirkustaiteen saralla (Tossavainen, 2006, 40). Teatteri järjestää myös yleisötyötä projektityöskentelyn ja työpajojen muodossa. Viimeisen parinkymmenen vuoden ajan teatteri onkin suunnannut ohjelmistonsa lapsille ja sirkuksen kautta koko perheelle. Suhonen (2006) kiteyttää nykytilanteen näin: ”Hurjaruuth on lasten ja nuorten teatteri, koko perheen sirkusteatteri ja nimensä mukaisesti myös tanssiteatteri”. (Suhonen, 2006, 20–21.)

4 Näyttämöpukusuunnittelu

Arkipuheessa pukusuunnittelun ammattialaan liittyvät termit eivät ole usein kovinkaan tarkkarajaisia ja helposti sekoittuvat keskenään. Seuraavassa määrittelen selkeyden vuoksi muutamia tärkeimpiä alaan liittyviä termejä.

Pukusuunnittelija on visuaalisen hahmon asiantuntija. Hän suunnittelee kokonaistulkintaa mukailen tarvittavan puvustuksen, välittää ideat toteuttavalle ryhmälle sekä valvoo valmistusprosessia koko työn alusta aina ensi-iltaan saakka. Myös tekninen organisointi sekä budjetista huolehtiminen kuuluvat pukusuunnittelijan työnkuvaan. Työkenttä jakautuu teatterin, elokuvan ja av-alan tuotantoihin. *Puvustaja* taas on elokuva- ja televisiotyössä henkilö, joka toimii pukusuunnittelijan assistenttina. Hän tekee tarvittavia hankintoja, huoltaa asuja kuvausten aikana sekä huolehtii jatkuvuudesta pitämällä niin sanottua klaffikirjaa. Puvustaja voi olla myös henkilö, joka huolehtii pienimuotoisissa produksioissa ja esimerkiksi asiaohjelmissa puvustuksesta itsenäisesti, ohjaajan toiveiden mukaan. (Weckman, 2001, 34–37.)

Puvustonhoitaja on ammattinimikkeenä pukusuunnittelijaa paljon vanhempi (kts. Pukusuunnittelun historiaa Suomessa). Hän on puvuston esimies, joka aiemmin vastasi tarvittaessa näyttelijöiden ohella pukujen suunnittelusta. Puvustonhoitaja järjestää, suunnittelee sekä valvoo puvuston henkilökunnan työskentelyä, tulkitsee pukusuunnittelijan suunnitelmia sekä osallistuu tarvittaessa myös valmistusprosessiin. (Weckman, 2001, 34.)

Skenografi on niin sanottu ”kattonimike” visuaalisille suunnittelijoille, hän suunnittelee esityksen kokonaisuuden visuaaliset ja toiminnalliset puitteet. Nimitystä käytetään usein suunnittelijasta, jolla on useamman alan koulutus ja kokemus, esimerkiksi lavastaja-pukusuunnittelija. Arkikäytössä skenografi on ehkä harvinaisempi kuin erilliset ammattinimikkeet, kuten pukusuunnittelija tai lavastaja. (Weckman, 2001, 35.)

Arkipuheessa käytetään usein esiintymiseen tarkoitetusta puvusta nimitystä *teatteripuku*. Kuitenkin tutkimuskäytössä termi on ongelmallinen ja hieman harhaanjohtavakin. Parhaiten yleistettäväksi sopiva termi on *esiintymispuku*, joka ei

rajaudu mihinkään tiettyyn tilaan tai produktioon vaan voi olla yleisnimitys mistä tahansa esiintymistarkoitukseen suunnitellusta asusta. Esiintymispuku sanana sopii käytettäväksi yleisesti kaikenlaisista asuista televisiosta teatterin näyttämölle. Jos kuitenkin tarvitaan hieman tarkempaa ilmausta kuin esiintymispuku, termiksi sopii *näyttämöpuku*. Näyttämöpuku on käyttökelpoinen sana, joka kattaa esimerkiksi teatteri-, tanssi-, ooppera- ym. esityksen puvut. Termillä tarkoitetaan pukua, joka on suunniteltu esitykseen, jossa yleisö on konkreettisesti läsnä ja erottaa sen esimerkiksi elokuvaa tai televisiota varten käytetyistä puvuista. (Weckman, 2001, 35.) Näyttämöpuku on siis luonteva termi myös omaan tutkimukseeni käytettäväksi. Lyhennän tekstissäni käsitteen näyttämöpuku ajoittain pelkäksi puvuksi tekstin selkiyttämiseksi.

4.1 Pukusuunnittelun historiaa Suomessa

Pukusuunnittelijat ovat Suomessa varsin nuori ammattikunta. Suomalainen teatteri on harrastajapohjalta syntynyt ja ammatillistuminen on tapahtunut hitaasti erityisesti visuaalisen suunnittelun osalta (Reitala, 2005, 86). Lavastajien ammattikunta kehittyi suhteellisen varhain; 1920-luvun kuluessa, kun taas varsinaisen pukusuunnittelijan ammatin synty ajoitetaan usein vasta 1960-luvun lopulle (Hirvikoski, 2009, 47). Reitalan (2005) mukaan aina vuoteen 1961 saakka vastuu puvuista oli näyttelijöiden itsensä sekä mahdollisen puvustonhoitajan harteilla. Teattereilla oli pukuvastossaan erikois- ja epookkipukuja, mutta nykyaikaisten pukujen hankinta ja kustannukset olivat näyttelijän itsensä vastuulla (Weckman, 2004, 8).

Koska näyttelijät joutuivat pitkään hankkimaan sekä kustantamaan omat pukunsa itse, joutuivat he usein rahapulassaan käyttämään pukuja myös yksityiselämässään. Tämä ei tietenkään voinut olla vaikuttamatta pukujen luonteeseen. Tämän vuoksi lienee syntynyt myös legenda näyttelijöiden värikkästä pukeutumisesta. Omien pukujen hankkimisen vuoksi velkakierteeseen joutumisenkaan ei ollut ennenkuulumatonta tuohon aikaan, yhdenkin näytelmän pukuihin saattoi kulua parin kuukauden palkka. Historiallisten näytelmien puvustuksesta vastasivat usein teatteri ja sen puvustonhoitajat. Materiaaleja oli kuitenkin niukasti ja suuriakin pukumääriä jouduttiin loihtimaan lähes tyhjästä ja entisiä asuja muunnellen. (Lyyra, 2001, 40–43.)

1960-luvun elintason nousu ja yleisen kasvun ilmapiiri mahdollisti koko maan teatterikentässä uudenlaisen mahdollisuuden rakentaa, saneerata ja palkata henkilökuntaa. Kun vuonna 1961 poistettiin viimeisetkin näyttelijöiden pukuvelvoitteet, vastuu puvuista suunnitteluineen ja kustannuksineen siirtyi näyttelijältä teatterille. Tämä oli tietenkin ratkaiseva muutos pukusuunnittelijan ammatin syntymisen saralla. Pukujen suunnittelutyö siirtyi lähes kokonaan puvustonhoitajille, ennen kuin pukusuunnittelijoiden ammattikunta kehittyi. Puvustonhoitajat olivat taitureita, jotka suunnittelivat ohjaajien ja näyttelijöiden toiveiden mukaisesti asut ja myös valmistivat ne itse. (Lyyra, 2001, 44.)

Vihdoin 1960-luvun lopussa ja vielä 1970-luvulla suomalainen näyttämösuunnittelu eli nousun aikaa. Teattereissa ja niin myös pukusuunnittelussa elettiin murroksen kautta, töitä riitti enemmän kuin suunnittelijat ehtivät tehdä. Teatteritalojen rakentaminen jatkui ja pukusuunnittelijoiden virkoja lisättiin. Aloittavat näyttämöpukusuunnittelijat joutuivat 1960-luvulla eli ammatin syntyaikoina hankkimaan oppinsa yrityksen ja erehdyksen kautta. Teatterien pitkäaikaiset puvustonhoitajat toimivat osaltaan pukusuunnittelijoiden opettajina ja perinteen jatkajina. Koulutettuja pukusuunnittelijoita ei tässä vaiheessa vielä ollut, alalla toimi esimerkiksi paljon muotitaiteilijoita sekä käsityönopettajia. Niinpä täytyi lähteä ulkomaille opiskelemaan. (Lyyra, 2001, 44–45.)

Suomessa teatteripukusuunnittelusta on voinut saada kurssimuotoista opetusta vaatesuunnittelun osastolla vuodesta 1979 lähtien, mutta itse teatteripukukoulutus käynnistyi vasta vuonna 2003 Taideteollisessa korkeakoulussa (Hirvikoski, 2009, 47). Lavastajankoulutus alkoi jo 1950-luvulla ja vasta viime vuosikymmeninä koulutetut valosuunnittelijat ja naamioitsijat ovat tuoneet panoksensa visuaaliseen esityskokonaisuuteen (Reitala, 2005).

4.2 Näyttämöpuku osana esitystä

Näyttämöpuku toimii osaltaan ohjauksellisena ratkaisuna ja tarinankerronnan välineenä esityksessä ja sen tehtävä onkin luoda ja vahvistaa näin ollen näytelmän maailmaa (Levo, 2009, 38). Tärkeää on, että näyttämöpuku tukee näyttelijän roolityötä tai asettaa siihen haastetta (Levo, 2009, 38). Pukusuunnittelun tehtävä näyttämöesityksen draamallis-visuaalisessa kokonaisuudessa on puvun ilmaisullisten

keinojen, kuten muodon, värin ja materiaalin, avulla kertoa esityksen tarinasta ja sen henkilöstä, joihin liittyvät esimerkiksi aikakausi, historiallinen ja yhteiskunnallinen konteksti, tapahtumapaikka, kansallisuus, ikä, luonne, sosiaalinen asema, menneisyys sekä psykologinen kaari. Pukusuunnittelun tavoitteena on luoda uskottavia henkilöahmoja ja muuttaa näyttämötekstin kuvaus visuaalisiksi ideoiksi jokaista kohtausta, tilannetta ja roolihahmoa varten. (Ikonen & Oksanen-Lyytikäinen, 2014, 155.)

Puvulla on vuosisatojen saatossa ollut oma tärkeä tehtävänsä ensiksi erilaisissa uskonnollisissa rituaaleissa, myöhemmin kristillisen kirkon liturgisissa näytelmissä sekä myöhemmin maallisemmassa teatterissa. Näyttämöpuku on heijastellut aina oman aikakautensa arvoja ja ihanteita. Esimerkiksi maalauksista ja valokuvista voidaan nähdä millaisia puku näyttämöllä on ennen käytetty. Lisäksi tutkimalla esimerkiksi taiteen, politiikan ja moraalikäsitteiden historiaa, on mahdollista selvittää, miksi puvut olivat sen näköisiä kuin olivat. (Weckman, 2004, 7.)

Useimmat teatteripuvut käyttävät todellisuutta vain karkeasti ja väljästi lähtökohtana, niitä muokataan esityksen tyyliin, sisäisen totuuden ehdoilla. Puku koostuu materiaalista, väristä ja kuosista, mutta se voidaan määritellä myös ruumiin tukipisteiden kautta: miten se suhtautuu ruumiiseen, mitä korostaa, mitä häivyttää ja mitä liioittelee. Ennen kaikkea pukuun vaikuttaa se, miten näyttelijä pukuaan käyttää, mitä puvulla tehdään ja millainen on näyttelijän luoma roolihahmo. (Helavuori, 2009, 65.) Yksi tärkeimmistä hetkistä puvun todeksi tulemisessa tapahtuu viimeisissä harjoituksissa ja sovituksissa. Silloin puku muuttuu kaksiulotteisesta luonnoksesta todeksi ja saa sen kolmiulotteisen muotonsa. Tällöin koko työryhmä tulee tietoiseksi siitä, mitä suunnittelijalla on ollut mielessään. Silloin kokonaisuuden toimivuus punnitaan ja puvun toimivuus testataan sen oikeassa ympäristössä ja toiminnassa. (Pantouvaki, 2010, 72.)

Tekstin, ohjaajan ja muun taiteellisen työryhmän yhteisten päämäärien ilmentämisen lisäksi puku edustaa aina myös suunnittelijalleen tyypillistä visuaalista kieltä (Helavuori, 2009, 65). Helavuoren (2009, 65–66) mukaan pukusuunnittelua voidaan luonnehtia neljä suunnittelijan suuntautuneisuutta kuvaavan ulottuvuuden kautta. Ulottuvuudet ovat: 1) materiaalit (sisältäen myös värit) 2) näyttelijän / esittäjän keho,

ruumis, karakteri 3) näyttämötila 4) prosessi. Pukusuunnittelijat siis eroavat toisistaan siinä, missä määrin he ovat materiaaliin, näyttelijän kehoon, karakteriin, näyttämötilaan tai prosessiin suuntautuneita. Suuntautuneisuus tuottaa erilaisia pukuja. Toki pukusuunnittelija joutuu työssään ottamaan huomioon kaikki edellä mainitut ulottuvuudet, mutta jotkut tekijät painottuvat työskentelyssä toisia enemmän riippuen suunnittelijan työtavoista ja hahmotuskyvystä. Myös erilaisiin painotuksiin näiden ulottuvuuksien välillä vaikuttavat eri aikakausien pukusuunnittelun ja koko teatterin tekemisen arvot, tavoitteet ja muodit. (Helavuori, 2009, 65–66.)

Teatteriesitys on kokonaistaideteos, jonka maailmassa roolihahmot elävät, se on moniosaajien ja tasavertaisen taiteilijuuden taidetta. Se on leikkiä, joka koetaan yleisön kanssa. (Hirvikoski, 2009, 57.) Luovan toiminnan lisäksi pukusuunnittelutyö kuitenkin toteutuu myös konkreettisten edellytysten alaisena, näitä edellytyksiä ovat taiteellisen ja teknisen työryhmän yhteistyö sekä käytettävissä oleva aika ja budjetti. Pukusuunnittelijan ideoiden tuleekin kohdata nämä realiteettien asettamat rajoitteet ja toimia niiden raamien sisällä. (Pantouvaki, 2010, 71.)

4.3 Yhteistyön taidetta

Näyttämöesitys on monen eri taiteenlajin yhteistyön tulos, jonka taustalla tapahtuvaa visuaalista suunnittelutyötä tehdään sekä ryhmässä että yksin. Yhteisen suunnittelun ja ideoinnin keskeisiä välineitä ovat kuvat, mielikuvat, kuvakollaasit ja luonnokset, joiden avulla visuaalista suuntaa etsitään ja konkretisoidaan. Pukusuunnittelijan läheisimmät yhteistyökumppanit ohjaajan ja lavastajan lisäksi ovat näyttelijät sekä ompelimon henkilökunta. (Levo, 2009, 35.)

Näyttämön visuaalinen maailma on ohjauksellinen ratkaisu. Ohjaaja on produktion tiiminvetäjä ja matkannäyttäjä. Ohjaajan onkin oltava viisas ja tarkka keskustelija jo ennakkosuunnitteluvaiheessa: yhteisen visuaalisen kielen ja maailman löytäminen on kokonaisuuden kannalta todella tärkeää. Ohjaajien visiot ovat usein filosofisia ja fragmentaarisia. Yleensä ne eivät ole konkreettisia ja käytännöllisiä, mutta visuaalisten suunnittelijoiden työ onkin löytää niihin oma visuaalinen ratkaisunsa. Tässä yhteinen kieli on elintärkeää. (Hirvikoski, 2009, 56–57.)

Näyttelijän ja pukusuunnittelijan yhteistyö on hyvin intiimiä ja pukusuunnittelijan onkin ymmärrettävä myös näyttelijäntyötä ja sitä, missä vaiheessa näyttelijä on oman roolinsa rakentamisessa (Levo, 2009, 35). Roolivaate tekee näkyväksi näyttelijän rakentamaa roolihahmoa, hahmon liikekieltä ja sen elämää, sosiaalista aikaa sekä puvun edustamaa näytelmän ajankulkua. Tärkeää on, että näyttelijä hyväksyy ja ymmärtää hänen roolihahmonsa kantamat vaatteet. Ihanteellisinta olisikin, että roolihahmon rakentaminen tapahtuisi näyttelijän, pukusuunnittelijan ja ohjaajan välisessä yhteisymmärryksessä. (Hirvikoski, 2009, 47.) Roolipuku on näyttelijän päällä samaan aikaan näyttelijälle intiimi kokemus ja katsomolle on julkinen kokemus (Renvall, 2009, 41).

Näyttelijän kannalta on erityisen tärkeää, miltä vaate tuntuu päällä ja miten sitä voidaan käyttää. Puvun voi tehdä esimerkiksi liian kireäksi tai liian väljäksi, jolloin se haastaa näyttelijän etsimään puvun avulla roolihahmonsa aineksia. On lukemattomia mahdollisuuksia kehittää pukua osaksi roolihahmon olemusta yhdessä näyttelijän kanssa. Puku voi vaikuttaa esimerkiksi tapaan liikkua tai käyttää kehonkieltä, parhaimmillaan puku on näyttelijän ”toinen iho”. (Levo, 2009, 38.)

Lavastaja, pukusuunnittelija ja valosuunnittelija muodostavat tärkeän visuaalisen tiimin, jossa kommunikaatio ja yhteistyökyky sekä samanlainen visuaalinen käsitys ovat onnistuneen yhteistyön peruslähtökohtia. Lavastaja luo maailman, tilan, joka vaikuttaa kiinteästi tilassa eläviin roolihenkilöihin ja hahmoihin sekä tarjoaa keskustelukumppanin puvustukselle. Valo taas luo näyttämöstä kolmiulotteisen ja sillä on suuri voima värien suhteen. Valon avulla voidaan säilyttää, muuttaa tai korostaa suunniteltua värimaailmaa. Tämän vuoksi valosuunnittelijan ja pukusuunnittelijan yhteistyö on ensiarvoisen tärkeää. Värit virittävät esityksen ja korostavat näytelmän aiheita, ne vaikuttavat katsojaan emotionaalisesti. (Hirvikoski, 2009, 52–53)

Useimmiten pukusuunnittelijan takana on ryhmä pukujen toteutuksesta vastaavaa henkilökuntaa. Valmiissa suunnittelutyössä näkyekin aina muiden ihmisten kädenjälki, minkä vuoksi taitavat ompelijat ovat pukusuunnittelijalle elintärkeitä. Suuri osa suunnittelutyön ammattitaidosta on sitä, että pukusuunnittelija osaa selittää toteuttavalle ryhmälle juuri sen, miltä haluaa pukujen näyttävän näyttämöllä.

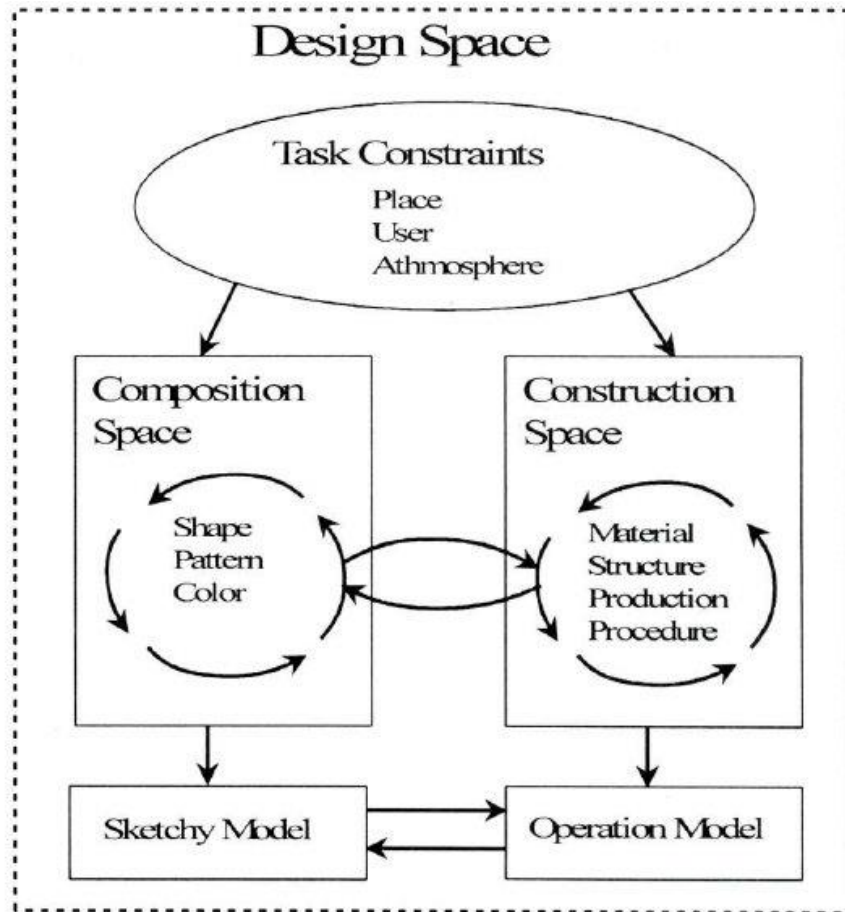
Parhaassa tapauksessa ompelimo pystyy toteuttamaan luomukset vielä paremmin kuin suunnittelija itse etukäteen pystyy kuvittelemaan. Ompelimon henkilökunnalle pukuluonnos on erityisen tärkeä. Sen kautta tulee pystyä hahmottamaan vaatteiden materiaalit, yksityiskohdat ja leikkaukset. (Hirvikoski, 2009, 50–51.)

Pantouvaki (2010) kiteyttääkin, että esityksen ”kemia” pohjautuu koko produktiossa yhteistyötä tekevien ihmisten suhteen ”kemiaan”, ei vain ohjaajan ja esiintyjien väliseen suhteeseen. (Pantouvaki, 2010, 71.)

4.4 Suunnittelun teoriaa

Monien eri suunnittelualojen tutkijat ovat kuvanneet suunnitteluprosessia eri tavoin. Kun suunnitteluprosessista on pyritty rakentamaan erilaisia malleja, ongelmaksi on usein muodostunut sen suunnittelun osan kuvaaminen, joka tapahtuu prosessin aikana suunnittelijan pään sisällä. Tutkijat ovat yleensä yksimielisiä siitä, että prosessista voidaan hahmottaa suunnittelun eri abstraktiotasoja kuvaavia vaiheita. Nämä tasot on yleensä kuvattu selkeästi erottuvina vaiheina, joiden nimitykset kuitenkin vaihtelevat suuresti eri tutkijoiden luomissa malleissa. Varsin yksimielisiä nykyisin ollaan myös suunnitteluprosessin luonteesta, joka nähdään enemmän tai vähemmän jaksollisena, syklisenä ja iteratiivisena. (Seitamaa-Hakkarainen, 2016.)

Pantouvakin (2010) mukaan näyttämöpuvun suunnittelu- ja valmistusprosessin voi tiivistää yksinkertaisimmillaan kahteen vaiheeseen: 1) käsitteistä suunnitelmiksi sekä 2) suunnitelmista toteutukseen. Ensimmäiseen vaiheeseen kuuluvat esimerkiksi tarinan ja sen viittauksien analysointia sekä tulkintaa, historiallista ja visuaalista taustatyötä, työryhmän kanssa ideointia, kehittelyä, suunnitelmien piirtämistä, suunnitelmien hyväksyttämistä sekä lopulta suunnitelmien loppuunsaattaminen. Toisessa vaiheessa suunnitelmat esitellään toteuttavalle työryhmälle, siihen kuuluvat myös suunnitelmien tulkitseminen, materiaalien valitseminen sekä toteuttamistekniikan valitseminen, tekemisen eri vaiheet, harjoituksiin osallistuminen, sovitukset, hienosäädöt jne. Tämän pitkän prosessin jälkeen nähtäväksi jää, kuinka lähellä alkuperäistä suunnitelmaa valmiit puvut ovat. Ottaen huomioon monitahoiset osatekijät prosessin aikana, lopputulos voi sisältää paljonkin muutoksia alkuperäiseen ideaan nähden. (Pantouvaki, 2010, 71–72.)

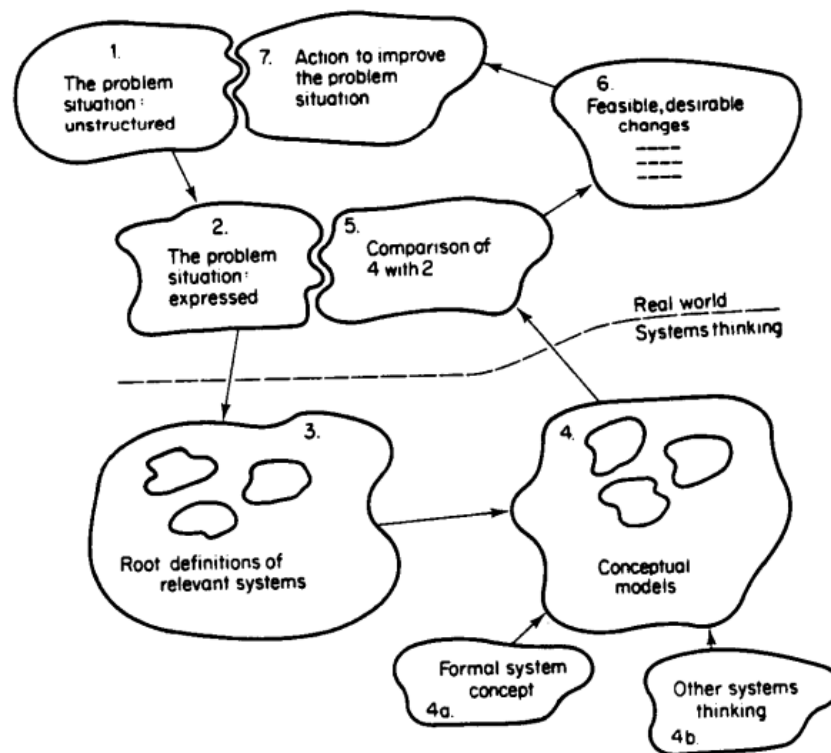


Kuvio 2. Kahden ongelma-avaruuden malli (Seitamaa-Hakkarainen 2000, 57)

Seitamaa-Hakkaraisen (2000) kehittämässä kahden ongelma-avaruuden mallissa (Dual-space Search Model) kahden eri kentän vuorovaikutus on vahvasti läsnä (kuvio 2). Kahden ongelma-avaruuden mallin mukaan visuaalisia ideoita muutetaan ja peilataan toteuttamiseen liittyviin mahdollisuuksiin suunnittelun edetessä. Mallissa tulee esille kompositio- (*composition*) sekä konstruktioavaruuksien (*construction*) vuorovaikutus. Kompositioavaruus pitää sisällään visuaaliset ideat, kuten muodon, kuosin ja värin, kun taas kompositioavaruuteen sisältyy toteutukseen liittyvät yksityiskohdat, kuten materiaali, rakenne ja tuotannon suunnittelu. Kahden ongelma-avaruuden mallin mukaan suunnittelun eri osa-alueet painottuvat eri tavoin suunnittelun aikana ja ovat tiiviissä vuorovaikutussuhteessa. Malli ei edellytä, että suunnittelijan täytyy edetä missään tietyssä järjestyksessä. (Seitamaa-Hakkarainen, 2000, 57–59.)

Kompositioavaruudessa liikkeessa tuotetaan luonnoksia visuaalisista elementeistä (*Sketchy model*). Nämä luonnokset tarjoavat hypoteettisen rungon valmiista

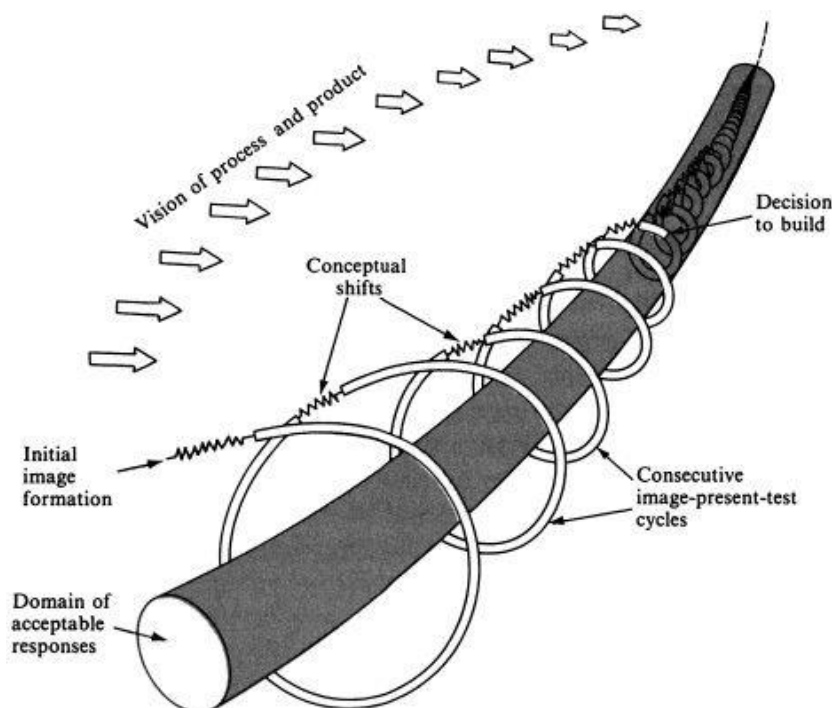
tuotoksesta visuaalisessa muodossa. Ne eivät välitä vielä informaatiota siitä, miten valmis tuotos toteutetaan. Luonnosten käsittely konstruktioavaruudessa on välttämätöntä, sillä tällöin suunniteltua tuotetta käsitellään materiaalin, rakenteen ja menetelmän kautta. Konstruktioavaruuden kautta päästään toimintamalleihin (*Operation model*), jotka antavat konkreettista tietoa tuotoksen toteutustavoista ja selvittää miten piirretty luonnos on mahdollista toteuttaa. Lopputuloksena päästään valmiiseen, toteuttamiskelpoiseen malliin. (Seitamaa-Hakkarainen, 2000, 57–59.)



Kuvio 3. Pehmeän systeemisuunnittelun malli (Checkland, 1986, 162)

Checklandin (1986) pehmeän systeemisuunnittelun mallissa (kuviokuva 3) suunnittelun vaiheet on jaettu myös kahteen kenttään: systeemijattelun kenttään (systems thinking), jossa kohteita käsitellään meta-ajattelun tasolla sekä reaali maailman kenttään (real world), jonka osiot liittyvät tehtävän toteuttamiseen käytännössä. Näiden kahden tason välillä suunnittelija poukkoilee ratkaistessaan suunnitteluongelmaa. Toiminnan kierto tapahtuu siirtymällä kentästä toiseen ja palaamalla takaisin. Checkland on muodostanut malliin seitsemän eri suunnittelun vaihetta. Vaiheissa 1 ja 2 mahdolliset ja oleelliset suunnittelun lähtökohdat ja vaihtoehdot tuodaan esiin. Vaiheet 3, 4a ja 4b käsittävät systeemijattelun, jossa

suunnittelu tapahtuu niin sanotulla meta-ajattelun tasolla. Vaiheet 5, 6 ja 7 liittyvät taas tehtävän käsittelyyn käytännön tasolla ja niihin liittyy idean ja todellisuuden vertailua sekä mahdollisten muutosten soveltamista. Vaikka mallin sisältö onkin numeroitu yhdestä seitsemään, voidaan sen toteuttaminen aloittaa mistä tahansa kohdasta ja takaisin paluu sekä iteraatio vaiheiden välillä on olennainen osa prosessia. (Checkland, 1986, 162–164.)



Kuvio 4. Suunnittelun spiraalimalli (Zeisel, 1984, 14)

Zeisel (1984) on esittänyt teoksessaan *Inquiry by Design* suunnittelun spiraalimallin (kuvio 4). Anttila (1992, 98) on suomentanut mallin ja käytän seuraavassa hänen suomeksi kääntämiään termejä. Spiraalimallissa rungon muodostaa hyväksyttävien ratkaisujen putki (Domain of acceptable responses). Runkoa kiertävä spiraali, joka alkaa alkumielikuvasta (Initial image formation), havainnollistaa vaihe vaiheelta täsmentyviä ratkaisuja. Mielikuvatietoa peilataan jatkuvasti saatuun testaustietoon ja myös askelten ottaminen taakse päin kuuluu prosessiin. Jokaisella kierroksella ratkaisua arvioidaan ja vaihtoehtojen joukosta pyritään löytämään yksi hyväksyttävä ratkaisu. Hyväksyttävyyden aluetta arvioidessa tarkasteltavana ovat sekä tuotteen ulkoinen että sisäinen kiinteys ja harmonia. (Zeisel, 1984, 14–17.)

Jos näyttämöpuvun suunnitteluprosessia vertaa tavanomaiseen käsityölliseen suunnitteluprosessiin, on se paljon monitahoisempi, sillä näyttämöpuvun suunnitteluun vaikuttaa niin kiinteästi sen teatterillisuus ja kaksoisluonne sekä erottamaton suhde esityksen dramaturgiseen sekä visuaaliseen kokonaisuuteen. Ikosen ja Oksanen-Lyytikäisen (2014) mukaan esimerkiksi kahden ongelma-avaruuden mallia (Seitamaa-Hakkarainen, 2000) voi verrata pukusuunnitteluprosessiin, erotuksena kuitenkin, että pukusuunnittelutapauksessa visuaalisten ideoiden avaruus on paljon laajempi, kattaen muun muassa tekstin, ohjauksen, puvun tarinallisuuden, esiintyjät, aikakauden, tilan ja lavastuksen. (Ikosen & Oksanen-Lyytikäinen, 2014, 155.)

Ikosen ja Oksanen-Lyytikäisen (2014, 165) mukaan pukusuunnitteluprosessin monitahoisuus ilmenee sen neljässä erilaisessa vaiheessa: 1) alusta lähtien suunnittelun vaikuttajana on esityksen kokonaisidea ja kaikki sitä rakentavat osatekijät, kuten ohjaus sekä lavastus, tarina henkilöhahmoineen sekä tila, jossa esitys tapahtuu, 2) pukusuunnittelija on osa esityksen työryhmää, jonka asiantuntijuuteen liittyy tarinallisuus, intuitio, merkitykset ja viestit, 3) pukujen suunnittelussa on huomioitava niiden ilmaisulliset tavoitteet, puvustettavien näyttelijöiden habitus sekä puvustukseen liittyvät ajatukset ja toiveet, 4) puvun muotoutuminen jatkuu koko työskentelyprosessin harjoituksista ensi-iltaan ja saa lopullisen muotonsa vasta ensi-illassa yleisön edessä. (Ikosen & Oksanen-Lyytikäinen, 2014, 165.) Puvun matka tekstistä lavalle ei siis ole aivan yksinkertainen, eikä sen prosessia ole helppo asettaa mihinkään tiettyyn malliin.

4.5 Sirkus + näyttämöpuku

Teatteripuvulla ja sirkuspuvulla on omat yhteneväisyytensä, mutta niissä painotetaan asioita eri tavoin. Sirkuspuvun tulee ensisijaisesti mahdollistaa esiintyjän liikkuminen ja turvallisuus. Puvun funktionaalisuuteen, teknisiin ratkaisuihin sekä materiaalivalintoihin tulee kiinnittää erityistä huomiota toteutettavan sirkusnumeron ja karaktäärin mukaan.

Sirkuksessa tärkein huomioon otettava asia on liike. Puvun mukavuus ja turvallisuus ovat sen ehdottomia vaatimuksia. Pienikin puvun tuoma lisävolyymi kehoon voi tehdä tempun suorittamisesta mahdotonta. Kaikki sirkustempu sisältävät omia

edellytyksiä esiintyjän puvulle, esimerkiksi trapetsitaiteilijan kädet tulee olla peittämättömät olkapäihin asti ja ilmassa lentävien esiintyjien puvut tulee olla erottuvia, jotta kiinni ottavat henkilöt näkevät ne helposti. Joskus temppu vaatii puvulta samanlaista lujuutta kuin mekaanikon haalari, joskus taas sen täytyy olla venyvä kuin kirurgin hanska. Onnistuneen puvun edellytys on esiintyjän sekä pukusuunnittelijan ja toteuttavan henkilökunnan hyvä yhteistyösuhde. (Clément, 2009, 18.)

5 Tutkimuskysymykset

Tutkimukseni tarkoituksena on kuvata Kirsi Mannisen uraa Hurjaruuthin Talvisirkuksessa pukusuunnittelijana sekä selvittää, miten pukusuunnitteluprosessi sirkusproduktiossa etenee ja millaisia erityislaatuisia mahdollisuuksia ja haasteita sirkus puvuilleen luo.

Tutkimuskysymykseni ovat

1. Millainen on ollut Kirsi Mannisen ura ja suunnittelu Hurjaruuthin Talvisirkuksessa?
2. Millainen on pukusuunnitteluprosessin kulku Talvisirkusproduktiossa?
3. Mitä mahdollisuuksia ja haasteita sirkus asettaa pukusuunnittelulle ja puvustukselle?

6 Tutkimusotteena tapaustutkimus

Tapaustutkimusta ei voida monimuotoisuutensa vuoksi määritellä tutkimusmetodiksi vaan sitä luonnehditaan enemmänkin tutkimuksen lähestymistavaksi tai strategiaksi. Tapaustutkimukselle on vaikea antaa yhtä kattavaa määritelmää, sillä tapaustutkimuksen nimikkeellä tehdään hyvin monenlaisista lähtökohdista ja erilaisin tavoittein toteutettavaa tutkimusta useilla eri tieteenaloilla. Eriksson ja Koistinen (2005) määrittelevät tapaustutkimuksen tutkimukseksi, jossa nimensä mukaisesti tarkastellaan yhtä tai useampaa tapausta, joiden määrittely, analysointi ja ratkaisu on tapaustutkimuksen keskeisin tavoite. (Eriksson & Koistinen, 2005, 4.)

Koska tapaustutkimus tarkastelee usein pitkään jatkuvia ja monimutkaisia ilmiöitä, se soveltuu vastaamaan hyvin kysymyksiin miten ja miksi. Tapaustutkimuksen päämääränä on lisätä ymmärrystä tutkittavasta tapauksesta ja siitä, minkä lopputuloksena tapauksesta tuli sellainen kuin tuli. (Laine ym., 2007, 10.) Tutkittavan tapauksen kokonaisvaltainen ymmärtäminen on tapaustutkimuksessa tärkeämpää kuin yleistäminen (Saarela-Kinnunen & Eskola, 2007, 189). Tutkimuksessani on kyse intensiivisestä tapaustutkimuksesta, sillä siinä tavoitteena on kiinnostavan tapauksen tiheä kuvaus, tulkinta ja ymmärtäminen. Tavoitteena ei niinkään ole tuottaa yleistettävää tietoa vaan lisätä ymmärrystä siitä, miten yksittäinen, erityinen tapaus toimii (Eriksson & Koistinen, 2005, 18).

6.1 Aineiston hankinta

Keräsin aineistoni teemahaastattelun keinoin. Teemahaastattelussa eli puolistrukturoidussa haastattelussa edetään etukäteen valittujen tiettyjen keskeisten teemojen ja niihin liittyvien tarkentavien kysymysten varassa. (Tuomi & Sarajärvi, 2002, 7.) Vaikka teemat on etukäteen määrätty, menetelmästä puuttuu strukturoiduille haastatteluille tyypillinen kysymysten tarkka muoto ja järjestys. Haastattelijan tehtävä on varmistaa, että kaikki teema-alueet käydään haastateltavan kanssa läpi, mutta niiden järjestys ja laajuus vaihtelevat. (Eskola & Suoranta, 1998, 87.) Teemahaastattelu on tutkimukseeni sopiva aineiston hankintamenetelmä, sillä metodologisesti siinä korostuvat ihmisten tulkinnat asioista, heidän asioilleen antamat merkitykset sekä se, miten merkitykset syntyvät vuorovaikutuksessa.

Aloitin tutkimukseni tutustumalla kirjallisuuden avulla pukusuunnittelijan ammattiin ja sen historiaan, näyttämöpukuihin ja niiden merkityksiin, sirkuksen ja erityisesti Hurjaruuthin Talvisirkuksen historiaan ja sirkusperinteeseen sekä erilaisiin suunnitteluprosessien teorioihin.

Tehtyäni taustatutkimusta, laadin sen pohjalta kolme teema sekä suuntaa antavan kysymysrunгон tutkimuskohteen uraan, suunnitteluprosessiin sekä sirkuspuvustukseen yleisesti liittyen (liite 2.). Lähetin teemoittelun sekä suuntaa antavat kysymykset haastateltavalle etukäteen, jotta hän pystyi valmistautumaan haastatteluun. Näiden teemojen pohjalta toteutin haastattelun joulukuussa 2015 Helsingin yliopiston kirjastossa.

Haastattelun tukena oli monenlaista kuvamateriaalia, luonnoksia, ideakollaaseja ja kuvia puvuista sekä esityksessä että osana harjoitusprosessia. Kuvien avulla prosessien mieleen palauttaminen haastateltavalle helpottui ja kuvat toimivat osittain keskustelua kuljettavana apuna. Kuvat olivat näin ollen kiinteä osa haastattelua ja toimivat tutkielmassani tekstiä havainnollistavina osina.

6.2 Aineiston analysointi

Analysoin aineistoni teoriasidonnaista sisällönanalyysia soveltaen. Teoriasidonnaisessa analyysissä on teoriakytkentöjä, mutta se ei pohjaudu suoraan valmiiseen teoriaan. Teoria enemmänkin toimii apuna analyysin tekemisessä. Kuten aineistolähtöisessä analyysissä, myös teoriasidonnaisessa analyysissä analyysiyksiköt nousevat aineistosta, mutta siinä aikaisempi tieto ohjaa tai auttaa analyysia. Aikaisemman tiedon vaikutus on tunnistettavissa analyysista, mutta sen merkitys ei ole teoriaa testaavaa vaan pikemminkin uusia ajatusuria aukova. Teoriasidonnaisen analyysin päättelyn logiikassa on kyse abduktiivisesta päättelystä, jossa ajatteluprosessina vaihtelevat aineistolähtöisyys ja valmiit mallit. (Tuomi & Sarajärvi, 2002, 98–99.)

Haastatteluaineiston hankinnan jälkeen litteroin äänitetyn aineiston siltä osin kuin tutkimukselleni oli tarpeellista eli ne kohdat, joissa määrittelemiäni teemoja käsiteltiin. Litteroinnin jälkeen luokittelin tekstimuotoisen aineiston neljään eri ryhmään. Nämä ryhmät olivat 1.Taustatieto suunnittelijasta sekä Hurjaruuthista,

2.Suunnitteluprosessi, 3.Sirkuksen haasteet ja mahdollisuudet, 4. Suunnitteliuuden kehittyminen. Kun tämä ryhmittely oli valmis, pilkoin vielä luokan 2. Suunnitteluprosessi, pienempiin alaotsikkoihin, joita olivat: 2.1. Luonnostelu, 2.2. Värit, 2.3. Materiaalit, 2.4. Esiintyjä, 2.5. Pukujen toteutus. Ryhmittelyä ohjasivat ennalta määrättyt teemat ja tutkimuskysymykset, mutta myös aineistosta nousseille teemoille jätettiin tilaa. Tämän ryhmittelyn perusteella toteutin analyysin.

Avattuani haastatteluaineistoa kaipasin vielä lisää tietoa ja toteutin tarkentavan haastattelun helmikuussa 2016. Yhteensä haastatteluaineistoa kertyi noin 3 tuntia 15 minuuttia.

7 Kirsi Manninen

Kirsi Manninen on suomalainen scenografi, jonka uraan mahtuu yli sata suunnittelutyötä teattereissa, elokuvissa ja TV:ssä. Vuosien varrella Manniselle ovat tulleet tutuksi monenlaiset teatterin muodot, kuten draama, komedia, sirkus, tanssi, varjoteatteri, nukketeatteri, jäätanssi ja niin edelleen. Erityisesti specialiteetukseen hän kuitenkin nostaa sirkuksen ja tanssin pukusuunnittelutyön, mistä moni hänet varmasti parhaiten tunteekin. Kirsi Manninen on moniosaaja, joka taitaa pukusuunnittelun ohella lavastuksen, maskeerauksen ja kampausten suunnittelun sekä graafisen suunnittelun.

7.1 Koulutus

Nakkilan lukiosta valmistumisen jälkeen Manninen meni opiskelemaan Kuopion muotoiluakatemiaan suunnitteluvoittoiselle ompelulinjalle. Tämän jälkeen, vuonna 1981, hän pääsi Taideteolliseen korkeakouluun vaatesuunnittelun linjalle. Tuohon aikaan omaa linjaa pukusuunnittelulle ei ollut, mutta esimerkiksi Maija Pekkanen piti yksittäisiä pukusuunnittelun kursseja vaatesuunnittelun opiskelijoille. Koska laajemmin pukusuunnittelua ei ollut mahdollista opiskella Suomessa, monet siitä kiinnostuneet lähtivät opiskelemaan ulkomaille. Niin myös Manninen, joka opiskeli scenografiaa vuonna 1997 Prahassa (The Academy of Performing Arts in Prague).

Vaikka Manninen opiskelikin Suomessa vaatesuunnittelua, heti alusta asti oli selvää, että teatterimaailma kiinnostaa eniten. Hän kuitenkin kokeili työskentelyä vaateollisuudessa suorittaessaan harjoittelua Hollannissa, mutta se ei tuntunut omalta alalta. Ennen Taideteollisesta korkeakoulusta valmistumistaan suhteita teatterimaailmaan oli jo luotu; Manninen työskenteli suunnittelevana puvustonhoitajana Imatran kaupunginteatterissa opiskeluaikana ja teki sinne myös lopputyönsä.

Tällä hetkellä Kirsi Manninen on siirtynyt Hurjaruuthista uusiin haasteisiin ja on tohtoriopiskelijana Aalto-yliopistossa, jossa hän tekee väitöskirjaa digitaalisesta piirtämisestä ja siitä, kuinka digitaalinen piirtäminen vaikuttaa pukusuunnittelijan luonnosteluprosessiin, ajatteluun, ideoiden esittämiseen ja kommunikointiin työryhmän kanssa. Tutkimus perustuu kosketusnäytöllä piirtämisen ja

luonnosteluohjelmien innovatiiviseen lähestymiseen pukusuunnittelijan näkökulmasta. Manninen on kehittänyt itse digitaalisen piirtämisen tekniikoita ja opettaa niitä myös pukusuunnittelun opiskelijoille ja jo ammatissa toimiville kollegoilleen sekä Suomessa että ulkomailla.

7.2 Hurjaruuthin maailmaan

Hurjaruuthiin Kirsi Manninen päätyi vuonna 1982, kun Taideteollisen korkeakoulun seinälle oli kiinnitettynä lappu, jossa etsittiin pukusuunnittelijaa tanssiin tuotantoon Tanssiteatteri Hurjaruuthiin. Kirsi tarttui tarjoukseen kahden muun opiskelijan kanssa ja loppujen lopuksi hän jäi sille tielle vuosikymmeniksi. Ensimmäinen produktio oli multitaide-teos, joka sisälsi elokuvaa ja tanssia. Prosessi Hurjaruuthissa oli heti monitaiteellinen, mutta sirkusta se ei vielä tuohon aikaan sisältänyt. Alkuaikoina Hurjaruuth oli kiertävä ryhmä, eikä vakituista esitystilaa, saati sitten ompelimoa ollut. Aluksi Manninen tekikin kaiken suunnittelusta ompeluun itse ja toteutti pukuja kotonaan. Kun 1990-luvulla Hurjaruuth sai oman tilan Kaapelitehtaalta ja Talvisirkus konseptina astui kehiin, tekemisestä tuli suurempaa. Silloin myös pukusuunnittelija sai omat työtilan ja ompelijat vastaamaan pukujen toteutuksesta.

Jokaiseen talvisirkusproduktioon rakennetaan aina kokonainen elämysmaailma Pannuhallin tyhjään yli 17 metriä korkeaan tilaan. Myös kaikki hahmot suunnitellaan aina orkesteria myöten kulloisenkin teeman mukaan. Hurjaruuth on noussut uuden sirkuksen uranuurtajaksi Suomessa ja niinpä myös Mannisesta on tullut pioneiri sirkuspuvustuksen saralla. (Takala, 2006, 114.) Yhdessä Talvisirkusproduktiossa esiintyjä on yleensä noin viisitoista, mutta hahmoja sitäkin enemmän. Vaatteet ja hahmot vaihtuvat esityksessä tiuhaan tahtiin ja tämä voi tarkoittaa pukusuunnittelijalle jopa 100 erilaisen asukokonaisuuden suunnittelua yhteen esitykseen.

Talvisirkuksen koko visuaalisen konseptin ja kokonaisilmeen voisi sanoa olevan Mannisen käsialaa. Hän on suunnitellut puvustuksen ohella meikkejä ja kampauksia sekä lavastuksen lähes jokaiseen Talvisirkuksen produktioon. Ainoastaan kolmessa talvisirkuksessa on ollut ulkopuolinen lavastaja (Taika 2000, Valo 2008, Tuike 2009). Jossain vaiheessa hän teki myös www-sivujen ja mainosten visuaalisen

ilmeen sekä t-paitojen ja muiden oheistuotteiden suunnittelun. Mannisen mukaan kokonaisilme on helpompi luoda yhtenäiseksi kun suunnittelee kaiken itse.

Ei lainkaan itsestään selvää ole, että teatteriarvosteluissa kiinnitetään huomiota pukuihin. Talvisirkuksen kohdalla kuitenkin useat kritiikit jopa tuntuvat painottavan esitysten visuaalista suunnittelua. Erityisesti Kirsi Manninen on saanut suunnittelutöistään kiitosta useissa arvosteluissa. Hänen tyyliinsä on tuttu katsojille ja hänen työtään arvostetaan. Kuten jokaisessa näistä kolmesta poiminnasta huomaa, hänen suunnittelutyön tulosten näkemistä odotetaan ja sen onnistumiseen luotetaan; ”Manninen taituroi jälleen”, ”pukusuunnittelu ja lavastus eivät petä ikinä” ja ”puvuissa on aina jokin yllättävä juju”.

”Pukusuunnittelija **Kirsi Manninen** taituroi jälleen. On ihmeellistä, kuinka hän pystyy kuljettamaan esitystä puvustuksella. Unettomana laskettavat lampaat, unipilvet tai sohvaan sulautuvat nukkuajat luodaan mielikuvituksellisilla asuilla. Hämmästyttävintä on tietysti, että mielikuvitukselliset asut päällään taiteilijat pystyvät esiintymään, tanssimaan ja taituroimaan ja että asut vieläpä korostavat kohtausten sisältöä.”

(Nyberg, 13.11.2014, Skenet)

”**Kirsi Mannisen** pukusuunnittelu ja lavastus eivät petä ikinä.”

(Tossavainen, 8.11.2014, Helsingin Sanomat.)

”Alusta saakka mukana on ollut myös visualisti **Kirsi Manninen**, jonka absurdin kauniissa ja hauskoissa puvuissa on aina jokin yllättävä juju.”

(Alku, 22.11.2011, Demari)

8 Pukusuunnittelijana Talvisirkuksessa

Tässä luvussa käsittelen Mannisen suunnitteluprosessin kulkua ja siihen liittyviä tekijöitä, yksityiskohtia ja työtapoja Talvisirkusproduktioissa. Lainaukset edellä ovat Kirsi Mannisen haastatteluista.

8.1 Työryhmä osana suunnitteluprosessia

”Kaiken kaikkiaan yhteistyö koko työryhmän kanssa on todella tärkeää. Että visuaalinen suunnittelutiimi toimii yhteen, niin siihen siitä vasta syntyy se kokonaisuus. Kaikkien osa-alueiden pitää toimia.”

Tärkeää teatterin tekemiselle on, että produktioihin liittyvät eri taiteenalat ymmärtävät toistensa työskentelyprosessit ja vahvuudet. Toimivassa kokonaisuudessa ohjaus, puvustus, lavastus ja näyttämötyöskentely tukevat toisiaan ja luovat sen yhdessä. (Oksanen-Lyytikäinen, 2015, 30–33.) Pukusuunnittelijan yksi tärkeimmistä työkaluista onkin kommunikaatiotaidot. Talvisirkuksessa suunnittelijoiden työskentelyä helpottaa teatterin tiivis yhteisö sekä pitkä yhteistyöhistoria samojen ihmisten kesken. Tällöin luottamus on valmiina molemmin puolin ja se antaa tilaa käyttää luovuuttaan turvallisesti. Oksanen-Lyytikäinen (2015, 36) toteaa tutkimuksessaan, että yhteistyön tekemisen onnistumisen yhtenä edellytyksenä on työryhmän ”tuttuus”. Tapauksissa, joissa työryhmä on tehnyt työtä yhdessä aikaisemminkin, löytyy helpommin eräänlainen herkkyys toisen ymmärtämiselle, yhteinen kieli ja ymmärrys siitä, mitä toinen milloinkin tarkoittaa, tai mitä ideaa hakee (Oksanen-Lyytikäinen, 2015, 36–37).

”Monesti mä alotan sillä, että on se joku teema, niin sitten alan kerätä kaikkee, mikä jotenkin näyttää kiinnostavalta siihen teemaan liittyen. Kuvien pohjalta sitten ohjaajan kanssa keskustellaan, et onks joku niistä kuvista sellanen, mistä tulee jotain ideaa, et mihin suuntaan vois lähteä menemään.”

Uuden tuotannon suunnitteluprosessi Talvisirkuksessa käynnistyy koko suunnittelevan ryhmän yhteistyönä yleensä alkuvuodesta, melko pian sen jälkeen, kun edellinen esityskausi loppuu. Ensiksi keksitään esityksen nimi ja teema, keskustellaan teemasta ja ideoidaan, mihin suuntaan sitä lähdetään viemään. Teeman

pohjalta Manninen alkaa keräämään kaikenlaista kuvallista materiaalia aiheeseen liittyen, esimerkiksi lehtileikkeitä. Kuvallisen materiaalin pohjalta keskustelu ohjaajan ja muun työryhmän kanssa on helpompaa. Projektin alun suunnitteluvaihe on todella tärkeä suunnittelijatyöryhmän yhteistyössä. Silloin voi vielä miettiä yhdessä esityksen kokonaisuutta, yhteistä visuaalista linjaa sekä tehdä kokeiluja, ennen kuin jokainen aloittaa keskittymisen omaan alueeseen.

Yhteisen linjan löytyminen alkuvaiheessa on tärkeää, sillä kovin nopeasti tulee ajankohtaiseksi tuottaa ensimmäinen konkreettinen asia eli mainoskuva. Mainoskuvassa pitää olla jo tiedossa produktion visuaalista ilmettä, sillä sen tulee antaa katsojille esimakua uuden produktion tulevasta ilmeestä ja houkuttaa katsomaan. Jos Manninen suunnittelee itse lavastuksen, se täytyy suunnitella ennen pukuja.

Esiintyjät liittyvät kokonaisuuteen mukaan myöhemmässä vaiheessa kuin suunnittelijat, esiintyjien harjoitusaika alkaa usein vain pari kuukautta ennen ensi-iltaa. Kun esiintyjät saapuvat, ensimmäinen päivä yleensä tutustutaan ja keskustellaan heidän toiveistaan ja tuntemuksistaan. Pukusuunnittelija ensimmäinen tehtävä on ottaa mitat kaikista esiintyjistä. Mittaustilaisuus on hyvä hetki aloittaa pohtimaan jo yhdessä esiintyjän kanssa sirkusnumeron asettamia vaatimuksia ja mahdollisuuksia puvulle.

”Sit ku ne esiintyjät tulee, ni meillä on ollu semmonen tosi omituinen metodi.”

Esiintyjien toisena päivänä Mannisella on ollut tapana osallistaa esiintyjät Hurjaruuthissa kehitetyllä ”metodilla”: hän levittelee tanssalin lattialle paljon erilaisia vaatteita ja asusteita, joista näyttelijät saavat koota vapaasti kokonaisuuksia aina annetun teeman mukaan ja pukeutua niihin. Esimerkiksi oheisessa kuvassa (kuva 1) esiintyjien tehtäväksi annettiin koota asukokonaisuus teemalla panteri. Metodi toimii alkuun hyvänä leikkinä, joka rentouttaa ja ryhmäyttää työryhmää. Leikki antaa kaikille jotakin, esiintyjää se voi auttaa roolinsa rakentamisessa, kun taas pukusuunnittelijan näkökulmasta se tuo esiin todella hyvin esiintyjien persoonaa ja luonnetta. Leikistä saa myös ideoita lopullisiin asuihin ja joskus on jopa käynyt niinkin, että jokin vaate on päätynyt sieltä lavalle asti.



Kuva 1. Esiintyjä oli pyydetty etsimään ja sovittamaan lattialle levitetyistä yksittäisistä vaatteista asukokonaisuuksia teemalla panteri. Talvisirkus Afrikka, 2012. Esiintyjät vasemmalta oikealle: Eveliina Saxman, Thomas Dechaufour, Sinin Thach, Rasmani Akudbilla, Ebenezer Ackom-Aidoo, Lawrence, Jero Mäkeläinen. (kuva: Kirsi Manninen)

Myös taitava pukuja toteuttava työryhmä on pukusuunnittelijan elintärkeä yhteistyökumppani. Kun tekijät ovat hyviä ja yhteinen kieli sekä työtavat ovat löytyneet, antaa se tilaa tehdä suunnittelutyötä entistäkin luovemmin. Pukusuunnittelija on toteuttavan työryhmän pomo, joten hyvät kommunikaatiotaidot ja yhteistyökyky ovat tässäkin suhteessa ehdottoman tärkeässä asemassa.

8.2 Puvun matka mielikuvista konkretiaan

Jokainen puvustus vaatii oman valmistelujaksonsa, jonka aikana pukusuunnittelija tutustuu esityksen tematiikkaan, lukee kirjoja, katselee ihmisiä ja ympäristöä sekä koskettelee materiaaleja. Mitä pidempi tuo ”hautomisaika”, sitä valmiimpi kokonaisuus on. Ja vaikka sinä aikana ei syntyisi yhtään luonnosta, tekee näytelmä omaa työtään alitajunnassa ja mielikuvituksessa. (Tandefelt, 1977, 74.)

Anttilan (1992, 127) mukaan mielikuvan syntyminen ja mahdollisuuden antaminen sen syntymiselle näyttää olevan ratkaisevan tärkeää kaikelle taiteelliselle ja luovalle suunnittelulle. Mielikuvat voivat olla täysin intuitiivisia, niitä voidaan saada eri aistien kautta tai ne voivat perustua muistikuviin aikaisemmista kokemuksista ja elämyksistä. Ne tuottavat ei verbaalista ilmaisua, kuten luonnospiiirroksia,

väriyhdistelmiä, sommittelua, muotoja. Mielikuvat siis ovat tavalla tai toisella luotuja suunnitelmia tiedon hankkimiseksi suunniteltavasta asiasta. (Anttila, 1992, 117–127.)

Mannisen suunnitteluprosessi alkaa materiaalikokeiluilla ja ideakuvien keräämisellä. Mukana kulkevaan vihkoon hän kokoaa lehtileikkeitä, kuvia, materiaaleja, sanoja, piirroksia ja kaikkea muuta sellaista, joka liittyy esityksen teemaan ja auttaa hahmottamaan sitä. Kaikki konkreettinen materiaali on avuksi sekä itselle että työryhmälle yhteisen kokonaisuuden hahmottamisessa.

”Se lähti jotenki siitä kun keväällä kokeiltiin kaikennäköisiä erilaisia kokeiluja. Yleensä keväällä on aina sellasta vapaata ideointia ja erilaisten materiaalien kokeilua. Mulla jostain välähti, tai kokeilin VHS-kaseteista purettua nauhaa, ja kun se oli liikkeessä, ni se näytti jotenki kosmoksen joltai tämmöseltä, niinku avaruudelliselta. Ja toimi tosi hienosti valoissa.”

Alussa teemaa pyöritellään ja haetaan oikeaa suuntaa, joka voi löytyä vaikkapa erikoisen materiaalin luomasta mielikuvasta. Ensimmäiseen mielikuvaan asusta Kirsi kertoo myös musiikin vaikuttavan vahvasti. Musiikki on kokonaisuudessa mukana jo varhaisessa vaiheessa ja se luo mielikuvaa tunnelmasta ja sen kautta tulee ajatus esimerkiksi värimaailmasta tai materiaalin ominaisuudesta. Kun mielikuva visuaalisesta suunnasta alkaa hahmottumaan, käynnistyy tarkempi luonnosteluprosessi.

8.2.1 Luonnostelu

Luonnostelun sanotaan olevan suunnitteluratkaisujen tavoitteellista etsintää ja se on tärkeässä roolissa luovassa, tutkivassa ja avoimessa suunnittelun vaiheessa. Luonnosten tekeminen helpottaa suunnittelun lateraalista muutosta ja ehkäisee suunnittelijan jähmettymistä yhteen vaihtoehtoon. (Goel, 1995, 218.) Manninen suunnittelee todella paljon luonnostelun kautta ja hänen luonnoksista onkin nähtävissä vahva persoonallinen tyyli piirtää. Yleensä yhteen produktioon syntyy vähintään yksi suuri luonnoslehtiötä täynnä piirroksia ja muistiinpanoja.

”Kun esiintyjät alkaa harjoittelemaan, istun paperin kanssa siellä ja piirrän ihan vaan sitä hahmoa ja yritän huomioida mitä siinä ihmisessä on semmosta, mitä pitää huomioida ja mitä siinä tempussa on sellasta, mikä pitää huomioida. Ja sit siinä samalla luonnostelen sitä pukua.”

Erityisesti harjoituskauden alussa Manninen käyttää paljon aikaa harjoituksia katsoen ja samalla luonnoksia piirtäen. Harjoituksissa hän piirtää esiintyjän hahmoa ja tarkkailee huomioonotettavia yksityiskohtia pukua ajatellen. Kuten kuvista näkyy (kuvat 2 ja 3) luonnoksiin ikuistetaan asentoja, liikkeitä ja tekemisen tapaa. Samalla hahmotellaan mahdollista tulevaa asua. Luonnoksista näkee hahmon asennot ja puvun suhteen liikkeeseen. Ensimmäiset luonnokset ovat ”alkeellisempia”, joista ne kehittyvät monien piirrosten kautta kohti yksityiskohtaisempaa, lopullista luonnosta.

Kuvasarjassa (kuva 4) näkyy havainnollisesti ”sikasauruksen” luonnosteluprosessia ja valmis puku vuoden 2006 Talvisirkus Aikaan. Ensimmäinen luonnos on vielä rennolla viivalla piirrettyä vapaata luonnostelua, seuraavassa kuvassa puvun rakennetta, yksityiskohtia ja väriä on alettu hahmottamaan. Valmis puku noudattaa keskimmäistä luonnoksen ajatusta melko tarkasti ja on hiottu kokonaisuus sormien ja varpaiden kynsiä myöten.

”Hatuilla ja peruukeilla saa hahmoon tosi paljon karaktääriä, vaikka ne on aina äärettömän hankalia saada pysymään vauhdissa mukana, mutta sit ku ne on, niin ne tekee sen hahmon, ne on niinku piste i:n päälle.”

Hahmojen suunnittelussa ja luonnostelussa kokonaisuuden hahmottaminen on tärkeää monella tasolla. Esityksen visuaalinen kokonaisuus on monen osa-alueen muodostama yksikkö. Myös jokaista yksittäistä pukua sen sisällä voisi ajatella ikään kuin mikroyksikkönä. Mannisen suunnittelutyössä esiintymispuku ei ole vain yksittäinen vaate, vaan kokonaisuuteen kuuluvat myös kengät, peruukit, hatut ja meikit, jotka kaikki täytyy suunnitella tukemaan toisiaan ja tuomaan haluttu karaktääri esiin (kuva 5).

Nykyisin kosketusnäytöllä piirtämisestä on tullut Manniselle mieluinen työtapa, eikä perinteisiä kynää ja paperia tee enää mieli käyttää, koska luonnostelu tietokoneen avulla on niin paljon vaivattomampaa ja monipuolisempaa (kuva 6). Teknologia on tullut vähitellen osaksi työskentelyprosessia. Ensimmäisen sysäyksen se sai

Mannisen osallistuttua Taideteollisen korkeakoulun kurssille, jossa tietokoneavusteista piirtämistä opetettiin. Alussa hän piirsi kuvan ensiksi käsin ja skannasi tietokoneelle, joilloin erilaisten variaatioiden tekeminen valmiin kuvan päälle oli helpompaa. Nyt kosketusnäyttöjen kehittymisen ansiosta skannaamista ei enää tarvita, vaan luonnoksen voi piirtää suoraan tabletin kosketusnäyttöön ja tarvittaessa tulostaa sen tai lähettää sähköisesti katsottavaksi muille työryhmän jäsenille. Luonnostellessa niin sanotulle virtuaaliselle paperille on pukuja suunnitellessa helppo kokeilla variaatioita väreistä ja muodoista erillisille luonnoksessa oleville uusille tasoille eli layereille.



Kuva 2. Esiintyjien hahmon, liikkeen ja sirkusnumeron luonnostelua harjoituksissa. Talvisirkus Lumi, 2005. (kuva: Kirsi Manninen)



SIKASAUKUS



Kuva 3. Liikkeen ja puvun luonnostelua harjoituksissa. Talvisirkus Lumi, 2005. (kuva: Kirsi Manninen)



Kuva 4. Sikasauruksen luonnosteluprosessi ensimmäisestä luonnoksesta lopulliseen pukuun. Talvisirkus Aika, 2006. (kuva: Kirsi Manninen)



Kuva 5. Peruukkien ja muiden yksityiskohtien tärkeys kokonaisuudessa. Talvisirkus Valo, 2008. Kuvassa: Devlin Bogino, Hanna Terävä, Jenni Kallo ja Amelie Kourim. (kuva: Kirsi Manninen)



Kuva 6. Suoraan tabletin kosketusnäyttöön piirretty luonnos ja sen mukainen valmis puku. Talvisirkus Kosmos, 2013. Kuvassa Katerina Repponen ja Jatta Borg. (kuva: Riku Virtanen)

8.2.2 Värät

”Ehkä se väri on sellanen, mikä tulee ihan ekaks. Se, että se sopii lavastukseen, mutta on myös ihmiselle hyvä; sopii sen kasvoihin ja olemukseen ja että se tuo sitä roolihahmoa.”

Värät ovat Mannisen suunnitteluprosessissa suuressa osassa. Yleensä mielikuva väristä tulee ensimmäiseksi. Tärkeää värin valinnassa on käyttäjän huomioon ottamisen ja hahmon karakteriin esiin tuomisen lisäksi värien suhde toisiinsa. Värien täytyy olla hyvä kokonaisuus keskenään ja niiden suhteilla voi myös leikkiä.

Taustan ja puvun välinen jyrkkä kontrasti tuo aivan erilaisen tunnelman kuin tilanne, jossa värät sulautuvat toisiinsa lempeästi. Jokaisessa värissä on itsessään tekijöitä, jotka vaikuttavat syvyysilluusion. Esimerkiksi tummalla taustalla keltainen on vahvasti eteenpäin työntyvä väri, kun taas muut värät sen rinnalla tuntuvat vetäytyvän taakse päin. Jos taas taustan värin muuttaa valkoiseksi, muuttuu myös syvyysvaikutus. Taustan väri on siis syvyysvaikutelmalle yhtä tärkeä kuin sitä vasten esiintyvä väri itse. (Itten, 2004, 77.) Mannisen suunnitteluprosessissa mielikuva puvun väreistä syntyy meta-tasolla siis aikaisessa vaiheessa, mutta lopulliset värialueet puvussa muodostuvat konkreettisesti muotoilemalla peilin kautta sovitussuikan päälle.

”Usein hahmo syntyy piirtämällä, mutta värialueiden suhteet syntyvät peilin kautta muotoilemalla.”

Värin avulla voi myös säädellä sitä, mihin yleisön katse kiinnittyy, kuten kuvaparista voi nähdä (kuvat 7 ja 8). Kuvissa on Talvisirkus Afrikassa esiintyvä ryhmä hattutaitelijoita, joiden esiintymisessä keltainen hattu ja sillä temppuileminen olivat pääasiassa. Harjoitusvaatteina ryhmällä oli kelta-musta asukokonaisuus, joka ei antanut hatuille niiden ansaitsemaa huomiota. Esitykseen Manninen vaihtoi heille asuiksi koko mustat vaatteet, jolloin huomio luonnollisesti kiinnittyi keltaisiin hattuihin.

8.2.3 Materiaalivalinnat

”Materiaali on äärettömän tärkeä. Se, että se näyttää hyvältä, ottaa valon hyvin, toimii tempussa ja tuo karaktäärin esiin.”

Sirkuksessa puvun materiaalilta vaaditaan paljon. Sen täytyy olla tarkoitukseensa juuri oikeanlaista, joskus joustavaa kuin toinen iho, joskus taas panssarin tavoin suojaavaa paksua kangasta. Esimerkiksi kuvapari Talvisirkus Afrikka -esityksestä kertoo tempun vaatimusten huomioonottamisesta ja tarkoituksenmukaisen materiaalivalinnan hyvin. Kaksi aivan erilaista sirkusnumeroa tekevää miestä oli puettu kokonaisuutta mukaillen farkkuihin, joissa molemmissa oli temppuihin tarvittavat erilaiset ominaisuudet.

Toinen mies teki tolppa-akrobatiatempua. Siinä tärkeää oli joustamaton, paksu ja vahva materiaali, joka toimi kuin panssarina, eikä palanut liuttaessa tolppaa pitkin (kuva 9). Farkut eivät saaneet sisältää mitään tekokuitua, sillä tekokuidut voivat palaa ihoon kiinni voimakkaan kitkan myötä. Ne piti myös vahvistaa valmiiksi kohdista, jotka kuuluivat eniten. Lisäksi miehellä oli useita suojavaatekerroksia farkkujen alla. Toisessa tempussa, ”notkealla miehellä”, taas oli aivan erilaiset vaatimukset farkuista (kuva 10). Hänen farkkujensa piti olla ehdottoman joustavat stretch-farkut, jotka eivät olleet liian löysät. Manninen onnistui löytämään molemmille täydellisesti temppuihin sopivat farkut, jotka ompelimosassa muokattiin esiintyjille sopiviksi.

Useimmiten kuitenkin sirkusnumeroissa kankaan jousto on tärkein vaatimus, joustoa täytyy olla juuri oikeassa suhteessa, ei liikaa eikä liian vähän. Kankaan täytyy usein myös joustaa molempiin suuntiin. Manninen nimeääkin luottomateriaaliksi kaiken lycraa sisältävän. Lycraa sisältävien kankaiden lisäksi Talvisirkuksen produktioihin on kulunut mielettömät määrät vaahtomuovia. Vaahtomuovi on materiaalina todella monipuolinen, sitä voi veistää mihin tahansa muotoon, värjätä pesukoneessa ja se palautuu muotoonsa sirkuksen temmellyksessä. Pehmeytensä ansiosta vaahtomuovi on todella turvallinen sirkusnumeroita ajatellen ja siitä saa veistettyä vaikkapa näyttävät, mutta turvalliset piikit siilille (kuva 11). Materiaali muodostuukin sirkuksessa myös turvallisuuskysymykseksi, jousto ja pehmeys on valttia ja mitään kovaa tai terävää, kuten rautalankaa on tuskin koskaan mahdollista käyttää.



Kuva 7. Hattutaiteilijoiden omat harjoitusvaatteet. Talvisirkus Afrikka, 2012. Kuvassa edessä Lawrence Mensah, Rasmani Akudbilla, Ebenzer Aidoo ja Abdul Eliasu. (kuva: Kirsi Manninen)



Kuva 8. Hattutaiteilijoiden esiintymisvaate.. Talvisirkus Afrikka, 2012. (kuva: Kirsi Manninen)



Kuva 9. Kestävät farkut tolppa-akrobatianumerossa. Talvisirkus Afrikka, 2012. Kuvassa: Rasmani Akudbilla ja Ebenezer Aidoo (kuva:Kirsi Manninen)



Kuva 10. Joustavat farkut. Talvisirkus Afrikka, 2012. (kuva:Riku Virtanen)



Kuva 11. Siili ja vaahtomuovista veistetyt turvalliset piikit, 2003. Kuvassa Kaisa Niemi.
(kuva: Riku Virtanen)

Yhtä Talvisirkuksen produktiota esitetään keskimäärin noin 70 esityksen verran, joskus esityksiä voi olla kaksikin yhden päivän aikana. Tässä kohtaa kehiin astuu pukuhuollon haasteet. Kaikki puvut täytyy olla helposti huollettavissa; kestäviä ja pestäviä. Esimerkiksi tonttuasuissa materiaalivalinta on onnistunut, sillä samat asut ovat olleet käytössä alusta asti, 1990-luvulta tähän päivään (Kuva 20).

Tavalliset arkiset materiaalit eivät ole useinkaan tarpeeksi ilmaisevia näyttämöllä ja tarvittavat materiaalit on pystyttävä toteuttamaan mielikuituksen ja käsityötaidon avulla (Tandefelt, 1977, 84). Materiaalien muokkaamisen alueella Mannisella riittääkin tietotaitoa ja luovuutta. Matkan varrella on opittu, kuinka muokata valmiita materiaalia haluttuun suuntaan yllättävilläkin keinoilla. Talvisirkusta varten valmiita materiaaleja muokataan todella paljon. Värjäämällä ja patinoimalla itse, niihin saadaan ilmaisuvoimaisempaa tunnelmaa ja tarkoitukseen sopiva juuri oikea sävy. Sirkuksesta puhuttaessa myös materiaalin palosuojaus on tärkeää.

Luovasta tekniikan kehittelystä esimerkkinä mainittakoon yksi Mannisen värjäyksistä Hurjaruuthin alkuaikoina, jonka hän teki opiskelija-asunnon pesutuvan lattialla, koska omaa työtilaa ei vielä ollut. Hän asetti määrän kankaan kaakelipäälysteiselle lattialle, roiski väriä sen päälle sekä ”hihteli” kengillä kankaan

päällä, jolloin kaakelin kohokuvio toistui kankaaseen ja sai aikaan krokotiilipukuun sopivan kuvioinnin. Kun oppii tekemään pienellä budjetilla ja ei niin tarkoituksenmukaisissa tiloissa, on pakko muodostaa omanlaisia luovia ratkaisuja halutun lopputuloksen saavuttamiseksi.

Jokaisessa Talvisirkuksen esityksessä on ollut oma teemansa, joka usein liittyy vahvasti materiaalien käyttöön. Esimerkiksi Talvisirkus Kosmoksessa VHS-nauha oli kantava teema materiaalin suhteen. Katsojat toivat kortensa kekoon ja lahjottivat ylimääräisiä VHS-kasetteja sirkukselle. Materiaalia oli paljon ja siitä toteutettiin pukujen lisäksi useita suuria verhoja pannuhallin korkeaan tilaan (kuvat 12 ja 13). Tällaisella materiaalinhankinnalla saa nerokkaasti myös katsojia osallistetuksi esitykseen. Talvisirkus Unessa taas materiaalin suhteen teemana oli vanu. Esityksessä oli esimerkiksi näyttäviä vanusta toteutettuja pilvimäisiä hattuja. Vanu itsessään ei välttämättä pysy hyvin kasassa, mutta kekseliään pesukoneessa ”huovutuksen” jälkeen materiaalin koostumuksesta tuli kiinteämpää ja helpommin koossa pysyvää.

Materiaalivalinnoilla puvustus voi myös ottaa kantaa. Esimerkiksi Talvisirkus Afrikka -esityksessä, Manninen teki paljon pukuja ja lavasteita kierrätysmateriaaleista ja ”roskasta”. Inspiraatio tähän lähti, kun hän näki Afrikan matkalla rantaviivan, joka oli aivan täynnä ihmisten heittämää muovijätettä ja kaikkea roinaa.

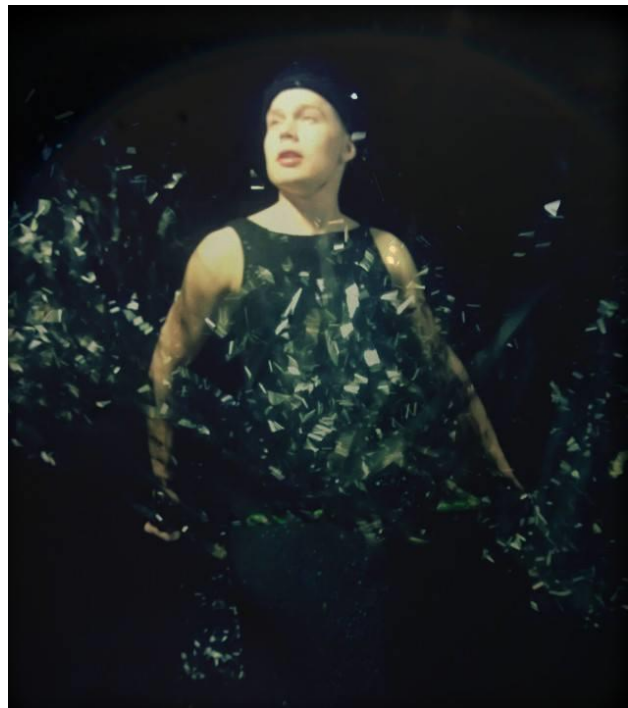
”Me asuttiin hotellissa, joka oli ihan merenrannalla. Se ranta oli niin kammottava, se oli ihan täynnä sitä muovijätettä ja kaikki roina siinä, 50 metriä pelkästään sitä roinaa. Ajattelin, että nyt on pakko tehdä jotain, mä en kestä tämmöstä maailman tuhoa, mä voin tehdä jotain tän eteen. On tärkeää, että puvustuksella on jotain sanottavaa, että ei vaan niinkun tee.”

Niinpä sen vuoden Talvisirkuksessa nähtiinkin esimerkiksi valtavia vanhoista muovipusseista tehtyjä hameita (kuva 15), käytetyistä paidoista tehtyjä pukuja ja lavasteita (kuva 14) sekä vanhoista kertakäyttöisistä muoviasiatioista tehty kattokruunu. Yksityiskohdat hätkähdyttivät katsojan ajattelemaan syvempiä teemoja.

”Aluksi ihmiset vaan katsoo sitä, et aaa ihania hameita ja sit huomaa, että siellä on kaikki alepan pussit ja kaikki. Se oli tosi vaikuttava.”



Kuva 12. Satoja metrejä VHS-nauhaa lavastukseen. Talvisirkus Kosmos, 2013. Kuvassa Mikko Salmi. (kuva: Kirsi Manninen)



Kuva 13. VHS-nauhaa puvuissa. Talvisirkus Kosmos, 2013. Kuvassa: Jero Mäkeläinen. (kuva: Kirsi Manninen)



Kuva 14. Vanhoihin paitoihin puettu katsomo. Talvisirkus Afrikka, 2012. (kuva: Kirsi Manninen)



Kuva 15. Muovipusseista tehtyjä hameita. Talvisirkus Afrikka, 2012. Kuvassa: Zoé Sabattié, Jero Mäkeläinen, Eveliina Saxman, Onna Degerman (kuva: Kirsi Manninen)

8.2.4 Pukujen toteutus

”Tekniikat ovat myötäsytntyneitä. Monesti sillä tavalla, että kun on kiire ja on laiska, niin keksii sellasia luovia ratkaisuja, jotka lopulta toimivat. Kun ei oo aikaa tehdä kaikkea niin pedantisti, niin käyttää luovuuttaan ja keksii jonkun nopean ja helpomman keinon, monesti vähän niinkun vahingossa.”

Mannisen kokemuksen mukaan tanssin ja sirkuksen yhdistäminen on pukusuunnittelun haasteellisin alue. Tekniikoita ei saa valmiina opetettuna mistään, vaan pitkän uransa aikana hän on kehittänyt itse omat, hyväksi todetut työtavat sirkuspukujen saralla. Tanssiteatteri Hurjaruuthin alkuaikoina hän teki myös puvut itse, mutta koko talvisirkuksen ajan pukuja on ollut toteuttamassa ompelijat. Manninen painottaa ompelijoiden ammattitaidon tärkeyttä, koska erityisesti sirkuksessa tekniikat ovat haastavia. Nykyisin talvisirkuksessa pukujen toteutuksesta vastaa kaksi täysipäiväistä ompelijaa sekä vaihteleva määrä harjoittelijoita.

”Kun aikansa kehittää, niin aina löytyy ratkaisu.”

Koska sirkuksessa kaikki on mahdollista, pitää myös pukujen suhteen välillä tehdä mahdottomalta tuntuvasta mahdollista. Vuosien saatossa kaikenlaista onkin kehitelty. Esimerkiksi Talvisirkus Kosmoksessa tuttu sikahahmo paisui palloksi ja sen puvun tuli pysyä ilmavana ja pyöreänä. Pitkän mietinnän ja kehittelyn lopputuloksena esiintyjälle sidottiin valjailla kiinni iso teollisuustuuletin jalkojen väliin. Tuuletin puhalsi ilmaa puvun sisään, jolloin se pysyi halutussa muodossa (kuva 16.).

Talvisirkus Aika –esityksessä taas etana oli joulun kunniaksi puettu lahjapakettiin ja se liikkui esiintyjän vatsaan sidotulla rullalaudalla. Tässä puvussa ainoastaan varpaita pystyi heiluttamaan, joten esiintyjä eteni niillä vauhtia potkutellen (kuva 18.).

”Mehän sovitetaan pukuja myös ylösalasin niin, että esiintyjä seisoo käsillään. Ne, jotka esiintyy ylösalaisin niin on pakko myös sovittaa, et miltä se näyttää ylösalaisin se puku.”

Toiminta luo raamit puvulle ja toiminnan kautta ratkaisuja testataan ja muokataan tarkoituksenmukaisesti (kuva 17.). Harjoituskaudella pukusuunnittelijan tärkeä tehtävä on seurata luomiaan pukuja käytännön tasolla; ottaa vastaan palautetta, katsoa esiintyjien tekemistä ja kirjoittaa muistiin korjattavia yksityiskohtia.



Kuva 16. Pallosika, jonka puvun sisään on asennettu tuuletin. Talvisirkus Kosmos, 2013. Roolissa Corinne Linder. (kuva: Kirsi Manninen)



Kuva 17. Pukua muokataan jokaisen yksilöllisiin tarpeisiin sopivaksi. Tämän puvun sisällä on kiipeilyvaljaat. Kuvassa Pauliina Sutinen ja Chris Hills (kuva: Kirsi Manninen)



Kuva 18. Lahjapaketiksi puettu etana, joka liikkuu rullalauta vatsaan kiinnitettynä. Talvisirkus Aika, 2006. Kuvassa Heikki Leppävuori. (kuva: Riku Virtanen)

8.3 Eläinhahmot osana Talvisirkuksen brändiä

Kiinteä osa talvisirkuksen visuaalista konseptia ovat ehdottomasti Mannisen luomat eläinhahmot sekä tonttuhahmot, jotka osaltaan ovat muodostuneet Talvisirkuksen helposti tunnistettavaksi tavaramerkiksi. Talvisirkus on ollut pukusuunnittelijalle siitä harvinainen mahdollisuus, että ihan alussa piirretyt hahmot ovat kulkeneet esitysten mukana tähän päivään asti ja kasvaneet siellä kaikkien tuntemiksi karaktäreiksi.

Manninen on onnistunut keittämään vuosien saatossa hyvän menetelmän sellaisten eläinhahmojen tekemiseen, joista ihmistä ei näy lainkaan. Puvuissa kykenee tanssimaan ja hengittämään hyvin ja ympärilleenkin näkee jotenkuten. (Takala, 2006, 110–111.)

”Ei näitä asioita opettanut kukaan, niitä vain oppii kokeilemalla. Kokemuksen pohjalta uumoilee, kuinka erilaiset ratkaisut saattavat toimia.” (Manninen Takalan mukaan, 2006, 117.)

Erityisesti siasta (kuva 19) on tullut rakastettu vakiohahmo, jonka yleisö vaatii mukaan jokaiseen esitykseen. Myös rotta-hahmo syntyi jo alkuaikoina ja on elänyt sirkuksen mukana kauan. Kaikenlaisten eläinten lisäksi tärkeä hahmo on ”ranskanpottupartainen” tonttu (kuva 20). Tontut punaisine nenineen toimittavat klovnien virkaa sirkuksessa. Ne ovat hieman epäonnistuvia anarkistisia hulluttelijoita, joilla moni asia tuntuu menevän pieleen, mutta lopulta kaikki ratkeakin parhain päin. Vaikka hahmot eivät istuisikaan joka vuoden tarinaan, ei niitä voi poiskaan jättää. Onneksi Mannisella riittää mielikuvitusta lisätä tuttujen hahmojen ulkomuotoon jotakin sellaista, joka saa ne osaksi kulloiseenkin teemaan. Esimerkiksi Talvisirkus Kosmoksessa sika esiintyi planeettamaisena pallona (kuva 16.) ja Talvisirkus Ajassa se muokkautui muinaiseksi sikasaurukseksi (kuva 4.).



Kuva 19. Sika on Talvisirkuksen rakastettu vakiohahmo. (kuva: Kirsi Manninen)



Kuva 20. Myös tontut ovat vakiintuneet pysyviksi hahmoiksi jokavuotiseen Talvisirkukseen. Talvisirkus Nenä, 2011. Kuvassa Francis Caronin, Frédérique Hamelin ja Maxime Girardin. (kuva: Riku Virtanen)

8.4 Esiintyjä suunnittelun keskiössä

Sirkustaiteilijat ovat väistämättä sooloesiintyjä ja edustavat yksilöllisyyttä, joka toisaalta ei ole enempää egoistista kuin sisäänpäin kääntynyttä. Individualismi on positiivista ja helppo hyväksyä, koska se asettuu yhteisön palvelukseen. Taiteilijan keho ja mieli ovat sitoutuneina esitykseen, esiintyessään hän on läsnä suhteessa itseensä ja muihin. (Guy, 2005, 27.)

”Ei voi suunnitella mitään, jos ei näe henkilöä, koska se puku on aina sille määrätylle esiintyjälle.”

Manninen suunnittelee puvun aina yksilöllisesti jokaiselle esiintyjälle. Harjoituksissa hän istuu katsomossa ja tarkkailee esiintyjä ja heidän tekemistään, mitä kussakin ihmisessä on sellaista, joka pitää huomioida. On vaikeaa suunnitella mitään, jos ei näe sen käyttäjää; Manninen suunnittelee puvut aina jokaisen esiintyjän persoonallisuuden sekä esitettävän karaktäärin mukaan. Erityisen tärkeää on myös värin suhde esiintyjään. Värin pitää on ihmiselle sopiva, sellainen, joka sopii kasvoihin ja koko olemukseen sekä tukee roolihahmoa.

”Saa olla tuntosarvet pystyssä esiintyjien kanssa, mitä saa sanoa ja mitä ei, miten pitää kutakin esiintyjää lähestyä”

Jokainen esiintyjä on yksilö ja suhtautumisia pukuun voi olla yhtä monta kuin esiintyjäkin. Pukeutuminen menee iholle ja pukusuunnittelijan tärkeä taito on sensitiivisyys kohdatessaan esiintyjän ja keskustellessaan hänen puvustaan. Jos esiintyjällä on vaikeuksia esimerkiksi oman roolinsa kanssa, murheet voivat heijastuvat pukuun suhtautumiseen. Parhaassa tapauksessa toki puku voi tukea oman roolityön rakentamista. Manninen kertoo, että sensitiivisyys on asioita, jotka ovat kasvaneet kokemuksen myötä.

Hurjaruuth tekee paljon kansainvälistä yhteistyötä ja esiintyjiksi pyydetään sirkuksen ammattilaisia ympäri maailmaa. Siinä kohtaa kulttuuriset erotkin tulevat yhdeksi huomioon otettavaksi asiaksi pukusuunnittelijan työssä. Ajatus omasta kehosta, pukeutumisesta ja sukupuolirooleista voi vaihdella paljonkin riippuen siitä, mistä kulttuurista esiintyjä tulee. Esimerkkinä Manninen kertoo ranskalaisesta

naispuolisesta sirkustaiteilijasta, jolle oli hyvin tarkkaa, millainen naisen kuuluu olla ja mitä hän suostuu yllensä pukemaan. Honkavaara (2000, 275) kiteyttääkin ihmisten käsitysten ja symbolien muodostuvan tietyn kulttuurin vaikutuksen alaisina. Niinpä erilaisissa kulttuuriympäristöissä opitut viestit ja merkitykset voivat sekoittaa sosiaalisen kanssakäymisen tulkintaa (Honkavaara, 2000, 275).

”Siinä on eroja, et minkä maalaiset naiset voi laittaa mitäkään päälle, et se ei oo niin yksinkertaista. Joidenkin kulttuurien miehet taas voivat olla machoja, se että nainen sanoo jotain, on kova pala.”

Kulttuuriset eroavaisuudet ovat myös inspiroineet Mannista. Työstäessään Afrikkanimistä esitystä, työryhmä vieraili Afrikan Guineassa. Siellä hän kiinnitti huomiota ihmisten pukeutumiseen. Oli Ramadanin päättymisen juhla, ihmiset olivat koreita, hyvännäköisiä, trendikkäitä ja pukeutumiseen panostaneita. Vaatteet olivat aivan erilaisia kuin stereotyyppiset Afrikka-mielikuvat ja niissä korostuivat sukupuoliroolit. Miehet olivat ”miehisiä miehiä” ja naiset ”naisellisia naisia”. Tämä tunnelma lopulta tuli mukana Suomeen ja Talvisirkuksen pukuihin.

8.5 Sirkuksen haasteet ja mahdollisuudet

Liikkeellisyys ja vaaralliset temput luovat sirkuspuvuille erityisen ulottuvuuden, joka täytyy ottaa huomioon kaikessa suunnittelussa. Puvustukselliset ratkaisut ovat kiinteä osa esiintyjien turvallisuutta ja pukusuunnittelija on vastuussa siitä, että puvut toimivat sen mukaisesti. Jokainen sirkusnumero vaatii erilaisia ominaisuuksia puvulta ja kommunikaatio esiintyjän kanssa siitä onkin elintärkeää.

Ehdoton vaatimus sirkuspuvuissa on se, että niiden täytyy tuntua hyvältä esiintyjän päällä eikä vaate saa olla missään määrin näkemisen esteenä. Monissa numeroissa, kuten ilmatrapetsilla, raajoissa ei voi olla mitään kangasta eikä puvussa mitään sellaista, joka voi jäädä johonkin kiinni. Tällöin suunnittelu rajoittuu pienelle alueelle, johon vaatetta ja yksityiskohtia on mahdollista sijoittaa. Näissä tempuissa puku on Mannisen sanojen mukaan ”nakkimakkara, johon yritetään keksiä jotain kivaa”. Ilmettä pukuun saa värin ja materiaalin avulla (kuva 21).

Sirkusnumeroissa jalkineet ovat ehdottoman tärkeitä ja ne pitää olla esiintyjillä harjoituksissa mukana todella aikaisessa vaiheessa. Kuten muissa vaatteissa, myös kengissäkin, vaaditut ominaisuudet riippuvat siitä, millaista sirkusnumeroa tehdään. Tekemisestä riippuen, jalkineen täytyy antaa tukea liikkumiseen tai olla kuin toinen iho, istuva kuin hyvä hanska. Jalkineita tehdään paljon itse ja osittain ostetaan myös valmiina.

”Saa olla monena kenkien kanssa, joka tempulla on omat vaatimukset jalkineille.”

Kun sirkusnumeroissa liikutaan milloin mitenkään päin, erityishuomiota täytyy kiinnittää siihen, että kaikki asun osat pysyvät paikoillaan eikä esimerkiksi peruukki tai muut asusteen putoa tai irtoa kesken tempun. Kuitenkaan esimerkiksi hiuspinnejä tai muuta kovaa ja terävää ei voida käyttää turvallisuuden vuoksi, sillä ne voivat pahimmassa tapauksessa upota ihon läpi tai pudotessaan aiheuttaa vaaran muille esiintyjille.

”Se että peruukit tai päähineet pysyy päässä volteissa, vaatii todella työtä.”

Useiden pukujen katsomiskulma on aivan eri kuin ”normaaleilla” näyttämöpuvuilla, sirkuspuvun täytyy usein myös toimia ylösalaisin tai korkealla toteutettavassa tempussa suoraan alhaalta päin katsottuna. Silloin tärkeäksi tulee, mitä hameen alla on ja vaateen nurja puolikin täytyy suunnitella katseen kestäväksi (kuva 21).

”Kun esiintyjät on ylhäällä, niin katsomiskulma on ihan erilainen, kun mitä kuvittelis. Ei ehkä tuu ensimmäiseksi mieleen, et se on se haaroväli, mikä sieltä näkyy eniten. Sit on paljon tärkeempää se, että mitä siellä hameen alla on, mitä se ns. alushame on. Sillä voi tuoda sitten voimaa koko asuun ja materiaalilla vahvistaa sitä liikettä. Se antaa koko tempulle potkua.”

Vaikka liikkeellisyys ja erilaiset temput tuovatkin monia rajoituksia puvuille, ovat ne myös mahdollisuuksia käyttää luovuutta. Puvun suhde liikkeeseen ja liikkeen suhde pukuun antaa monia mahdollisuuksia erilaisiin variaatioihin pukua suunniteltaessa. Koska sirkuksessa esiintyminen ei rajoitu pelkästään lattiatasoon, vaan esiintyjien on mahdollista lentää ilmassa pitkin suurta salia, antaa se aivan uuden lähtökohdan puvulle. Puvussa voi esimerkiksi olla pitkiä ja näyttäviä ilmojen halki liehuvia helmoja tai vaikkapa helmaan piilotettuja valoja (kuva 22). Myös ihmisfiguurin

muokkaaminen on mahdollista sirkustaiteilijoiden hyvän fysiikan ansiosta, esimerkiksi pitkät puujalat ovat aivan mahdollinen ratkaisu pitkäjalkaisen hahmon luomiseksi (kuva 23). Sirkuksessa kaikki on dramaturgisesti mahdollista, pukusuunnittelija voi luoda illuusioita ja luovuuden käytölle ei ole rajoituksia.

Sirkuspukusuunnittelijalle turvallisuus on tärkein puvun vaatimus, mutta taitava ja kokenut pukusuunnittelija pystyy luomaan mahtavia visuaalisia kokonaisuuksia turvallisuutta ja vaatteiden käyttömukavuutta laiminlyömättä sekä yleisöä unohtamatta.

”Haluisin sanoa et ulkonäkö ekana, mutta oikeesti turvallisuus on ykkösasia. Hirveen tärkeätä, että se (puku) tuntuu sen esiintyjän mielestä hyvältä, että se kokee sen puvun omakseen ja kokee, että näyttää siltä miltä haluaa. Ja tätähän tehdään yleisölle, eli loppujen lopuksi kaikkein tärkeintä että yleisö rakastaa roolihahmoa.”



Kuva 21. Ilma-akrobaatin ”nakkimakkara-puku”.
(kuva: Riku Virtanen)



Kuva 22. Esiintyminen ei rajoitu pelkästään lattiatasoon ja puvun sisällä voi olla vaikkapa valoja. Talvisirkus Uni 2014. Kuvassa Jatta Borg.
(kuva: Kirsi Manninen)



Kuva 23. Ihmisfiguuria voi muokata esimerkiksi puujalkojen avulla. Kuvassa jääpuikkotonttuja, joista pisimmät jopa 4 metrisiä. Talvisirkus Taika 2000. Kuvassa Heikki Leppävuori ja Laura Frösen.
(kuva: Kirsi Manninen)

8.6 Suunnittelijuuden kehittyminen

Kuten aiemmin jo mainitsin, kun Hurjaruuthissa aloitettiin tekemään sirkusta, ryhmän taiteilijoilla ei ollut mitään kokemusta tai käsitystä sirkuksen tekemisestä (Tossavainen, 2006, 28). Niin myös Mannisen tietotaito sirkuspuvuista on kasvanut tekemisen ja useiden produktioiden myötä. Hän mainitsee oman kehittymisensä kannalta tärkeäksi sen, että heti aloittaessaan työskentelyn Hurjaruuthissa, hän sai vapaat kädet toteuttaa omaa luovuuttaan ja näin ollen oma visuaalinen näkemys pääsi kehittymään vapaasti. Tärkeää hänen mielestään oli myös se, ettei valmiita käsikirjoituksia ole ollut. Näin ollen Manninen on oppinut istumaan harjoituksissa katsellen sekä luomaan karaktäärejä liikkeeseen ja hahmoon pohjautuen. Tämän myötä myös luonnostelusta on tullut tärkeä työtapana ja luonnostelutekniikat ovat kehittyneet.

Sirkuksen parissa työskentelyn myötä ymmärrys liikkeestä ja liikkeen suhteesta vaatteeseen on kasvanut. Myös materiaalin ymmärrys on lisääntynyt. Kokemuksen myötä on helpompi tietää, mikä materiaali toimii missäkin sirkusnumerossa parhaiten ja millaista tunnelmaa mikäkin materiaali välittää. Muutenkin Manninen kertoo suunnittelun kokonaisvaltaistuneen verrattuna alkuaikoihin. Ensiksi mietittiin vain pukua, sen jälkeen suunnittelu on kohdistunut myös lavastukseen, meikkiin, hiuksiin sekä muuhun sirkuksen visuaaliseen ilmeeseen.

Alussa Mannisen suhtautuminen suunnittelutyöhön oli omasta mielestään jollain tavalla keveämpää. Pitkän uran myötä, kun suunnittelijuus on kehittynyt, on tullut tärkeäksi se, että suunnittelutöillä on jotakin sanottavaa. Esimerkiksi Talvisirkus Afrikka oli selkeä kannanotto jätteen määrään ja ihmisten piittaamattomuuteen luonnosta.

”Että ei vaan tee jotain, vaan että siinä on idea siinä asiassa.”

9 Sirkuspuvun suunnitteluprosessin malli

Pukusuunnittelija tekee työtään osana monitaiteellista työryhmää, jonka tiiviissä yhteistyössä kokonainen esitys syntyy. Esityksen teema määrittää lähtökohdat, joista kokonaisuutta aletaan hahmottaa. Sirkus asettaa liikkeellisyydellään omat rajansa ja mahdollisuutensa pukusuunnittelulle. Mitään pukuja, jotka vaikeuttavat liikkumista tai aiheuttavat vaaraa sirkusnumeroissa ei luonnollisestikaan voida käyttää. Jokainen puku suunnitellaan yksilöllisesti huomioiden kunkin käyttäjän persoonalliset ominaisuudet, liikkeen, turvallisuuden sekä esitettävän karaktäärin ja sirkusnumeron. Näyttämöpuvut itsessään välittävät erilaisia tunnelmia, kätkevät sisäänsä viestejä ja kertovat esitettävää tarinaa osaltaan. Lopullinen puku muodostuu väristä, muodosta ja materiaalista erilaisia toteutustapoja soveltaen.

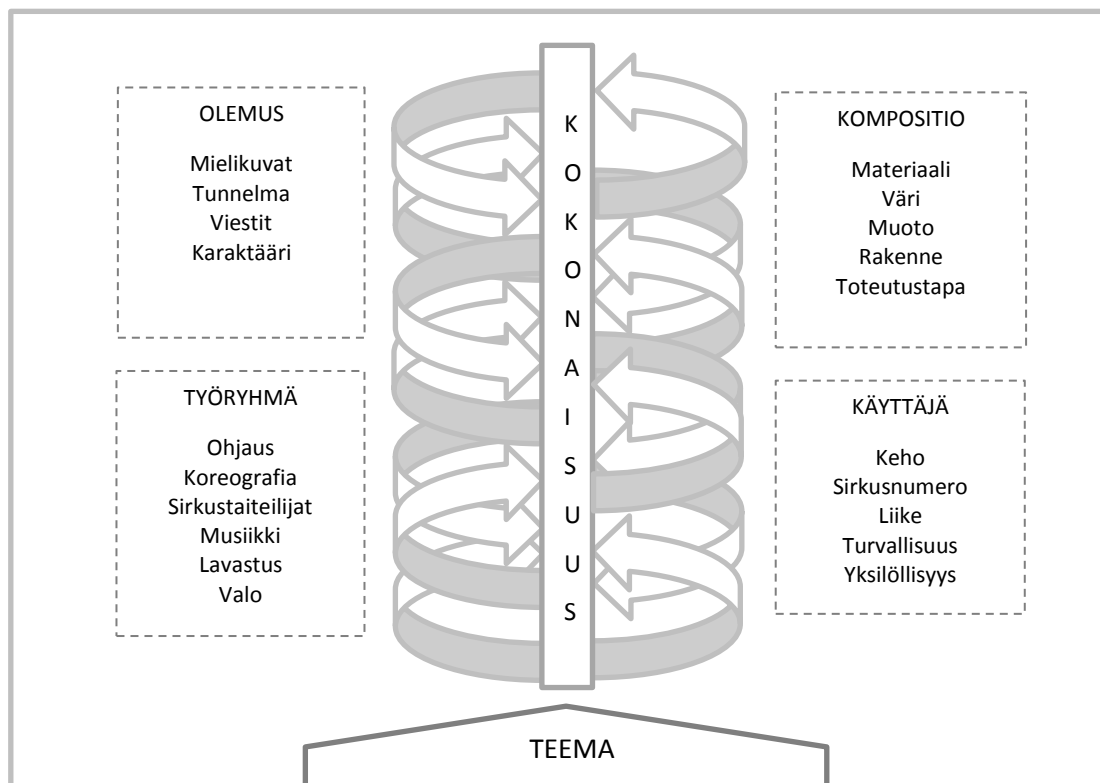
Valmiit suunnittelun mallit ovat usein varsin yleisluonteisia kuvauksia suunnittelusta, eikä niitä mielestäni pysty suoraan soveltamaan sirkuksen pukusuunnitteluprosessiin, joka itsessään on erityinen ja monitahoinen prosessi. Tutkimukseni lopputulemana olen muodostanut oman mallin kolmen aiemman mallin, teoriataustan sekä aineistoni pohjalta. Tämän mallin pohjalta tapaustani voi tarkastella ja havainnollistaa. Mallini on saanut vaikutteita kahden ongelma-avaruuden mallista (Seitamaa-Hakkarainen, 2000), suunnittelun spiraalimallista (Zeisel, 1984) sekä pehmeän systeemin suunnittelun mallista (Checkland, 1986). Käsittelin näitä malleja kappaleessa 4.4 Suunnittelun teoriaa.

Tutustuttuani näihin kolmeen valmiiseen malliin (kts. 15), kiteytän niiden pohjalta kolme tapaukseni pukusuunnitteluprosessiakin kuvaavaan seikkaan:

1. Suunnittelun vaiheet ovat iteratiivisia. Suunnittelu ei välttämättä etene tiettyjen vaiheiden mukaan kronologisesti vaan suunnittelu voi poukkoilla vapaasti eri vaiheiden välillä.
2. Suunnittelu tapahtuu eri avaruuksien välillä. Todellisuutta ja ideatasoa vertaillaan keskenään prosessin kuluessa.
3. Lopullinen tuotos on harkittu monien mahdollisten vaihtoehtojen kautta kehitellen ja luonnostellen.

Mallissani (Kuvio 5.) kuvaan pukusuunnitteluprosessia alhaalta ylöspäin etenevänä spiraalimaisena muotona, joka liikkuu iteratiivisesti neljän eri ulottuvuuden välillä.

Nämä neljä eri ulottuvuutta nousivat kahden ongelma-avaruuden mallin (Seitamaa-Hakkarainen, 2010), teoriataustan sekä oman aineistoni pohjalta, ja niiden puitteissa pukusuunnitteluprosessi näkemykseni mukaan tapahtuu. Ulottuvuudet ovat tekijöitä, jotka toimivat keskeisinä vaikuttimina pukusuunnitteluprosessissa. Olen kirjoittanut, jokaisen termin alle esimerkinomaisesti sanoja, jotka valottavat kunkin ulottuvuuden sisältöä.



Kuvio 5. Sirkuspukusuunnitteluprosessin malli johdettuna aiemmista malleista, teoriataustasta sekä tutkielmani aineistosta.

Ensimmäisenä ulottuvuutena mainittakoon työryhmä. Siihen kuuluvat esimerkiksi ohjaaja, koreografi, sirkustaiteilijat, äänisuunnittelija, pukusuunnittelija, lavastaja, tarpeistonvalmistaja, valosuunnittelija, videosuunnittelija sekä pukuja toetuttava työryhmä. Pukusuunnittelu syntyy yhteistyössä tämän ryhmän kanssa, muodostaen yhdessä kokonaisen esityksen. Kokonaisuudessa kaikki osatekijät vaikuttavat kiinteästi toisiinsa ja tällöin työryhmän vaikutusta ei voi erottaa myöskään pukusuunnitteluprosessista.

Olemus-ulottuvuuteen miellän kaiken niin puvun aineettomaan olemukseen liittyvän, niin sanotulla meta-tasolla tapahtuvan ajattelun. Siihen liittyvät esimerkiksi puvun

välittämät viestit, tunnelmat ja merkitykset, mielikuvat puvusta sekä esiintyjän karaktääristä. Kompositiotioulottuvuus taas käsittelee konkreettisempia asioita, kuten puvun rakenteeseen, väreihin, materiaalivalintoihin sekä toteuttamiseen liittyviä seikkoja. Toteuttamistavat pitävät sisällään monia asioita, kuten kaavoituksen, muotoilun, kuosittelun, patinoinnin ja värjäyksen, toisaalta myös lavalla tapahtuvat pukujen ulkonäköön liittyvät vaikuttimet kuten valo ja videoprojisoinnit. Suunnitteluprosessissa näitä kahta avaruutta, olemus ja kompositio, on mielestäni ajoittain todella vaikea erottaa toisistaan, esimerkiksi väri tai materiaalin olemus ovat toisaalta konkreettisia kompositioavaruuteen liittyviä yksityiskohtia, mutta toisaalta ne vaikuttavat myös puvun meta-tason olemuksen suunnitteluun kiinteästi. Mielikuva puvun olemuksesta voi myös lähteä liikkeelle esiintyjän kehosta ja liikkeestä, joten varsinkin olemus-avaruuden määrittelyyn kohdalla suunnitteluprosessin iteratiivisuus ja moniulotteisuus korostuvat. Näitä kahta ulottuvuutta, olemusta ja kompositiota käsiteltiinkin yhteisessä kappaleessa 9.2 *Puvun matka mielikuvista konkretiaan.*

Puvun käyttäjä eli esiintyjä vaikuttaa pukuun ja luo sille toiminnallisia raameja. Esiintyjän täytyy pystyä toimimaan liikkeessä suunniteltu puku päällä ja puvun täytyy edesauttaa esiintyjän turvallisuutta. Pukusuunnittelussa tulee myös huomioida esiintyjän persoona, kulttuuritausta sekä fyysiset ominaisuudet. Puku luodaan jokaiselle esiintyjälle yksilöllisesti hänen toimintansa ja karaktäärisensä huomioon ottaen, joten esiintyjän vaikutusta pukuun ei voi sivuuttaa suunnitteluprosessista. Toisaalta puku vaikuttaa myös esiintyjään, hänen tapaansa olla ja rakentaa hahmoa.

Kuviossani spiraali lähtee alhaalta esitykselle asetetusta teemasta. Valittu tema käynnistää suunnittelun ja luo ensimmäiset raamit suunnitteluprosessille. Spiraalin keskellä kulkee esityksen kokonaisuus; tuotannollinen, visuaalinen sekä tarinallinen. Esityksen kokonaisuus asettaa osaltaan raamit konkreettisille resursseille, kuten budjetille sekä aikataululle. Visuaaliseen ja tarinalliseen kokonaisuuteen peilaten taas ideoita luodaan ja kehitellään. Kuvioni spiraalimainen rakenne kuvaa iteratiivista suunnitteluprosessia, jossa otetaan välillä askelia taaksepäin ja välillä eteenpäin neljässä ulottuvuudessa ennalta määräämättömästi poukkoillen. Ideoita testataan, ja kehitellään koko ajan prosessin kuluessa.

10 Luotettavuus

Kiviniemen (2001, 82) mukaan laadullisen tutkimuksen raportti on aina tutkijan tulkinnallinen konstruktio ja aineistoa raportoidessaan tutkija on myös aktiivinen tulkintojen tekijä. Tämän vuoksi joku toinen tutkija saattaisi löytää samalle aineistolle aivan toisenlaisen lukitusperustan ja painotukset. Raportoinnissaan tutkija voi kuitenkin tarjota lukijalle välineet arvioida, onko muodostunut käsitys tutkittavasta ilmiöstä lukijan kannalta uskottava. (Kiviniemi, 2001, 82.) Tutkimustekstissäni olenkin pyrkinyt kirjoittamaan auki mahdollisimman tarkasti sen, miten aineistoani olen käsitellyt ja miltä pohjalta olen tulkintojani tehnyt.

Tulkintani tapauksesta perustuvat aineistoon ja tätä olen pyrkinyt osoittamaan lainauksien avulla. Lainaukset olen valinnut siten, että ne kuvaisivat mahdollisimman hyvin käsittelyssä olevaa asiaa tai ilmiötä. Aineiston ryhmittely analysointivaiheessa eteni mielestäni johdonmukaisesti ja aineistosta oli mahdollista löytää tutkimuksen kannalta oleelliset asiat. Olen pyrkinyt tulkinnoissani objektiivisuuteen ja läpinäkyvyyteen, mutta oma suhteeni pukusuunnitteluun ja kokemuspohjani siitä varmasti ovat osaltaan vaikuttaneet tulkintoihini.

Teemahaastattelu aineiston hankinnan menetelmänä oli tutkimukseni kannalta mielestäni oikea valinta. Teemahaastattelu antoi tilaa vapaaseen keskustelun etenemiseen ja esiin tulevien spontaanien kysymysten esittämiseen, mutta ennalta määritellyt teemat auttavat tutkijaa ja haastateltavaa pysymään tietoisina aihealueista, joita haastattelulla halutaan selvittää. Toisaalta on muistettava, että haastattelujen tulos on aina seurausta haastattelijan ja haastateltavan yhteistoiminnasta sekä vuorovaikutussuhteesta (Hirsjärvi & Hurme, 2000, 189).

Tutkimuskohteeni oli työskentelyssä läsnä koko prosessin ajan niin, että pystyin milloin tahansa tarkentamaan epäselviä tai lisätietoa kaipaavia asioita. Tämä oli tutkimukseni kannalta arvokas asia. Vastaavuus tutkijan tulkintojen ja tutkittavan tulkintojen välillä on todennettu niin sanotulla ”osallistujatarkistuksella” eli haastateltava itse on saanut tutustua tutkijan tulkintoihin ja hyväksyä ne osaltaan (Hirsjärvi & Hurme, 2000, 189).

Tutkielmassani kyseessä on tapaustutkimus, jonka tarkoituksena ei ollut löytää yleistettävää tietoa vaan kertoa yhden henkilön kokemuksista ja tietotaidosta tiettyä pukusuunnittelun osa-aluetta koskien. Uskon kuitenkin, että tuloksia on mahdollista yleistää myös muihin nykysirkuksen alueella tapahtuviin pukusuunnitteluprosesseihin, sillä sirkuksen toimintaa ohjaavat usein samat pääpiirteet.

Lähestyin Mannisen pukusuunnittelutyötä sirkuksen näkökulmasta ja muissa konteksteissa toteutetut pukusuunnittelutyöt jäivät näin ollen tutkimuksen ulkopuolelle eikä kuvaus ole koko Mannisen pukusuunnitteluhistoriaa kattava. Rajauksen avulla pystyin kuitenkin keskittymään sirkuspukusuunnittelun prosesseihin ja erityispiirteisiin kattavammin.

Raporttini sisältää useita kuvia, joita ei itsessään kuvina ole analysoitu, vaan ne toimivat yhtenä kerronnan tapana tekstin ohella. Kuvat tuovat näkyväksi sen, mitä olen tekstissä sanoin kuvannut. Koska tutkimuksen painotus oli suunnittelijuudessa, suunnitteluprosesseissa sekä kokemuksissa niiden taustalla, ei valmiiden pukujen yksityiskohtainen analysointi olisi ollut sen kannalta relevanttia.

11 Pohdintaa

”Näyttämöpuku voi olla taideteos sinänsä, esimerkki suunnittelijan tiedoista ja taidoista. Puku on silti ensisijaisesti olemassa esiintyjän yllä, osana häntä ja hänen hahmoansa. Esiintyjälle puku ei ole osa katsomosta nähtävää visuaalista kokonaistaideteosta vaan käsin kosketeltava, kaikin eri aistein koettava ”toinen iho”. ” (Weckman, 2004, 14.)

Tämä Joanna Weckmanin (2004) kiteytys näyttämöpuvusta kuvaa mielestäni hyvin sitä, missä Mannisen suunnittelussa on kyse. Haastattelun monessa vaiheessa tuli esiin juuri esiintyjälähtöisyys suunnitteluprosessissa. Mannisen teokset ovat itsessään näyttäviä kokonaistaideteoksia, mutta taustalla kuitenkin lähtökohtana on aina esiintyjä ja toteutettava sirkusnumero. Esiintyjän kokemusta puvussa olemisesta ei jätetä huomioimatta ja pienimmätkin puvun aiheuttamat epämukavuudet tai hankaloittavat tekijät korjataan.

Mannisen omassa suunnitteluprosessissa luonnostelu on yksi tärkeimmistä työkaluista. Piirretyn viivan rentoudesta ja helposti tunnistettavasta persoonallisesta tyylistä huomaakin, että luonnostelua on tehty paljon ja se on luonteva tapa toimia. Manninen keskustelee esiintyjien kanssa pukujen vaatimuksista sekä katsoo paljon harjoituksia ja luonnostelee samalla hahmoja, liikettä sekä tulevaa pukua. Tällöin puvusta tulee jokaiselle esiintyjälle paras mahdollinen.

Mannisen pukusuunnittelu-uran alku Hurjaruuthissa liittyy vaiheeseen, jolloin pukusuunnittelusta ei voinut vielä opiskella korkeakoulututkintoa ja nykysirkuksen nousu oli Suomessa käynnissä. Tämä asettaa tutkimukselle mielenkiintoisen lähtökohdan; oppia ei ole annettu valmiina pakettina, ei pukusuunnittelusta eikä sirkuksesta, vaan omat työtävät ja tietämys ovat saaneet kehittyä itsenäisesti omanlaisekseen. Suunnittelijuuden kehittymisen kannalta Hurjaruuth onkin ollut ainutlaatuinen mahdollisuus Manniselle.

Mannisen suunnittelijuus Talvisirkuksessa on kehittynyt koko ajan kokonaisvaltaisemmaksi. Lopulta suunnittelu on ulottunut kaikkeen mahdolliseen teatterin visuaaliseen suunnitteluun; puvut, lavastus, hiukset, meikit sekä graafinen suunnittelu ovat astuneet pikkuhiljaa työnkuvaan. Manninen onkin onnistunut luomaan rakastettuja vakiohahmoja ja tunnistettavan visuaalisen ilmeen koko

Talvisirkuksen konseptille. Sirkuksen parissa työskennellessä myös ymmärrys liikkeen suhteesta pukuun on lisääntynyt ja halu ilmaista pukujen välityksellä on kasvanut.

Tässä tutkielmassa hahmotin tapaukseni pukusuunnitteluprosessia visuaalisesti, luomani sirkuspuvun suunnitteluprosessin mallin avulla. Mallin osat ja ulottuvuudet on mietitty tarkkaan kuvaamaan Mannisen suunnitteluprosessia, mutta uskon niiden olevan yleistettävissä sirkuspukusuunnitteluprosessien lisäksi myös muihin näyttämöpuvun suunnitteluprosesseihin, sillä mallin pohjalta löytyy teoriaa suunnittelun tutkimuksen lisäksi myös yleisestä pukusuunnittelun tutkimuksesta. Eri ulottuvuuksien painotukset voivat vaihdella kontekstista ja suunnittelijasta riippuen.

Haastattelussa kävi ilmi, että sirkuksen asettamat haasteet ja mahdollisuudet pukusuunnittelulle ovat niin monimuotoisia ja ennalta-arvaamattomia, riippuen aina toteutettavasta sirkusnumerosta, yleisestä dramaturgiasta ja monesta muusta asiasta, joten yksiselitteistä yleistystä niistä on hankalaa tehdä. Olen kuitenkin esitellyt analyysissäni yleisimpiä haasteita ja mahdollisuuksia, joita Manninen on urallaan sirkuksen parissa kohdannut.

Pääasiallisen haasteen sirkuspuvun suunnittelulle luo sirkuksen liikkeellisyys ja sirkusnumeroiden turvallisuustekijät, joita ei ole varaa laiminlyödä missään tilanteessa. Tämä asettaa rajoitteita erityisesti puvun materiaalin ja muodon suhteen. Pienikin liika väljyys tai vapaana liikkuvat osiot puvussa voivat aiheuttaa vaaratilanteen esiintyjälle. Sirkus luo toisaalta monia haasteita puvuille, mutta toisaalta se on maailma, jossa kaikki on dramaturgisesti mahdollista ja vain pukusuunnittelijan mielikuvitus on rajana pukujen ja karakterien luomisessa. Pukujen toteuttamisen tekniikat voivatkin usein olla moninaisempia kuin ”normaalin” näyttämöpuvun.

Tämä tutkimus asettuu näyttämöpukusuunnittelun tutkimuksen kenttään, mutta avaa siitä uuden näkökulman, sillä ainakaan Suomessa tieteellistä tutkimusta sirkuspuvuista ja niiden suunnittelusta ei ole ennen tätä työtä tehty. Myös suunnittelun teoreettiset mallit ovat luoneet pohjaa työskentelylleni. Pyrin tutkimuksessani jatkamaan aiempia suunnittelun malleja kohti spesifimpään,

tapaustani kuvaavaa muotoa käyttämällä pohjana vuorovaikutteisesti aineistoani, suunnittelun teoreettisia malleja ja aiempaa näyttämöpukusuunnittelun tutkimusta.

Sirkuspukusuunnittelu on aivan omalaatuinen ja haastava näyttämöpukusuunnittelun alue ja se kaipaisi mielestäni lisää tutkimusta. Syvennyin tutkielmassani sirkuspukujen syntyprosessiin lähinnä pukusuunnittelijan näkökulmasta, jolloin konkreettiseen pukujen toteuttamiseen ei syvennytty. Käsityötieteen piirissä olisikin mielenkiintoista tutkia sirkuspukuja myös konkreettisemmalla toteuttamisen tasolla, vaikkapa pukujen ompelijoiden näkökulmasta, jolloin pukujen rakenteellisia sekä teknisiä ominaisuuksia voisi valottaa tarkemmin.

Puku toimii esiintyjälle työvälineenä omaa hahmoa rakentaessa ja toinen kiinnostava näkökulma voisi olla tutkia pukua sirkustaiteilijankin näkökulmasta. Esimerkiksi sitä, mikä on esiintyjän suhde pukuun sekä millaisia ongelmia ja hyötyjä puvut luovat toimintaan. Yleistettävämmän tiedon luomiseksi olisi myös kiinnostavaa jatkaa tutkimusta haastattelemalla muita sirkuksen alueella toimivia pukusuunnittelijoita ja verrata suunnitteluprosessien etenemistä sekä kokemuksia siitä eri suunnittelijoiden näkökulmasta.

Toki myös Mannisen urassa riittäisi vielä paljon ammennettavaa jatkotutkimuksia ajatellen. Suunnittelu osa-alueella on vain osa hänen uraansa ja olisikin mielenkiintoista ottaa selvää suunnittelutöistä ja -prosesseista muillakin pukusuunnittelun osa-alueilla.

Lähteet

- Aaltola, J., & Valli, R. (2007). *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle*. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Alku, A. (2011). *Hurjaruuthin Talvisirkus viihdyttää nyt aikuisiakin*. Demari.fi 22.11.2011. Luettu 22.3.2016. <http://www.demari.fi/kulttuuri/teatteritanssi/4278-hurjaruuthin-talvisirkus-viihdyttaa-nyt-aikuisiakin.html>
- Anttila, P. (1992). *Käsityön ja muotoilun teoreettiset perusteet*. Porvoo: WSOY.
- Checkland, P. (1986). *Systems Thinking, Systems Practice*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Clément, R. (2009). *Cirque du Soleil: 25 Years of Costumes*. Montreal: Cirque du Soleil.
- Eriksson, P., & Koistinen, K. (2005). *Monenlainen tapaustutkimus*. Kuluttajatutkimuskeskus, julkaisuja 4:2005. Luettu 14.12.2015. www.kuluttajatutkimuskeskus.fi/files/4957/2005_4_verkkojulkaisu_tapaustutkimus.pdf
- Eskola, J., & Suoranta, J. (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Jyväskylä: Vastapaino. 3. painos.
- Goel, V. (1995). *Sketches of thought*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Guy, J. (toim.), (2005). *Sirkuksen vallankumous*. Helsinki: Like.
- Helavuori, H. (2009). Pukusuunnittelija, teatteripuku ja aika. Teoksessa Hirvikoski, R. (toim.) *Puvut, Pirjo Valinen*. (s. 60–67). Helsinki: Teatterimuseo.
- Helve, T. (2009). Tanssipuvun olemuksesta ja mahdollisuuksista. Teoksessa Heikkilä-Rastas, M. (toim.), *Pukutaikaa* (s. 135–148). Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Hirsjärvi, S., & Hurme, H. (2000). *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Yliopistopaino.
- Hirvikoski, R. (toim.), (2009). *Puvut, Pirjo Valinen*. Helsinki: Teatterimuseo.
- Hirvikoski, R. (2009). ROOLI + VAATE = HAHMO - Esityksen kokonaisuhtälö. Teoksessa Hirvikoski, R. (toim.), *Puvut, Pirjo Valinen* (s.46–59). Helsinki: Teatterimuseo.
- Honkavaara, N. (2000). Pukeutumisen kontekstuaalisuus. Teoksessa Koskennurmi-Sivonen, R. & Raunio, A. (toim.), *Vaatekirja* (s. 269–288). Kotitalous- ja käsityötieteiden julkaisuja. Helsinki: Helsingin yliopisto.

- Ikonen, T., & Oksanen-Lyytikäinen, J. (2014). Näyttämöpukujen suunnittelu- ja valmistusprosessit. Teoksessa Nuutinen, A., Fernström, P., Kokko, S., Lahti, H. (toim.), *Suunnittelusta käsin - Käsiyön tutkimuksen ja opetuksen vuoropuhelua* (s. 153–169). Kotitalous- ja käsityötieteiden julkaisuja. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Itten, J. (2004). *Värit taiteessa*. Helsinki: Kustannus Oy Taide.
- Juntunen, L. (2010). *Pukusuunnittelijan ammatti suomessa vuosina 1960-1975. Maija Pekkasen tarina*. Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja A 110. Helsinki: Aalto-yliopisto, Taideteollinen korkeakoulu.
- Kiviniemi, K. (2001). Laadullinen tutkimus prosessina. Teoksessa Aaltola, J., & Valli, R. (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II* (s. 68–83). Jyväskylä: PS-kustannus.
- Laine, M, Bamberg, J., & Jokinen, P. (toim.), (2007). *Tapaustutkimuksen taito*. Helsinki: Yliopistokustannus.
- Lamb, J. M., & Kallal, M. J. (1992). A Conceptual Framework for Apparel Design. (s. 42–47). *Clothing and Textiles Research Journal* 10/1992.
- Levo, M. (2009). Kuvista näyttämöpuvuiksi. Teoksessa Hirvikoski, R. (toim.), *Puvut, Pirjo Valinen* (s. 34–45). Helsinki: Teatterimuseo.
- Lyyra, L. (2001). Näyttämöpukusuunnittelun alkuvaiheita suomessa. Teoksessa Priha, P. (toim.), *Toinen iho. Puheenvuoroja tekstiilin ja vaatetuksen tutkimuksesta* (s. 40–49). Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja, F 17. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Maukola, R. (toim.), (2006). *Rotta vai tarua – Tanssiteatteri Hurjaruuth*. Helsinki: Like.
- Nyber, S. (2014). *Talvisirkus Uni*. Skenet, Helsingin kulttuurikeskus 13.11.2014. Luettu 22.3.2016. <http://www.skenet.fi/artikkeli/14/11/talvisirkus-uni>
- Oksanen-Lyytikäinen, J. (2015). *Puku taiteena ja työvälineenä*. Helsinki: Yliopistopaino Unigrafia.
- Pantouvaki, S. (2010). Visualising theatre. Scenography from concept to design to realisation. Teoksessa M. Raesch (toim.), *Mapping minds* (s. 67–75). Oxford: Inter-Disciplinary Press. Luettu 10.11.2015. <http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2011/01/vl4ever2141210.pdf>
- Purovaara, T. (2005). Vallankumouksen oppikirja – Hyppy tuntemattomaan?. Teoksessa Guy, J. (toim.), *Sirkuksen vallankumous* (s. 9–14). Helsinki: Like.

- Reitala, H. (2005). Taidenteollisia linjoja. Liisi Tandefelt ja teatteripukusuunnittelun murros 1960–70-luvulla. Teoksessa Reitala, H. (toim.), *Näkökulmia suomalaiseen lavastustaiteeseen ja pukusuunnitteluun 1900-luvun alusta nykypäivään* (s. 86–99). Jyväskylä: Atena Kustannus.
- Renvall, Y. (2009). Kohtaamisia pukusuunnittelijan kanssa. Teoksessa Hirvikoski, R. (toim.), *Puvut, Pirjo Valinen* (s. 40–45). Helsinki: Teatterimuseo.
- Saarela-Kinnunen, M., & Eskola, J. (2007). Tapaus ja tutkimus = Tapaustutkimus?. Teoksessa Aaltola, J., & Valli, R. (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1* (s. 184–195). Jyväskylä: PS-kustannus.
- Seitamaa-Hakkarainen, P. (2016). *Suunnitteluprosessien teoriaa*. Luettu 11.4.2016. http://www.mlab.uiah.fi/polut/Design/teoria_suunnitteluprosessit.html
- Seitamaa-Hakkarainen, P. (2000). *The Weaving-design Process as a Dual-space Search*. Department of Home Economics and Craft Science Research Report 6. Helsinki: University of Helsinki.
- Suhonen, T. (2006). Viisi kysymystä Tanssiteatteri Hurjaruuthista. Teoksessa Maukola, R. (toim.), *Rotta vai tarua – Tanssiteatteri Hurjaruuth* (s. 8–21). Helsinki: Like.
- Taivasaari, E. (2006). *Sirkuselämää. Suomalainen sirkus kautta aikojen*. Helsinki: Otava.
- Takala, K. (2006). Eläinhahmojen jalostusta, tonttujen tuotekehittelyä ja kierrätystä. Teoksessa Maukola, R. (toim.), *Rotta vai tarua – Tanssiteatteri Hurjaruuth* (s. 109–118). Helsinki: Like.
- Tandefelt, L. (1977). Pukusuunnittelijan työpäiväkirja. Teoksessa Kyrö, P. (toim.), *Monikasvoinen teatteri* (s. 72–84). Helsinki: Suomen Teatterijärjestöjen Keskusliitto.
- Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2002). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. 1.–4. painos. Helsinki: Tammi.
- Tossavainen, J. (2014). *Hurjaruuthin Talvisirkus on parhainta vuosiin*. Helsingin Sanomat 8.1.2014. Luettu 22.3.2016. <http://www.hs.fi/arviot/tanssi/a1415338783152>
- Tossavainen, J. (2006). Hurjaruuth ja sirkusperinne. Teoksessa Maukola, R. (toim.), *Rotta vai tarua – Tanssiteatteri Hurjaruuth* (s. 27–41). Helsinki: Like.
- Weckman, J. (2001). Näyttämpuku ja sen tekijät – satunnaisista sanoista ammattisanoiksi. Teoksessa Priha, P. (toim.), *Toinen iho. Puheenvuoroja tekstiin ja vaatetuksen tutkimuksesta* (s. 32–39). Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja, F 17. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Weckman, J. (2004). Puku näkyväksi. Teoksessa Salmela, S., & Vanhatapio, T. (toim.), *Näyttämöpukuja*. (s. 7–15). Helsinki: Like.

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

Zeisel, J. (1984). *Inquiry by Design*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Liitteet

LIITE 1. Talvisirkukset aikajärjestyksessä

- 2014 Talvisirkus Uni, ohjaus Arja Pettersson
- 2013 Talvisirkus Kosmos, ohjaus Davide Giovanzana
- 2012 Talvisirkus Afrikka, ohjaus Arja Pettersson
- 2011 Talvisirkus Nenä, ohjaus Liisa Risu
- 2010 Talvisirkus Sika, ohjaus Arja Pettersson
- 2009 Talvisirkus Tuike, ohjaus Hannu Raatikainen
- 2008 Talvisirkus Valo, ohjaus Arja Pettersson
- 2007 Talvisirkus Poro, ohjaus Arja Pettersson
- 2006 Talvisirkus Aika, ohjaus Arja Pettersson
- 2005 Talvisirkus Lumi, ohjaus Arja Pettersson ja Liisa Risu
- 2004 Talvisirkus Nauru, ohjaus Arja Pettersson ja Liisa Risu
- 2003 Talvisirkus Sirius, ohjaus Arja Pettersson
- 2002 Talvisirkus Kuusi, ohjaus Liisa Risu
- 2001 Talvisirkus Säde, ohjaus Arja Pettersson
- 2000 Talvisirkus Taika, ohjaus Arja Pettersson
- 1999 Talvisirkus Lumous, ohjaus Arja Pettersson
- 1998 Talvisirkus Tähti, ohjaus Arja Pettersson
- 1997 Talvisirkus Vega, ohjaus Arja Pettersson
- 1996 Talvisirkus, ohjaus Arja Pettersson

(Lähde: <http://www.talvisirkus.fi/fi/talvisirkus/historia>)

LIITE 2: Haastattelukysymysrunko

- TEEMA 1. Kirsi Mannisen ura Talvisirkus Hurjaruuthissa?
 - Koulutus?
 - Uran alku? Miten päätyi alalle? Miten päätyi Talvisirkukseen?
 - Kehitys?
 - Mitä nyt?
 - Vaikutus Talvisirkuksen visuaaliseen konseptiin?
 - Kuinka iso työryhmä pukuja valmistaa Talvisirkuksessa?

- TEEMA 2. Pukusuunnitteluprosessi sirkusproduktiossa?
 - Miten suunnitteluprosessi etenee?
 - Miten erikoisiin monimateriaalisiin valintoihin päädytään? Mitä kaikkea käytetty? Miten ne ovat toimineet käytännössä?
 - Onko jokin luottomateriaali?
 - Muotoutuuko materiaalivalinta kokeilemalla vai tulee ko mielikuva heti alkuun?
 - Kuinka pitkä työskentelyprosessi on?
 - Muuttuvatko suunnitelmat paljon matkalla luonnoksista oikeaan pukuun?
 - Luonnosteletko paljon vai eteneekö suunnittelu enemmän kokeilujen kautta?

- TEEMA 3. Sirkuspuvustuksen mahdollisuudet ja haasteet?
 - Miten sirkuksen liikkeellisyys tulee ottaa huomioon puvustuksessa?
 - Mitä ainutkertaisia mahdollisuuksia se toisaalta antaa?
 - Tekniset ratkaisut sirkuspuvuissa? Onko ne itse kehiteltyjä vai onko olemassa jokin ohjeisto?
 - Miten isot eläinhahmopuvut on saatu toimiviksi sirkuksen liikkeeseen?
 - Kuinka esiintyjä vaikuttaa itse pukunsa luomisprosessiin sirkuksessa?
 - Mikä puvussa on tärkeintä?