

En inblick i kostymavdelningen

-kostymtecknare på film och television

Veea Ingberg

Yrkehögskolan Novia
Utbildningsprogrammet för Formgivning
Åbo 2015



Typsnitt: Crimson Text, Matchbook - Normal, Apple Garamond

Grafisk form: Veea Ingberg

Layout program: CorelDRAW X7

Tryck: Juvenes Print Åbo

ABSTRAKT

Yrkeshögskolan Novia

Utbildningsprogrammet för Formgivning

Formgivare (YH)

Inriktning Beklädnad, Åbo

Examensarbetet

Titel: En inblick i kostymavdelningen -kostymteknare på film och television

Skribent: Veea Ingberg

Handledare: Pia Nybom

Tidpunkt: Våren 2015

Sidantal: 26

Bilagor: 3

Språk: Svenska

Nyckelord: Kostymteknare, kostymör, kostymering, film, television

Med mitt examensarbete vill jag ge en verklig och arbetsinriktad bild av vad en kostymteknares arbetsdag inom filmbranchen kan bestå av. Då det finns så få källor om ämnet grundar jag mina uppgifter på intervjuer med människor som jobbat som kostymteknare och har en lång erfarenhet samt på de egna iakttagelser jag gjort under mina praktikantjobb. Jag vill berätta om yrkets mångsidighet, krav och kreativitet och beskriva de obestämda gränserna mellan olika arbetsuppgifter som kostymteknare, kostymör, kostymansvarig och kostymassistent har. En kostymteknare borde ofta vara en mångkunnare med bra insyn i livets hela mångfald, ha goda kunskaper i både historia och psykologi och kunna sammarbeta med en mängd olika mycket personliga konstnärer. Kanske det viktigaste i min beskrivning av att jobba med kostymering är att man verkligen måste vara intresserad av film och teater och ha en visuell kreativitet som man vill sysla med, inte bara mellan åtta och fyra utan mera som en livsstil. Klädverk på filmduken skall förmedla karaktärer och uttrycka känslor men inte ta huvudrollen, bara stöda både huvudpersonerna samt statisterna i bakgrunden.

TIIVISTELMÄ

Ammattikorkeakoulu Novia

Muotoilun koulutusohjelma

Muotoilija (AMK)

Suuntautumisala Vaatetus, Turku

Opinnäytetyö

Nimike: Katsaus pukuosastoon -pukusuunnittelija elokuvassa ja televisiossa

Tekijä: Veea Ingberg

Ohjaaja: Pia Nybom

Aika: Kevät 2015

Sivumäärä: 26

Liitteet: 3

Kieli: Ruotsi

Asiasanat: Pukusuunnittelija, puvustaja, puvustus,okuva, televisio

Lopputyölläni haluan antaa totuudenmukaisen ja työhön suuntautuneen kuvan pukusuunnittelijan työpäivästä elokuvatuotannossa. Koska lähteitä on niin vähän, kokoan tietoni haastatteleamalla ihmisiä, jotka ovat työskennelleet pukusuunnittelijoina ja joilla on pitkä kokemus alalta, sekä minun omiin näkemyksiini, joita olen saanut harjoittelujeni kautta. Haluan kertoa ammatin monipuolisuudesta, vaatimuksista ja luovuudesta ja kuvata niitä näkymättömiä rajoja eri työtehtävien, kuten pukusuunnittelijan, puvustajan, puvustonhoitajan ja avustajan välillä. Pukusuunnittelijan pitäisi usein olla varsinainen moniosaaja jolla on hyvä näkemys elämän koko kirjoon ja jolla on hyvät taidot niin historiassa kuin psykologiassa ja joka samalla pystyy tekemään yhteistyötä monenlaisten eri taiteilijoiden kanssa. Se, että on aidosti kiinnostunut elokuvista ja teatterista, on visuaalisesti luova ja kokee suunnittelun elämäntyylinä/kutsumuksena, ovat ehkä tärkeimpiä ominaisuuksia puvustuksen parissa työskentelevälle. Valkokankaalla vaatetuksen pitää välittää hahmojen luonnetta ja ilmaista tunteita mutta ei itse ottaa pääroolia, ainoastaan tukea sekä pääroolin esittäjiä että statisteja taustalla.

ABSTRACT

Novia University of Applied Sciences

Degree Programme in Design

Designer (UAS)

Specialization Clothing, Turku

Bachelor's thesis

Title: Insight into the wardrobe department -costume designer in film and television

Author: Veea Ingberg

Supervisor: Pia Nybom

Date: Spring 2015

Number of pages: 26

Appendices: 3

Language: Swedish

Keywords: Costume designer, costume assistant, wardrobe, film, television

With my dissertation I want to give an accurate description of how a costume designers day may look in a movieproduction. There is a limited amount of reference material concerning the subject which forced me to gather information through interviews with people that have a long history of employment and understanding of the field and on my own experiances through my internships. I want to express how versatile the field is and explain the demands and creativity that go with it. I also intend to describe the difference between costume designers, costume assistants, wardrobe and wardrobe assistants that are usually elusive to comprehend. The costume designer needs to be versatile and have a clear vision and understanding of the world and life and possess knowledge in both history and psychology and work with a lot of different artists in the field. The most important part of the job is having a calling for the art of working with costumes in film, television as well as perhaps theater and have the creativity that is necessary for success. You need to be able to express a character through the clothing without making it a external part of the visual ensemble. The clothing needs to support the actor, the story and the theme of the production.

INNEHÅLL

1. INLEDNING	1
2. TERMINOLOGI	3
· Kostymtecknare	3
· Kostymör	3
· Kostymansvarig	3
· Kostymassistent	3
· Klaff	4
3. KOSTYMTECKNARE SOM YRKE	5
· Arbetsuppgifter och arbetsområde	5
· Yrkeskrav	6
· Utbildning	6
· Visualisering av karaktärer	7
· Kostymeringens roll i produktionen	7
· Finsk filmhistoria ur kostymtecknarens synvinkel	8
· Modern vs. epok	9
4. ARBETSPROCESSEN	11
· Förhandling	11
· Analys	11
· Forskning	12
· Anskaffning	12
· Arbete, kreativitet och vila	12
· Tillverkning	13
· Provning och godkännande	13
· Inspelningar	14
· Slutstädning	14
5. SHE'S ALL THAT - LANEY BOGGS	15
· Arbetsprocess	15
· Analys och forskning	16
· Vardag före transformationen	18
· Hemmafest - transformationen	20
· Vardag efter transformationen	23
6. DISKUSSION, SAMMANFATTNING	25
KÄLLOR	26
BILAGOR	
· Intervju med Marjatta Nissinen	1
· Intervju med Iia Neulainen	4
· Intervju med Henna-Riikka Taskinen	8

1. INLEDNING

Mitt examensarbete handlar om att jobba som kostymtecknare inom filmbranschen. Jag själv är intresserad av att i framtiden få jobba som kostymör och kostymassistent inom film- och televisionsbranschen och senare få fungera självständigt som kostymtecknare eller kostymansvarig inom olika produktioner.



Bild från inspelningsplatsen utanför domkyrkan i filmen *The Girl King* (2015) av Mika Kaurismäki. Statister framför greenscreen, skomakare Hanna Kainulainen som fungerar som kostymör för dagen tar klaffbilder.

Jag har haft ett intresse för yrket och branschen redan i många år. I början var det teater jag såg mig själv jobba med då jag valde att studera till formgivare. Intresset för kostymtecknare inom film och television tändes under mina tre sista praktikplatser, som alla var inom olika filmproduktioner i Åbo där jag mer eller mindre fungerade som kostymör eller kostymassistent. Att arbeta inom film är väldigt intensivt och tungt, men jag fann att det var något jag njöt av. Man jobbade oavbrutet och timmarna gick snabbt eftersom man aldrig hann sitta stilla. Det saknar jag redan och strävar nu efter att få jobba med i framtiden. Jag kommer därför att i mitt examensarbete studera och berätta om vad jag vet om kostymtecknarens arbete och även forska i hur kostymtecknaren i praktiken uttrycker sina karaktärer utifrån manuskriptet och skådespelarna genom sitt jobb med

kostymering. Eftersom det finns så få källor inom ämnet i fråga kommer en stor del av informationen jag återger att basera sig på intervjuer jag gjort samt de artiklar Joanna Weckman, som skriver en dissertation inom ämnet på Aalto universitetet gett ut. Weckman själv beskriver i sin artikel bristen på information inom området, speciellt arbetsprocessen. Hon var även tvungen att utföra en intervju själv angående ämnet, eftersom hon inte ansåg sin egen erfarenhet vara tillräcklig. Själv har jag också redan samlat en del erfarenhet, men eftersom jag varit praktikant och inte anställd som kostymör eller kostymassistent baserar jag informationen på intervjuer med personer som har en lång anställningshistoria inom branschen och därigenom en mycket djup förståelse av arbetet som helhet.

Som mål har jag att göra en distinktion och kort terminologi mellan personerna på kostymavdelningen, eftersom dessa ofta blandas ihop. Jag ämnar redogöra för en klar helhet av arbetet som kostymtecknare samt också ge en liten inblick i historien om kostymering inom film i Finland.

I den praktiska delen av mitt arbete går jag djupare in på min egen arbetsprocess. Den avviker aningen från den allmänna och man kan följa hur jag genom kläder i praktiken visualiserar min valda karaktär, Laney Boggs, i olika skeden av karaktärens transformation i en hypotetisk reproduktion av 90-tals filmen *She's All That*. Jag kommer att använda de kunskaper jag samlat under mina praktikperioder samt under denna forskning och utvidga både min teoretiska och praktiska kunskap genom detta examensarbete.

2. TERMINOLOGI

Kostymtecknare - fin. pukusuunnittelija, eng. costume designer
(Voodoo Film, Terminologi, 2015):

Designar och planerar kostymerna för verket. Det är inte ovanligt att människor blandar ihop kostymtecknare och scenograf och i mindre produktioner händer det att kostymtecknaren även överlåtit ansvaret som scenograf, i vissa fall på grund av att man vill spara på budgeten, men även för att åstadkomma en mera enhetlig visuell helhet. (Nissinen, personlig kommunikation 3.2.2015).

Kostymör - fin. puvustaja, eng. costume assistant
(Voodoo Film, Terminologi, 2015):

Ett allmänt misstag man gör är att blanda ihop kostymtecknaren och kostymören, möjligen på grund av att kostymör inom teater motsvarar kostymtecknare inom film. (Nissinen, personlig kommunikation 3.2.2015). En kostymör inom film- och televisionsbranschen är kostymtecknarens assistent och högra hand. Hen tar hand om kläderna under produktionen och ser till att rätt dräkter kommer till inspelningsplatsen och håller ett öga på klaffkontinuiteten med hjälp av en så kallad klaff-mapp och sköter ofta också om skådespelarnas välmående på själva inspelningsplatsen. I små produktioner är det ofta kostymtecknaren själv som tar hand om alla dessa uppgifter. (Kuortti, Weckman & Tuononen, Pukusuunnittelija, u.å.).

Kostymansvarig - fin. puvustonhoitaja, eng. wardrobe
(Voodoo Film, Terminologi, 2015):

Ansvarar för kostymförrådet och avdelningen. Till ansvarsområden hör även att ordna, organisera och övervaka kostympersonalen under arbetsprocessen samt att tolka kostymtecknarens skisser och designer och kanske även ta del i produktionen av helheterna. Ifall det är fråga om en mindre produktion är det inte aktuellt med en kostymansvarig eftersom kostymtecknaren och kostymören tar hand om uppgifterna. Större produktionsbolag, till exempel televisionsbolag som YLE, har egna kostymförråd och en stor del av plaggen man ser i produktionerna är plockade därifrån. (Kuortti, Weckman & Tuononen, Pukusuunnittelija, u.å.).

Kostymassistent - fin. puvustonhoitajan assistentti, eng. wardrobe assistant
(Voodoo Film, Terminologi, 2015):

Fungerar som assistent åt den kostymansvariga. (Kuortti, Weckman & Tuononen, Pukusuunnittelija, u.å.).

Klaff:

Kostymtecknaren eller kostymören sköter om en så kallad klaffmapp som är en samling bilder av klädhelheterna i de olika scenerna. Detta hjälper kostymören att upprätthålla kontinuiteten även då scenerna inte spelas in i ordningsföljd. (Kuortti, Weckman & Tuononen, Pukusuunnittelija, u.å.).

”När någonting klaffar innebär det att kontinuiteten upprätthålls, till exempel att tagningar inspelade vid två skilda tillfällen stämmer överens med varandra.”
(Voodoo Film, Terminologi, 2015)



Klaffmapp på min praktikplats Vares - Sheriffi (2015) av Hannu Salonen. Mappen innehåller både sidor ur manuskriptet samt utprintade bilder av kläderna på skådespelarna för att hålla ordning på klaffkontinuiteten.

3. Kostymtecknarens yrke

Arbetsuppgifter och arbetsområde

Kostymtecknaren är personen som har ansvaret för att designa, producera och organisera kläder, skor och accessoarer. Denne anskaffar, tillverkar, reparerar och patinerar samtliga plagg. Hen tar hand om den visuella kostymhelheten av produktionen och i vissa mindre produktioner även scenografin. Kostymtecknarens arbete är att tillsammans med regissören, scenografen och filmfotografen bilda en visuell helhet för projektet utgående från produktionsmetoden och budgeten. (Nissinen, personlig kommunikation, 3.2.2015).

Ifall det är fråga om en större produktion kan det finnas mer än en kostymtecknare och en större kostymavdelning, i sådana fall är arbetsuppgifterna delade mellan dessa.

I en stor produktion kan kostymavdelningen till exempel bildas av kostymtecknare, assisterande kostymtecknare, inskaffande kostymör, on-set kostymör, kostymansvarig, kostymassistent, påklädare, sömmerskor, praktikanter mm. (Taskinen, personlig kommunikation, 4.2.2015).

Min första filmpraktik var *The Girl King* av Mika Kaurismäki. Det var en stor internationell produktion och eftersom det var fråga om en epokfilm var kostymavdelningen omfattande. Inom avdelningen jobbade en kostymtecknare, en kostymör, en kostymansvarig, två lägre kostymansvariga, en kostymassistent, två huvudsömmerskor, två sömmerskor, en sadelmakare, en pålsansvarig, skomakare, hattmakare, en färgningsansvarig, en person ansvarig för specialmaterial samt olika praktikanter. (IMDB, *The Girl King*, 2015).



The Girl King (2015) av Mika Kaurismäki kostymavdelning.

Första raden längst till vänster Iia Neulainen, samt främst kostymtecknare Marjatta Nissinen som jag intervjuat.

Yrkeskrav

Det finns inga nerskrivna krav för arbetet som kostymtecknare, men för att klara sig inom branschen är det viktigt att ha rätt inställning. För att lära sig de elementära kunskaperna och komma in på branschen är det en god idé att fungera som assistent, s.k. kostymör, och dra nytta av sina företrädares erfarenheter och kunskap. Viktiga karaktärsdrag för att lyckas i detta yrke är också en förmåga att ta initiativ, ha goda sociala kunskaper, ett gott öga för estetik, och gärna även grundkunskaper inom sömnad, mönsterritning, textilier, färgning och patinering. Det är också bra om kostymtecknaren har bred kunskap inom kultur och historia. Kunskaper i konst, klädhistoria, teater och litteratur är bra att ha och det är också nyttigt att följa med nyheter och trender i allmänhet. (Nissinen, personlig kommunikation, 3.2.2015). Till kostymtecknarens yrkeskunskap hör att man måste kunna tala och läsa det visuella filmspråket. Det räcker inte att känna till mode, att skapa något vackert eller trendigt. (Weckman, Buren ja Fiinun jalanjäljissä – Pukusuunnittelijana elokuvaproduktiossa, u.å.).

Mycket viktigt är det att ha kännedom om färger, former och material som är grunden till att kunna bearbeta material. Man måste ofta färga, smutsa ner, slita och svetta ner kläder och ändå kunna sköta om dem för att det skall vara möjligt att använda dem under många tagningar. (Nissinen, personlig kommunikation, 3.2.2015).

Utbildning

Inom film och television samt också teater har det tidigare varit vanligt för den konstnärliga arbetsgruppen att utbilda sig till yrket genom att till exempel börja som assistent inom kostymavdelningen. I många fall var det endast kostymtecknaren som inte hade en yrkesutbildning eftersom det inte fanns en specifik högskoleutbildning för kostymtecknare.

De flesta kostymtecknarna inom branschen har en utbildning inom design som nog är användbar men inte alltid tillräcklig, eftersom yrket kräver en mycket djup förståelse för och kunskap om klädhistoria, mönsterritning och material- och textilkunskap.

Fastän det sedan 70-talet ordnats kompletterande kurser för kostymtecknare inom film, television och teaterbranschen är det enligt mina intervjuer uppenbart att en del kostymtecknare fortfarande till en börjar

börjar inom yrket oavsiktligt och först senare söker utbildningen för att komplettera sina redan samlade kunskaper och erfarenheter.

Det är flera som försöker sig på yrket enligt Weckman, men få fortsätter. De som dock förblir på branschen arbetar enligt hennes källor ofta och regelbundet med en fast yrkesidentitet, utbildning samt tar del av yrkeskåren.

I sin artikel undrar Weckman över varför man tillåter personer utan utbildning eller erfarenhet att fungera inom kostymavdelningen, medan det inte verkar sannolikt att man skulle låta en utbildad person fungera som till exempel regissör, filmfotograf, belysningsansvarig eller scenograf inom en filmproduktion. I början av sin artikel påpekar hon dock att även om idén med kläderna inte är att dra uppmärksamheten från verket utan att stöda karaktären och man söker en slags osynlighet, men det kan hända att man obemärkt skapar en illusion av att

kläderna inte är viktiga. Genom detta uppfattningsmisstag skulle man kunna argumentera att ifall kläderna ändå är osynliga kan vem som helst med öga för mode ta hand om uppgiften. Man glömmer då att det ofta finns en djupare mening och tanke bakom illusionen om osynlighet som skapar de enskilda karaktärerna. Klädseln och karaktärerna bildar tillsammans med skådespelarna verkets enhetliga visuella helhet. (Weckman, Buren ja Fiinun jalanjäljissä - Pukusuunnittelijana elokuvaproduktiossa, u.å.).

Visualisering av karaktärer

Det är viktigt för en kostymtecknare att alltid hålla ögonen öppna och följa med andra människor runt omkring sig och försöka lära sig läsa dem. Det är genom att undersöka och granska den verkliga människan, studera hens karaktär och stil, som man lär sig att överföra det med hjälp av kostymering. Hur man personligen går till väga för att välja och designa helheten för sina karaktärer är en individuell process, varje kostymtecknare har sitt eget sätt som också varierar beroende på projekt, tid och resurser. (Nissinen, personlig kommunikation, 3.2.2015).

"The difference in the process is all in the nature of the script and the film. You read the script, you get a feeling for what the character does, what their social strata is, where they come from and where they're going. And then you apply it to whatever period you happen to be doing: if it's 1930, that's one thing; if it's 2000, it's something else."

(Calhoun, Modern Mode: Film Costume Design in the Here and Now, 2010)

Ifall man ser det som viktigt att ha en specifik symbolik föreslår Nissinen i intervjun att studera psykologi, sociologi och semiotik för att lära sig den mänskliga påverkningen och symboliken av både färger och former.

Kostymeringens roll i produktionen

Filmer samt program i television är visuella skapelser och dräkterna utgör en stor del av denna visuella helhet. (Weckman, Buren ja Fiinun jalanjäljissä - Pukusuunnittelijana elokuvaproduktiossa, u.å.). Enligt Nissinen utgör dräkterna ungefär 70 % av bildytan och dräkterna skall kunna förmedla en stor del av vad produktionen som helhet försöker överföra till publiken. Eftersom en stor del av filmerna och televisionsprogrammen filmas i små delar, ofta i en totalt olik ordning än i slutprodukten, och de sedan senare skall editeras ihop, är kostymtecknaren i praktiken den enda som måste se den slutgiltiga visuella helheten redan då dräkterna kommer att tillverkas. (Nissinen, personlig kommunikation, 3.2.2015).

Inom kostymeringen av en produktion är det i många fall dräkternas uppgift att föra publiken in eller ut ur en viss tids era. Kläderna kan visuellt berätta om den geografiska omgivningen och kulturen samt den sociala statusen och om faktorer kring

karaktärernas kön, ålder och till och med om deras förväntningar och fördomar. (Weckman, Buren ja Fiinun jalanjäljissä - Pukusuunnittelijana elokuvaproduktiossa, u.å.). Det är ändå viktigt att kostymerna inte tar över och blir en separat del av helheten. I

sådana fall har kostymeringen misslyckats. En fungerande helhet är då man inte lägger märke till kostymerna och dessa känns naturliga för karaktärerna. Det finns förstås också sådana fall där man vill framhäva olika

karaktärer genom att pointera och markera dessa på olika sätt med hjälp av överdriven klädsel. (Nissinen, personlig kommunikation, 3.2.2015).

"Puvun tarkoitus ei yleensä olekaan vetää huomiota esiintyjästä vaatteeseen, vaan tukea esiintyjää ja sitä kautta kokonaisuutta."

(Weckman, Buren ja Fiinun jalanjäljissä - Pukusuunnittelijana elokuvaproduktiossa, u.å.)

Kostymtecknare i finsk filmhistoria

Finland har aldrig varit känd som en stor global faktor inom filmindustrin, men vi har ändå en egen lång och viktig filmhistoria som vi måste vara stolta över. För kostymeringens del är det synd att man sällan, nästan aldrig, nämner kostymtecknare eller personer som haft ansvar för kostymerna under början av vår filmhistoria. Första egentliga krediten för personerna ansvariga för kostymeringen kom i filmen *Mustalaishurmaaja* ja mustat silmät från år 1929 där regissören Valentin Vaala och skådespelaren Theodor Tugai nämndes som ansvariga för klädseln. Inom teater var det tidigare allmänt för skådespelarna att själva stå för sina dräkter och även inom filmbranschen hände det att skådespelarna, scenografen, regissören eller konstnärer på andra områden stod för kostymeringen och den visuella dräkthelheten. Som exempel kan man nämna regissören Maunu Kurkvaara, som själv ansvarade för både scenografi och kostymering av sina egna verk. I många fall gjordes även samarbete med olika kända företag under den tiden som t.ex. *Marimekko*, *Pukeva* och *Minkki Oy*, men vem som valde kläderna nämnde man inte.

Weckman forskade vidare i den finska filmhistorien angående kostymeringen och kom fram till att 1915-1990 nämndes 88 personer som medverkade i filmer i samband med kostymeringen. Eftersom kostymeringsfakulteten i Finland fått sin grund först under 1960-talet och på grund av de varierande yrkesbenämningarna, är det ändå svårt att exakt precisera personernas insatser samt arbetsuppgifter i filmerna.

Ur Weckmans forskning kommer det fram att det i början av den finska filmhistorien sannolikt var allmänt för kostymörerna att göra en kort insats inom filmbranschen för att sedan försvinna igen. Största delen av de 88 nämnda personerna nämndes inom maximalt två produktioner med undantag av en minoritet som medverkade i ett flertal verk. För att nämna ett par av dessa så kallade experter kan man lyfta fram *Fiinu Autio* som medverkade i 34 filmproduktioner under 1930-1960-talet, och *Bure Litonius* som medverkade i 27 filmproduktioner under åren 1939-1960. Det bör nämnas att källorna är bristfälliga och att det är möjligt att dessa personer har medverkat i fler filmer, men en stor del av filmerna har inte tillkännagett en kostymansvarig i produktionsinformationen. (Weckman, Buren ja Fiinun jalanjäljissä - Pukusuunnittelijana elokuvaproduktiossa, u.å.).

Modern vs. epok

Kostymtecknarna jag intervjuade hade en gemensam åsikt om att även om epokfilmer kräver en hel del tung forskning och öga för detaljer, är det den moderna eran som skildrar nutiden som är svårast att kostymera och kunna relatera till publikens uppfattning.

"Designers will tell you that there is nothing simple about dressing contemporary actors playing contemporary characters." (Calhoun, *Modern Mode: Film Costume Design in the Here and Now*, 2010)

I artikeln *Modern Mode: Film Costume Design in the Here and Now* diskuteras hur moderna kostymverk blir undanskymda av visuellt mer kraftiga epokverk. I moderna filmer är det svårt att ge karaktärerna rätt klädsel då publiken anser sig vara expert inom området. Vi har alla våra egna uppfattningar om hur olika typer av människor går klädda i dagens värld och kläderna i dessa filmer är

vardag för oss. I en epokfilm har man en mängd referensmaterial att använda som är noggrant utforskat. Man kan studera historia, man vet vilka material folk hade tillgång till och vilka samhällsklasser som hade råd med vad. Det finns också mycket forskningsmaterial om färger och former och vad dessa symboliserat under olika tidsepoker.

"In a period movie, everybody pretty much accepts that you got it right." (Calhoun, *Modern Mode: Film Costume Design in the Here and Now*, 2010)

Det som människor ofta glömmer är att också moderna verk kräver djup forskning inom kostymeringen, forskning man själv måste utföra, söka inspiration från tidskrifter, musikvärlden samt gatumode och sedan uppdatera detta i produktionens visuella helhet för att åstadkomma ett nytt och fräscht intryck i verket. Man måste också komma ihåg att en produktion kan från att kostymtecknaren tar emot uppgiften till premiären ta ett år eller mer, beroende på storleken av produktionen, vilket betyder att kostymeringen kanske måste uppvisa mode före sin tid.

"Just as you would with a period film, you try to project authenticity." (Calhoun, *Modern Mode: Film Costume Design in the Here and Now*, 2010)

Weckman nämner i sin artikel *Epoikki huijataan elokuviin* att det är svårt att göra en film som är totalt trogen sin tids era eftersom en ärlig kostymering sett ur en annan tids era kan se gammal eller konstig ut i åskådarens ögon och således dra uppmärksamheten från helheten. Det är alltså viktigt att minnas att även då man skall vara trogen tiden måste man uppdatera utseendet för att tilltala publiken. Weckman påpekar att valet av kläderna är viktigt, eftersom de förespråkar den tid som verket skildrar samt den tid som den är producerad. Hon använder som exempel Baz Luhrmans verk *The Great Gatsby*

som har andan av 1920-talet men till exempel klänningarna sitter spändare och fällarna är avsevärt kortare för att tilltala dagens publik.



The Great Gatsby kostymerna på utställning. (The Great Gatsby Fashion, Rinaldi, 2013)

"Baz Luhrmann halusi luoda katsojalle tuntuman siitä, miten mieletöntä oli, kun Fitzgeraldit saapuvat 20-luvun New Yorkiin, ja hän teki sen vaatteiden, värien ja musiikin avulla. Sama fiilis ei olisi nykykatsojalle syntynyt seepiansävyisestä epookista"
(Weckman, Epookki huijataan elokuviin, u.ä.)



Bilder på statisterna i filmen *The Girl King* (2015) av Mika Kaurismäki. I denna epok film var klädseln väldigt trogen sin tidsera dock till exempel längden på herrarnas byxor var längre än under den verkliga tiden för att inte se humoristiska ut och dra uppmärksamheten från verket.

4. ARBETSPROCESSEN

Arbetsprocessen är individuell från en kostymtecknare till en annan och det är svårt att samla en enhetlig karta över denna process. Processbeskrivningen nedan är därför ett sammandrag av de svar jag fått i mina intervjuer med Neulanen, Nissinen och Taskinen samt plock från Weckmans artikel; Buren ja Fiinun jalanjäljissä - Pukusuunnittelijana elokuvaproduktiossa, och ger en uppfattning av hur det kan fungera.

Förhandling

Enligt mina källor börjar allting oftast med att regissören tar kontakt med kostymtecknaren och beskriver projektet för denna. Det är stor skillnad i tidtabellen beroende på vem det är som fungerar som regissör och producent. Vissa tar kontakt i tid, kanske ett år i förtid och vissa ringer ett par månader innan inspelningen börjar. Detta bör tas i beaktande då man beslutar om man har möjlighet att klara av projektet under den begränsade tid som man skall utföra kostymeringen.

Ifall manuskriptet redan är klart kan kostymtecknaren gå igenom det i detta skede för att få en helhetsbild av verket. Ifall manuskriptet inte är klart går man tillsammans med regissören igenom berättelsen, temat, genren samt arbetsgruppen. En fysisk plats för kostymavdelning, kostymförråd och ateljé söks vid behov. Ifall det är fråga om en mindre produktion kan det räcka med mycket

anspråkslösa arbetsrum och kanske en paketbil som mobilt kostymförråd.

Om produktionen verkar passande och kostymtecknaren tackar ja är det dags att träffa producenten och diskutera kontraktet. Det är viktigt att gå igenom till exempel lön, arbetstider och av vem den konstnärliga arbetsgruppen består innan man skriver under kontraktet.

Analys

Efter att kontraktet är underskrivet och kostymavdelningen samlad är det dags att gå igenom manuskriptet och analysera det som helhet, analysera karaktärerna som individer och börja bygga upp deras individuella stilar och färgkartor. Varje kostymtecknare har sitt eget sätt att samla denna inspiration och information. Ett par sätt som nämndes i mina intervjuer samt i intervjun Weckman utfört i sin artikel var till exempel; kollage, bok, mapp och färgkarta. Det är bra

att utföra detta på ett visuellt sätt som gör det möjligt att visa upp idéerna för regissören, producenten och filmfotografen på klarast möjliga sätt. Under detta skede är det viktigt att samarbeta så mycket som möjligt med regissören, producenten och också filmfotografen. Det är viktigt att få en så specifik bild av karaktärerna som möjligt samt diskutera färgpaletten tillsammans med filmfotografen. Hen kan ha förslag angående hur vissa färger fungerar på bilden beroende på filmningsmetoden. Det är också viktigt att analysera manuskriptet och till exempel göra en karta över scenerna som kräver speciell uppmärksamhet med tanke på kostymeringen; till exempel ifall det behövs dubletter av vissa kläder för att de går igenom slit, nersmutsning eller blötläggning under någon av scenerna.

Forskning

Då manuskriptet analyserats och man fått grönt ljus av regissören är det dags att fortsätta forska kring genren och temat av verket. Ifall det är fråga om en epokfilm kan det till exempel vara viktigt att undersöka tidens mode och detaljer samt färg världen för att verket skall vara trogen den tid den skildrar. Ett bra sätt att anteckna detaljer under denna forskningsprocess är att skissa upp dem för att sedan ha en visuell källa att utgå ifrån senare under anskaffning av material och under produktionen, enligt Nissinen. Forskningsarbetet anses vara den längsta och tyngsta delen av arbetsprocessen och varierar mycket beroende på hur bekant man är med genren i fråga.

Anskaffning

Idetta skede är det dags att skaffa plagg, accessoarer och skor genom att antingen köpa, hyra eller låna dem beroende på budgeten och ifall det är nödvändigt att producera kläder från början, även materialen. Betydelsefulla faktorer att koncentrera sig på är också ifall kläderna under en scen till exempel skall vara rena eller hela i början och smutsiga eller söndriga i slutet av scenen. Då är det nödvändigt att ha ett flertal likadana plagg i fråga som reserv för att scener möjligen görs om flera gånger. Ifall det inte krävs dubletter av plaggen kan det vara lönsamt för budgeten att söka kläder samt material på loppis, men det är även möjligt att från vissa affärer, teatrar samt olika bolags kostymförråd låna eller hyra kläder för produktionen. Dessa lånade och uthyrda kläder är dock sällan möjliga att modifiera eller patinera eftersom de önskas få tillbaka i ursprungligt skick.

Arbete, kreativitet och vila

En stor del av arbetet är verkligt handarbete. Man måste sy, limma, forma, ja kanske till och med svetsa eller slipa en rustning i vissa fall. En produktion innebär ett tungt arbete och det är viktigt att minnas att också ge sig tid att lugna ner sig och vila hjärnan ifall tidtabellen så tillåter,

åtminstone göra något annat då och då för att aktivera hjärnan. Efter en paus eller en bra soven natt ser man kanske saker ur ett nytt perspektiv och kan lägga märke till något viktigt som tidigare inte blivit noterat. Att arbeta med kostymering är något konstnärligt och kräver därför inspiration som inte kan tvingas fram.

"Research on naps, meditation, nature walks and the habits of exceptional artists and athletes reveals how mental breaks increase productivity, replenish attention, solidify memories and encourage creativity"

(Jabr, Why Your Brain Needs More Downtime, 15.10.2013)

Tillverkning

Efter pausen är det dags att använda den utvilade hjärnan för att leka med designen och helheterna i verket. För att komma åt kreativa och mångfaldiga idéer och lösningar är det en god idé att diskutera och brainstorma tillsammans med de andra medlemmarna i kostymavdelningen. Men man måste hålla sig trogen till ämnet, temat och den visuella helheten av verket. Ifall det är nödvändigt att tillverka kläder för produktionen kan dessa nu tillverkas antingen av kostymtecknaren, någon på kostymavdelningen eller ifall kostymavdelningen har resurser kan en sömmerska anställas för arbetet.

Provning och godkännande

Då man har provning med skådespelarna kan det vara en god idé att diskutera karaktären tillsammans för att den uppfattning som skådespelaren har av karaktären skall stämma med stilen och färgerna. De kläder som inte passar av en eller annan orsak kan returneras därifrån de köpts/hyrts/lånats eller om tillstånd fås ändras för att passa. Detta är också ett bra skede att utföra patinering och slitning, vilka även bör kontrolleras på provinspelningarna ifall sådana ordnas.

samlas sedan i god ordning i kostymförrådet. I detta skede råder det ofta stök och panik före början av inspelningarna då allt skall vara klart och i ordning. Det kan vara bra att påpeka att när man jobbar som kostymtecknare, kostymör eller kostymansvarig kan man inte räkna med arbetsdagar på samma sätt som i många andra yrken. Här måste man få jobbet gjort och produktionen måste rulla iväg med en massa olika människor inblandade. Dessa har alla sina egna önskningar och tidtabeller som måste tas i beaktande och detta leder ofta till en hög stressnivå.

Efter de sista provningarna görs ändringar och kläderna slutförs och accepteras. Helheterna

Inspelningar

Under inspelningarna är det viktigt att hålla ordning och reda på kläderna för att ha rätt saker med på inspelningsplatsen och så man enklast möjligt får tag på de saker som kan behövas. En del av kostymtecknarna tar ett steg tillbaka på inspelningsplatsen och ger kostymören ansvaret för att hålla ordning på klaffkontinuiteten samt ta hand om skådespelarnas välmående, till exempel hjälpa med värmejackor ifall det är kallt eller hålla paraplyn ifall det regnar. Under inspelningarna måste kostymtecknaren ta hand om att välja ut kläder till mindre statister som ofta väljs och kallas in i sista minuten.



Slutstädning

Då inspelningarna är slutförda gäller det fortfarande att reparera och underhålla kläderna samt städa utrymmena. Det kan fortfarande hända att man måste sköta om mindre omtagningar som under editering inte fungerat och det måste därför finnas tillgång till kläderna tills verket editerats färdigt. Det kan vara lönsamt att också i detta skede ta del i editerings- och färgkonfigureringsprocessen för att ha en möjlighet att se och även påverka hur färgerna på kläderna ser ut i det klara verket. Editeringen av filmen är en lång process under vilken man har tid att återhämta sig och efter premiären samlar man ofta kostymavdelningen för att analysera slutresultatet och gå igenom brister och möjligheter att i fortsättningen utveckla sina egna kunskaper.



Till vänster bild på kostymavdelningen i filmen *The Girl King* (2015) av Mika Kaurismäki under städningsprocessen. Kostymavdelningen var i en fabriks hall. Till höger bild på kostymavdelning i filmen *Vares - Sheriffi* (2015) av Hannu Salonen under städningsprocessen. Kostymavdelningen var en buss.

5. SHE'S ALL THAT - LANEY BOGGS

I den empiriska delen av mitt examensarbete samlar jag fem helheter baserade på filmen *She's All That* av Robert Iscove 1999. Jag kommer att koncentrera mig på transformationen av huvudpersonen Laney Boggs, som under filmens gång utvecklas från en blyg och osynlig flicka till en vacker och utåttriktad kvinna. Filmen är ett modernt verk som är producerat i 90-tals mode men jag kommer att utföra klädseln i dagens anda och nutida mode.

I början av examensarbetsprocessen hade jag svårt att bestämma mig för hur jag skulle utföra den praktiska delen. Jag sökte först någon produktioner där jag kunde ha fungerat som kostymör eller kostymassistent och samla mera erfarenhet inom yrket i praktiken och samtidigt bygga upp den praktiska delen. Tidtabellen för examensarbetet visade sig dock vara ett problem, eftersom den var kort och måste ske under början av året och jag fick höra att det

inte var någon produktion igång som passade mina behov. Jag bestämde mig då för att självständigt utmana mig själv och kom på ett par olika idéer. Ett av alternativen var att jag skulle planera kläder för en musikvideo som innehåller två starka kontraster. Som exempel för musikvideon tänkte jag på Anssi Kela "Kaksi sisarta" där jag skulle ha planerat och tillverkat eller anskaffat plagg för de två systrarna. Jag anser dock att musikvideon använder en annan typ av kostymering än filmer då man i musikvideon har möjlighet att ge karaktärerna mera kraftigt visuella friheter utan några gränser. Därför anser jag att det är viktigt för mig att utarbeta något i genren som jag beskriver i mitt examensarbete, alltså kostymering i film, i detta fall modern film. Jag vill här utmana mig själv och visa hur jag visualiserar en karaktär medan jag upprätthåller en illusion av osynlighet och följer karaktärens transformation under berättelsen.

Arbetsprocessen

Jag har köpt, modifierat, lånat, sytt och valt ut plagg som bildar tre olika stilar av transformationen, fem helheter för Laney Boggs i en så kallad hypotetisk reproduktion av *She's All That* av regissören Robert Iscove och kostymerad i filmen av Denise Wingate. En orsak varför jag valt just den här filmen är då huvudpersonen Laney's klädstil är central för berättelsen där allting handlar om transformationen hon utsätts för. Filmen är en av mina, samt också min modells/maskerares favoritfilmer sedan unga år och vi har sett den tillsammans redan som tonåringar och då sett upp till Laney som en förebild för en självständig ung kvinna med en egen unik stil och stark personlighet.

Berättelsen i ett nötskal är att skolans populäraste pojke Zack Silar slår vad om att han kan förvandla vilken flicka som helst till studentbalens drottning och som offer för detta väljs skolans mest otrendiga och utomstående flicka Laney Boggs.

"Give her the right look, the right boyfriend, and bam. In six weeks she's being named prom queen."
(IMDB, She's All That, 2015)

Temat för berättelsen är klassisk och har sitt ursprung i George Bernard Shaws pjäs Pygmalion som även gjorts om som musikal med namnet My Fair Lady och senare återspeglas i Hollywood filmen Pretty Woman som också nämns i slutet av filmen She's All That.

"I feel just like Julia Roberts in Pretty Woman. You know, except for the whole hooker thing."
(IMDB, She's All That, 2015)

Filmen är även aktuell eftersom 90-tals trenderna fått ett uppsving i dagens mode. I dagens samhälle uppskattar man även unika personligheter med en egen stil medan man under nittiotalet då filmen gjordes försöker omvandla Laney från en unik personlighet med personlig stil till en massproduktion som då var dagens trend.

Eftersom en stor del av filmproduktionerna i Finland som presenterar modern tid är

kostymerade med färdigsydda, inskaffade plagg, baserar även jag mina tre versioner av Laney Boggs klädsel på helheter jag inhandlat på loppis. Min arbetsprocess avviker från den allmänna arbetsprocessen då jag inte har en egentlig uppdragsgivare och jag utgår från en redan producerad film och jag inte har tillgång till ett skriftligt manuskript. Jag har alltså redan en visuell helhet som jag måste omarbeta för att passa nutiden, vilket man inte gör i normala fall.

Analys & forskning

Jag började genom att analysera karaktären som jag kostymerade genom att titta på filmen ett flertal gånger vilket jag också skulle ha gjort med manuskriptet, läst igenom det ett flertal gånger, och undersökte karaktärens stil på 90-talet och hennes personlighet utifrån replikerna och händelserna. Jag kom fram till att hon är en artistisk, bohem, samhällskritisk och ekologiskt driven person med ironisk humor och hon anser det vara viktigt att rädda bland annat utrotningshotade djur och arbeta för att motverka ojämlikhet i samhället och världen runt omkring. Hennes världsbild kommer starkt fram i olika repliker bland annat då hon väcker sin bror i filmen och klandrar honom om att barn i u-världen varit vakna redan sedan soluppgång och tillverkat kläder för massproduktion.

"Simon Boggs, there are children in Mexico who have already been up for three hours making clothes for corporate America."
(IMDB, She's All That, 2015)

Jag anser också att personen Laney medvetet försöker hålla sig utom räckhåll från mode och dagens trender och vill på detta sätt uttrycka en slags protest mot ytlighet i samhället genom att inte lägga någon vikt på sina kläder eller sin personliga visuella helhet.

"Thank you. For a minute there, I forgot why I avoided places like this and people like you."
(IMDB, She's All That, 2015)

Min forskningsdel handlade till en stor del om att studera olika filmer med liknande tema för att få en inblick i hur transformationen tagits fram av olika kostymtecknare i olika produktioner. De filmer jag såg var *She's All That*, *Not Another Teen Movie*, *Pretty Woman* och *My Fair Lady*. I dessa filmer börjar man alltid med den fula ankungen som sedan förvandlas till en vacker svanprinsessa. Jag tittade även på catwalks för vår/sommar 2015 på Vogues sidor och fick därifrån idéer om färgpaletter som skulle passa min karaktär. På en stor del av catwalkerna för de stora modehusen som bland annat Christian Dior, Dolce & Gabbana, Jean Paul Gaultier, Maison Martin Margiela samt Valentino kunde man se natur vitt, beige, svart med rött eller grönt, en färgpalett som tilltalade mig för detta verk. Mönstren och formerna på många helheter passade ändå inte den unga karaktären jag försökte skapa i min hypotetiska film eftersom hon enligt berättelsen fortfarande är ung och studerar på gymnasiet. Jag tog även en titt på svenska moderådets inspirationsbok för 2016 för att försäkra mig om att ifall detta skulle vara en större produktion som tar en längre tid att slutföra så skulle klädselns färgpaletter och mönster fortfarande vara aktuella en tid framåt. Jag började också samla inspiration för varje stil genom att samla några inspirationssidor där jag visuellt kunde samla mig den känsla jag ville överföra i kläderna.



Vår så kallade kostymavdelning. Min modell söker skorna för vardags stilen efter transformationen.



Mina inspirationsbilder för de tre stilarna. Överst vardags stilen före transformationen, mellerst transformationen/hemmasfesten och längst ner vardags stilen efter transformationen.

Vardag före transformationen

Detta är stilen för Laneys karaktär i början av filmen där hon anses utomstående och opassande enligt det rådande trenderna och mode.

Efter att ha analyserat Laneys karaktär i filmen *She's All That* från 90-talet noterade jag att hon är en ekologiskt driven, samhällskritisk samt konstnärlig individ och enligt min tolkning gör hon ett medvetet val att inte följa dagens mode och trender för att markera en slags protest mot det samhälle hon lever i. Denna protest syns på hennes klädsel som är bohem men klumpig och inte smickrar hennes kroppsform. Jag ville framhäva att hon har en dold talang för att välja ut plagg som i rätt sammanställning skulle kunna anses trendiga, men som hon sätter ihop på ett klumpigt sätt.

Jag valde att bygga upp stilen för hennes vardag i början av filmen kring ett par bredbuntade retro jeans som jag anser skulle tilltala en karaktär som Laney. Enligt min analys uppskattar hon bekvämlighet och funktionalitet framom estetik. Retrojeansen sitter löst och är bekväma att röra sig i och antalet fickor tillåter henne att bära med sig konstredskap samt annat krimskrams, något även jag noterat är nyttigt under mina studier på min egen utbildningslinje. Som övredelar ville jag välja ett par bekväma och naturfärgade skjortor som skulle uttrycka hennes bohema och naturkära sida. Jag valde slutligen två skjortor som tilltalade mig. Den ena var en löst sittande, ljus grågrön långärmad skjorta med en lätt batikfärgning vid fällan av skjortan. Skjortan är och ser bekväm ut samt har den naturliga nyansen som jag letade efter och batikfärgen fungerade även som grunden för den lilla patineringen vi utförde tillsammans med min modell då hon i bilden målar en tavla. Som den andra övredelen valde jag en vit topp av bandet *Emelie Autumn* som har ett tryck av ett skelett i beende position med texten "Thank God I'm Pretty". Den texten uttrycker Laneys protest mot det ytliga modet på ett ironiskt humoristiskt sätt och enligt min uppfattning passar den hennes karaktär.

Eftersom filmen börjar med skolstarten, alltså början av hösten och det kan vara nödvändigt att ge karaktären något varmt ovanpå dessa lätta kläder och för att det skall se realistiskt höstligt ut, valde jag ut en enkel och aningen klumpig yllekofta i naturvitt med röda och svarta detaljer. Koftan är överstor och tillsammans med de lösa byxorna och de löst sittande skjortorna bildar dessa helheter som täcker Laneys kvinnliga figur och ger henne ett klumpigt utseende med nyanser av konstnärlighet.

Då hon i en av scenerna i filmen faller på grund av mängden saker hon alltid bär med sig har jag valt som accessoarer en brun läderryggsäck, en mockaväska över axeln och en tygkasse. Som skor hade jag tänkt använda ett par enkla svarta tennisskor, men min modell råkade ha ett par gamla söndriga Converse som vi kom fram till att skulle passa stilen bättre. I filmen har Laney ett par glasögon i början som sedan byts ut mot kontaktlinser, men eftersom tjockbågade och klumpigt ramade glasögon är trendiga i dagens mode, valde jag att inte använda denna del av karaktären från 90-tals versionen.





Hemmafest-transformation

Enligt She's All That samt också i andra liknande transformationsberättelser är den nya kvinnliga stilen ofta vald av en manlig karaktär, i detta fall Zack Silar, en pojke i gymnasiet. Då jag är en kvinna och heller inte mera elev i gymnasiet måste jag forska djupare i detta. Jag valde att diskutera saken med ett par manliga bekanta. De ansåg att ifall de själva fått välja en look för en tjej i gymnasieåldern till en hemmafest skulle de i den åldern ha valt något avslöjande, vilket jag ansåg mig kunna ta i beaktande i min helhet. Jag diskuterade även färger och det blev oavgjort mellan svart och rött. Även vitt fick jag som ett alternativ. I den ursprungliga versionen använde man den röda färgen så jag bestämde mig för att göra något annat. Vitt ansåg jag inte vara ett bra alternativ, eftersom det i en av scenerna på festen hålls dricka på Laney's klänning och fastän jag noterat behovet av åtminstone en dublett skulle den vita kunna orsaka problem ifall scenen måste tas om ett flertal gånger och klänningen ändå borde tvättas. Den svarta versionen jag kom fram till är ett säkert val eftersom den lilla svarta klänningen är en klassiker som aldrig verkar falla ur mode under tidens gång, vilket är bra också ifall produktionen skulle dra ut på tiden.

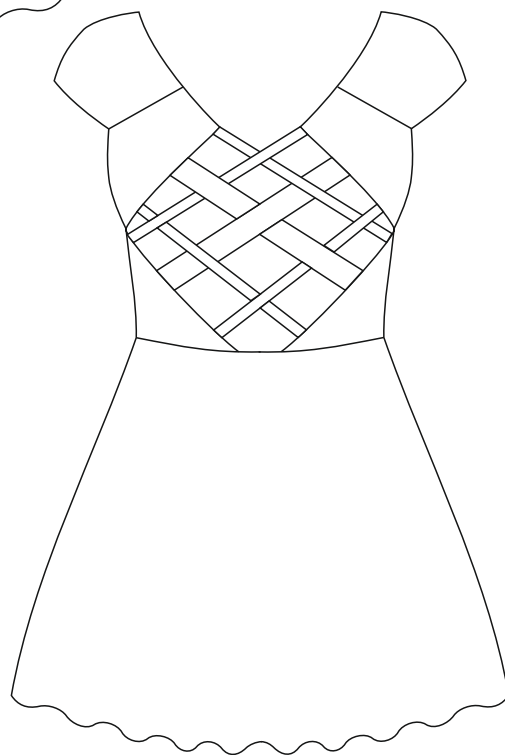
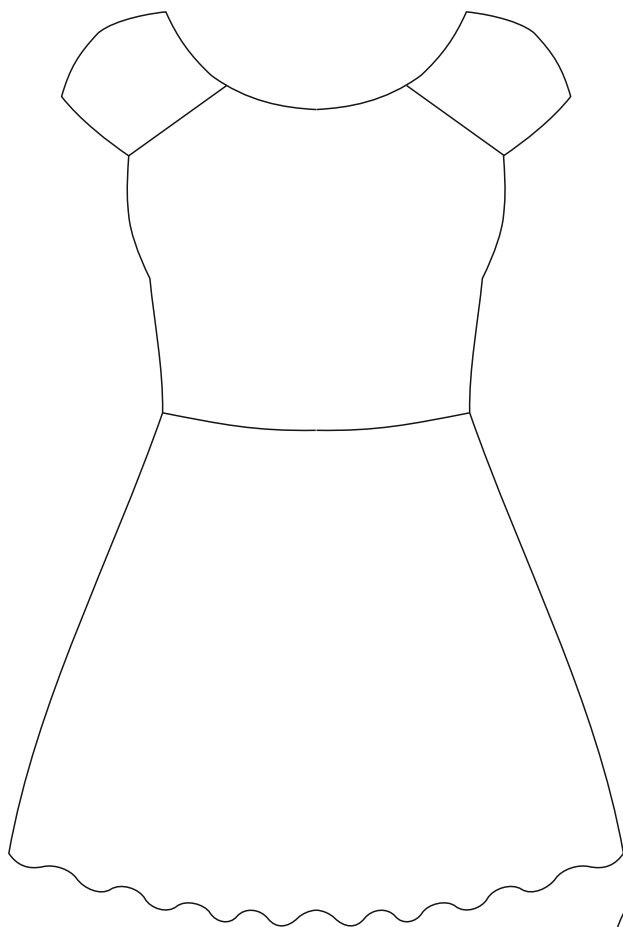
Jag utgick från att producera klänningen själv, eftersom det i såfall skulle vara möjligt att tillverka dubletter. Jag valde att göra en kort klänning med öppen rygg för att åstadkomma en avslöjande helhet och göra urringningen mera täckande, eftersom karaktären ändå skall vara en ung flicka. Jag hade en gammal klänning i mitt klädschåp som jag sprättade i bitar för att låna mönstret på övredelen. Jag gjorde en toall på övredelen som hade ett korsat tyg på ryggen och bestämde mig för att öppna ryggen en grad mera och göra ett sicksackmönster av gummiband som även gör det enklare att dra på sig plagget. Jag gjorde en toall också på en åtsittande rak nedredel och fäste den med övredelen och kom fram till att klänningen såg för vuxen ut för en tonårsflicka. Därför valde jag slutligen att göra en helcirkelkjol. Den gav ett yngre och sötare uttryck som balanserade kortheten och den avslöjande ryggen. Den helcirkelformade nedredelen gör även mönstret enklare och därmed lättare att tillverka dubletter av ifall det är nödvändigt. Klänningen har inte egentligen andra detaljer än den avslöjande ryggdelen, vilket ger mig som kostymtecknare möjlighet att använda accessoarer för att bilda en tilltalande helhet eller ändra looken efter behov utan att bli tvungen att sprätta upp klänningen.

Under fotograferingen testade jag med min modell två olika läderrockar som såg bekväma och avslappnade ut och kombinerade den valda med en grå kofta av stickat material för kontrast samt en röd halsduk som ger helheten färg och liv. Vi provade med hudfärgade strumpbyxor, men eftersom klänningen är kort och karaktären ung kom vi fram till att använda tjockare svarta strumpbyxor i kombination med ett par högklackade svarta Minna Parikka skor med detaljer i ljusrött som betonar min modells hårfärg. Till detta valde jag ännu en rödaktig läderväska som band ihop den rödaktiga halsduken till helheten. Här fick jag även fundera på smycken och eftersom Laney fortfarande är en bohem individ och jag ville att det fortfarande skulle synas, valde jag ut tre halsband som jag tycker ger henne en bohem och chic stil.





Transformations klänning



Vardag efter transformationen

I min tolkning av den ursprungliga versionen av She's All That blandar Laney sin tidigare klumpigt bohema stil med sin kvinnliga sida som kommer fram under transformationen och bildar en kombination av dessa. Denna kombination tycker jag fungerar bäst genom att ge Laney bekväma och avslappnade kläder, men som nu framhäver hennes figur på ett kvinnligare sätt. Det skall vara Laney, men uppdateras och göras mer tilltalande enligt dagens mode och trender. Genom att använda Laney's färgpalett från den klumpiga stilen kan jag enkelt byta formen på kläderna och stilen av helheten, medan jag fortfarande bevarar den ursprungliga känslan av henne. Hon fick behålla ett par jeans, men de nya sitter mycket bättre och färgen har ändrats för att ge henne liv. Som övre del fungerar en topp med volangmidja som även återspeglar transformations lookens böljande klänning och ger min modell en kvinnlig urglasform, vilken framhävs tydligt av den beige västen ovanpå.

I den andra helheten ville jag testa Laney's nya kvinnliga vardagsstil genom att byta ut de lösa jeansen från den klumpiga helheten till en svart halvcirkelkjol som antyder på transformationsstilen klänning. Dessutom en grön topp med batik över hela materialet som vagt påminner om den batikfärgade gröna skjortan i den klumpiga stilen från före transformationen. För att knyta ihop denna stil valde vi att tillsammans med min modell lägga till den stora naturvita yllekoftan som kan användas ifall det skall filmas utomhus och man vill antyda att det är en aning kyligt och vill framföra den bohema sidan av Laney.

Min modell har samma smycken i dessa bilder som i transformationslooken och samma bruna läder- ryggsäck med antydning till den tidigare klumpiga stilen. Som skor valdes ett par helsvarta enkla tenniskor. Tenniskorna bibehåller den avslappnade känslan som de sondriga Conversen gett, men ser mer korrekta ut i sammanhanget.





6. DISKUSSION, SAMMANFATTNING

Kanske min beskrivning om kostymtecknarens yrke, skolning, arbetsuppgifter och omgivning ger en liten inblick i vad det är som pågår bakom kulisserna eller utanför kamerornas synfält. Själv anser jag mig åtminstone vara visare efter denna forskning. Jag hade dock redan som grund haft erfarenhet av branschen.

Jag noterade som praktikant hur mycket jobb det finns vid en inspelning och under dagarna och månaderna då man förbereder filmproduktionen. Varje dag speciellt under inspelningarna kommer det också fram en massa tidigare okända problem, väder och vind, konstiga ljud i omgivningen och alltid då det är fråga om en massa olika människor som arbetar i grupp har vi alla bättre och sämre dagar, såväl regissörer och skådespelare som personer på kostymavdelningen.

Dagen börjar kanske med en knapp som lossnat eller en dragkedja som inte går fast eller kanske skådespelaren har insjuknat och en reserv hoppar in med helt andra mått, vilket innebär en massa jobb på kort tid. Jag måste ändå säga att den glädje och entusiasm som dessa människor jobbar med ofta ger resultat i filmer som det är en glädje att gå och se på och kanske inte minst på grund av att personerna går klädda i kläder som kanske jag har planerat och tillverkat eller åtminstone varit med om att välja ut.

Jag anser att jag gett en klar överblick av yrket samt en inblick i den helhet som händer på kostymavdelningen samt i historien om kostymering i Finland. Den teoretiska information om visualiseringen av karaktärer blev inte så djup som jag hoppats. Eftersom jag i den praktiska delen utförde kostymeringen av en karaktär fick jag dock testa på detta i praktiken och därigenom kan man få en aning om hur detta fungerar även då man måste ta i beaktande att det är en individuell process. Detta ämne är väldigt svårt att skriva om då en stor del av uppgifterna, kraven, behoven och processerna beror på kostymtecknaren, produktionen, produktionsmetoden och tidtabellen och lever enligt verket.

KÄLLÖR

Calhoun, 2000, Modern Mode: Film Costume Design in the Here and Now [Online]
<http://search.proquest.com/docview/2385434?accountid=28773> [Hämtat: 4.2.2015]

IMDB, u.å., She's All That – Quotes. [Online]
http://www.imdb.com/title/tt0160862/quotes?ref_=tt_ql_3 [Hämtat 18.2.2015]

IMDB, 2015, The Girl King - Full Cast & Crew, Costume and Wardrobe Department. [Online]
http://www.imdb.com/title/tt1254322/fullcredits?ref_=tt_ql_1

Jabr, 15.10.2013, Why Your Brain Needs More Downtime. [Online]
<http://www.scientificamerican.com/article/mental-downtime/> [Hämtat: 8.2.2015]

Kangasluoma, u.å., Epookki huijataan elokuviin. [Online]
http://www.gloria.fi/artikkeli/muoti_kauneus/epookki_huijataan_elokuviin [Hämtat: 6.2.2015]

Kuortti, Weckman & Tuononen, u.å., Pukusuunnittelija. [Online]
<http://elokuvantaju.aalto.fi/oppimateriaali/lavastus/puvustaja.jsp> [Hämtat: 5.2.2015]

Voodoo Film, 2015, Terminologi. [Online]
<http://www.voodofilm.org/ordlista/term/terminologi> [Hämtat 7.2.2015]

Weckman, u.å., Buren ja Fiinun jalanjäljissä – pukusuunnittelijana elokuvaproduktiossa.
 [Online]
http://elokuvantaju.aalto.fi/oppimateriaali/lavastus/artikkelit/weckman_pukusuunnittelijana.jsp
 [Hämtat: 6.2.2015]

Bilder

The Great Gatsby Fashion, Rinaldi, 1.10.2013 [Online]
<https://www.flickr.com/photos/evarinaldiphotography/10032906573> [Hämtat 15.3.2015]

BILAGOR:

Haastattelu Marjatta Nissinen 03.02.2015

Kuka ja mikä on puvustaja/pukusuunnittelija?

Puvustaja on henkilö, joka vastaa käytännössä pukujen järjestämisen joko teatterissa tai elokuvatuotannossa pukusuunnittelijan suunnitelmien mukaan.

Tosin suomessa puvustaja vastaa usein myös puvustusten sommittelemisesta varsinkin pienemmissä tuotannoissa.

Myöskin suomenkielestä johtuen tavallinen ihminen seuraa lavastaja - puvustaja logiikkaa.

Työnkuvassa pukusuunnittelijalla ja puvustajalla on iso ero. Kumpaakaan ilman homma ei hoidu joustavasti.

Milloin ja miten päädyit puvustajaksi/pukusuunnittelijaksi? Onko sinulla alan koulutus, mikä?

Päädyin ensin puvustajaksi ihan noin vaan. Kokemuksen kautta suunnittelijan oikeaksi kädeksi / assistentiksi. Koulutuksen kautta, Taideteollisessa maisteriksi, pukusuunnittelijaksi.

Työnkuva/työtehtävät?

Pukusuunnittelijana suunnittelen kulloisenkin teoksen visuaalisen maailman ohjaajan, lavastajan ja kuvaajan kanssa. Kuinka käytännössä toteutamme illuusion seuraa tuotantotapaa ja rahoituskuvioita.

Vastuualueet?

Puvustaja vastaa käytännössä että puvut ovat valmiit ajallaan ja oikeassa paikassa.

Pukusuunnittelija vastaa suunnittelusta, materiaalien valinnasta, värityksen toteutumisesta ja patinoinnin toteuttamisesta. Suomessa suunnittelija vastaa pukujen tuotannon rakenteesta ja budjetista.

Muualla maailmassa suunnittelijalla on assistentteja ja puvustajia jotka hoitelevat erilaisia osaluueita.

Nimikkeitä: Pukija, Mister wardrobe, Missis wardrobe, Key wardrobe

Vaatimukset?

Ei ole mitään varsinaisia vaatimuksia, mutta seuraavat seikat olisivat hyviä taitoja. Ehkä jopa välttämättömiä:

Oma aloitteisuus, jaksaminen, terve selkä, ompelutaito, mahdollisesti kaavotustaito myös, värjäystaidot, patinointitaidot, hyvä silmä, hyvät sosiaaliset taidot, kielitaito nykyään, selkeys rahaasioissa, materiaalituntemus. Kannattaa aloittaa assistenttina ja tehdä useita tuotantoja avustavana pukutiimissä.

Kerro työprosessistasi alkaen siitä kun saat projektin, suunnitteluvaihe, tuotanto ja loppuen valmiiseen teokseen, tässä tapauksessa elokuvaan tai televisio ohjelmaan.

SITOUTUMINEN Luen käsikirjoituksen, kysyn mahdollisuudet pukuryhmään ja ketkä ovat lavastaja, maskeeraaja ym. Keskustelen budjetista ja omasta palkastani. Sitten vasta kirjoitan sopimuksen.

ANALYYSI Analysoin suunnittelutiimin kanssa tulevan teoksen. Sitten analysoin omalta kohdaltani asiat jotka jo ovat tiedossa ja kaikki sekä aiheeseen, materiaaleihin yms. tutkittavat kohteet. Teen aikatulun. Valitsen ryhmän.

TUTKIMUSVAIHE Kerään kaikkea tietoa, jonka olin kirjannut tehtäväksi ja teen luonnoksia tutkittavista kohteista. Tämä vaihe on kaikkein tärkein, rahkain ja aikaa vievin.

LEPOVAIHE Kun edellinen vaihe on ohi niin suunnittelija on niin tukossa että täytyy levätä tai tehdä vähän aikaa jotain muuta.

LUONNOSTELUVAIHE Luonnostellaan vapaasti ja yhdistellään ajatuksia, keskustellaan muiden suunnitteluryhmän kanssa. Aloitetaan valitsemaan lopullisia ideoita.

TYÖVAIHE Piirretään lopulliset luonnokset, valitaan ja tilataan materiaalit. Alotetaan pukujen hankinta ja valmistus. Harjoitukset ja esityksen/kuvausten suorittaminen

KRITIIKKI Lopuksi on tärkeää että tuotanto analysoidaan yhdessä ryhmän kanssa ja arvoit oman työsi onnistumiset ja puutteet

Tässä on työn perusrunko. Käytännön toimet riippuvat tuotannon koosta ja luonteesta. Esimerkkinä "Tyttökuningas alusta loppuun oli 9 kuukautta.

Miten voit vaatteiden avulla ilmaista erinäisten hahmojen ominaisuuksia esimerkiksi persoonallisuus, status, pahuus/hyvyys yms.

Pukusuunnittelijan täytyy kulkea silmät auki ja oppia tuntemaan ihmisluonne. On myös hyvä lakkaamatta analysoida filmejä ja teatteriesityksiä ja nähdä kuinka eri suunnittelijat ovat ratkaisseet edellä mainitsemasi asiat. Tämä on pitkä juttu, johon ei tässä ole mahdollista vastata. Jokaisella tekijällä on oma viestikielensä. Voihan opetella värien ja muotojen symboliikkaa ja vaikutusta ihmiseen, lukea psykologiaa ja sosiologiaa ja semiotiikkaa.

Kerro työssäsi käytettävistä erikoisefekteistä ja tehosteista.

Käsikirjoituksen antama aineisto luo pohjan tyylilajille ja halutun kuvallisen viestin lopullinen muoto on puvustuksen, lavastuksen, kuvan, musiikin, valon, rytmin ja replikoinnin yhteinen lopputulos. Puvustus ei saa nousta erilliseksi ja irralliseksi elementiksi kuvassa. Jos näin käy niin puvustus on epäonnistunut. Kaikki vaikuttaa kaikkeen. Kunnollinen tutkimustyö ja vahva puvustuksen punainen lanka mahdollistaa nopeatkin ratkaisut tarpeen vaatiessa. Jokainen työ on prosessi, joka kehittyy työn edetessä.

Millä tavalla vaatteet tukevat produktion tarinaa ja mahdollista teemaa/opetusta?

Puku on 70% kuvapinta-alasta. Siis jokainen kuva olisi tehtävä tietäen mitä ollaan kertomassa kokonaisuudessaan kyseisen tuotannon käsikirjoituksessa. Monesti suunnittelija voi turhautua, koska kukaan ei ymmärrä mitä itse on suunnitellut. Pitää vaan jaksaa ja parantaa omaa kommunikaatiokykyään, luonnoksiaan ja kaikkinaista suunnittelumateriaalia, jotta ohjaaja ja kuvaaja ymmärtävät ajatuksesi. Elokuvaan kuvataan sikin sokin kuva kerrallaan, jolloin pukusuunnittelija on loppujen lopuksi ainoa henkilö joka tietää mikä lopullinen viesti on ja suunnittelija on myös tästä kaikesta vastuussa. Kun elokuva on valmis niin ainoastaan se mitä kankaalla nähdään on se mihin on tultu. Mikään selittely ei auta.

Miten nykyaikaiset, epookit ja fantasiatuotannot eroavat toisistaan pukusuunnittelijaa ja puvustusta koskien?

Sanoisin ennemminkin että miten nykypäivää kuvaava elokuva poikkeaa epookin ja fantasian tekemisestä. Katsoja on tietoisin kriitikko tämän päivän kertomuksesta, joten tämä genre on kaikkein tarkimmin tehtävä pukujen, meikkien lavasteiden yms. kohdalta. Nämä puvut löytyvät usein valmiina. Ongelmana on toisaalta kaksois ja kolmoiskappaleiden löytyminen, koska kaupassa samaa numeroa on usein vain pari kappaletta. Kirpputoreilta löytyy vain yksi kappale kutakin tuotetta, joten päänäyttelijöiden / stunttien ext. Ollaan tilanteessa, jolloin usein ollaan pakotettuja uusiin vaatteisiin, joiden patinoimiseen menee tajuttomasti aikaa.

Epookki ja fantasia ovat lajeja, joissa suunnitteluryhmä voi päättää miten käsikirjoitus visualisoidaan. Katsojalle opetetaan maailma heti elokuvan alussa. Ohjataan katsoja kulloiseenkin maailmaan. Materiaalit voidaan käsitellä ennen valmistamista, voidaan värjätä haluttu maailma, mahdollisuuksia on niin paljon enemmän kuin nykypäivän tuotteiden kanssa. Taas tolkkuttoman pitkä juttu.

Haastattelu Iia Neulanen 03.02.2015

Kuka ja mikä on puvustaja/pukusuunnittelija?

Puvustustiimissä työskentelee normaalisti pukusuunnittelija, puvustaja, puvustusassistentti sekä mahdollisesti puvustusharjoittelija. Isommissa tuotannoissa voi näiden lisäksi olla ompelijoita, pukijoita ja ompelimon johtaja.

Pukusuunnittelija suunnittelee näyttelijöiden "lookin" ja useimmiten on myös itse toteuttamassa sitä. Pukusuunnittelija on aina ensi kädessä yhteydessä tuotantotiimiin, ja keskustelee muun muassa kuvaajan ja ohjaajan kanssa käsikirjoituksesta, jotta aikaan saadaan kaikkia miellyttävä tulos. Pukusuunnittelija vastaa muusta puvustustiimistä ja ohjaa useimmiten heidän toimintaa vaikka ei välttämättä aina olisikaan itse kuvauksissa paikalla. Pukusuunnittelija on vastuussa koko puvustuksesta.

Puvustaja on henkilö, joka tekee pukusuunnittelijan suunnitelmista totta. Puvustajan työnkuvaan kuuluu (jos pukusuunnittelija ei ole valmiiksi päättänyt) yhdistellä pukusuunnittelijan ostamista/muokkaamista/valmistamista vaatteista ja asusteista asukokonaisuuksia eri kohtauksiin. Puvustaja on aina kuvauksissa paikalla kameran takana ja hoitaa jatkuvuuden seuraamisen (oikea puku oikeassa kohtauksessa). Usein puvustaja hoitaa myös vaatteiden huollon, mikäli paikalla ei ole assistenttia tai harjoittelijaa. Näiden lisäksi puvustaja pitää huolen näyttelijöiden "hyvinvoinnista". Katsoo, että on tarpeeksi lämmin (vilttejä, lämpöpusseja yms.) ja sateenvarjoja sateen ja auringon paahteen varalle. Puvustaja on vastuussa siitä, että asut näyttävät mahdollisimman hyviltä kuvassa. Puvustajan tärkeimmät tehtävät ovat jatkuvuuden seuraaminen sekä oikeanlaisten asukokonaisuuksien valinta eri kohtauksiin. Huomioon pitää ottaa esimerkiksi kuvauspaikan maasto (millaiset kengät), mahdolliset lämpötilan vaihtelut kuvauspäivien aikana sekä vaatteiden likastumisen, rikkoutumisen tai kastumisen mahdollisuus, jotta varalla on useampi samanlainen "setti".

Puvustusassistentti ja -harjoittelija hoitavat yleensä juoksevia asioita. Ostavat kuvausten aikana puuttuvia tarvikkeita ja asusteita. He hoitavat yleensä myös pukuhuollon ja auttavat puvustajaa kaikissa tehtävissä, johon puvustaja tarvitsee apua.

Milloin ja miten päädyit puvustajaksi/pukusuunnittelijaksi? Onko sinulla alan koulutus, mikä?

Päädyin elokuva- ja TV-alan töihin ensimmäisen kerran vuonna 2010, kun hain kesätöitä turkulaiseen perheeseen lastenhoitajaksi. Haastattelussa perhe kuuli, että opiskelen muotoilijaksi ja kysyivät mikäli olisin kiinnostunut tulemaan heidän tuottamaan ja ohjaamaan TV-sarjaan puvustusassistentiksi, jota kuvattaisiin kesällä 2010. Lähdin tietenkin mukaan.

Sain paljon hyviä kontakteja tuon TV-sarjan aikana, jonka jälkeen olen tehnyt pukusuunnittelijan ja puvustajan töistä useissa lyhytelokuvissa, musiikkivideoissa ja elokuvissa eri puolella Suomea.

Varsinaista pukusuunnittelijan tai puvustaja koulutusta minulla ei siis ole, mutta opin paljon alasta ensimmäisten tuotantojen aikana.

Työnkuva/työtehtävät?

Kts. Yllä oleva kuka/mikä on puvustaja

Vastuualueet?

Pukusuunnittelijan vastuulla on suunnittela roolihahmoille tyyli. Hän on vastuussa siitä, että puvustus vastaa ohjaajan mielikuvia ja, että vaatteet ovat tietenkin valmiina silloin kun niitä tarvitaan. Pukusuunnittelija on vastuussa "alaisistaan" sekä puvustusbudjetista.

Puvustajan vastuulla on jatkuvuuden seuraaminen, se että vaatteet näyttävät hyviltä (ovat silitetty, puhtaita yms) sekä näyttelijöiden hyvinvoinnista huolehtiminen.

Puvustusassistentin- ja harjoittelijalla ei yleensä ole vastuualueita, mutta he ovat aina valmiina toimimaan puvustajan pyyntöjen mukaan.

Vaatimukset?

Pukusuunnittelijan täytyy olla luova ja valmis johtamaan suurtakin ryhmää. Pukusuunnittelijan on tärkeä pystyä ymmärtämään muiden ihmisten toivomuksia ja yhdistämään ne omiin suunnitelmiin. Suunnittelijan on tärkeä pystyä pitämään kiinni aikatauluista ja budjetista.

Puvustajan täytyy olla erittäin järjestelmällinen ja sosiaalinen. Näyttelijöiden kanssa ollaan läheisessä kontaktissa lähes 12 tuntia päivässä joten on todella tärkeää tulla toimeen erilaisten ihmisten kanssa. Puvustajan täytyy pystyä pitämään kiinni aikatauluista ja toimimaan nopeasti. Kaikki ei kuvauksissa mene aina suunnitelmien mukaan vaan on pystyttävä myös tekemään luovia ratkaisuja ja vaihtamaan suunnitelmia nopeasti. Puvustajalla on oltava "pitkä pinna" sillä kuvauspaikalla voi välillä olla kireä tunnelma kiireen ja pitkien päivien takia. Puvustajan on pystyttävä delegoimaan tehtäviään assistentille ja harjoittelijalle.

Kerro työprosessistasi alkaen siitä kun saat projektin, suunnitteluvaihe, tuotanto ja loppuen valmiiseen teokseen, tässä tapauksessa elokuvaan tai televisio ohjelmaan.

Prosessi alkaa aina käsikirjoituksen lukemisella ja tuotantoyhtän kanssa keskusteluilla. Käymme läpi tulevaa projektia ja ohjaajan mietteitä roolihahmojen puvustuksen suhteen. Käymme myös läpi kaikki ehdot kuten kuvausaikataulun, palkan sekä puvustuksen budjetin.

Käyn käsikirjoituksen useasti läpi 5-10 kertaan ja teen roolihahmoista muistiinpanoja sekä kirjoitan ylös kaikki miettimistä vaativat kohatukset. Esim. näyttelijä kastuu, vaatteet menevät rikki yms. Tämän jälkeen teen karttaa hahmojen persoonallisuuksista, ideologioista, tunteista ja suhteista. Lähdän usein liikkeelle siitä, että kartoitan hahmoille värimaailman ja sen jälkeen alan miettimään pidemälle tyyliä. Kokoa aina jokaisesta roolihahmosta oman esittelyn ohjaajalle, jossa näkyy hahmon tyyli ja värimaailma.

Tämän lisäksi puran käsikirjoituksen, eli teen kaavion, jossa näkyy kohta, kohtauksessa olevat ihmiset, päivä, pukunumero ja huomioitavat asiat.

Tämän jälkeen keskustelemme ohjaajan kanssa tyyleistä ja muokkaan niitä tarpeiden mukaan. Kun suunnitelma on hyväksytty, alkaa vaatteiden hankkimisprosessi. Useimmiten vaatteet hankitaan kirpputoreilta tai kaupoista ja tuunataan sopivaksi. Välillä teen alusta loppuun asti vaateen, jos kyseessä on sellainen asu jota ei ostamalla saa tai mielessäni on jokin tietynlainen vaate. Vaatteita, kenkiä ja asusteita hankin useasti mahdollisimman paljon budjetin rajoissa, jotta valinnan varaa on paljon.

Hankintojen jälkeen on vuorossa näyttelijöiden sovituksia. Sovitan yleensä kaikki hankkimani/ompeleman vaatteet ja kengät näyttelijöillä jotta yllätyksiä ei tule kuvauksissa. Sopimattomat vaatteet palautetaan takaisin kauppoihin tai muokataan näyttelijälle sopivaksi. Välillä tuotantoyhtiöt tekevät myös yhteistyötä liikkeiden kanssa, jolloin vaatteet palautetaan kuvasten jälkeen.

Juuri ennen kuvauksia, pidän yleensä palaverin assistentin ja mahdollisen harjoittelijan kanssa, jotta he tietävät mitä milloinkin tapahtuu ja mitä heidän työkuvaansa kuuluu.

Kuvausten aikana hoidan jatkuvuuden seuraamisen ja delegoin juosevia tehtäviä tai muita kiirreellisiä tehtäviä assistentille. Laitan aina hyvissä ajoin seuraavaksi kuvattavan/kuvattavien kohtauksen/kohtauksien vaatteet järjestykseen ja katson että ne ovat hyvässä kunossa. Kuvattaessa seison aina monitorin takana ja seuraan, että vaatteet ja asusteet ovat täysin samalla tavalla jokaisessa otossa. Taukojen aikana käyn viemässä näytteliöille lämmikettä, jos on kylmä tai pidän sateenvarjoja päiden päällä, mikäli on kuuma.

Seuraan jatkuvuutta ottamalla kuvan aina jokaisesta kohtauksesta ja jokaisesta näyttelijästä. Numeroin kuvat kohtauksen ja pukunumeron mukaan, sekä merkitsen jos kohtauksessa on tapahtunut jotain muutoksia, esim. näyttelijä riisuu villatakin. Kohtauksia ei siis kuvata järjestyksessä vaan kohtauksien 1 ja 2 välissä voi olla useampi viikkokin.

Kuvausten päätyttyä kaikki vaatteet huolletaan ja palautetaan liikkeisiin tai viedään tuotantoyhtiön tiloihin. Suurinta osaa asuista säilytetään pitkään, siltä varalta jos on tarvetta järjestää jälkikuvaus (jokin kohtaus ei ole onnistunut tai ei ole ehditty kuvaamaan).

Tämä oli siis melko yleistetty kuva prosessista. Vaihtelee jonkin verran projektin luonteesta riippuen.

Miten voit vaatteiden avulla ilmaista erinäisten hahmojen ominaisuuksia esimerkiksi persoonallisuus, status, pahuus/hyvyys yms.

Useimmiten persoonaa ilmaisen värien avulla. Tärkeässä osassa on myös vaateen tyyli. Laiskalle ihmiselle valitsen rennot vaatteet ja kiireiselle työhmiselle esimerkiksi istuvat ja virallisemmat vaatteet. Asusteilla pystyy myös tuomaan esiin persoonaa. Esim. helmilaukku kiltille ja hiljaiselle tytölle tai nittikoruja rock-henkiselle hahmolle.

Joidenkin roolihahmojen kohdalla on myös mietittävä kuinka usein vaatteet vaihtuvat tai kuinka tyylikkäältä he näyttävät. Jos kyseessä on esimerkiksi ulkonäöstään piittaamaton henkilö, ei hän välttämättä vaihda vaatteita kovin usein, vaan ne voivat olla useammassa kohtauksessa samat ja asu luodaan näyttämään siltä, ettei sitä ole mietitty.

Kerro työssäsi käytettävistä erikoisefekteistä ja tehosteista.

Pukusuunnittelijan erikoisefektit rajoittuvat useimmiten tekovereen ja rikkinäisiin vaatteisiin. Ainakin minun kohdallani on näin, koska olen tehnyt enimmäkseen nykypäivää. Epookki- ja fantasiaelokuvissa on enemmän mahdollisuuksia erikoisempiin luomuksiin.

Tekoveren hoitaa maskeeraaja, mutta aina yhteistyössä pukusuunnittelija tai puvustajan kanssa, jos vaatteet likastuvat tai on riskinä että verta menee vaatteisiin. Muita poikkeavia "vaatteita" voivat olla panssarit tai karvaa sisältävät puvut (eläimet).

Lisäksi erikoisefektejä tehdään paljon jälkityönä, mutta silloin puvustajan ja pukusuunnittelijan ei tarvitse huolehtia niistä.

Millä tavalla vaatteet tukevat produktion tarinaa ja mahdollista teemaa/opetusta?

Vaatteet ovat erittäin tärkeä osa hahmojen syntymistä. On tärkeää, että näyttelijät tuntevat olonsa puvuissa hyväksi ja puvut tukevat roolihahmon persoonaa. Puvustus ja maskeeraus yhdessä herättävät roolihahmot eloon. Vaatteiden on tietenkin sovittava myös kyseiseen aikakauteen. On tärkeää pyrkiä tekemään puvustuksesta mahdollisimman aitoa. Esimerkiksi, jos kyseessä on leiri, ei henkilöillä olisi hirveästi vaatteita mukana ja puvusto on koottava muutamasta yhdisteltävästä vaatekappaleesta.

Miten nykyaikaiset, epookit ja fantasiauotannot eroavat toisistaan pukusuunnittelijaa ja puvustusta koskien?

Nykyaikasten elokuvien teko aika on yleensä huomattavasti lyhyempi kuin epookkien ja fantasiaelokuvien, koska pukujen hankkimiseen/valmistamiseen ei mene niin paljon aikaa. Epookkeihin ja fantasiaelokuviin valmistetaan puvut useasti alusta lähtien ompelimoissa ja siksi tuotantoaika on niin pitkä.

Nykyaikaisten elokuvien budjetti on myös useimmiten huomattavasti pienempi kuin epookki ja fantasiaelokuvissa.

Nykyaikaisissa elokuvissa puvustustiimissä työskentelee yleensä 2-4 henkilöä, mutta epookki ja fantasiaelokuvissa helpostikin yli 30 ihmistä. Nykyaikaisen elokuvien tuottaminen puvustuksen osalta on erittäin paljon helpompaa ja kaikki vaatteet ja asusteet pystytään useimmiten hankkimaan tai tuottamaan lähiseudulla.

Epookkeihin ja fantasiaoihin tarvitaan useasti valtavat määrät vaatteita myös avustajille, jolloin vaatteita joudutaan lainaamaan ulkomailta. Osa tuotannosta tapahtuu useimmiten myös ulkomailla kustannussyistä.

Epookkielokuvat vaativat paljon enemmän myös valmistelua puvustusta varten. On perehdyttävät täysin aikakauteen ja vaatteiden tekotapoihin. Lisäksi on pystytettävä ompelimo, hankittavat materiaalit ja rekrytoitava ompelijat.

Puvustajalla ja pukusuunnittelijalla on useasti varsinkin epookkielokuvissa paljon enemmän tekemistä, sillä avustajia on useasti jopa satoja.

Haastattelu Henna-Riikka Taskinen 04.02.2015

Kuka ja mikä on puvustaja/pukusuunnittelija?

Katso nämä Joannan julkaisuista, saat eksaktit selitykset.

Milloin ja miten päädyit puvustajaksi/pukusuunnittelijaksi? Onko sinulla alan koulutus, mikä?

Olen Turusta kotoisin ja pidin lukion jälkeen yhden mietintävälivuoden, jonka aikana satuin päätyämään Nuorisotyöpaja Fendariin tekstiilipajalle työmarkkinatuen voimin. Sieltä pääsin Turun kaupunginteatterin ompelimoon työharjoitteluun, ja sieltä matka vei "Lentävän Hollantilaisen", ulkoilmaooppera-produktion ompelimoon ja puvustoon työharjoitteluun. Minulla ei ole ompelijan koulutusta, mutta ommeltua on tullut pienestä saakka, niin että työtehtävät ompelimon puolella olivat jotakuinkin tuttuja. Samana keväänä, eli muistaakseni vuonna 2005 olin hakenut Taideteollisen Korkeakoulun Lavastustaiteen laitokselle Esittävän taiteen pukusuunnittelun koulutusohjelmaan. Ajatus lavastuksen puolelle hakemisesta oli kait syntynyt hiljalleen väli vuoden aikana ja viimeistään kaupunginteatterin ompelimon aamukahveilla. Minulla ei ollut tietoaakaan siinä vaiheessa, mitä pukusuunnittelulla edes tarkoitetaan ja oikeastaan luulin hakevani opiskelemaan lavastusta, mutta onni onnettomuudessa, kävi hurja tuuri ja koulun ovet aukenivat pukusuunnittelun puolelle. Minusta ei ikinä olisi voinut tulla lavastajaa. Tärkeintä mitä koulutus on antanut minulle on ennen kaikkea ammatti-identiteetin pukusuunnittelijana. Itse työ opitaan vasta projektien ja työvuosien karttuessa. Itse olen valmistunut vuonna 2012 keväällä ja siitä saakka tehnyt enemmän tai vähemmän töitä pukusuunnittelijana elokuva, teatteri ja tanssi tuotannoissa sekä puvustajana elokuvatuotannoissa.

Työnkuva/työtehtävät?

Näitäkin kannattaa lainata Weckmanilta. Huomiona myös että jokaisella suunnittelijalla on omat työtapansa ja käytäntönsä. Työnjako ei aina välttämättä ole kiveen kirjoitettu esim. pukusuunnittelijan ja puvustajan välillä. Lisäksi isommissa tuotannoissa voi olla useampi pukusuunnittelija, puvustaja ja pukija joilla on eri työtehtäviä. Esim. hankkiva puvustaja ja on set- puvustaja tai pukusuunnittelija ja avustava pukusuunnittelija. Oleellisinta kuitenkin on että pukusuunnittelija on taiteellisesti vastuullinen ja viimekädessä vastaa puvustuksesta kokonaisuutena ja yhtenä elokuvan tai esityksen taiteellisena osa-alueena. Mielestäni pukusuunnittelija tietysti vastaa myös oman ryhmänsä toiminnasta ja hyvinvoinnista. Pukusuunnittelija ikään kuin toimii työnjohtajana omalle osastolleen.

Vastuualueet?

No tuossahan niitä jo tuli, lue taas Weckman.

Vaatimukset?

Mitäköhän mahdat tarkoittaa tällä?

Kerro työprosessistasi alkaen siitä kun saat projektin, suunnitteluvaihe, tuotanto ja loppuen valmiiseen teokseen, tässä tapauksessa elokuvaan tai televisio ohjelmaan.

Aaah, tää on tosi tosi laaja kysymys. Jokainen prokkis on niin erilainen aina, on vaikea kertoa jotenkin yleispätevästi koko kaari, koska työhön vaikuttaa aina niin moni muuttuja. Aihe, työryhmä, aika, raha/budjetti oma elämäntilanne ja kiinnostukset sillä hetkellä jne. jne..

Usein projektit tuppaa kuitenkin menemään niin että tuottaja tai ohjaaja ottaa yhteyttä jonkun

tuotannon tiimoilta, luen käsikirjoituksen, käydään tuottajan kanssa budjetilliset raamit läpi, päätän lähdenkö mukaan, tehdään sopimus, hankin oman työryhmän (puvustajan ja harkkarit) ja aloitan samalla tekemään ennakkosuunnittelua ohjaajan ja muun taiteellisen työryhmän kanssa (tähän vaikuttaa paljon ohjaajan kiinnostus ennakkosuunnittelua kohtaan). Sitten aloitetaan hiljalleen hankintojen tekoa, puvuston fyysinen sijainti pitää löytää (tätä tekee yleensä myös linjatuottaja), näyttelijät sovitetaan, mahdollisesti päänäyttelijät useaankin kertaan, suoritetaan testikuvauksia, joissa fiilistellään valittuja vaatteita ja mietitään vaihtoehtoja, tarkastetaan värejä ja patinan määrää. Kommentoidaan kuvausaikataulua ja mietitään pukumaskiaikoja, käydään kuvakäsikirjoitusta läpi ja pohditaan miten kohtauksia rakennetaan. Puvustaja hyppää mukaan sitten kun valmistelupäivien määrältään kykenee. Paria päivää ennen kuvauksia vallitsee yleensä yleinen paniikki, stressi ja kaaos, mutta kaikesta tietää kuitenkin selviävänsä ja niinhän siitä aina selvitäänkin (toivon ja luulenkin tämän yleisen paniikkitilan hellittävän vuosien ja kokemuksen karttuessa). Kuvauksien startatessa olen yleensä pyrkinyt siirtämään vetovastuun roolihenkilöiden pukemisesta ja klaffissapitämisestä puvustajalle, jolloin itse pystyn keskittymään pienempien roolien vaatteiden hankkimiseen (näitä useinkaan ei ole vielä ehditty tehdä valmiiksi kuvausten alkaessa ihan senkin vuoksi että pikkuroolien roolitus tehdään usein myöhään) ja pukemiseen sekä avustajien pukemiseen.

Pukusuunnittelijan suurin työ on tehty kuvauksien loppuessa, eikä pukusuunnittelija ota useinkaan juuri osaa postproduktion osuuteen elokuvatuotannossa. Yleensä on mahdollista nähdä ennen lopullista "kuvien lukitsemista" eli viimeistä leikkausversiota eri versioita joihin kommentointia odotetaan taiteellisesti vastuullisilta. Lisäksi värimäärityllä on suuri rooli lopulliseen puvustukseen valkokankaalla ja onkin hyvä jos pukusuunnittelija pääsee mukaan värimääritysprosessiin.

Tässä nyt nopeasti karsien ja tyypistäen jonkinlainen näkemykseni projektien kulusta.

Miten voit vaatteiden avulla ilmaista erinäisten hahmojen ominaisuuksia esimerkiksi persoonallisuus, status, pahuus/hyvyys yms.

Jos olet kirjoittamassa pukusuunnittelusta ammattina, menee tämä kysymys hiukan ohi. Voit kirjoittaa kokonaisen opinnäytteen pelkästään tästä aiheesta.

Kerro työssäsi käytettävistä erikoisefekteistä ja tehosteista.

Ja tämä liittyy enemmän maskeerauspuoleen.

Millä tavalla vaatteet tukevat produktion tarinaa ja mahdollista teemaa/opetusta?

Kts. sitä edellinen vastaus.

Miten nykyaikaiset, epookit ja fantasiatuotannot eroavat toisistaan puvustajaa ja puvustusta koskien?

Kuten edellä jo vähän totesinkin, on jokainen tuotanto omanlaisensa, ja jokainen uusi projekti on erilainen kuin edellinen.