

Emmi Lamminpää

PUKUSUUNNITTELU THE ADDAMS FAMILY -MUSIKAALIIN

Opinnäytetyö

Muotoilija

Muoti ja puvustus

2022



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Muotoilija (AMK)
Tekijä/Tekijät	Emmi Lamminpää
Työn nimi	Pukusuunnittelu The Addams Family-musikaaliin
Toimeksiantaja	Taideyliopiston teatterikorkeakoulu
Vuosi	2022
Sivut	66 sivua, liitteitä 11 sivua
Työn ohjaaja(t)	Seija Kiuru-Lavaste

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön aiheena on pukusuunnittelu Teatterikorkeakoulun avoimen kampuksen musiikkiteatterin syventävän kurssin kautta järjestettyyn The Addams Family -musikaaliin. The Addams Family on musikaalikomedia. Se käsittelee perhearvoja ja kyseenalaistaa mikä on normaalia. Musikaalin ovat käsikirjoittaneet Marshall Brickman ja Rick Elise. Musikaalin ohjaajana toimi Jermo Grundström. Musikaalin ensi-ilta oli kesäkuussa 2022 Teatterikorkeakoulussa Helsingissä.

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia kuinka suunnitella visuaalisesti mielenkiintoinen ja musikaalin hahmoja hyvin kuvaava puvustus. Opinnäytetyössä myös tutkittiin kuinka hyödyntää tehokkaasti kiertotaloutta pukusuunnittelussa. Työn tavoitteena oli viitata tummanpuhuvaan Addams Familyn tyyliin käyttäen erilaisia yksityiskohtia puvuissa. Puvustuksen tarkoitus oli täydentää lavastusta sekä näyttelijöiden taidokasta työtä näyttämöllä.

Teatterityöhön kehitetty J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli (2008) on tässä työssä pukusuunnitteluprosessin apuvälineenä. Suunnitteluprosessissa on seitsemän eri vaihetta, joiden avulla edetään prosessissa. Käsikirjoitusta ja hahmoja analysoitiin käyttäen apuna Rosemary Inghamin ja Liz Coveyn (1992) sekä Gilletten (2008) analysointimetoodeja. Muita tutkimusmenetelmiä tässä opinnäytetyössä ovat teemahaastattelu ja havainnointi. Näiden tutkimusmenetelmien avulla tutkittiin pukujen toimivuutta, tyyliä, visuaalisuutta ja pukusuunnitteluprosessin etenemistä.

Pukusuunnitelmassa käsiteltiin tunnettuja hahmoja erilaisten näkökulmien avulla. Työn lopputulos on The Addams Family -musikaalin valmis pukusuunnittelu, jonka avulla puvustuksen työryhmä valmisti ja muokkasi musikaaliin pukuja. Lopputuloksena on toimiva puvustus kiertotaloutta hyödyntäen. Opinnäytetyöstä voi olla apua pukusuunnittelijoille, jotka suunnittelevat näyttämöpukuja kiertotalouden avulla.

Asiasanat: karakterisointi, kiertotalous, musikaali, puvustus, pukusuunnittelu-prosessi

Degree title	Bachelor of Culture and Arts
Author (authors)	Emmi Lamminpää
Thesis title	Costume design for The Addams Family -musical
Commissioned by	The Uniarts Helsinki Theatre Academy
Time	2022
Pages	66 pages, 11 pages of appendices
Supervisor	Seija Kiuru-Lavaste

ABSTRACT

The objective of this thesis was to design costumes for The Addams Family musical. Musical, a production of Uniarts Helsinki Theatre Academy's open campus. The Addams Family is a musical comedy, and its premiere of the musical was at Theatre Academy in Helsinki in June 2022.

The aim was to create a functional costume design using circular economy and use the costumes of the well-known Addams Family characters as reference. The aim of this thesis was to make observations and to study how to design costumes that work or this production and describe the characters successfully. The thesis examines how to effectively use circular economy in costume design.

The main literature for this costume design is Michael J. Gillette's planning and problem-solving model (2008) developed for theatre work. The design process has seven different steps that are used to proceed in the costume design. The screenplay and characters were analyzed using the analysis methods of Rosemary Ingham and Liz Covey (1992) and Michael J. Gillette (2008). Other research methods in this thesis and semi-structured interview and observation.

The result of this thesis is a finished costume design for The Addams Family musical using circular economy. The costume design describes the characters' personalities and appearances successfully. This thesis could be beneficial to costume designers who are designing costumes using circular economy.

Keywords: characterization, circular economy, costume design, musical, design process

SISÄLLYS

KÄSITELUETTELO

1	JOHDANTO	7
2	MUSIKAALIN LÄHTÖKOHDAT	8
3	TUTKIMUSASETELMA	11
3.1	Käsitekartta ja viitekehys	11
3.2	Tutkimuskysymykset.....	14
3.3	J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli.....	15
3.4	Teemahaastattelu	17
3.5	Havainnointi.....	18
4	SUUNNITTELUPROSESSI	19
4.1	Suunnitteluprosessi alkaa – sitoutuminen ja analysointi	19
4.1.1	Käsikirjoituksen analysointi	20
4.1.2	Hahmojen analysointi.....	23
4.1.3	Tyylikonseptin analysointi	27
4.2	Suunnitteluprosessi jatkuu – tutkiminen ja haudonta	31
4.2.1	Barokkiajan pukeutuminen.....	31
4.2.2	Kiertotalous pukusuunnittelussa	33
4.2.3	Tunnelmataulu musikaalista ja ensimmäiset luonnokset	35
4.3	Haudonta	36
4.4	Suunnitteluprosessi huipentuu – valinta ja toteutus	37
4.4.1	Roolihahmon identiteetti pukusuunnittelussa	39
4.4.2	Toteutus.....	41
4.4.3	Addamssin perhe – esityskuvat ja valmiit asut.....	44
4.4.4	Beinekenin perhe – esityskuvat ja valmiit asut.....	50
4.4.5	Bändin ja Stellan puvustus.....	52
4.5	Arviointi.....	55
5	TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS	56

6	JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO.....	58
7	POHDINTA.....	60
	LÄHTEET.....	62

KUVALUETTELO

TAULUKKOLUETTELO

LIITTEET

Liite 1. Teemahaastattelukysymykset

Liite 2. Havainnointirunko

Liite 3. Teatteriarvostelu

Liite 4. Addamsin perhe

Liite 5. Pugsleyn partiopuku ja Mortician esiliina

Liite 6. Festerin uimapuku ja Mumman sairaalan vapaaehtoistyöntekijän puku

Liite 7. Festerin kuulento

Liite 8. Malin ja Alicen hahmojen alkutilanne

Liite 9. Malin ja Alicen hahmojen kehitys

Liite 10. Bändin ja Stellan puvustus

KÄSITELUETTELO

Estetiikka, aesthetic

Filosofian osa-alue, joka käsittelee kauneuden, taiteen ja esteettisten ilmiöiden filosofisia kysymyksiä (Puolakka 2018).

Kiertotalous, circular economy

Materiaalin uudelleenkäyttöä. Tuotteiden elinkaaren pidentäminen ja jätteen minimointi. (Suomen Tekstiili & Muoti 2018, 7.)

Suunnitteluprosessi, design process

Suunnitteluprosessi on monivaiheinen malli, jonka avulla luodaan taidetta eri aloilla (Gillette 2008, 21).

Musikaali, Musical

Viihteellinen musiikkinäytelmä (Kielitoimiston sanakirja 2022).

Näyttämöpuku, stage costume

Näyttämöpuku toimii hahmon karakterin kertojana. (Räbinä 2019, 29.)

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on pukusuunnittelu Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun avoimen kampuksen järjestämään The Addams Family -musikaaliin. The Addams family -musikaalin ovat käsikirjoittaneet Marshall Brickman ja Rick Elice. Musikaalin musiikin ja sanoitukset on tehnyt Andrew Lippa. Musikaalin ohjaajana toimi Jermo Grundström.

Sain tiedon tästä produktiosta ohjaajaltani Seija Kiuru-Lavasteelta vuoden 2021 loppupuolella. Päätin jo silloin, että haluaisin olla mukana tämän musikaalin työryhmässä. The Addams Family -musikaali on minulle toinen musikaali, jossa olen toiminut pukusuunnittelijana. Tiesin, että tässä musikaalissa on minulle aivan uudenlaisia haasteita, joihin tarttua. Toimin produktiossa pukusuunnittelijan roolin lisäksi maskeeraussuunnittelijana.

The Addams Family-musikaali on kolmas kokonainen musikaali, joka on järjestetty Taideyliopiston avoimen kampuksen musiikkiteatterin syventävässä sivuaineessa, joka on nimeltään musiikkiteatteri eli MusTe. The Addams Family-musikaalin työryhmä koostuu avoimen kampuksen opiskelijoiden lisäksi taideyliopiston teatterikorkeakoulun opiskelijoista, ammattilaisista sekä meistä Xamkin opiskelijoista. Musikaalin ensi-ilta oli 2.6.2022. Musikaali esitettiin Teatterikorkeakoulun tiloissa, studio 2:ssa. Katsojia studioon mahtui kerrallaan vain noin 30, joten esitykset myytiin loppuun todella nopeasti. Näyttelijöitä tässä musikaalissa on yhteensä kymmenen.

Tavoitteena oli suunnitella visuaalisesti mielenkiintoinen puvustus The Addams Family-musikaaliin. Tarkoituksena oli suunnitella kunnioittaen perinteistä Addams Familyn estetiikkaa lisäten siihen pieniä uusia yksityiskohtia. Tässä opinnäytetyössä käydään läpi suunnitteluprosessin kulku. Puvut suunnitellaan kiertotalouden mukaisesti. Pukusuunnitteluprosessi etenee J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin (2008) mukaisesti. Muina menetelminä käytän havainnointia ja teemahaastattelua. Käsikirjoituksen analysointiin käytän Rosemary Inghamin ja Liz Coveyn (1992) analysointimenetelmää. Havainnointia tapahtuu koko prosessin ajan. Käytän sitä apuna kokonaisuuden

hahmottamisessa sekä pienten yksityiskohtien tuomisessa esiin. Havainnoinnin avulla saimme yhdessä lavastajan kanssa puvustuksesta ja lavastuksesta yhtenäisen kokonaisuuden. Teemahaastattelu toimi apuvälineenä ohjaajan, lavastajan ja näyttelijöiden kanssa saadakseni heiltä arvokasta tietoa puvuista ja niiden toimivuudesta. Näiden kahden yllä mainitun menetelmän avulla tarkoitukseni oli saada mahdollisimman laaja kuva kokonaisuudesta, jotta pystyin suunnittelemaan puvustuksen parhaalla mahdollisella tavalla resurssit huomioiden.

2 MUSIKAALIN LÄHTÖKOHDAT

Opinnäytetyöni on produktiivinen. Produktio toteutetaan Taideyliopiston avoimen kampuksen musiikkiteatterin syventävässä sivuaineessa. Työryhmässä sekä opiskelijoita että ammattilaisia.

The Addams Family on musikaalikomedia. Musikaalissa käytetään mustaa huumoria ja kyseenalaistetaan, mikä on normaalia. Kaksi hyvin erilaista perhettä yhdistyy Wednesdayn ja Lucasin rakastuessa toisiinsa. Musikaalissa käsitellään vahvasti erilaisia perhearvoja ja tavataan mitä eriskummallisempia hahmoja. Musikaali sijoittuu aikaan, jolloin Wednesday on kasvanut aikuiseksi.

Yhteistyökumppanit:

Asiakkaana tässä opinnäytetyössä toimii avoin Taideyliopisto. Pääyhteistyökumppanini ovat ohjaaja Jermo Grundström, koko työryhmä ja Teatterikorkeakoulun puvustosta Nina Paakkunainen on pukutukihenkilöni. Työryhmässä tärkeitä henkilöitä ovat koreografi Leo Terävä, joka arvioi osaltaan pukujen toimivuutta koreografian osalta. Lavastaja Aino Väisäsen kanssa käymme keskustelua pukujen ja lavastuksen yhteensopivuudesta. Xamkin opiskelijat Reetta Kovaniemi ja Moona Piik toimivat ompelijoina. Tuottajat Aliisa Kattelus ja Nina Numminen, valosuunnittelija Ainu palmu, äänisuunnittelija Atte Olsonen ja kapellimestari Sofia Tuovila ovat muita yhteistyökumppaneitani työryhmässä. Näyttelijät ovat myös yhteistyökumppaneitani, koska he ovat suunnittelemani pukujen käyttäjiä.

Ensimmäinen tutustumispalaverimme oli teatterikorkeakoulun (Teak) tiloissa 15.3.2022. Myöhemmin käytän edellä mainittua lyhennettä teatterikorkeakoulusta. Työryhmässä jokainen esitteli itsensä ja kävimme keskustelua jokaisen työtehtävistä. Tämän palaverin oli tarkoitus olla ensimmäinen läpiluku- ja ennakkosuunnittelupalaveri. Tällöin projekti ei kuitenkaan alkanut vielä virallisesti, koska läpiluku peruuntui ja palaveri oli tutustumista toisiimme. Ohjaajalla ei ollut tässä vaiheessa vielä selkeää visiota musikaalista. Kaikki työryhmän jäsenet eivät myöskään päässeet paikalle. Kävin samana päivänä puvustolla ensimmäistä kertaa tutustumassa henkilökuntaan ja pukuvarastoon. (Taulukko 1, s. 9.)

Ensimmäisen tapaamisen aikana puvustolla tapasin pukutukihenkilöni Nina Paakkunaisen ja muun puvuston henkilökunnan. Puvuston päällikkö Kati Mänttinen perehdytti minut puvuston käytäntöihin ja esitteli minulle tilat. Tämän tapaamisen jälkeen sain rauhassa käydä läpi pukuvarastoa ja poimia vaaterekkiin jo sellaisia vaatteita varaukseen, jotka inspiroivat minua. Katin kanssa keskustellessa esiin tuli pukusuunnittelun ekologinen näkökulma. Hän sanoi, että voin halutessani ottaa ekologisuuden pukusuunnittelun lähtökohdaksi. Tästä keskustelusta lähti ajatus kiertotalouden hyödyntämisestä. Kiertotalous tässä projektissa tarkoittaa valmiiden vaatteiden ostamista kirpputoreilta ja niiden muokkaamista tarvittaessa, pukuvaraston ja kangasvaraston hyödyntämistä. Sellaiset asusteet tai vaatteet, joita aikataulun puitteissa ei löydy käytettynä täytyy ostaa tai tilata verkkokaupasta uutena. Kerron lisää kiertotalouden merkityksestä pukusuunnittelussa luvussa 4.2.2. Ensimmäisen tapaamisen jälkeen sain kuulla, että produktion ohjaaja vaihtuu.

Aikataulu produktiolle uuden ohjaajan kanssa ajoittui aikavälille 13.4–14.6.2022. Produktio alkoi käytännössä viikolla 16 ennakkosuunnittelulla. Toinen ennakkosuunnittelupalaveri järjestettiin, koska musikaalin ohjaaja vaihtui ensimmäisen tutustumispalaverin jälkeen. Roolimuutoksia tuli myös projektin alkuvaiheessa. Uuden ohjaajan kanssa järjestetyssä ennakkosuunnittelupalaverissa 19.4. olin mukana videoyhteydellä. Ennakkosuunnittelupalaverin jälkeen aloitin ripeästi pukusuunnittelun ensimmäisiä vaiheita. Pukusuunnittelu kuitenkin jatkui viikolle 18 asti. Nopean aikataulun vuoksi pukusuunnittelulle jätettiin kuitenkin varaa muotoutua ajan kuluessa. Viikolla 17 huhtikuun loppupuolella esittelin pukusuunnitelmat ohjaajalle. Hieman myöhemmin esittelin

luonnokset myös näyttelijöille ja muulle työryhmälle sen jälkeen, kun puvuston kanssa suunnitelmat olivat selkeät. Näyttelijöiden osalta tiivis harjoittelu alkoi 2.5.2022 lukuharjoituksesta. Viikkojen 17–20 ajalle oli ajoitettu materiaalin kerääminen ja pukujen toteutusta Teakin puvustolla sekä Xamkin Kouvolan kampuksella. Viikolla 19 materiaalin keräämisen ohella oli varattu aikaa maskeerausten suunnittelulle sekä bändin pukujen toteutukselle. Sovitukset ajoittuivat viikoille 20–21. Viikon 21 sovitusaika oli varalla, jos kaikki näyttelijät eivät pääse paikalle viikolla 20. Maskeeraukset ja hiukset kävin läpi näyttelijöiden kanssa ja tarvittavat asiat opetin heille 23.5. maanantaina. Tässä vaiheessa puvustuksen tuli olla jo valmiina. Musikaalin valokuvaus oli varattu 31.5. kenraaliharjoitukseen. Musikaalin ensi-ilta oli 2.6.2022 ja esitykset jatkuivat viikolle 23, jonka jälkeen toteutettiin esitystilan purku sekä pukujen palautus puvustolle. Produktio loppui purkupalaveriin 14.6. joka toteutettiin Teamsissa. (Taulukko 1, s. 9.)

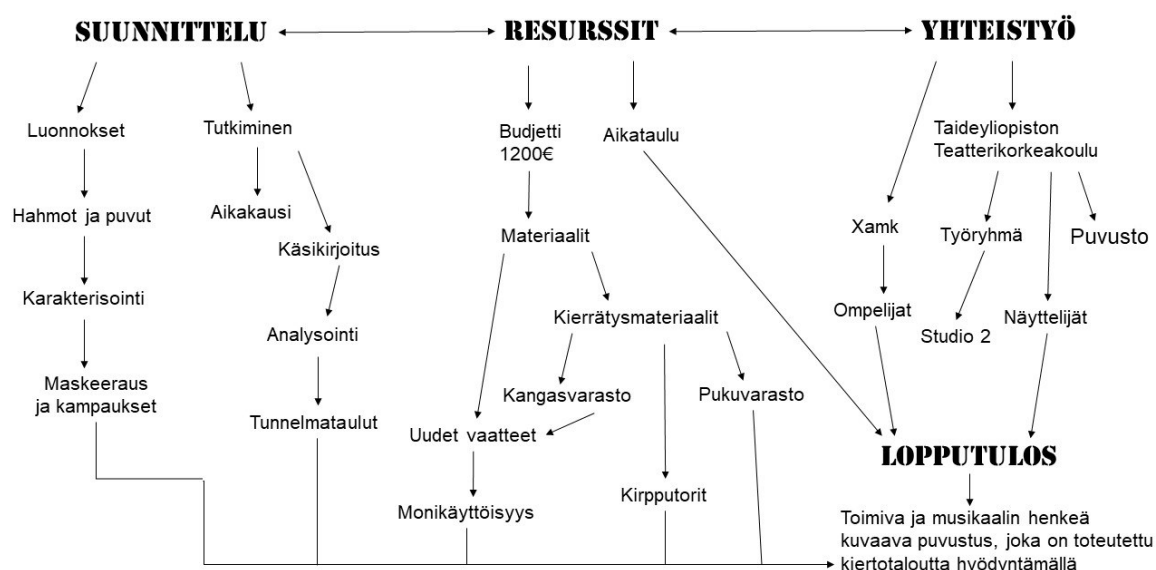
3 TUTKIMUSASETELMA

Tutkimusasetelmassa käsitellään käsittekartta ja viitekehys, tutkimuskysymykset- ja menetelmät. Erilaisten käsitteiden avulla on tarkoitus kuvata tutkittavaa kohdetta tiivistetysti. Tutkimuksen teoreettisen kehyksen eli käsittekartan ja viitekehysten on tarkoitus jäsenellä tutkittavan ilmiön aiheet erilaisiin kategorioihin, joilla on yhteyksiä. Viitekehys on pelkistetympi kuin käsittekartta. Viitekehys on yksinkertaisesti visualisoitu ja sen havainnollistamisen voi toteuttaa erilaisten mallien avulla. (Anttila 2000, 94–97.)

3.1 Käsittekartta ja viitekehys

Käsittekartan avulla kuvataan käytännöllisillä käsitteillä tutkittavana olevaa ai-
hetta. Käsitteet laitetaan järjestykseen, aloittaen laaja-alaisimmasta käsitteestä. Laaja-alaisimman käsitteen alle tai ympärille lisätään muita käsitteitä ja niiden vaikutussuunta kuvataan nuolilla. (Anttila 1996, 102.)

PUKUSUUNNITTELU THE ADDAMS FAMILY-MUSIKAALIIN



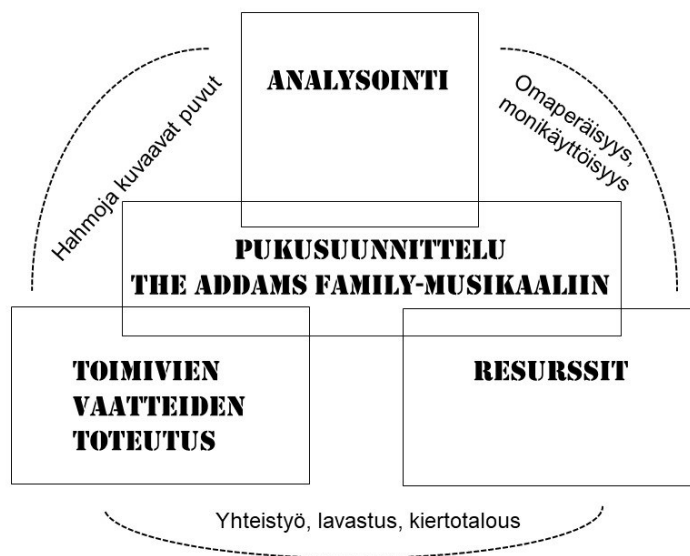
Kuva 1. Käsitekartta

Käsitekartassa (kuva 1) käyn läpi projektin osa-alueet. Käsitekartassa ei ole mainittu kaikkia pienimpiä yksityiskohtia, joita projekti sisältää. Tässä projektissä kaikki osa-alueet vaikuttavat toisiinsa. Suunnittelussa tulee jo lähtökuopissa ottaa huomioon yhteistyön vaikutus ja resurssit. Suunnittelu etenee aiheen tutkimisella ja käsikirjoitukseen tutustumisella ja analysoimisella. Keskeytymisen välttämiseksi kokoamalla roolihenkilöistä tunnelmatauluja ja kokonaisuuden kuvaamiseen visuaalisesti. Käytän tunnelmatauluja apuna, kun piirrän luonnoksia roolihahmoista. Luonnosten pohjalta luon karakterisoidut esityskuvat. Suunnittelen myös kampaukset ja maskeeraukset näyttelijöille.

Pukusuunnittelijan roolissa minun tulee myös valvoa budjetin riittävyyttä sekä aikataulussa pysymistä. Projektin budjetti on suhteellisen suuri. Se antaa monia mahdollisuuksia materiaalien hankintaan ja pukujen toteutukseen. Aikataulu aiheuttaa haasteita tähän projektiin. Aikataulu koko projektille on yhteensä alle kaksi kuukautta. Kävin yhteistyökumppanit läpi luvussa 2, musiikalliset lähtökohdat. Esityksen tila eli studio 2 vaikuttaa pukujen suunnitteluun, koska tila on suhteellisen pieni. Lopputuloksena on toimiva ja musikaalin henkeä kuvaava puvustus.

Viitekehysten (kuva 2) tarkoituksena on esittää tutkimuksen teoreettiset lähtökohdat pelkistetyksi. Viitekehys kertoo tutkittavan ilmiön yhteen liittyvistä teki-

jöistä ja sitä havainnollistetaan tavallisimmin visuaalisesti. Viitekehyyksen havainnollistamiseen on olemassa erilaisia tapoja. Viitekehyyksen visualisointiin käytettäviä tapoja ovat niin sanottu laatikkomalli, jossa asiat yhdistetään toisiinsa viivoilla tai vaihtoehtoisesti nuolilla. Nuolien käyttöä kannattaa harkita tarkkaan, ellei ole varma, että tutkimuksessa kuvataan vaikutuksen suuntaa. Toinen tapa on kehämalli, jossa tutkimuksen aihe on kehän keskellä. Ensimmäisen kehän ympärille lisätään uusia kehiä, jotka kuvastavat siihen vaikuttavia tekijöitä. Haarautuva malli on sellainen, jossa aiheet voivat haarautua pienempiin osiin. Tämän tarkoituksena on selittää joko tutkimuksen päätekijää tai tutkimuksen päätekijä selittää pienempiä alatekijöitä. Viitekehyyksessäni käytin kehämallia, koska sen avulla pystyin visualisoimaan pukusuunnittelun päätekijät ja niihin vaikuttavat alueet parhaiten pelkistetyksi. (Anttila 1996, 97.)



Kuva 2. Viitekehys

Viitekehyyksessä tulee esiin pelkistetyksi projektin osa-alueet: suunnittelutyö, resurssit ja toteutus. Päätekijöitä ympäröi alatekijät, jotka vaikuttavat osaltaan myös projektiin. Suunnittelutyö sisältää pukujen suunnittelua käsikirjoituksen pohjalta. Hahmojen karakterisointi ja tärkeä osa pukusuunnittelua. Puvuista tulee suunnitella omaperäisiä ja pästin suunnitteluprosessin alkuvaiheessa, että haluan suunnitella mahdollisimman monikäyttöisiä jatkokäyttöä ajatellen. Ekologista lähtökohtaa pukusuunnitteluun ehdotti myös puvuston henkilökunta. Resurssit eli budjetti, aikataulu ja materiaalit ovat tärkeä osa tätä pro-

jektia. Yhteistyö, lavastus ja kiertotalous vaikuttavat lopulta puvustuksen visuaalisuuteen. Pukujen valmistaminen tapahtuu yhteistyökumppaneideni toimesta. Teen heidän kanssaan tiivistä yhteistyötä koko prosessin ajan. Puvuissa tulee olla helppo tanssia ja liikkua sekä niiden tulee kuvata musikaalin hahmoja parhaalla mahdollisella tavalla. Musikaalissa tulee olemaan muutamia pukuvaihtoja, joten pukujen riisuminen ja pukeminen tulee huomioida suunnittelussa.

3.2 Tutkimuskysymykset

Päätutkimuskysymykseni on: Miten suunnitella visuaalisesti mielenkiintoinen puvustus The Addams Family-musikaaliin?

The Addams Family-musikaalin suunnitteluvaiheessa mietin, miten saada mahdollisimman mielenkiintoinen ja omaperäinen puvustus aikaan tunnettuun teokseen näin lyhyellä aikataululla. Musikaalia on esitetty monia kertoja, ja tällä kertaa ohjaaja joutui lyhentämään hieman teosta sekä poistamaan sivuhahmoja, kuten esivanhempia musikaalista. Esivanhemmat ovat Addamsin perheen isovanhempia ja esi-isiä. Pukujen tuli sopia myös lavastuksen kanssa yhteen. Esteettisyyteen liittyy puvun istuvuus näyttelijällä ja sopivuus teoksen kokonaisuuteen. (Sotti 2009, 116–117.)

Työhön valikoitui yksi alakysymys:

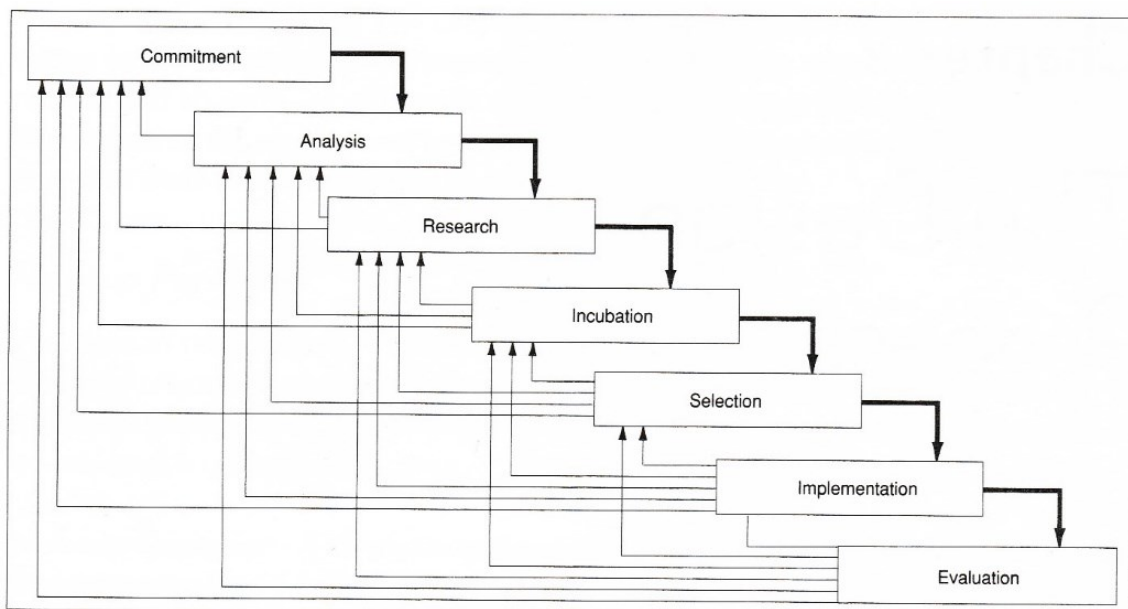
Miten suunnitella kiertotalouden mukaisesti pukuja The Addams Family-musikaaliin?

Ensimmäisessä tapaamisessa Teakin puvuston päällikön, Kati Mantereen kanssa keskustelimme, että ekologinen näkökulma olisi hyvä vaihtoehto lähestyä pukusuunnittelua. Pukujen monikäyttöisyys nousi tärkeäksi kriteeriksi jo projektin alussa, koska tiesin, että Teakilla järjestetään lukuisia esityksiä vuosittain. Mielestämme ei ollut järkevää suunnitella sellaisia pukuja, joita ei pystyisi mahdollisimman tehokkaasti jatkokäyttämään tai muokkaamaan tulevia esityksiä varten. Lähtökohdaksi valikoitui valmiiden vaatteiden etsiminen ja

niiden uusiokäyttö. Valmiita vaatteita hyödynnettiin pukuväpöstö, kirppu-
reilta sekä omista väpöstöistä sellaisia vaatteita, joille ei enää ole muuta käyt-
töä. Tarpeen mukaan niitä muokattiin näyttelijöille sopiviksi.

3.3 J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli

Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli on kehitetty teatterityöhön
(kuva 3). Suunnitteluprosessi ei etene suoraviivaisesti, vaan siinä joutuu pa-
laamaan aikaisempiin vaiheisiin nähdäkseen, onko menossa oikeaan suun-
taan. Uusia ideoita voi syntyä, kun ajoittain palaa vaiheissa takaisin ja pohtii,
mitä on aikaisemmin tehnyt prosessin aikana. Gilletten suunnittelu- ja ongel-
manratkaisumalli koostuu seitsemästä eri vaiheesta. (Gillette 2008, 21.)



Kuva 3. Gilletten suunnittelumalli (Gillette 2008, 22).

Ensimmäinen vaihe prosessissa on **sitoutuminen**. Kaikista vaiheista tämä on
tärkein. Sitoutuessa projektiin lupaudut tekemään parhaasi valitsemasi projek-
tin toteuttamisessa. Toinen vaihe on **analyysi**. Tässä vaiheessa kerätään tie-
toa, joka on tarpeellista selkeyttääkseen projektia ja sen haasteita. Analysoin-
tivaiheessa luetaan käsikirjoitus ja keskustellaan työryhmän jäsenten kanssa
kysyen heiltä myös tärkeitä kysymyksiä pukusuunnitteluun liittyen. Täytyy
myös löytää aihealueet, joista kaivataan lisää tutkimusta ja tietoa. (Gillette
2008, 439.)

Käsikirjoitus luetaan useaan kertaan. Ensimmäisellä lukukerralla ei kiinnitetä huomiota yksityiskohtiin. Käsikirjoitus luetaan läpi, jotta saa hyvän kokonaiskuvan näytelmästä. Lukiessa huomaa oman tunnereaktion näytelmästä, oppii juonen kulun, näytelmän eri hahmot, hahmojen väliset suhteet ja yleisen miljöö. Toisella lukukerralla käsikirjoituksesta etsitään sellaisia kohtauksia ja tapahtumia, jotka saavat mielikuvituksen laukkaamaan. Nämä erilaiset inspiraatiot voivat olla mitä tahansa, eikä niiden tarvitse suoranaisesti liittyä tekstiin. Kaikki pienimmätkin ideat tulee kirjata ylös kirjoittaen ja/tai piirtäen, mikäli niin on parempi. Tässä vaiheessa kerätään inspiraatiota erilaisiin ideoihin niin paljon kuin mahdollista, sillä niitä voi karsia myöhemmin. Kolmas lukukerta on yksityiskohtien tarkastelua varten. Tässä vaiheessa huomioidaan pukuvaihtojen ajankohdat, budjettiin liittyvät asiat eli esimerkiksi pukujen lukumäärä, kuinka paljon mahdollisesti pystyisi käyttämään valmiita pukuja sekä muut toiminnot, jotka vaativat tarkempaa tarkastelua. (Gillette 2008, 23.)

Rosemary Ingham ja Liz Covey ohjeistavat käsikirjoituksen lukuprosessissa tarkastelemaan käsikirjoitusta ensimmäisen lukukerran jälkeen objektiivisesti eikä omien mieltymystensä mukaan. Lukeminen tulisi tapahtua ilman sen suurempia ennakkoluuloja. Pitää kuitenkin muistaa, että omat tunteet tulee rekisteröidä käsikirjoituksesta. Laadukas suunnittelu ei ole kiinni vain omista tunteistaan. On parempi käsitellä omat tunteet käsikirjoituksesta alkuun, jotta pystyy myöhemmässä vaiheessa helpommin siirtämään ne sivuun ja suunnittelemaan objektiivisesti. (Ingham & Covey 1992, 9.)

Tutkiminen on Gilletten mallin kolmas vaihe. Se jaetaan kahteen osa-alueeseen, taustatutkimukseen ja konseptuaaliseen tutkimukseen. Taustatutkimuksen tarkoitus on löytää vastauksia analyysivaiheen kysymyksiin. Näytelmät yleensä perustuvat johonkin tiettyyn aikakauteen tai tyyliin, joka vaatii tarkempaa tutkimista. Konseptuaalisessa tutkimuksessa tulee visualisoida erilaisia ratkaisuja ja vaihtoehtoja luonnoksien avulla. Tässä vaiheessa kerätään myös materiaalinäytteitä ja liitetään niitä luonnoksien mukaan. Ohjaajan ja työryhmän suunnittelijoiden yhteisissä tapaamisissa etsitään produktiolle yhteistä tuotantokonseptia. (Gillette 2008, 439.)

Haudontavaiheessa päästetään irti projektista. Alitajunnan on tärkeä antaa tehdä töitä ja antaa ideoiden kehittyä. Tämä tarkoittaa sitä, että tehdään sellaisia asioita, jotka eivät liity millään tavalla projektiin. Haudontavaiheen pituus riippuu projektin aikataulusta sekä laajuudesta. On kuitenkin tärkeää, että tälle vaiheelle annetaan tarpeeksi aikaa. Uusia ratkaisuja ja ideoita voi tulla yllättäen, kun alitajunta on prosessoinut kaikkea kerääntynyttä tietoa. (Gillette 2008, 26–27.)

Valinta on suunnitteluprosessin viides vaihe. Tässä vaiheessa käydään läpi kaikki kerääntynyt tieto ja ehdotukset tuotantoryhmän muiden suunnittelijoiden sekä ohjaajan kanssa. Produktiolle ja pukusuunnittelulle päätetään konsepti. Pukuluonnokset tulee esitellä työryhmälle siten, että kaikki ymmärtävät ne. Ohjaajan tulee hyväksyä suunnitelmat. (Gillette 2008, 29, 439.)

Työstäminen alkaa valintavaiheen jälkeen, jolloin tehdään välttämättömät lopulliset esityskuvat, suunnitelmat ja ohjeet. Esityskuviin voidaan kirjata huomioita tyylistä ja asusteista. Samaan aikaan päätetään lopulliset materiaalit ja niistä lisätään näytteet esityskuvien yhteyteen. Pukusuunnittelija luovuttaa esityskuvat ja ohjeet pukujen ompelijalle. Pukusuunnittelijan tulee olla paljon yhteydessä ompelijaan valmistamisen aikana, jotta pukujen toteutuksessa pysytään suunnitelmissa, budjetissa sekä aikataulussa. (Gillette 2008, 33, 439.)

Suunnitteluprosessin viimeinen vaihe on **arviointi**. Arviointia kuitenkin tapahtuu myös jokaisen vaiheen jälkeen. Loppuarvioinnissa pukusuunnittelijan tulee arvioida menetelmiään sekä ratkaisujaan ja koko prosessia. Kommunikaatiota työryhmän kesken tulee myös arvioida, sillä on suuri vaikutus projektin onnistumiseen ja tuottoisaan prosessiin. On hyvä arvioida erilaisia kehityskohteita, jotta tietää, mitä osa-alueita ja tapoja on hyvä kehittää tulevaisuudessa. (Gillette 2008, 35, 439.)

3.4 Teemahaastattelu

Teemahaastattelu etenee etukäteen valikoitujen teemojen mukaan. Teemahaastattelua kutsutaan myös puolistrukturoiduksi haastatteluksi. Haastattelussa on valittu teemoja tarkentavia kysymyksiä. (Liite 1.) Puolistrukturoidun

teemahaastattelun aikana voidaan jatkaa kysymyksiä haastateltavan vastausten mukaan. Tämän tutkimusmenetelmän avulla pystyy keskustelun kautta löytämään vastauksia tutkimuskysymyksiin. Teemahaastattelua voi toteuttaa avoimesti tai enemmän strukturoidusti riippuen tutkittavasta kohteesta. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 87–88.)

Teemahaastattelun toteuttaminen ei ole aivan yksiselitteinen asia. Tutkijan tulee keskustelun lomassa ymmärtää myös sanatonta ja sanallista viestintää. Eleet kertovat myös paljon. Vastausten avulla pyritään muodostamaan kattava kokonaiskuva. Kysymyksien perustana tulee olla aina tutkimusongelma. (Kananen 2017, 89–91.)

Haastattelu on tutkijan ja haastateltavan välinen keskustelu. Teemahaastattelu oli hyödyllinen tutkimusmenetelmä, koska tarvitsin erityisesti ohjaajan sekä lavastajan mielipiteitä, ohjeistuksia ja kokemuksia, jotta puvustuksen suunnittelu toteutui toivotulla tavalla.

3.5 Havainnointi

Havainnoinnin tarkoituksena on kertoa tutkijalle, miltä erilaiset asiat näyttävät ja mitä henkilöt tekevät. Osallistuvassa havainnoinnissa voi olla aktiivisesti läsnä. Se tarkoittaa, että havainnoija vaikuttaa tutkittavaan ilmiöön läsnäolollaan. Osallistuva havainnointi sopii mielestäni parhaiten musikaalin havainnoimiseen. Osallistuvaa havainnointia käytettäessä tutkijalla on oma rooli yhteisössä. Hän on havainnoidessa vuorovaikutuksessa tutkittavan kohteen tai kohteiden kanssa. Musikaalin puvustus on minun mielestäni juuri sellainen kohde, joka sopii tähän menetelmään hyvin. Minulla itselläni on jo aiempaa kokemusta musikaalin puvustamisesta sekä aiheesta löytyy tietoa erilaisista lähteistä. (Kananen 2017, 83–85.; Vilkkä 2021, luku 5.8.; Anttila 2014, 9.1.1.4.)

Hiljainen tieto on tärkeää havainnoidessa musikaalin työryhmää. Hiljainen tieto on tietoa, joka on kerätty kokemuksen ja tekemisen aikana kertyneen tiedon ja taidon avulla. Muiden työryhmän jäsenten oma työkokemus voi välittyä

toiselle hiljaisen tiedon avulla. Kaikkea tietoa ei välttämättä pysty sanoittamaan. Lähes kaikessa työn tekemisessä on jonkinlaiset säännöt, joita automaattisesti noudatetaan työtä tehdessä. (Vilka 2021, luku 5.8.)

Havainnointia tapahtuu yhteisissä työryhmän kokoontumisissa, kuva- ja videomateriaalin kautta, puvuston kanssa työskennellessä, pukujen sovitustilanteissa ja musikaalin harjoituksissa. Havainnoinnin avulla kerään tärkeää tietoa pukujen ja musikaalin tavoittelusta tyylistä, musikaalin rakenteesta, koreografiasta, valosuunnittelusta, lavastuksesta, pukujen tarvittavista ominaisuuksista ja näyttelijöistä. Havainnoin myös visuaalista puolta valokuvien avulla, joita otan itse työskentelyn aikana. Havainnoinnin apuna käytän havainnointirunkoa. (Liite 2.)

Havainnointimenetelmän etuna on mahdollisuus havainnoida asioita silloin, kun ne tapahtuvat. Siten havainnointiin ei vaikuta välillisesti muiden tulkinnat. Havainnoinnin toteuttamisessa ei ole riippuvainen tutkittavan kohteen motivaatiosta olla tutkittavana. Havainnointimenetelmä on riippuvainen tutkijan omasta kokemuksesta ja vuorovaikutuksesta muiden osallistujien kanssa. Tutkijan tekemät havainnot ovat myös tärkeää jäsenellä, jotta tilanteen voi kunnonlla ymmärtää. (Anttila 2000, 218–221.)

4 SUUNNITTELUPROSESSI

Tässä luvussa käydään läpi suunnitteluprosessin eteneminen. Alaluvuissa käydään suunnitteluprosessi läpi J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin eri vaiheiden avulla. Käsikirjoituksen analysointiin on käytetty Rosemary Inghamin ja Liz Coveyn (1992) analysointitekniikkaa.

4.1 Suunnitteluprosessi alkaa – sitoutuminen ja analysointi

Koko projekti alkoi siihen **sitoutumalla**. Olin todella kiinnostunut The Addams Family-musikaalista, koska se on estetiikaltaan minua kiinnostava tyyli. The Addams Family on tyyliltään tummanpuhuva ja goottityylinen. Aikaisempien esitysten tutkiminen voi olla hyödyllistä. Jos päätyy tutkimaan aiempia tuotantoja samasta musikaalista, niitä täytyy käyttää ainoastaan referenssinä. Riskinä on, että oma mielikuvitus kärsii katsoessa jo tehtyjä puvustuksia. (Gillette

2008, 24–26.) Tunnelmataulussa (kuva 4, s. 20) olen kerännyt ideakuvia vuoden 1991 elokuvasta, Charles Addamsin luomasta alkuperäisestä sarjaku-
vasta ja aiemmin toteutetuista musikaaleista. Vasemman yläkulman kuva on Pasi Räbinän suunnittelema puvustuksesta vuodelta 2015. Vasen alakulma on Broadwayn musikaalista. Sitouduin projektiin jo syksyllä 2021 Seija Kiuru-Lavasteen tuodessa esiin, että tähän musikaaliin haetaan pukusuunnittelijaa. Alun perin projektissa oli minun lisäksi myös toinen pukusuunnittelija. Ke-
väällä 2022 hän kuitenkin jäi pois projektista, joten sitouduin toimimaan pukusuunnittelijana yksin. Esiityksen suunnitteluprosessia jatkoimme ennakkosuunnittelulla.



Kuva 4. Tunnelmataulu The Addams Familyn tyylistä

Ennakkosuunnittelun aikana työryhmä yhdessä ohjaajan kanssa käy läpi ohjaajan ajatuksia ja visioita käsikirjoituksesta. Ohjaaja vaihtui projektin alussa, joten tällainen yhteinen keskustelu käytiin kahteen otteeseen. Ennakkosuunnittelun aikana käydään yhteisiä keskusteluja työryhmän kanssa sekä erillisiä suunnittelijoiden keskinäisiä palavereja. (Levo 2009, 34.)

4.1.1 Käsikirjoituksen analysointi

Ensimmäinen vaihe pukujen suunnittelussa oli käsikirjoitukseen tutustuminen ja **analysointi**. Ensimmäinen lukukerta oli teokseen tutustumista. Hahmoista

minulla oli jo ennakkotietoa ja omat ennakkokäsitykset. Päätin kuitenkin lukemista aloittaessa, että en aio tarttua omiin aiempiin mielikuviini liikaa vaan annan käsikirjoituksen luoda ne minulle uudestaan. Luin käsikirjoituksen alkuun kolmesti. Jokaisella kerralla kiinnitin huomiota eri asioihin ja tein muistiinpanoja. Ensimmäisellä lukukerralla luin teoksen kerralla läpi ja tutustuin kokonaisuuteen. Vaikka hahmot olivat minulle jo ennestään tuttuja tämän musikaalin käänteet ja miljöö olivat minulle vielä vieraita. Toisen lukukerran aikana kirjoitin ylös roolihahmojen välisistä suhteista ja merkittävistä kohtauksista. Yksi merkittävä kohtaus on Mumman ja Pugsleyn yhteinen kohtaus, jossa Pugsley on surullinen, koska Wednesday ei ehdi enää kiduttaa häntä. Pugsley saa idean varastaa acrimoniumia eli Maarian verijuurta Mumman myrkkykärrystä ja suunnittelee tiputtavansa sitä Wednesdayn juomaan, jotta Wednesdayn piimeä puoli pääsisi valloilleen. Näin Pugsley voisi saada Wednesdayn ja Lucasin eroamaan, jonka seurauksena Wednesdaylla olisi taas enemmän aikaa kiduttaa häntä. Myös Addamsin perheen ja Beinekenin perheen väliset suhteet kehittyvät musikaalin aikana.

Kolmannella lukukerralla keskityin yksityiskohtiin. Kirjoitin muistiinpanoihini pukuihin liittyvistä yksityiskohdista ja vaihtotilanteista. Ensimmäisen näytöksen viidennessä kohtauksessa monella hahmolla oli pukuvaihto. Festerin puku vaihtui uimapukuun ja peruukkiin, Pugsley tarvitsi partiopuvun, Morticia esiliinan (liite 5) ja Mumma hoitajan puvun, koska hän esitti olevansa vapaaehtoistyössä sairaalan sydänosastolla. Tässä kohtauksessa he kohtaavat Beinekenin perheen ja esittävät olevansa muuta kuin oikeasti ovat. Merkitsin merkittävät juonenkäänteet ja pukuvaihdot myös suoraan käsikirjoitukseen huomiolapuilla. Tarvittaessa palasin käsikirjoitukseen myös projektin myöhemmissä vaiheissa. Rosemary Ingham ja Liz Covey ohjeistavat myös tekemään huomioita suoraan tekstiin varsinkin siinä tilanteessa, jos käsikirjoitus on liikkeiltään ja toiminnoiltaan monimutkainen. (Ingham & Covey 1992, 10.)

Musikaali alkaa Addamsin perheen esittelyllä. Tarinan alku sijoittuu Addamsien hautausmaalle. He saavat kartanolleen Beinekenin perheeltä kukkia ja Morticia on ihmeissään moisesta mauttomuudesta. Wednesday kertoo isälleen Gomezille salaisuuden siitä, että hän aikoo mennä Lucasin kanssa naimisiin. Morticia ei missään tapauksessa saa tietää asiasta. Beinekenit ovat tu-

lossa pian Addamsien luo illalliselle. Wednesday vaatii normaalia käyttäytymistä perheeltään illallisen ajaksi. Gomez joutuu kriisitilanteeseen joutuessaan valehtelemaan vaimolleen, mutta ei voi sanoa tyttärelleen ei. Morticia kuitenkin arvaa jotain olevan tekeillä. Lucas vaatii myös perheeltään normaalia käytöstä heidän ollessaan matkalla Addamsien kartanolle. (Brickman & Elice, s.a.)

Beinekenien saapuessa kartanolle Addamsit ovat heitä vastassa. Jokainen esittäen normaalia hyvin omantakeisella tavallaan. Morticia on pukeutunut esiinään, Pugsley on partioasussa, Fester uimapuvussa ja peruukissa, Mumma taas sairaalan vapaaehtoistyöntekijän asussa ja Wednesday keltaisessa leningissä (kuva 5, s. 23). Lucas ja Wednesday aikovat illallisen aikana kertoa salaisuutensa. Morticia ja Alice keskustelevat hyvin erilaisista perhearvoistaan. Addamsien perheessä ei valehdella koskaan, toisin kuin Beinekenien perheessä. Pugsley loukkaantuu, koska hänen siskonsa ei halua enää viettää aikaa hänen kanssaan. Hän päättää varastaa Acrimoniumin Mumman karrystä ja tiputtaa sitä Wednesdayn juomaan. Acrimonium poistaa estot siltä henkilöltä, joka juo myrkkyä. (Brickman & Elice, s.a.)

Illallisen jälkeen Morticia päättää, että on aika pelata perheen perinteinen peli – paljastuksia. Jokaisen tulee omalla vuorollaan paljastaa jokin salaisuus ja juoda perhemaljasta. Fester paljastaa vuorollaan olevansa rakastunut kuuuhun. Gomez välttelee omaa vuoroaan. Pugsley tiputtaa acrimoniumia perhemaljaan ennen Wednesdayn vuoroa, mutta Alice juo siitä juuri ennen Wednesdayta. Alice humaltuu, päästää pimeän puolensa esiin ja tuo esiin kaikki asiat, joihin hän ei ole tyytyväinen hänen ja Malin avioliitossa. Seuraa sekasorto ja Wednesday päättää paljastaa hänen ja Lucasin menevän naimisiin. Ulkona on myrsky, eivätkä Beinekenit voi lähteä kotiinsa. Kaikki riitelevät keskenään. (Brickman & Elice, s.a.)

Lopulta kaikki saavat sovittua riitansa. Addamsit pelastivat Malin ja Alicen avioliiton, Wednesday ja Lucas saavat vanhempiansa siunauksen, Morticia ja Gomez sopivat riitansa ja aikovat mennä matkalle Pariisiin viemäristöön, yhdeksi päiväksi ja seitsemäksi yöksi. Pugsleyn teko paljastuu kaikille, mutta kukaan ei ole vihainen, koska sen takia kaikki kääntyi parhain päin. Fester lentää

kuuhun, eli rakkaansa luo. Tarina päättyy monen mutkan kautta lopulta onnellisesti. (Brickman & Elice, s.a.)

Näytös 1 / Kohtaus	1	2	3	4	5	6	7	8
Paikka	Addamsien hautausmaa	Mortician buduaari	Leikkihuone	Central Park	Sali	Muu paikka talossa	Luola	Mortician buduaari
Hahmot	Gomez, Morticia, Wednesday, Pugsley, Fester, Lurch, Mumma, Lucas	Gomez, Lurch, Morticia, Wednesday	Pugsley, Wednesday, Gomez, Morticia, Mumma, Fester, Lurch	Mal, Alice, Lucas	Lurch, Mal, Alice, Lucas, Wednesday, Gomez, Morticia, Fester, Mumma, Pugsley	Lucas, Wednesday	Gomez, Mal	Morticia, Alice
Musiikki	"Kun olet Addams" "Festerin manifesti"	"En voi sanoa ei" "Wednesday aikuistuu" "Ansassa"	"Uuteen suuntaan" "Normaalia"	"Normaalia"	Fester laulaa "Fester ja esivanhemmat"			"Salaisuudet"
Huomioita	Esittelyä	Wednesday paljastaa salaisuuden isälleen	Piinapenkki, Morticia epäilee	Perheet kohtaavat	Morticia esiliina, Mumma hoitajapuku, Pugsleyn partiopuku, Wednesday keltainen leninki, Fester peruukki ja uimapuku	Wednesdayn ja Lucasin neuvottelua	Mal ja Gomez tutustuvat. Kidutusvälineet	Morticia ja Alice tutustuvat

Kuva 5. Osa kohtausluettelosta

Käsikirjoituksen tullessa minulle tutuksi, tein kolmannella lukukerralla kohtausluettelon taulukkomuodossa (kuva 5). Merkitsin kohtausluettelon näytöksen ja kohtauksen numeron, paikan, kohtauksessa olevat hahmot, musiikin kohtauksittain ja erillisiä huomioita. Huomioihin olen kirjoittanut sekä tarinallisia huomioita, että pukuihin liittyviä huomioita, kuten pukuvaihtojen lukumäärän ja ajankohdat. Roolihenkilöiden välisiä tilanteita taulukossa on hyvin suppeasti, koska tässä hieman tiivistetyssä ja lyhennetyssä käsikirjoituksessa osassa kohtauksia tapahtui todella paljon erilaisia tilanteita, joten taulukosta itsessään olisi tullut hyvin sekava. Halusin tämän kohtauslakanan selkeyttävän kokonaisuutta ja yksityiskohtia kävin läpi erikseen.

4.1.2 Hahmojen analysointi

Roolihahmojen analysointi on tärkeä osa analysointivaihetta. Toteutin rooli-analyysin taulukkomuodossa, koska sen täytyi olla helposti luettavissa ja lisäksi siihen huomioita rooli-hahmojen puvuista. Roolianalyysin taulukkoon (taulukko 2, s. 25) on lisätty käsikirjoituksesta poimittuja faktoja, minun omaa tulkintaani rooli-hahmojen luonteesta, hahmon kehityksestä musikaalin aikana sekä huomioita puvuista. Pukujen huomioita olen lisännyt taulukkoon myös

myöhemmässä vaiheessa, sillä roolianalyysitaulukko on tärkeä työväline pukusuunnittelun aikana. Roolianalyysin avulla pyritään visualisoimaan selkeä kokonaisuus, jossa tulee ilmi roolihahmojen luonne, ulkonäöllisiä piirteitä, hahmojen keskinäiset suhteet ja asema tarinassa. (Sotti 2009, 26–27.)

Roolianalyysia tehdessä käytin apuna Rosemary Inghamin ja Liz Coveyn (1992) mallia hahmojen analysointiin. Mallissa on valmiita kysymyksiä, joita voi käyttää apuna hahmojen analysoimisessa. Kysymykset ovat suuntaa antavia ja niitä voi hyödyntää tarpeen mukaan. Kysymysten avulla voi selvittää hahmojen ympäröivän miljöö, päähahmot, keitä hahmot ovat, hahmojen keskinäiset suhteet ja heidän mielipiteensä ympäröivästä maailmasta ja juonenkäänteistä. Käytin näitä apuna, kun tein roolianalyysitaulukkoa (taulukko 2). Kuvaan Addamsin perheen roolihenkilöitä suunnitteluprosessissa tarkemmin, koska he ovat tarinan päähenkilöitä. (Ingham & Covey 1992, 15–21.)

Taulukko 2. Roolianalyysit Addamsin perheestä

<i>Hahmo</i>	<i>Faktat-kä-sikirjoitus</i>	<i>Luonne – oma tulkinta</i>	<i>Kehitys</i>	<i>Puku</i>
<i>Morticia</i>	Perheen äiti. Eivät salaa Gomezin kanssa toisiltaan mitään.	Vahva luonne, tarkka omista arvoistaan.	Vaikeuksien kautta voittoon.	Musta pitkä mekko. Korsetti. Korkokengät.
<i>Gomez</i>	Isä, joka palvoo vaimoaan.	Huumorintajuinen luonne, vahva persoona, myös tarkka omista arvoistaan. (perhearvot)	Ei pysty valehtelemään.	Musta puku. Mahdollisesti liituraitaa. Mustat kiiltävät kengät.
<i>Wednesday</i>	Mortician ja Gomezin tytär.	Kunnioittaa vanhempiaan, ei halua tuottaa pettymystä, tunnollinen, oman arvон tunteva.	Avautuu vanhemmilleen, kertoo totuuden.	Musta polvimittainen mekko. Valkoinen kaulus. Verkossukkahousut ja platformpohjaiset kengät.
<i>Pugsley</i>	Mortician ja Gomezin poika.	Ilkikurinen, ikävöi siskoaan.	Virheen kautta onnistuu pelastamaan koko illan.	Raitapaita ja shortsit. Tennarit ja pitkät sukat. Pipo päässä. Partio-puku.
<i>Fester</i>	Gomezin veli. Johtaa sähköä. Asuu perheen kanssa.	Fester on myös kertojan roolissa. Järjen ääni.	Pääsee rakkaansa kuun luokse lopussa.	Pitkä takki, jossa röyhelöt hihoissa. Alla valkoinen pitkähäinen väljä paita ja housut. Ruskeat kengät. Raidallinen 20-luvun tyylinen uimapuku. Unisex.

<i>Mumma</i>	Perheen mummo. Asuu perheen kanssa. Ei kenenkään mummo.	Koominen hahmo, kiltti.	Mumma saa myrkkynsä takaisin.	Mekko ja essu. Hartiahuivi, villasukat ja reinot jallassa. Näyttää hai-sevalta.
<i>Lurch</i>	Perheen hovimestari, ei puhu. Asuu perheen kanssa.	Zombityylinen, hidasliikkeinen, hyväntahtoinen.	Laulaa lopussa.	Tumma puku. Liian lyhyet housut, jotta pituus ja mittasuhteet korostuu. Mustat kengät.

Morticia on perheen matriarkka ja Gomezin vaimo. Morticialla on vahva persoona eikä hän hyväksy valehtelua. Morticia on hienostunut ja ylpeä elämästään sekä perheestään. Morticia on eleiltään ylväs. Päätimme ohjaajan kanssa, että mukailemme vuoden 1991 elokuvan tyyliä myös pukusuunnittelussa. Morticialla on pitkä musta mekko sekä pitkät mustat hiukset.

Gomez on perheen pää. He ovat Mortician kanssa tasa-arvoisia hahmoja ja hän palvoo vaimoan. Wednesday pakottaa isänsä valehtelemaan Morticialle. Gomez ei pysty valehtelemaan ja niin yrittäessään hän aiheuttaa suuren sotkun. Gomezille perhearvot ovat erittäin tärkeitä.

Wednesday on Mortician ja Gomezin tytär. Wednesday on musikaalissa kasvanut aikuiseksi ja menossa naimisiin Lucasin kanssa. Wednesday kunnioittaa vanhempiaan, mutta osaa myös kapinoida. Manipuloi isäänsä pitämään salaisuuden.

Pugsley on Wednesdayn pikkuveli. Pugsleyn ikää ei mainita käsikirjoituksessa, mutta käsitän hänet teini-ikäiseksi. Pugsleyn ilonaihe on olla Wednesdayn kidutettavana. Hän ei haluaisi luopua siskostaan ja tuntee surua saadessaan tietää Wednesdayn olevan menossa naimisiin.

Fester on Gomezin veli. Fester on siitä erikoinen hahmo, että hän johtaa sähköä. Fester johdattelee musikaalia eteenpäin käsikirjoituksessa. Hän on rakastunut kuuhun. Fester on kiltti hahmo ja järjen ääni Addamsin perheelle.

Lurch on perheen hovimestari. Hän on zombimainen hahmo, jolla on hitaat liikkeet. Hän ei puhu mitään vaan murisee, ennen kuin hänen solo-osuutensa tulee kappaleessa ”kohti pimeyttä” musikaalin lopussa. Päätimme ohjaajan

kanssa suunnittelupalaverissa, että Lurch on koominen hahmo ja puvun avulla hänen mittasuhteitaan liioitellaan.

Mumma on perheen isoäiti. Hän ei taida olla kuitenkaan Mortician eikä Gomezin äiti. Hän on vain jostain ilmestynyt heidän perheeseensä. Mummalla on lemmikkirota ja hän keittelee omia myrkkylielemiään. Hän kuljettaa niitä ostoskärjissä. Mumman puvussa ohjaaja halusi korostaa sitä, että hän näyttäisi haisevalta. Mumma saa olla epäsiistin näköinen.

Taulukko 3. Roolianalyysit Beinekenin perheestä

<i>Hahmo</i>	<i>Faktat-käsikirjoitus</i>	<i>Luonne – oma tulkinta</i>	<i>Kehitys</i>	<i>Puku</i>
<i>Alice</i>	Malin vaimo. Hillitty nainen.	Perimmiltään rehellinen ja menevä.	Avautuu miehelleen ja heidän liitonsa korjaantuu.	Keltainen leninki. Vaihduu myöhemmin mustaan mekkoon. Keltainen käsilaukku ja kengät.
<i>Mal</i>	Alicen aviomies.	Jyyrä, kyyninen, asiallinen.	Avautuu vaimolleen ja pehmenee hahmona lopussa.	Ruskea puku. Kauluspaita ja liivi. Ruskeat kengät.
<i>Lucas</i>	Alicen ja Malin poika. Haluaa viedä Wednesdayn vihille.	Menevä, rento, ei ota turhaa stressiä asioista.	Saa vanhempien siunauksen.	Baseball-tyyli. Takki ja päähine. Tennarit. Unisex.
<i>Stella</i>	Lisähahmo. Paikkaa tarvittaessa muita näyttelijöitä.			Vaalea kauluspaita. Musta läpi-kuultava paita. Housut, tennarit

Toisessa taulukossa (taulukko 3) on musikaalin Beinekenin perheen roolianaalyytit. Taulukon lopussa on mainittu myös Stella, joka tarvittaessa paikkaa muita näyttelijöitä.

Alice Beineke on Malin vaimo. Hän on erittäin hillitty ja siisti hahmo. Alice riittelee paljon ja on ystävällinen kaikille. Alice ottaa vahingossa kulauksen Wednesdaylle tarkoitetusta acrimoniumista, jonka takia hän vapautuu ja kertoo totuuksia kaikille.

Malcolm eli **Mal Beineke** on keski-ikäinen mies, joka on tullut kyyniseksi ajan kuluessa. Hän ei arjen keskellä ole huomionnut tarpeeksi vaimoaan. Hän on ulkomuodoltaan siisti ja käyttää maanläheisiä värejä.

Lucas Beineke on Malin ja Alicen poika. Hän on luonteeltaan energinen ja positiivinen. Hän on kosinut Wednesdayta ja yhdessä heidän tulee kertoa vanhemmilleen. Lucas pukeutuu urheilullisesti ja on vastakohtainen Wednesdayn tummanpuhuvalla tyylillä.

Stella on tarvittaessa paikkaamassa näyttelijöitä. Hän on musikaalissa erinäisissä kohtauksissa ja myös tansseissa mukana. Hän esittää myös Thingiä eli itsestään liikkuvaa kättä, joka esiintyy myös nopeasti musikaalissa lipaston hyllyllä. Thing on Addamsin perheen toinen apuri. Hänen pukunsa inspiraationa käytin haamumaista viitettä esivanhemmista, jotka jouduttiin poistamaan musikaalista.

4.1.3 Tyylikonseptin analysointi

Tyylikonseptia analysoidessa kävin keskustelua erityisesti ohjaajan kanssa. Ohjaajan kanssa pidimme etäpalaverin, jossa keskustelimme erilaisista ajatuksista hahmojen ulkonäöstä. Keskusteluamme johdatteli teemahaastattelukysymykset, joita olin laatinut etukäteen. (Liite 1.) Wednesdayn pukuun ehdotin goottihenkisyyttä, jota tuotaisiin pukuun kenkien ja mekon avulla (kuva 6, s. 28). Ohjaaja halusi myös, että Wednesdayn pukuun käytettäisiin ideana perinteistä elokuvien pukutyylä. Olin samaa mieltä, Wednesdayn polvimittainen valkokauluksinen mekko oli minunkin mielestäni paras vaihtoehto, jotta hahmosta saa helposti tunnistettavan.

Tunnelmataulujen avulla havainnoin pukujen ja roolihahmojen estetiikkaa. Suunnittelun ja muotoilun keinoin on mahdollista tavoitella esteettistä vaikutelmaa. Esteettiseen vaikutelman saamiseksi täytyy ottaa huomioon värit, muodot, mittasuhteet, kontrastit ja erilaiset pinnat. Vaatteen muotokieli voi antaa katsojalle erilaisia mielikuvia esimerkiksi hahmon ulkonäöllisistä piirteistä, rauhallisuudesta, levottomuudesta tai liikkeestä. Esteettisyys kokonaisuudessaan sisältää myös hahmon ominaisten piirteiden onnistuneen kuvaamisen. (Anttila, 1993, 165–167.)



Kuva 6. Tunnelmataulu Wednesdayn puvun ideoista

Ohjaaja kertoi minulle haastattelussa ideoistaan Mumman hahmoon. Ohjaaja halusi, että Mumman hahmo näyttää siltä, että hän haisee. Tämä oli helppo ottaa suuntaviivaksi Mumman pukua suunnitellessani (kuva 7, s. 29). Aloin miettiä erilaisia värejä ja materiaaleja, joista saa pahan hajuisen näköisiä. Vaihtoehtoisiksi väreiksi valikoitui vihreän, ruskean, oranssin ja mustan yhdisteleminen. Olin jo ennen keskustelua miettinyt mahdollisia värejä, jolloin vihreä ja ruskea olivat minulla ensimmäisenä mielessä. Materiaalivaihtoehtoiksi ajattelin villakankaita ja puuvillaa, koska niitä on helppo värjätä. Erilaiset pintastruktuurit olivat myös pohdinnan aiheena. Erilaisia pintoja kankaisiin voisi tehdä esimerkiksi kohopastalla, yhdistelemällä erilaisia kankaita ja kiinnittämällä kankaaseen esimerkiksi makaronia.



Kuva 7. Tunnelmataulu Mumman puvun ideoista

Lurchin eli Addamsin perheen hovimestarin puvussa ideana oli korostaa hahmon pituutta. Havainnoin kuvien avulla hahmon ulkoisia piirteitä. (kuva 8, s. 30). Tiesimme, että hahmon näyttelijä on pitkä, joten halusimme korostaa tätä piirrettä. Ehdotin, että käytämme Lurchin asussa hieman liian lyhyitä housuja, jotta jalkojen pituus korostuisi. Kävimme jokaisen hahmon läpi ja esittelin ohjaajalle ensimmäisiä ideoitani ja havainnollistin hahmojen erityispiirteitä, jos sellaisia kyseisellä hahmolla oli. Emme myöskään halunneet liiallisesti korostaa kaikkien hahmojen sukupuolta. Alustavat tunnelmataulut auttoivat myös havainnollistamaan omia ajatuksiani, sillä kävimme ohjaajan kanssa keskustelua sekä englannin että suomen kielellä. Sain ohjaajalta arvokasta tietoa hahmojen pukujen suunnittelua varten ja se auttoi minua eteenpäin prosessissa.

Lucasin hahmon puvun ideoista ohjaaja sanoi pitävänsä erityisesti rennosta tyylistä, johon on yhdistetty baseballtakki. Unisexvaatteet olivat yhteistuumin parhain vaihtoehto Lucasin asuun.



Kuva 8. Tunnelmataulu Lurchin puvun ideoista

Tämän Teams-palaverin aikana ohjaaja kertoi minulle myös lavastuksen ideoista, koska hän oli juuri aikaisemmin keskustellut lavastajan kanssa. Lavastajan suunnittelema värimaailma lavastukseen oli tummanpuhuva punaisilla korostusväreillä. Miljöö oli kartanomainen ja kalusteet näyttäviä. Tämä antoi minulle myös suuntaa pukujen suunnitteluun. Tieto myös vahvisti jo minun ajatustani joko 1800–1900-lukujen tyylin tai barokkiajan tyylin tutkimisesta ja alustavasta värimaailmasta, joka oli tummanpuhuva ja siinä on violetteja ja kultaisia yksityiskohtia.

Tyylikonsepti on estetiikaltaan tummanpuhuva ja goottihenkinen. Halusin pukujen täydentävän lavastusta mahdollisimman hyvin. Bändi on sijoitettu esitystilan takakulmaan, joten heidän eivät saa jäädä täysin piiloon mustaan taustaan ja soittimien taakse. Produktion ollessa musikaalikomedia, halusimme tuoda huumoria ja koomisia piirteitä esille myös puvustuksessa.

4.2 Suunnitteluprosessi jatkuu – tutkiminen ja haudonta

Tärkeä osa tutkimisvaihetta on historian tutkiminen, jotta oikea tyylikausi musikaalille löytyy. Pukusuunnitteluprosessin edetessä halusin kiinnittää huomiota myös hahmojen identiteettiin. Pohdin, kuinka voin ilmentää pukujen avulla hahmoja kuvaavia piirteitä.

Tutkimisvaiheen aloitin havainnoimalla historiallisia pukuja ja kuvia. Olin ohjaajan kanssa keskustellut pukujen tyylistä ja suuntaa antavasti pukujen ulkonäöstä ja erilaisista ideoista. Ensin ajatuksenani oli hakea inspiraatiota 1800-luvun lopun ja 1900-luvun alun puvuista. Addamsin perheen tyyli, musikaalin tyyli ja lavastuksen tyyli eivät kuitenkaan täysin sopineet tähän aikakauteen. Inspiraatiota tuli siis hakea joltain toiselta aikakaudelta. Tutkin kirjoista erilaisia aikakausia ja eniten minua inspiroi 1600-luvun barokkiajan puvut. Barokkiaika valikoitui lopulta tyylikauden runsauden ja koristeiden takia. Halusin tutkia historiallista tyyliä Addamsin perheen hahmoille kontrastin luomiseksi Beinekenin perheen hyvin tavallisille hahmoille.

4.2.1 Barokkiajan pukeutuminen

Barokkiajan tyyli oli tunnetusti runsas ja materiaalit olivat raskaita. Naiset eivät enää käyttäneet rautakorsetteja eikä suuria tukia ja telineitä vaatteissaan. Barokkimuodin erottuvimmat puvut olivat tummat pönäkät porvarispuvut ja ranskalaisen hovin manteau-asut. Manteau-asut olivat siluutiltaan kapeampia, niissä oli usein laahus tai niissä käytettiin turnyyrejä. Yläosa oli syvään uurattu ja niissä oli paljon koristusta. Hihat lyhenivät myöhemmin ja ne muuttuivat pallomaisesta muodosta kapeampaan 1630-luvun jälkeen. (Koskimies 1984, 86–88.)

Naisten pukeutuminen vuosina 1635–1649 oli yksinkertaista. Naisten mekoissa käytettiin korsettiluita miehustassa ja niissä oli erillinen hame. Hameissa käytettiin silkkitaftia tai -satiinia. Kaulukset olivat yleensä pitsiä tai pelavaa. Hartiahuiivit olivat myös naisten suosiossa. Kyynärpäihin ylettyvät hihat olivat yleisiä. Pukujen siluetit olivat pehmeitä. (Watt 2013, 124–125.)



Kuva 9. Kollaasi barokkiajan pukeutumisesta (Watt 2013)

Miesten pukeutumisen tunnistettava piirre barokin varhaiskaudella oli pitkät jakut (kuva 9). Miesten pukujen hihat olivat väljät ja kapenivat alaspäin. Housut olivat väljät polvihousut ja niissä oli sivuhalkiot. Leveälieriset hatut olivat muo-
dissa, niitä koristeltiin strutsinsulilla. Vuosisadan puolivälin jälkeen pitkähihainen väljä paita oli suosittu. Jakku pienentyi, myös hihat lyhenivät. Housut muuttuivat myös hamemaisiksi. (Koskimies 1984, 91–92.)

1620-luvun puolivälissä miesten pukeutumisessa yksiväriset tai hennosti kuvio-
oidut silkkikangasjakut korvasivat 1600-luvun alun raskaat kuvioidut jakut. Miehet käyttivät pitsikauluksia, tällä aikakaudella ei suosittu enää myllynkivi-
kauluksia. Pitsiä käytettiin erityisesti kauluksissa ja hihansuissa. Polvihousut olivat yleisiä niihin yhdistettynä nahkasaappaat. (Watt 2013, 118–119.)

Halusin tuoda viitteitä barokkiajasta musikaalin puvustukseen pienillä yksityis-
kohdilla. Historiallisen puvun valmistus kokonaan ei ollut tavoiteltavaa musi-
kaalissa toteutettavan kokonaistyylin eikä tiiviin aikataulun takia, koska histori-
allisen puvun valmistus vie paljon aikaa. Hahmoista voi kuitenkin löytää barok-
kiajan viitteitä.

4.2.2 Kiertotalous pukusuunnittelussa

Kiertotalouden tarkoitus on pidentää tuotteiden elinkaarta. Se on vastakohta talouden lineaariselle mallille, jossa jopa lyhyen kuluttamisen jälkeen tuote heitetään roskiin. Kiertotalous auttaa tuomaan uutta arvoa tuotteille, jossa jo elinkaaren päähän tulleiden tuotteiden materiaalit hyödynnetään. (Euroopan parlamentti 2015.)

Kiertotalouden hyödyntäminen pukusuunnittelussa lähtökohtaisesti tarkoittaa jo olemassa olevien vaatekappaleiden uudelleenkäyttämistä, vuokraamista, korjaamista, uudelleenmuotoilua ja -ompelua. Mikäli vaatetta ei voi hyödyntää kokonaan, siitä mahdollisuuksien mukaan tulee purkaa kappaleita, joita voi käyttää uuteen tarkoitukseen. Vaatteiden elinkaaren tulee olla mahdollisimman pitkä. (Balkenende & Bakker 2018, 77–79.)

Kiertotalouden tarkoitus on uusiokäyttää, korjata, kunnostaa ja kerätä käyttökelpoisia osia tuotteesta ja viimeisenä valmistaa uusi tuote käyttäen vanhan tuotteen materiaaleja, kuten vaatteissa kuituja. Suunnitellessa uusia vaatteita tulisi ottaa huomioon helppo korjattavuus, jos vaate menee rikki. Esimerkiksi jos vaatteessa on jokin osa, joka on heikompaa materiaalia, se pitäisi pystyä purkamaan ja korvaamaan sen rikkoutuessa. Suunnittelutyössä tulee ottaa huomioon myös yleinen muokattavuus, eli tarpeeksi suuret saumanvarat, jotta vaatetta voi suurentaa tarvittaessa. Mahdollisuuksien mukaan myös pukujen muodoilla on merkitystä uudelleenkäytön suhteen. Yksinkertaisia muotoja on helpompi muokata. (Balkenende & Bakker 2018, 82, 88–90.)

Materiaali tulee myös ottaa huomioon suunnitteluvaiheessa. Luonnonkuidut, kuten puuvilla, villa, pellava ja silkki ovat hyviä vaihtoehtoja, koska niitä on helppo värjätä. Tekokuitujen esimerkiksi polyesterin ja polyamidin käyttö voi olla kuitenkin perusteltua joissain tilanteissa, koska lähtökohtaisesti ne ovat todella kestäviä kuituja. Aina ei ole mahdollista hyödyntää jo olemassa olevia vaatteita teatteripukuihin. Tällaisessa tilanteessa kiertotaloutta pystyy hyödyntämään suunnittelemalla laadukkaita pukuja, joita voi tehokkaasti muokata ja käyttää uudelleen. Käytettävien kankaiden ja muiden materiaalien tulee olla mahdollisimman hyvin kierrätettäviä tai jo kierrätettyjä. Sekoitekankaat vai-

keuttavat materiaalin kierrätystä, siksi kankaat tulisi uusiokäyttää mahdollisimman hyvin. Vanhojen kankaiden hyödyntäminen on hyvä idea, koska niihin on valmiiksi muodostunut ajan patinaa, joka on lähes aina hyödyllinen elementti teatteripuvuissa.

Kiertotalouden toteuttamista pukusuunnittelun kannalta on myös huoltaa vaatteita oikein, jotta niiden käyttöikä pidentyy. Tässä tulee mukaan myös materiaalien laadukkuuden tärkeys. Sekoitekankaat, olemassa olevat painokuosit, elastaani ja myrkylliset käsittelyt vaikeuttavat materiaalin uudelleenkäyttöä ja erityisesti kierrätystä. Vain rajoitetut kankaat ovat mahdollista kierrättää mekaanisesti erottelemalla kuidut kankaasta. (Karell 2018, 101.)

Kiertotalouden avulla pyritään tuomaan slow-fashion (suom. hidas muoti) -näkökulmaa kuluttajien tietoisuuteen. Hidas muoti on pikamuodin vastakohta. Pikamuodin alhainen hinta houkuttelee kuluttajia ostamaan paljon vaatteita. Tämä aiheuttaa myös sen, että vaatteiden käyttöikä on todella lyhyt ja käyttökelpoisia vaatteita heitetään pois valtavia määriä. Hidas muoti ei ainoastaan tarkoita hidasta nopeutta, vaan sen tarkoituksena on edustaa sellaista maailmankatsomusta, joka edustaa monipuolisuutta ja muodin kulttuurillista merkityksellisyyttä ekologisuuden rajoissa. Hidas muoti vaatii uutta infrastruktuuria, ajattelutapaa ja materiaalin vähentämistä. Se ei ole pelkkää voitonhakuista liiketoimintaa vaan suunnittelua pitkälle aikavälille kestävien vaatteiden avulla. Tarkoituksena on päästä irti nykypäivän nopeasta kulttuurista ja valtavasta massatuotannosta. (Fletcher & Grose 2012, 128.)

Pukusuunnittelussa erittäin hyvä vaihtoehto on myös pukujen vuokraaminen. Pukuja ja asusteita pystyy vuokraamaan esimerkiksi Artistiasulta Keravalta. Artistiasu on yritys, joka tarjoaa valtavan valikoiman vuokrattavia pukuja ja asusteita. Heiltä voi vuokrata pukuja ammattilaiset, yritykset ja yksityiset asiakkaat. (Artistiasu s.a.) Pukuja on mahdollista usein myös lainata toisista teattereista.

Morticialle päädyimme vuokraamaan peruukin esityksiä varten. Pukuvarastolta löytyi yksi pitkä musta peruukki, mutta siinä oli otsahiukset. Yritimme saada sen toimimaan muotoilemalla otsahiukset terävämmin ja näyttävämmin.

Ohjaajan mielestä kuitenkin oli parempi, jos löytyisi peruukki ilman otsahiuksia. Tällä aikataululla ei löytynyt tarpeeksi laadukasta mustaa peruukkia, joka olisi kannattanut ostaa pukuvaramastolle, joten vuokraaminen Kuokkasen peruukkiliikkeestä Helsingistä oli paras vaihtoehto.

4.2.3 Tunnelmataulu musikaalista ja ensimmäiset luonnokset

Tunnelmataulut olivat projektin alkuvaiheessa pukusuunnittelun ja sen esittelyn apuvälineenä. Havainnoinnin yhtenä kohteena ovat tunnelmataulut, joiden avulla pystyn havainnoimaan musikaalin visuaalista kokonaisuutta. Kollaasin tarkoituksena on visualisoida yhdistetysti yleistä tunnelmaa minun näkökulmastani sekä värejä, joita tulisin käyttämään pukusuunnittelussa.



Kuva 10. Tunnelmataulu yleisestä tunnelmasta ja väreistä

Tunnelmataulun avulla havainnoin musikaalin yleistä tunnelmaa ja värejä. Tunnelmataulussa kuvaan kartanomaista miljöötä, johon yhdistyy synkkä tunnelma (kuva 10). Keltaisen värin avulla kuvaan Beinekenin perheen tuloa Addamsien kartanoon tuoden värinpilkkeitä tarinaan. Tunnelmataulun avulla välitty kummitteleva tunnelma, joka minulle tulee ensimmäisenä mieleeni, kun puhutaan The Addams Familystä. Komedialla on kuitenkin tärkeä osa tätä teosta. Komiikkaa esitykseen tuodaan mustan huumorin, koomisten piirteiden ja eleiden kautta.



Kuva 11. Ensimmäisiä nopeita luonnoksia

Ensimmäisiä luonnoksia tein tutkimusvaiheen aikana (kuva 11). Tein nopeita luonnoksia, joiden avulla pystyin hahmottamaan erilaisia muotoja pukuihin ja sain visualisoitua itselleni lähtökohdan hahmojen pukuihin. Nopeiden luonnosten pohjalta tein myöhemmässä vaiheessa värilliset luonnokset ja esityskuvat. Käsin piirrettyjen nopeiden luonnosten avulla pääsin alkuun hahmojen esteettisten piirteiden etsimisessä.

4.3 Haudonta

Haudontavaiheen tarkoituksena on Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin mukaan antaa ideoiden hautua. Projektista tulee päästä irti ja jopa unohtaa se hetkeksi ja tehdä jotain muita asioita, jotta alitajunta pääsee käsittelemään jo kerättyä tietoa. Haudonta on tärkeä osa suunnitteluprosessia, jotta pääsee mahdollisimman hyvään lopputulokseen. (Gillette 2008, 26–27.)

Haudontavaihe jäi tässä produktiossa lyhyeksi, mutta jo yhden viikonlopun aikana ideani puvuista kehittyivät ja sain itselleni varmuutta jatkaa työn loppuun. Haudontavaiheen jälkeen kiinnitin erilaisiin asioihin huomiota, kuten pukujen muotoihin, yksityiskohtiin ja asusteisiin.

Haudonta-aikana ajatus bändin puvuista selkeytyi. Halusin, että bändi ei katoa liikaa taustalle, joten heidän pukujensa värimaailmaksi valikoitui vaaleat sävyt. Päätin myös, että heidän pukunsa koostuu bleiseristä sekä kauluspaidasta. Sovimme bändin jäsenten kanssa, että he pukevat omat tummat housut esityksiin. Tällä tavalla esityksiä varten ei tarvinnut ostaa tai tehdä uusia housuja. Vaalean yläosan sävyn inspiraationa oli kummitusmaisen tunnelman tavoittelu. Päätin tuoda ”esivanhempien”, eli musikaalista poistettujen isovanhempien hahmojen kummitusmaista tyyliä mukaan puvustukseen.

4.4 Suunnitteluprosessi huipentuu – valinta ja toteutus

Hahmojen esityskuvien karakterisointi muotoutui käsikirjoituksen, omien mielikuvieni ja työryhmän kanssa käytyjen keskustelujen pohjalta. Minulla oli jo jonkin verran tietoa, miltä The Addams Familyn hahmot näyttävät elokuvissa sekä tv-sarjoissa. Yritin kuitenkin yhdistää mielikuvitukseni musikaalin käsikirjoitukseen, enkä tv-tuotantoon. Luonnoksissa ensimmäiset ideat pääsivät paperille ja hahmojen tarkemmat ulkonäöt alkoivat hahmottua minulle. Jatkoin luonnostelua tabletilla piirtäen. Tein heti värillisiä luonnoksia (kuva 12), koska halusin hahmottaa korostusvärien käyttöä. Näin säästin myös hieman aikaa suunnitteluvaiheessa.



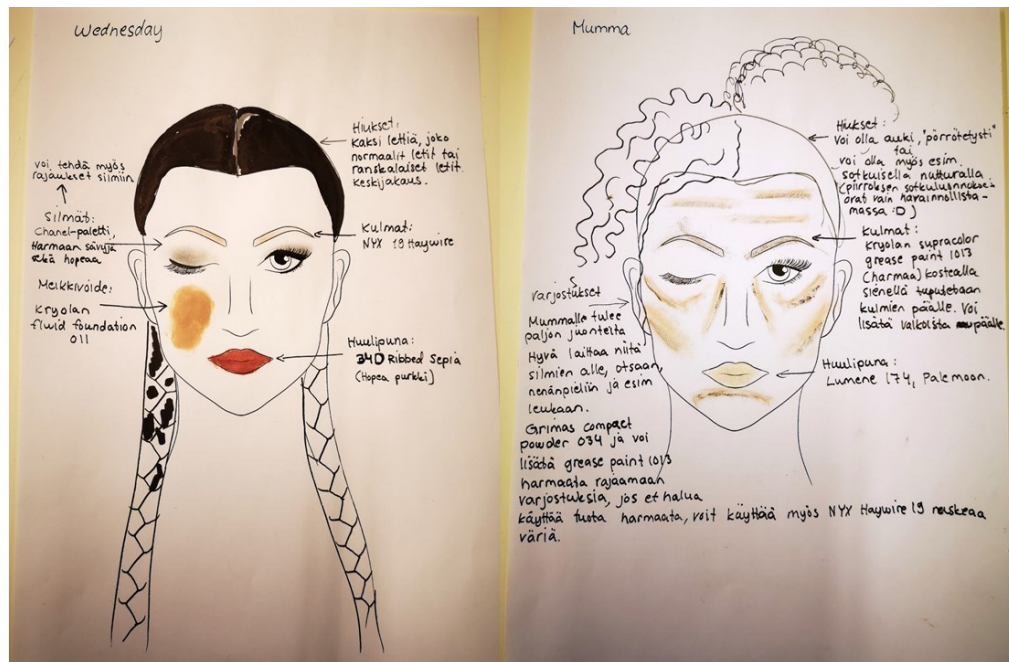
Kuva 12. Mortician puvun värillisiä luonnoksia

Materiaalien valinnan ja hankinnan yhteydessä oli tärkeää miettiä, mitkä puvut ovat sellaisia, jotka on mahdollista toteuttaa jo olemassa olevasta materiaalista (kuva 13). Pukuvarastolta löytyi paljon todella hyvää materiaalia, jota käyttää osaan puvuista. Myös mieshahmojen puvut löytyivät valmiina pukuvarastolta. Tavoitteenani valmiiden asujen etsimisessä niin pukuvarastolta kuin kirpputoreilta, oli mahdollisimman hyvin ilmentää hahmon luonnetta. Mumman puku muodostui kirpputorilta löytyneestä trikoomekosta, johon yhdistettiin puvustolta löytyneet virkattu huivi ja valmis esiliina.



Kuva 13. Materiaalien keräystä

Pukujen helppokäyttöisyys oli myös yksi tärkeä prioriteetti. Näyttelijöiden, joilla oli pukuvaihtoja, täytyi pystyä pukemaan ja riisumaan puvut helposti ja nopeasti. Luonnoksia suunnitellessa käytin apuna käsikirjoitusta sekä aiemmin mainittuja tunnelmatauluja. Kollaasin keskellä on kuvat kankaista, jotka täytyi ostaa uutena. Wednesdayn keltaisen mekon hameeseen ei löytynyt oikeanlaisia kankaita kangasvarastolta eikä kirpputoreilta, joten ne täytyi ostaa uutena (kuva 13). Festerin uimapukuun oli haastavaa löytää sopivaa trikoota tai collegekangasta. Eurokankaasta kuitenkin löytyi täydellinen collegekangas oikean paksuisilla raidoilla.



Kuva 14. Ohje naamiointiin toteutukseen

Naamiointiin eli maskeerauksen ja kampauksen avulla halusin täydentää hahmojen esteettisiä piirteitä. Naamiointiin tuli kuitenkin olla nopea näyttelijän itse toteuttaa ennen esitystä. Vaalea meikkipohja ja tumma silmämeikki oli jokaisen hahmon maskeerauksen perusidea. Kampaukset pidettiin yksinkertaisina, esimerkiksi Wednesdayn hiukset ovat kahdella letillä, Morticialla peruukki ja mieshahmoilla päähineet. Toteutin jokaiselle näyttelijälle ohjeen (kuva 14), jossa on kerrottu kuvallisesti sekä sanallisesti mitä meikkejä käyttää, mihin osaan kasvoilla niitä tulee käyttää ja minkälainen kampaus hahmolle kuuluu.

4.4.1 Roolihahmon identiteetti pukusuunnittelussa

Kaikkien hahmojen sukupuolta emme halunneet korostaa puvustuksessa. Fester ja Lucas ovat tällaisia hahmoja. Halusin hyödyntää näissä hahmoissa sukupuolen performatiivisuutta. Se tarkoittaa, että erilaiset sukupuolittavat merkit asetetaan erilaisiin suhteisiin keskenään. Kollaasinomaisesti ne voivat olla missä järjestyksessä tahansa. Nämä erilaiset sukupuolittavat merkit voivat esimerkiksi olla stereotyyppisiä tai stereotyyppioita haastavia. (Vänskä, Hokka & Särämäkari 2022, 24.)

Vaatteiden avulla voi haastaa ymmärrystä sukupuolesta. Vaatteen käyttäjä on avainasemassa, minkälaisen tulkinnan vaatteista voi tehdä. Vaatteita voi käyt-

tää välineinä tässä tapauksessa musikaalin hahmon sukupuolen tai sukupuoleettomuuden ilmentämisessä. (Vänskä, Hokka & Särämäkari, 24–29.) Lucasin hahmon puvun suunnittelussa (kuva 15) halusin käyttää sellaisia vaatteita, jotka ovat sukupuolesta riippumattomia. Vaatteiden tuli olla urheilullisia ja sukupuoleettomia, vaikka toisaalta baseball-takin voi yhdistää maskuliinisuuteen. Lucasin näyttelijä on kuitenkin nainen, joten puvun avulla pystyimme haastamaan sukupuolittunutta roolihahmoa. Puvun avulla feminiinisuuden ja maskuliinisuuden sai tasapainoon. Tässä tapauksessa puvun avulla ei ollut tarkoituksena korostaa kumpaakaan sukupuolta. Lucasin asukokonaisuus on valmistettu kokonaan valmiita vaatteita yhdistellen.



Kuva 15. Luonnos Lucasin puvusta

Fester on toinen hahmo, jonka puvussa halusimme ilmentää hahmon identiteettiä. Fester on rakastunut kuuhun. Fester on tunnetusti pukeutunut pitkään takkiin tai kaapuun. Ohjaajan kanssa keskustellessani päädyimme barokkiajan tyyllisesti lisäämään Festerin pitkän ruskean takin hihoihin poimutusta. Festerin pukua suunnitellessa pääteemaksi valikoitui unisex-tyyliset vaatteet. Festerin uimapukukohtauksen pukuun (kuva 16, s. 41) on otettu inspiraatiota 1920-luvun miesten uimapukumuodista, mutta tätä pukua voi käyttää kuka tahansa. Luonnoksesta poiketen pukuun lisättiin miehustaan napituslista sekä uimapu-

vun värilliset raidat muuttuivat tummansinisiksi. Uimapuku on valmistettu puuvillacollegekankaasta, sitä on mahdollista muokata yksinkertaisen siluetin ansiosta ja sen kangas on helppo käyttää uudelleen.



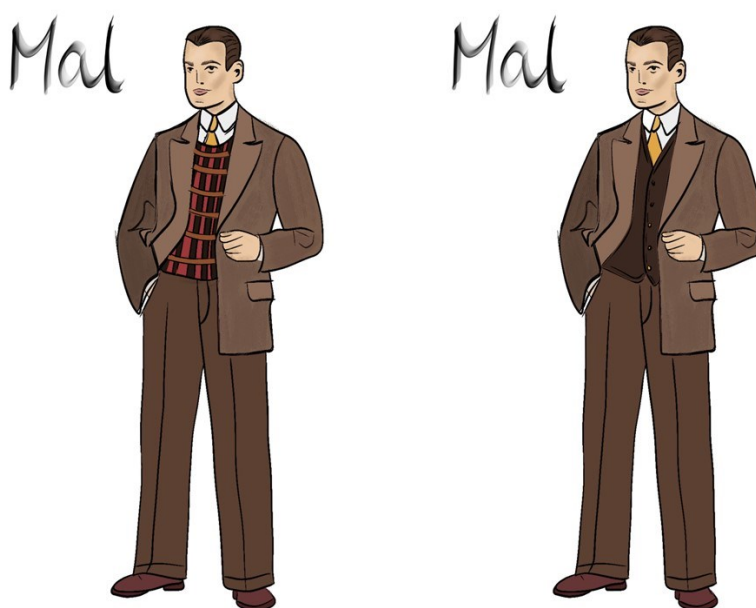
Kuva 16. Luonnos Festerin uimapuvusta

Festerin puvussa on samanlainen periaate kuin Lucasin puvussa. Sukupuolta ei ole tarkoitus korostaa, vaan yhdistellä erilaisia yksityiskohtia, jolloin näyttelijä pääsee täydentämään hahmon identiteetin esitystilanteessa. Tavoitteena oli tehdä puvuista sellaisia, joissa näyttelijä tuntee olonsa mukavaksi, hän ymmärtää puvun merkityksen ja pääsee vaikuttamaan siihen myös itse.

4.4.2 Toteutus

Toteutusvaiheessa piirsin ensimmäisenä luonnokset ja pukusuunnitelmat puhtaaksi. Pukusuunnitelmat tuli myös esitellä ja keskustella ohjaajan ja muiden suunnittelijoiden lisäksi vielä puvuston kanssa, jotta saimme selville, ovatko puvut mahdollisia toteuttaa. Tein myös suunnitelmat puvuston kanssa, kuinka puvut toteutetaan. Minulla oli esittelyvaiheessa erilaisia ideoita pukujen asusteista ja muodoista, mutta värimaailma oli hyvin selkeä. Addamsin perheen tummanpuhuva värimaailma yhdistyy korostusväreihin, jotka ovat violetti ja kultainen. Beinekenin perheen värimaailma on maanläheisempi ja iloisempi.

Alicen puku on kokonaan keltainen ja Malin puvussa käytetään ruskean sävyjä keltaisilla yksityiskohdilla (kuva 17). Lucasin puvussa yhdistyy sininen ja beige. Ehdotukseni pukujen erilaisista vaihtoehdoista oli suunniteltu niin, että ne on mahdollista toteuttaa lyhyessä ajassa. Ennen sovituksia valikoin yhdessä pukutukihenkilöni, Nina Paakkunaisen kanssa vaihtoehtoisia vaatteita pukuvarastolta, joita käydä näyttelijän kanssa läpi sovituksen yhteydessä. Esimerkiksi Malille löytyi erilaisia liivejä pukuvarastolta todella paljon ja sieltä löytyi myös näyttelijälle sopivia kokoja.



Kuva 17. Liivivaihtoehtoja Malille

Toteutusvaiheen aikana keräsin lisää materiaalia, eli tarvittavat kankaat kangaskaupasta ja valmiita vaatteita kirpputoreilta. Kirpputoreilta löytyi paljon sopivaa materiaalia pukuja varten. Kävin myös omat varastoni läpi, josta löytyi muutamia sopivia vaatekappaleita musikaaliin. Keräsin ja ostin käytettynä mahdollisimman suuren osan tarvittavista materiaaleista. Kaikkea ei kuitenkaan ollut mahdollista saada käytettynä näin lyhyessä ajassa, koska kirpputorierrokset vaativat paljon aikaa. Sellaiset vaatekappaleet, joita ei löytynyt, jouduimme tilaamaan verkkokaupasta ja ostamaan kivijalkaliikkeistä. Pidin mielessäni kiertotalouden periaatteen ja ostimme vain sellaisia kenkiä ja vaatekappaleita, joille on varmasti käyttöä myös jatkossa.

Näyttämöpukujen tarkoitus on kertoa roolihenkilöiden karaktääristä. Parhaimmassa tapauksessa näytelmän katsoja pystyy samaistumaan hahmoon, joka on lavalla. Näyttämöpukujen avulla viestitään katsojalle roolihahmon ulkoisia ja myös sisäisiä ominaisuuksia, kuten jotakin korostuvaa luonteenpiirrettä. Näyttämöpuvun avulla katsoja saa apua tarinan juonen seuraamisessa ja hahmojen kehitystä näytelmän aikana. Näyttämöpuku ei ole ainoastaan puku-suunnittelijan näkemys roolihahmosta, vaan se vaatii toimimista ohjaajan ja työryhmän muiden suunnittelijoiden kanssa. Yhtenäinen näkemys produktiosta on tärkeää. Pukujen tarkoitus on myös tukea näyttelijän työtä, sillä se on heille tärkeä työväline. (Räbinä 2019, 29.)

Toteutusvaiheessa otin huomioon myös näyttelijän mielipiteet ja tuntemukset. Sovitusvaiheessa meillä vielä oli aikaa tehdä tarvittavia muutoksia pukuihin, vaikka aikataulu tälle produktiolle oli todella lyhyt. Näyttelijöillä oli myös todella suuri työ harjoitella kokonainen musikaali näin lyhyessä ajassa. Siitä syystä pukujen onnistuminen myös näyttelijän näkökulmasta korostui entisestään. Sovitustilanteessa keskustelin näyttelijöiden kanssa puvuista ja he saivat tuoda esille omia näkemyksiään ja ideoitaan. Havainnoin myös näyttelijöiden reaktioita pukuihin. Kokeilimme erilaisia vaatteita, asusteita ja kenkiä näyttelijöiden kanssa. Osan olin valinnut etukäteen sovittamista varten, mutta tarvittaessa etsimme pukuvarastolta lisää sovitettavaa. Kaikkien kanssa ei tarvinnut sovittaa erilaisia vaatteita, kuten Wednesdayn näyttelijän kanssa, sillä hänelle ommeltiin alusta alkaen uusi puku. Hänen kanssaan keskustelimme kaikista tarvittavista muutoksista, jota pukuun täytyi tehdä havainnoinnin jälkeen. Näyttelijä tuo puvulle oikean merkityksen ja vaikuttaa puvun tulkintaan merkittävästi. On tärkeää, että näyttelijä kantaa puvun hyvin. Minulle oli tärkeää, että näyttelijä pystyy työskentelemään puvussa vaivattomasti sekä tuntee olonsa mukavaksi. (Räbinä 2019, 32–33.)

Havainnoin pukujen toimivuutta myös niiden pukuharjoitusten aikana, joita pääsin seuraamaan. Puvut sopivat näyttelijöiden liikeratoihin ja täydensivät lavastusta. Saimme puvut hyvissä ajoin harjoituksiin. Havainnoin myös pukuvaihtojen sujuvuutta. Pukuvaihdot toteutuivat toivotulla tavalla, koska vaihdot tarvitsivat vain yksittäisiä osia asuun. Poikkeus oli Festerin puvussa, koska hänen täytyi vaihtaa uimapukuun ja sen jälkeen takaisin alkuperäiseen pukuun.

4.4.3 Addamssin perhe – esityskuvat ja valmiit asut

Mortician puku (kuva 18, s. 44) on kapealinjainen pitkä mekko. Ohjaajan ja Mortician näyttelijän kanssa sovimme, että roolihahmon ei tarvitse käyttää laajoja liikeratoja, joten kapea merenneitohelma sopii hahmolle parhaiten. Meillä oli jo toinen mekko valmiina näyttelijälle, mutta vaihdoimme sen merenneitohelmaiseen mekkoon. Morticialla on vahva luonne, jota halusin korostaa lisäämällä korsetin mekon päälle. Mekko on läpikuultava, joten korsetti tuo peittävyttä ja ryhdikkyyttä puvun yläosaan. Morticialle vuokrattiin myös pitkä musta peruukki.



Kuva 18. Mortician esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Gomez roolihenkilönä on maskuliininen ja antaa kovan vaikutelman, mutta perheelleen hän on hyvin lempeä. Hänen on vaikea kieltää mitään lapsiltaan. Roolianalyysissä (taulukko 2, s. 25) mainitsin, että Gomezin hahmo on tarkka omista arvoistaan, johon kuuluu perhearvot. Halusin perinteisen miesten liituraitakuvioisen puvun kautta ilmentää itsevarmaa vaikutelmaa hahmosta (kuva 19, s. 45). Liituraitapuvun asusteiksi lisättiin liivi, päähine, taskuliina ja mustat kiiltävät kengät. Gomez on osan esityksestä ilman puvun takkia, musta liivi valikoitui tästä syystä takin alle. Mietin kravatin lisäämistä pukuun, mutta halusin tuoda puvun avulla myös rennomman vaikutelman, joten kravatti jätettiin pois ja kauluspaidan ylin nappi auki.



Kuva 19. Gomezin esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Wednesdayn mekko valmistettiin alusta asti (kuva 20). Oikean tyylistä mekkoa ei löytynyt pukuvarastolta eikä kirpputoreilta. Mekon kangas kuitenkin löytyi kangasvarastosta valmiina, joten uusia materiaaleja mekkoa varten ei tarvinnut ostaa. Mekkoon lisättiin irtokaulus, joka ulospäin näyttää siltä, että mekon alla on kauluspaita.



Kuva 20. Wednesdayn esityskuva ja valmis puku

Wednesdayn hahmolla on yksi pukuvaihto musikaalin aikana. Puku vaihtuu kirkkaan keltaiseen leninkiin, joka kapinoi Mortician sääntöjä värien käyttöä vastaan (kuva 21). Wednesday haluaa tehdä vaikutuksen Lucasin äitiin Aliceen, hän käyttää keltaisia vaatteita. Keltainen mekko on valmistettu Xamkin Kuvolan kampuksella opiskelijoiden toimesta. Mekon pohjana käytettiin pukuvarastolta löytynyttä valmista mekkoa, johon lisättiin epäsymmetrinen irtohame. Hame valmistettiin uusista kankaista. Hameen pystyy irrottamaan mekosta niin, että mekkoa ja hametta pystyy käyttämään erikseen tarvittaessa. Alla olevaa mekkoa pystyy myös käyttämään ilman, että siihen jää jälkiä hameen kiinnityksestä.



Kuva 21. Wednesdayn keltaisen mekon esityskuva ja valmis puku.

Pugsleyn puvun lähtökohtana oli pitää hahmon perinteinen ulkonäkö lähes muuttumattomana (kuva 22, s. 47). Raidallinen paita on hahmon tunnistettavin piirre ja halusin korostaa sitä. Halusin myös tuoda hahmon ikää, eli teini-ikäisyyttä esille vaatteiden kautta. Valitsin hahmolle vaatekappaleita, jotka ovat rentoja ja sopisivat teini-ikäiselle. Toimme pukuun peittävyyttä ja uuden yksityiskohdan lisäämällä mustan pitkähihaisen trikoopaidan t-paidan alle.



Kuva 22. Pugsleyn esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Pugsleyn pukuun jouduttiin tilaamaan uusia vaatekappaleita. Vaatteita valitessa pidin mielessä sen, että kaikkia vaatteita olisi mahdollista käyttää myös muissa produktioissa. Tennarit tilasimme myös, koska pukuvaramon valikoimissa ei ollut sellaisia ennestään oikean kokoisena. Pukutukihenkilöni Ninan kanssa keskustelimme, että tennareilla on varmasti käyttöä monenlaisissa produktioissa ja esityksissä.

Mumman puvussa (kuva 23, s. 48) oli tarkoituksena ilmentää pahaa hajua ja epäsiisteyttä. Puvun lähtökohtana oli kirpputorilta löytämäni trikoomekko ja pukuvaramonsta löytämäni esiliina. Trikoomekko valikoitui, koska se on mukava näyttelijän päällä, siinä on helppo tanssia ja se on helppo pukea päälle. Mumman kokonaisuuteen oli ensin tarkoitus lisätä harmaa peruukki, mutta päädyimme pitämään näyttelijän omat tuuheat luonnonkiharat hiukset esillä. Värijäsimme hiukset harmaaksi suihkutettavalla hiusvärillä, joka lähtee pesussa pois. Mummalla on pukuvaihto ensimmäisen näytöksen viidennessä kohtauksessa sairaanhoitajan asuun (Liite 6). Pukuun kuuluu myös hoitajan päähine. Ensin päähine jätettiin pois ohjaajan pyynnöstä, koska se oli liian huvittavan näköinen. Myöhemmin näyttelijät kertoivat, että päähine otettiin kuitenkin takaisin käyttöön osaan esityksistä koska se sopi asuun niin hyvin.



Kuva 23. Mumman esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Trikoomekkoon toteutettiin likajälkiä maalaamalla kangasta tummalla sävyllä. Trikoomekon helmaan lisättiin paljon väriä sekä myös kainaloiden alueelle. Esiliinaan lisättiin kangaskaitaleita kangasvarastosta löytämistäni kankaista. Kaitaleet kiinnitettiin esiliinaan tyllin avulla, joten ne on mahdollista poistaa niin, että esiliinan alkuperäinen ulkomuoto säilyy. Mummalle täytyi ostaa kengät uutena, koska oikeaa kokoa ei löytynyt pukuvarastolta. Kengiksi valikoitui perinteiset suomalaiset reinot. Näyttelijä oli tyytyväinen tähän kenkävalintaan, koska mukavuus oli prioriteetti myös hänelle, sekä kengät sopivat esteettisesti roolihahmoon.

Fester eli Gomezin veli toimii musikaalissa myös osittain kertojana. Festerin puku (kuva 24, s. 49) on pitkä ruskea takki, jossa on kaulukset ja röyhelöä hihansuissa. Takin alle valitsin valkoisen väljän paidan, koska Fester ei pidä pitkää takkia koko musikaalin ajan. Tästä syystä takin alle lisättiin myös pitkät housut ja valkoinen väljä barokkityylinen aluspaita (liite 7).



Kuva 24. Festerin esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Festerillä on pukuvaihto uimapukuun (kuva 16, s. 41), jonka takia takin alla olevien vaatteiden tuli olla helppo pukea ja riisua. Uimapukukohtaus on yhdistetty kohtaukseen, jossa Beinekenin perhe saapuu Addamssien kartanolle. Tästä syystä asustimme vielä myöhemmässä vaiheessa uimapuvun hullunkurisella peruukilla, ja rekvisiittana Festerillä oli amerikkalainen jalkapallo (liite 6).

Lurch on perheen hovimestari, joka muistuttaa zombia (kuva 25, s. 50). Lurch ei puhu mitään koko musikaalin aikana, vaan murisee hyvin kuvailevasti. Kaikki kuitenkin ymmärtävät häntä hyvin. Lurch on hidas liikkeissään. Lurchin pukuun löytyi kaikki muut osat pukuvarastolta paitsi kauluspaita, koska oikeaa kokoa ei löytynyt pukuvarastolta.



Kuva 25. Lurchin esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Lurchin puvussa (kuva 25) oli tärkeää korostaa hahmon suurta kokoa. Pukuvarastolta löytyi puvuntakki, joka oli ollut käytössä toisessa esityksessä ja menossa hävitykseen. Saimme puvuntakille siis ainakin yhden käyttötarkoituksen lisää. Puvun alla oli pidetty urheilutoppauksia, joten puvuntakin mittasuhteita oli liioiteltu. Sovitimme puvuntakkia näyttelijälle, ja se istui yllättävän hyvin. Takki korosti näyttelijän hartialinjaa ja kokonaisuudessaan ylävartaloa. Hihat jäivät tarkoituksella myös hieman liian lyhyiksi. Housut valitsimme niin, että myös ne jäivät liian lyhyiksi. Tällä tavoin pystyimme korostamaan näyttelijän ja hahmon pituutta. Pukuun lisättiin valkoinen kauluspaita, rusetti ja mustat kenkät.

4.4.4 Beinekenin perhe – esityskuvat ja valmiit asut

Lucas eli Wednesdayn kihlattu tulee tapaamaan Wednesdayn vanhempia ensimmäistä kertaa oman perheensä kanssa. Lucas on mieshahmo, mutta emme halunneet korostaa sukupuolta liikaa puvun kautta (kuva 26, s. 51). Puvussa on käytetty urheilullisia unisexvaatteita. Baseballtakki on yhdistetty tummansiniseen aluspaitaan, vaaleisiin housuihin sekä hopeisiin tennareihin. Puvun avulla halusimme myös korostaa hahmon rentoa tyyliä. Pukuun lisäsimme myös huivin, koska sitä tarvitaan Wednesdayn silmien sitomiseen.



Kuva 26. Lucasin esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Alicen puku (kuva 27) on kauttaaltaan keltainen. Inspiraationa käytin 60-luvun tyyliä vaatteita. Hihatton keltainen mekko asustettiin leveällä keltaisella vyöllä, keltaisella käsilaukulla, keltaisilla rannekoruilla sekä keltaisella hiuspannalla. Asuun lisättiin vaaleat korkokengät. Kun Beinekenit saapuvat Adamsien kartanoon Alicella on vaalea trenssitakki mekon päällä (Liite 8).



Kuva 27. Alicen esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta

Alicella on yksi pukuvaihto musikaalin aikana. Hän vaihtaa kokomustaan mekkoon, kun hän on juonut Wednesdaylle tarkoitetun acrimoniumin. Hän löytää sisäisen Addamsin itsestään. Musta polvimittainen mekko löytyi näyttelijän omasta vaatekaapista, joten uutta mekkoa ei tarvinnut ostaa. Mustan mekon asusteina pidettiin kuitenkin keltainen hiuspanta ja rannekorut, jotta Alicen keltainen tyyli ei häviä kokonaan.



Kuva 28. Malin esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Mal eli Malcolm on vanhanaikainen mieshahmo (kuva 28). Hän on juuttunut arkielämään eikä ole muistanut huolehtia parisuhteestaan. Hahmo rentoutuu musikaalin aikana ja he löytävät Alicen kanssa avioliittonsa uudelleen (liite 9). Malin näyttämöpukuun valikoitui ruskeansävyiset vaatteet keltaisilla yksityiskohdilla. Keltaisilla yksityiskohdilla yhdistimme Alicen ja Malin asut toisiinsa. Malin perinteinen ruskea puku on asustettu keltaisella kravatilla ja ruskealla kukonaskelkuvioisella liivillä.

4.4.5 Bändin ja Stellan puvustus

Bändin pukujen ja Stellan puvun lähtökohtana oli musikaalista poistetut esivanhempien hahmot. Pukujen tuli kuitenkin olla käytännöllisiä. Bändin puuissa piti pystyä vaivattomasti soittamaan. Puvussa ei myöskään saa olla

soittaessa liian kuuma. Stellan puvun lähtökohtana esivanhempien inspiraation lisäksi oli suunnitella sellainen asu, joka sopii yleisesti musikaalin teemaan.



Kuva 29. Bändin puvut

Aloitin bändin pukujen (kuva 29) etsimisen kirpputoreilta. Löysinkin monta beigen sävyistä bleiseriä, joista sain yhteneväisen suuntaviivan jokaisen soittajan pukuun. Jokaiselle soittajalle löytyi bleiserit, joiden alle lisättiin joko kauluspaita tai trikoopaita erilaisilla kuoseilla. Beige bleisereiden sävynä oli paras vaihtoehto, koska valkoinen sävy soittajien puvuissa olisi saattanut heijastaa häiritsevästi erilaisissa valoissa. Beige erottui esitystilän takaosasta, jotta bändi ei myöskään häviä taustaan (liite 10). Myös bleisereissä on erilaisia kuoseja, joiden avulla pukuihin sai kummitusmaista tunnelmaa ilman, että se on liian itsestään selvää. Sovimme, että bändin jäsenet käyttävät omia tummia housuja ja kenkiä esityksissä.

Stellan pukuun (kuva 30) etsin erilaisia yksittäisiä vaatekappaleita, joita yhdistelemällä saatiin Addamsin henkeen sopiva puku. Lopullinen puvun valinta tapahtui sovitusilanteessa. Vaatteet olivat sellaisia, joita pystyy hyvin yhdistelemään keskenään



Kuva 30. Stellan puku

Stellan pukuun valikoitui paisleykuviollinen kauluspaita, läpinäkyvä verkkokankainen t-paita poimutetulla helmalla, ruutukuvioidet caprihousut ja mustat tenarit. Kauluspaidan alle lisättiin myös musta pitkähihainen trikoopaita, koska Stella esitti Thingiä, eli itsestään liikkuvaa kämmentä, joka esiintyy hyllyn päällä musikaalissa. Stella oli tarvittaessa paikkaamassa muita näyttelijöitä. Hän osallistui myös osaan tansseista (liite 10). Puvun oli siis sovittava mihin tahansa kohtaukseen tai tanssiin. Mielestäni puku oli onnistunut, koska se toi hienovaraisesti mieleen esivanhempien kummitukset mutta on kuitenkin nykyaikainen.

4.5 Arviointi

Arviointi on Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin viimeinen vaihe. Arviointia on kuitenkin tapahtunut jokaisen vaiheen jälkeen. Arviointivaiheeseen kuuluu itsearviointiin lisäksi yhteinen arviointi työryhmän kesken. Arviointivaiheen aikana pohditaan ovatko käytetyt menetelmät ja materiaalit olleet asianmukaisia. Tässä vaiheessa myös arvioidaan ovatko käytetyt menetelmät sellaisia, joita voisi käyttää jatkossakin. Työryhmän kommunikaation laatua myös arvioidaan. (Gillette 2008, 35.)

Ohjaajan kanssa kommunikointi tuntui aluksi hieman vieraalta, koska käyimme kahta kieltä. Projektin edetessä kommunikaatio kuitenkin helpottui. Kommunikaatiossa oli pieni katkos siinä vaiheessa, kun saimme tietää, että Mortician mekon tulisikin olla kapealinjainen. Kommunikaatiokatkoksesta ei kuitenkaan tullut suurta haastetta, sillä oikeanlainen mekko löytyi pukuvaras-tolta eikä se vaatinut suuria muokkauksia. Näyttelijöiden kanssa kommunikoi-minen pukusovituksissa oli vaivatonta. Sain näyttelijöihin yhteyden myös sähköpostin ja tarvittaessa viestiryhmän kautta. Puvuston kanssa työskentely oli sujuvaa ja pukutukihenkilöni Ninan kanssa oli helppoa kommunikoida. Olimme tiiviisti yhteydessä sähköpostin välityksellä niinä aikoina, kun en pystynyt olemaan Teakilla Helsingissä. Sain asiantuntevaa apua aina, kun sitä tarvittiin.

Lopussa sain palautetta vielä purkupalaverissa, kun produktio oli päättynyt. Puvustuksesta sain hyvää palautetta työryhmältä ja ohjaajalta. Puvut olivat toimineet käytössä hyvin. Yhdet kengät hajosivat harjoitusten aikana, joten niille etsimme korvaavan parin. Tarvittaessa myös vaihdoimme kenkiä uusiin, kuten Mortician kengät täytyi vaihtaa helppokäyttöisyyden takia. Palautetta työstäni sain myös projektin eri vaiheissa. Teimme muutoksia pukuihin aina, kun oli tarve. Alicen näyttelijä huomasi harjoituksissa, että mekko kaipaa halkion ha-meosaan, jotta puvussa on helpompi liikkua. Erityisesti Mumman näyttelijä piti puvustaan, koska pukusuunnittelussa olin ottanut huomioon käyttömukavuuden. Näyttelijät olivat tyytyväisiä siihen, että he saivat myös vaikuttaa pukuihin. Ehdotuksista keskusteltiin, mutta kaikkia toiveita ei ollut mahdollista toteuttaa.

Projekti oli kunnianhimoinen ja hyvin lähellä työelämää. Tässä produktiossa työskenteleminen opetti paineensietokykyä kaikille. Ennen kaikkea produktio oli oppimisprosessi, vaikka työryhmässä sekä näyttelijöissä oli mukana ammattilaisia. Alussa myös tapahtui roolimutoksia. Ne eivät onneksi juurikaan vaikuttaneet pukujen toteutukseen, koska roolimutokset tapahtuivat projektin alkuvaiheessa. Mielestäni lopputulos on musikaalin henkeä kunnioittava. Puvut ovat tunnistettavia, mutta niissä on kuitenkin erilaisia yksityiskohtia, jotka tekevät niistä mielenkiintoisia. Puvustus toimi lavastuksen kanssa hyvin tasapainoisesti. Produktiosta saimme teatteriarvostelun Helsingin sanomiin ensi-illan jälkeen. (Liite 3.) Teatteriarvostelussa käydään läpi produktion sanomaa, eli konservatiivisuuden ja normien kyseenalaistamisesta. (Tuomela 2022, The Addams Familyn tarina on perikonservatiivinen...)

5 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS

Laadullisen tutkimuksessa tutkimuskohteen ja tutkittavan materiaalin tulee olla yhteneväisiä. Teorian muodostukseen ei saa vaikuttaa epäolennaiset tekijät. Laadullisen tutkimuksen luotettavuuden arvioinnin avainasemassa on tutkija itse. Varsinkin produktiivisessa työssä tutkijan aktiivisesti tekemiä tekoja ja ratkaisuja arvioidaan. Luotettavuus kulkee mukana koko prosessin ajan. Tutkijan on pystyttävä perustelemaan päätöksiään ja miten näihin lopputuloksiin on päädytty. Tutkijan tulee myös tehdä itsearviointia ratkaisuihinsa. Mielestäni tämän työn validiteetti on hyvällä tasolla. Olen tutkinut aihetta monien luotettavien lähteiden avulla, ja tutkimusmenetelmien avulla havainnoinut ja arvioinut tutkimusta sen edetessä. (Vilka 2021, luvut 7.6, 7.8.)

Laadullisessa menetelmässä monet eri lopputulokset ovat mahdollisia eri tutkijoiden tekeminä. Se ei tarkoita, että toisen tutkijan tekemä tutkimus olisi heikompi. Laadulliset tutkimukset ovat ainutkertaisia ja niiden toistaminen on käytännössä mahdotonta. Toisen saman aiheen tutkijan tulisi kuitenkin löytää työstä se tulkinta, jonka tutkija on tutkimusmenetelmiensä avulla esittänyt. Tutkimuksen tarkoituksena on olla ymmärrettävä lukijankin puolesta. (Vilka 2021, luvut 7.6, 7.8.)

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, miten suunnittelen visuaalisesti mielenkiintoisen puvustuksen The Addams Family-musikaaliin. Käytin tiedonkeruun menetelminä J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia, teemahaastattelua ja havainnointia. Mielestäni työn rajaus on onnistunut, koska puvustuksen suunnittelun tutkimuksesta voi tulla helposti todella laaja. Rajasin tutkimuksen visuaalisesti mielenkiintoiseen pukusuunnitteluun ja alakysymykseksi ”miten suunnittelen kiertotalouden mukaisesti pukuja The Addams Family-musikaaliin?” Kiertotalous oli toimintaperiaatteena koko projektin ajan. Tutkimustekstissä kävin kaikki musikaalin hahmot läpi, koska ne ovat olennainen osa musikaalin kokonaiskuvan ja tarinan visualisointia.

Tutkimuksen lähdemateriaalina olen käyttänyt sekä kirjallisia että elektronisia lähteitä. Olen käyttänyt paljon suomalaista kirjallisuutta, mutta myös kansainvälisiä lähteitä. Pyrin käyttämään uusimpia painoksia lähteinä, mutta esimerkiksi J. Michael Gilletten kirjasta ei ollut tällä hetkellä saatavissa uusinta painosta. Käytin toiseksi uusinta painosta. Elektronisina lähteinä olen käyttänyt asiantuntijoiden kirjoittamia e-kirjoja sekä verkkojulkaisuja. Erityisesti verkkosivuihin olen suhtautunut kriittisesti ja niitä olenkin käyttänyt vähemmän tutkimuksessani.

Kuvien tarkoituksena tutkimuksessa on havainnollistaa päättelyä, ei kuvittaa tekstiä. Kuvien avulla pystyy tehokkaasti havainnollistamaan tutkimusprosessia. Tässä tutkimuksessa olen käyttänyt vain sellaisia kuvia, joilla on suora merkitys tutkittavaan aiheeseen ja havainnollistamaan tutkittavaa aihetta visuaalisin keinoin. Olen kuvissa käyttänyt kollaasitekniikkaa, jonka avulla pystyy useiden kuvien avulla havainnollistamaan tekstiä. (Vilkka 2021, luku 7.8.)

Tutkimuksen kirjallisen osuuden tulisi perustua tieteellisen käytännön noudattamiseen. Tutkimustekstin voi kuitenkin kirjoittaa tutkittavan kohteen luonteeseen sopivasti. Yksi luotettavuuden arviointikriteeri on tekstin johdonmukaisuus käytännön tutkimuksesta. (Vilkka 2021, luku 7.9.) Tutkimusteksti etenee johdonmukaisesti teemoittain ja vallitsevat teemat eli puvustuksen suunnittelu, ja kiertotalouden hyödyntäminen kulkevat tekstissä luonnollisesti loppuun asti.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO

Työn lähtökohtana oli suunnitella visuaalisesti mielenkiintoinen puvustus The Addams Family -musikaaliin. Tutkimuskysymyksiini etsin vastauksia käyttäen apuna J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia, teemahaastattelua ja havainnointia. Vastauksia tutkimuskysymyksiini sain myös pukusuunnitteluprosessin edetessä. Opinnäytetyön produktiivinen osuus toteutettiin keväällä 2022. Tämä osaltaan helpotti kirjallisen osuuden toteuttamista, koska produktiivinen osuus oli tehty aiemmin.

Päätutkimuskysymykseni oli ”Miten suunnitella visuaalisesti mielenkiintoinen puvustus The Addams Family -musikaaliin?”. Visuaalisuus ja mielenkiintoisuus oli koko työn perusta. The Addams Family on tunnettu teos, joten haasteena oli suunnitella tunnistettava puvustus uusilla yksityiskohdilla. Tarkoituksena oli myös pitää puvustus yksinkertaisena, koska aikataulu suunnitteluun ja toteutukseen oli rajallinen. Prosessi eteni luontevasti Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin mukaisesti. Oli luontevaa palata vaiheissa taaksepäin ja arvioida jo tehtyä työtä. Mortician mekon vaihtuessa tämä tekniikka konkretisoitui. Palasin takaisin tutkimusvaiheeseen ja pohdin mitä kaikkea puvussa tulee muuttaa. Päätös tuli kuitenkin tehdä nopeasti saman päivän aikana, kun tieto puvun muutoksesta tuli ilmi. Onneksi toinen mekko löytyi valmiina pukuvaramastolta. Se oli valmistettu samasta kankaasta kuin edellinen mekko, mutta oli eri mallinen. Varmistin vielä ohjaajalta sekä näyttelijältä, että mekko on varmasti nyt sellainen, joka sopii näyttelijän liikeratoihin ja tyyliin.

Päätutkimuskysymykseen vastataan pukusuunnitteluprosessin kuvaamisen vaiheissa käyttäen apuna J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia. Puvustuksen lopputulos esitellään tekstissä visuaalisesti ja selitetysti sekä liitteissä kuvina. Tunnelmataulut tutkimuksen apuna olivat erinomainen keino pukusuunnittelun ensimmäisten ideoiden esittelyssä sekä oman hahmotuskyvyn avuksi. Tunnelmataulujen avulla havainnoin teoksen yleistä ilmettä, pukujen tyyliä ja värimaailmaa. Tunnelmatauluista oli helpompi jatkaa luonnoksien ja esityskuvien piirtämiseen. Teemahaastattelua hyödynsin ohjaajan kanssa käydyssä palaverissa sekä aina tarvittaessa tarkentavilla kysymyksillä. Haastattelukysymysten avulla sain tärkeää tietoa pukujen tavoitellusta esteti-

kasta. Haastattelukysymyksiä hyödynsin myös sovitustilanteessa näyttelijöiden kanssa. Sovitustilanteessa myös havainnoin pukujen istuvuutta ja näyttelijän reaktioita pukuun. Teimme tarvittaessa sovituserämuutoksia pukuihin.

Tutkimukseni alakysymyksenä oli ”Miten suunnitella kiertotalouden mukaisesti pukuja The Addams Family-musikaaliin?”. Kiertotalous tuli työhön mukaan jo projektin alkuvaiheessa, kun Teakin puvuston päällikkö Kati Mantere toi esiin, että halutessani voisin suunnitella puvustuksen käyttäen ekologista näkökulmaa. Ensin pohdin, miten hyödyntää ekologisuutta pukusuunnittelussa. Opiskelujen aikana olimme jo opiskelleet ekologisuutta pukusuunnittelussa sekä olen aiemmin käynyt myös kiertotalouskurssin. Kiertotalous näkökulmana oli itselleni luontevin, koska olemassa olevia vaatteita on loogista käyttää puvustuksessa. Etsin kiertotaloudesta lähdemateriaalia ja löysin hyviä lähteitä niin kirjoista kuin internetistäkin. Tiesin myös, että Teakin pukuvaraston vaatteita saa muokata, ellei niihin ole erikseen tehty mainintoja. Kirpputorien hyödyntäminen oli myös ensimmäinen ajatus, joka on minulle ennestään tuttua pukuja suunniteltaessa. Kaikkea materiaalia ei tietenkään ollut mahdollista löytää käytettynä näin lyhyessä ajassa, joten jouduimme hyödyntämään myös verkko-kauppoja sekä kivijalkaliikkeitä.

Vastaus alakysymykseen tulee ilmi pukusuunnitteluprosessissa. Hyödynsin kiertotaloutta pukusuunnittelussa uusiokäyttämällä mahdollisimman paljon valmiita materiaalia. Kirpputoreilta ja pukuvarastosta löytyi valtaosa musikaalin puvuista. Vuokraamista hyödynnettiin peruukin hankinnassa. Löysin hyviä uudelleenkäytettäviä vaatteita myös omista varastoistani. Kaikki vaatteet ja kenkät, joita jouduimme ostamaan uutena ovat helposti käytettävissä myös muihin produktioihin. Valitsimme myös sellaisia kenkiä ja vaatekappaleita, joita ei ennestään ollut pukuvarastolla.

Koen, että olen vastannut tutkimuskysymyksiini, koska olen tutkimuksessani edennyt Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin mukaisesti sekä tutkimustavoitteiden saavuttamiseksi käyttänyt teemahaastattelua ja havainnointia tutkimustyön apuna. Olen kuvannut pukusuunnitteluprosessin visuaalisesti kuvien, tunnelmataulujen ja taulukoiden sekä lähdemateriaalin avulla. Musikaalin lopputuloksen nähtyäni voin todeta, että kokonaisuutena puvustus on mielestäni onnistunut. Puvustus sopi pienelle esiintymislavalle. Suuremmalla lavalla

puvut olisivat voineet olla vielä näyttävämpiä. Katsojat näkivät puvut suhteellisen läheltä, joten myös yksityiskohdat puvuissa näkyivät hyvin.

7 POHDINTA

Työn tavoitteena oli suunnitella visuaalisesti mielenkiintoinen puvustus The Addams Family-musikaaliin. Puvustus on mielestäni onnistunut ja toimiva kokonaisuus. Roolihahmot ovat tunnistettavia erilaisilla yksityiskohdilla. Tutkimuskysymykset ratkaistiin J. Michael Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia, teemahaastattelua ja havainnointia käyttäen.

The Addams Family-produktio oli minulle uusi ja erilainen kokemus. Minua jännitti lähteä tekemään työtä Helsinkiin. Aloitin myös toukokuussa osa-aikatyön toisessa paikassa Kouvolassa, joten haasteeksi olisi voinut tulla projektin ja työn yhteensovittaminen. Kaikki sujui kuitenkin hyvin, pystyin matkustamaan Helsinkiin aina tarvittaessa ja pystyin myös käymään Kouvolan kampuksella, jossa osa puvuista valmistettiin opiskelijoiden toimesta. Minulle jäi myös aikaa kerätä materiaalia kirpputoreilta ja kivijalkaliikkeistä. Aikataulu oli todella lyhyt ja nopeatempoinen. Oli siis hyvin tärkeää, että suunnitelmat olivat selkeät ja hyvin tehdyt. Opin tekemään nopeita ratkaisuja ja ongelmanratkaisukyky kehittyi huomattavasti. Kommunikaation tärkeys työryhmän kesken korostui myös prosessin aikana. Meillä oli onneksi hyvät keskusteluyhteydet ja yhteishenki työryhmän kanssa.

Näyttelijöiden kanssa työskentely oli miellyttävää ja helppoa. Kaikki näyttelijät olivat erittäin ammattitaitoisia ja keskustellessamme sain paljon uusia näkökulmia ja ideoita pukuihin. En ole koskaan aiemmin suunnitellut maskeerausta esitykseen. Kampauksista minulla on enemmän aiempaa kokemusta parturikampaajan ammatin kautta. Maskeerauksen suunnittelu oli kuitenkin todella hauskaa ja sain suunnitella juuri sellaisen kokonaisuuden, jossa näkyy minun kädenjälkeni. Näyttelijät toteuttivat itse kampaukset ja meikit esityksiin, joten suunnitelmista mahdollisimman selkeät ja helppolukuiset. Tässäkin näyttelijöiden ammattitaito korostui, maskeerauksen toteuttamisessa ei ollut mitään ongelmia.

Olen tyytyväinen puvustuksen lopputulokseen ja sain siitä hyvää palautetta niin työryhmältä kuin näyttelijöiltäkin. Näyttelijät kertoivat pukujen olevan yllättävän mukavia ja erityisen tärkeässä osassa olivat kenkien mukavuus, koska musikaalissa on paljon erilaisia tansseja. Rajaus työlle oli mielestäni onnistunut. Pukusuunnittelu visuaalisesti ja mielenkiintoisesti olivat työn pääpiirteet. Työtä tarkennettiin tutkimalla kiertotaloutta pukusuunnittelun osana. Pukusuunnitteluun kuului myös historian tutkiminen ja roolihahmojen identiteetin tutkiminen. Työstä voi olla apua pukusuunnittelijoille, jotka käyttävät pukusuunnittelussa kiertotalouden näkökulmaa. Aina on kehitettävää työssä ja oppiminen jatkuvaa.

Mortician mekkoon olisin halunnut lisää yksityiskohtia helmaan, mutta aika oli rajallinen ja halusimme, että mekon pitsikangas ei vaurioidu. Mekko oli joustavaa pitsikangasta ja se olisi venynyt, jos olisimme kiinnittänyt siihen lisää elementtejä. Myös helman muoto olisi vääristynyt. Olisin toivonut hieman pidempää aikataulua produktiolle, mutta oppimiskokemuksena juuri tällä aikataululla tehty pukusuunnittelu oli korvaamaton. Taito työskennellä myös nopeasti on tärkeää, produktiot ovat hyvin erilaisia ja olen kiitollinen, että sain opiskeluaikana myös tällaisen kokemuksen.

LÄHTEET

Anttila P. 1993. Käsityön ja muotoilun teoreettiset perusteet. Helsinki: WSOY.

Anttila P. 2000. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. 3. painos. Hamina: Akaatiimi Oy.

Anttila P. 2014. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Metodix. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/#top> [viitattu: 24.11.2022].

Artistiasu. s.a. Pukuvuokraus. Saatavilla: <https://www.artistiasu.fi/fi/32/1/0/pukuvuokraus> [viitattu: 2.11.2022].

Balkenende R., Bakker C. 2018. Designing for a Circular Economy: Make, Use and Recover Products. Teoksessa Niinimäki K. Helsinki: Aalto-yliopisto.

Brickman M., Elice R., s.a. The Addams Family. Käsikirjoitus.

Euroopan parlamentti. 2015. Mitä kiertotalous on ja miksi sillä on merkitystä? Päivitetty: 25.4.2022. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.europarl.europa.eu/news/fi/headlines/economy/20151201STO05603/mita-kiertotalous-on-ja-miksi-silla-on-merkitysta> [viitattu: 26.9.2022].

Fletcher K., Grose L. 2012. Fashion & Sustainability – Design for change. London: Laurence King Publishing Ltd.

Gillette, J. Michael 2008. Theatrical Design and Production. An Introduction to Scene Design and Constuction, Lightning, Sound, Costume and Makeup. 6th Edition. Mountain View: Mayfield Publishing Company.

Ingham R., Covey L. 1992. The costume designer's handbook. 2. painos. Portsmouth, NH: Heinemann Educational Books, Inc.

Kananen J. 2017. Laadullinen tutkimus pro graduna ja opinnäytetyönä. Tampere: Suomen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.

Koskimies L. 1984. Pukeutumisen historia – kietaisuasuista empiretyyliin. Helsinki: WSOY.

Levo M. 2009. Kuvista näyttämöpuvuiksi. Teoksessa Helavuori H-L. Hirvikoski R. Valinen P. Levo M. & Pulkka J. (toim.) Puvut. Helsinki: Teatterimuseo.

Musikaali. 2022. Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy. Kielitoimiston sanakirja. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.kielitoimiston-sanakirja.fi/#/musikaali?searchMode=all> [viitattu: 24.11.2022].

Niinimäki K. 2018. Sustainable Fashion in Circular Economy. Helsinki: Aalto-yliopisto.

Puolakka K. 2018. Estetiikka. Verkkojulkaisu. Saatavissa: <https://filosofia.fi/fi/ensyklopedia/estetiikka> [Viitattu: 26.9.2022].

Räbinä P. 2019. Kauneuden paino – The print of beauty. Suom. K. Latvallehto., L. Pienimäki. Helsinki: Aalto University.

Sotti M. 2009. Lumikuningatar muotoutuu – Pukusuunnittelijan muotoiluprosessi. Teoksessa M. Heikkilä-Rastas. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.

Sotti M. 2009. Näyttämön totta – kierrätys näyttämöpuvustuksessa. Teoksessa M. Heikkilä-Rastas. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.

Suomen Tekstiili & Muoti. 2018. Kiertotalouden kärjessä II – ratkaisuja tekstiilien kiertoon. Verkkojulkaisu. Saatavissa: https://www.stjm.fi/wp-content/uploads/2022/03/Kiertotalouden_karjessa_II_2018_verkko.pdf [viitattu: 26.10.2022].

Tuomela M. 2022. The Addams Familyn tarina on perikonservatiivinen, mutta toisin katsottuna sen voi nähdä kyseenalaistavan normeja. *Helsingin sanomat*.

Verkkolehti. Saatavissa: <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000008804921.html>
[viitattu: 3.11.2022] Liite 2.

Tuomi J. & Sarajärvi A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Vilka H. 2021. Tutki ja kehitä. E-kirja. 5. Painos. Jyväskylä: PS-Kustannus
Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.227023> [viitattu:
20.9.2022].

Vänskä A., Hokka J., Särämäkari N. 2022. Intiimin kosketus – kehon tieto, luova työ ja digitalisaatio suomalaisessa nykymuodissa. Helsinki: Aalto-yliopisto.

Watt J. 2013. Muoti: tyylit ja vaatteet kautta aikojen. Alkuteoksesta Fashion: The ultimate Book of Costume and Style. suom. Jänisniemi, L. Jänisniemi, O. Helsinki: Tammi.

KUALUETTELO

Kuvat ja tunnelmataulut ovat Emmi Lamminpään luomia, ellei toisin mainita.

Kuva 1. Käsitekartta

Kuva 2. Viitekehys

Kuva 3. Gilletten suunnittelumalli. Gillette, J. Michael 2008. *Theatrical Design and Production. An Introduction to Scene Design and Constuction, Lightning, Sound, Costume and Makeup.* 6th Edition. Mountain View: Mayfield Publishing Company.

Kuva 4. Tunnelmataulu The Addams Familyn tyylistä

Kuva 5. Osa kohtausluettelosta

Kuva 6. Tunnelmataulu Wednesdayn puvun ideoista

Kuva 7. Tunnelmataulu Mumman puvun ideoista

Kuva 8. Tunnelmataulu Lurchin puvun ideoista

Kuva 9. Kollaasi barokkiajan pukeutumisesta (Watt 2013)

Kuva 10. Tunnelmataulu yleisestä tunnelmasta ja väreistä.

Kuva 11. Ensimmäisiä nopeita luonnoksia

Kuva 12. Mortician puvun värillisiä luonnoksia

Kuva 13. Materiaalien keräystä

Kuva 14. Ohje naamiointiin toteutukseen

Kuva 15. Luonnos Lucasin puvusta

Kuva 16. Luonnos Festerin uimapuvusta

Kuva 17. Liivivaihtoehtoja Malille

Kuva 18. Mortician esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Kuva 19. Gomezin esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Kuva 20. Wednesdayn esityskuva ja valmis puku

Kuva 21. Wednesdayn keltaisen mekon esityskuva ja valmis puku.

Kuva 22. Pugsleyn esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Kuva 23. Mumman esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Kuva 24. Festerin esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Kuva 25. Lurchin esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Kuva 26. Lucasin esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Kuva 27. Alicen esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Kuva 28. Malin esityskuva ja kollaasi valmiista puvusta.

Kuva 29. Bändin puvut

Kuva 30. Stellan puku

TAULUKKOLUETTELO

Taulukko 1. Aikataulu produktiolla

Taulukko 2. Roolianalyysit Addamsin perheestä

Taulukko 3. Roolianalyysit Beinekenin perheestä

Teemahaastattelukysymykset

Mitä ajatuksia sinulla on bändin puvuista?

Minkälaisena näet Lucasin hahmon?

Mikä näistä ehdotetuista asukokonaisuuksista on mielestäsi paras Lucasin hahmoon?

Minkälaisena näet Mumman hahmon?

Kuinka paljon puvuissa tulee pystyä liikkumaan?

Minkälainen lavastussuunnitelma on?

Minkälaista värimaailmaa lavastukseen on ajateltu?

Havainnointirunko

Tunnelmataulut ja kuvamateriaali	Käsikirjoitus ja harjoitukset	Sovitukset
Musikaalin tyyli ja värit	Pukujen ja lavastuksen tasapaino	Miten näyttelijä reagoi pukuun?
Hahmon tyylisuunta	Pukujen toimivuus	Sovitusmuutokset
Pukujen tyyli ja tarvittavat ominaisuudet	Pukuvaihdot	Asusteiden tarpeellisuus

Teatteriarvostelu

Kulttuuri | Teatteriarvostelu

The Addams Familyn tarina on perikonservatiivinen, mutta toisin katsottuna sen voi nähdä kyseenalaistavan normeja

Taideyliopiston Teatterikorkeakoululla pääsee katsomaan isolla porukalla tehtyä musikaalia huokeaan hintaan.

Hyväntuulinen esitys myi loppuun jo ennen ensi-iltaa.



Teatterikorkeakoulun The Addams Family -musikaali on musiikkiteatterin sivuaineopiskelijoiden ja ammattilaisten yhteisproduktio. Kuva: ROOSA OKSAHARJU / TEAK

Matti Tuomela

3.6.2022 12:36

Musikaali

**The Addams Family, ensi-ilta
Taideyliopiston Teatterikorkeakoululla
2.6.2022.**

PILAPIIRTÄJÄ Charles Addams kynäili 1930-luvun lopulla The New Yorker -lehteen sarjakuvan aristokraattisesta kummajaisperheestä, Addams Familiysta. Makaaberista sarjakuvasta muodostui etenkin 1960-luvun tv-sarjan myötä sitkeä populaarikulttuurin ilmiö, joka on poikunut lukuisia leffoja, sarjoja, pelejä, oheistuotteita sekä vuonna 2010 ilmestyneen Broadway-musikaalin.

Suomessakin monissa teattereissa pyöritetty kabaree-henkinen teos sai torstaina ensi-iltansa Taideyliopiston Teatterikorkeakoululla. *The Addams Family* -musikaali on musiikkiteatterin sivuaineopiskelijoiden ja ammattilaisten yhteisproduktio.

Musikaalissa Addamsin perheen vanhin tytär Wednesday (**Tuuli Paju**) rakastuu ”tavalliseen” poikaan, Lucasiin (**Niina Rajaniemi**). Wednesday kutsuu Lucasin vanhempineen illalliselle, mistä seuraa yhteentörmäys synkkyyttä palvovien Addamsien ja Lucasin tavallisten vanhempien välillä.

TAPAHTUMAT sijoittuvat Addamsien kummituslinnamaiseen taloon, joka sijaitsee keskellä kaupunkia, mutta samalla täysin korvessa. Lavalla nähdään

(Tuomela 2022, The Addams Familyn tarina on perikonservatiivinen...)

täysin korvessa. Lavalla nähdään purppuraa satiinia ja valaistus liukuu likaisen vihreästä verenpunaiseen.

Juuri sitä goottilaista nuhjuisuutta, jota esitykseltä toivoinkin.

Gomezia esittävä **Ville Saarenketo** pistää koomikon ottein vitsit oikeille paikoilleen. **Nea-Maria Alanko** on erinomainen ylpeyttä ja inhoa uhkuvana Morticianana.



Tuuli Paju on tytär Wednesday. Kuva: ROOSA OKSAHARJU

Andrew Lippan säveltämä musiikki ammentaa monista tyyililajeista. On cancania, jossa potkitaan rivissä jalkaa puolelta toiselle, ja on dramaattista tangoa, jonka lomassa punnitaan parisuhteen tilaa.

Biisit on suomentanut lähes tasan vuosi sitten edesmennyt runoilija **Ilpo Tiihonen**.

The Addams Family. Charles Addamsin hahmojen pohjalta käsikirjoittaneet Marshall Brickman ja Rick Elice, musiikki ja sanoitukset Andrew Lippan, suomennos Tiina Puumalainen, laulujen suomennokset Ilpo Tiihonen, rooleissa Ville Saarenketo, Nea-Maria Alanko, Tuuli Paju, Niina Rajaniemi, Juha-Pekka Mikkola, Eleonoora Martikainen, Laura Ruusumaa, Jussi Ziegler, Hanna Hasu, Martin Iivarinen, muusikot Alex Mäkinen, Sofia Tuovila, Aino Kallio, Luukas Viskari, Konsta Puro, ohjaus Jermo Grundström, kapellimestari Sofia Tuovila, koreografi Leo Terävä, lavastaja Aino Väisänen, puku- ja maskeeraussuunnittelu Emmi Lamminpää, ompelijat Reetta Kovaniemi ja Moona Piik, valosuunnittelu Ainu Palmu, äänisuunnittelu Atte Olsson, kapellimestarin ohjaus Tuomas Kesälä, lauluvalmennus Nea-Maria Alanko ja Laura Ruusumaa, vastaava opettaja Hanna Hurskainen, tuottaja Aliisa Kattelus.

The Addams Family voi katsoa kahdella tavalla. Yhtäältä musikaali juhlii konservatiivisia perhearvoja isolla K:lla. Lapset menevät vanhempiensa luvalla naimisiin ja intohimoton porvaripari löytää kipinän saatuaan osansa aristokraattien outoudesta.

TOISAALTA Addamsit julistavat hymyssä suin onnellisen perhe-elämänsä olevan täyttä tuskaa ja kärsimystä, minkä voi tulkita pienenä normikriittisenä silmäniskuna. Ehkä Addamsien viehätys onkin heidän avoimessa masokismissaan, joka pitää heidän klaaninsa koossa.

Isohkon työryhmän toteuttamaa musikaalia pääsee Teatterikorkeakoululla katsomaan verraten edullisesti, alle parilla kympillä. Sinänsä mukavan intiimi tila ei valitettavasti ole kovin vetoisa ja viihdyttävä esitys myikin loppuun jo ennen ensi-iltaa.

(Tuomela 2022, The Addams Familyn tarina on perikonservatiivinen...)

Addamsin perhe



Kuvat: Roosa Oksaharju 2022

Pugsleyn partiopuku ja Mortician esiliina



Kuvat: Roosa Oksaharju 2022

Festerin uimapuku ja Mumman sairaalan vapaaehtoistyöntekijän puku taustalla



Kuva: Roosa Oksaharju 2022.

Festerin kuulento



Kuvat: Roosa Oksaharju 2022

Malin ja Alicen hahmojen alkutilanne



Kuva: Roosa Oksaharju 2022

Malin ja Alicen hahmojen kehitys



Kuvat: Roosa Oksaharju 2022

Bändin ja Stellan puvustus



Kuvat: Roosa Oksaharju 2022