



TUVA HELVE

PUVUN MUISTI,

PUKUSUUNNITTELIJAN MUISTI

### Tiivistelmä

Tässä tekijä-tutkijalähtöisessä kirjoituksessani tarkastelen, min-käläisiä havaintoja 'muistin' ja 'muistamisen' käsitteet pukusuunnittelun kontekstissa tuottavat. Aloitan artikkelini katsauksella käsitteiden läsnäoloon ja käyttöön aiemmassa pukusuunnittelun tutkimuksessa. Ryhmittelen huomioni eri tutkimuksista aihepiireihin, jotka nimeän puvun *historiamuistiksi*, *käyttö- ja käyttäjämistiksi* sekä *tunne- ja aistimuistiksi*. Lisäksi paikannan ja sanoitan neljännen, puvun *konseptuaalisen muistin* tavan. Tätä teoriataustaa vasten tutkin muistiin perustuvan itsereflektion avulla omaa taiteellista työskentelyäni pukusuunnittelijana helsinkiläislähtöisessä, kansainvälisesti toimivassa esitystaiteen ryhmässä Obliviassa, erityisesti teoksessa *Nature Theatre of Oblivia* (2017). Käyn läpi, kuinka esiintymispuku aloittaa työnsä ennen ensi-iltaa teoksen ennakkomarkkinoinnissa; toimii arvokkaana välineenä teoksen tavoittamiseksi esitysten jo päätyttyä; sekä toisinaan, syystä tai toisesta, 'palaa' suunnittelijansa luo. Lisäksi huomioin, kuinka muisti voi avustaa suunnittelijaa pukukonseptin hahmottamisessa ja pukujen muovaamisessa. Tällä analyysillä teen näkyväksi pukujen ja pukusuunnittelun merkitystä teoskokonaisuudelle totuttua pidemmällä aikavälillä. Samalla käsittelen merkittävän kotimaisen pienryhmän työskentelyä esimerkkinä vapaan kentän toimijoista kehyksenä monipuoliselle pukusuunnittelulle. Näin ollen artikkelini osallistuu 'muistin' ja 'muistamisen' näkökulmasta paitsi suomalaisen esittävien taiteiden vapaan kentän historian tallentamiseen, ennen kaikkea kehittyvän pukututkimuksen alan itseymmärryksen rakentamiseen.

## Abstract

From the perspective of a practitioner-researcher, I investigate in this article insights into costume design with the terms ‘memory’ and ‘remembering’ as my analytical lenses. First, I map the use of these terms in previous costume research. Then, I group the areas of focus and label them *history-related memory of costume*, *use and user-related memory of costume*, and *sense and emotion-related memory of costume*. I also identify and describe a fourth memory-type, that of *conceptual memory of costume*. Second, against this theoretical backdrop with a self-reflective approach, I examine my artistic practice as a costume designer within the Helsinki-based, international performance art group Oblivia, specifically in the context of the performance *Nature Theatre of Oblivia* (2017). Here, I highlight the centrality of costume in the promotion of performance; as a multifaceted tool to ‘remember,’ or grasp past performance; and as an object that, in some cases, ‘returns’ to its designer. Furthermore, I illustrate how memory may assist the designer in both shaping and materializing the concept of costume. With this analysis, I propose a more profound understanding of costume practice: its temporality and influence for performance. Thereby, through the lens of ‘memory,’ this article contributes to the documentation of the history of freestanding performing arts groups in Finland in general, and to the development of costume research within this country in particular.

## Johdanto

Esityksen ajatellaan saavuttavan yhden lakipisteistään, kun se on saanut ensi-iltansa. Pukusuunnittelijan näkökulmasta hetkeä kuvataan usein irtipäästämisellä - pukusuunnittelijan työ on valmis, puvut on valmistettu esitykseen ja on esiintyjien vuoro kantaa niitä eteenpäin. Tässä tekijä-tutkijalähtöisessä kirjoituksessani käytän esimerkkejä, jotka avaavat ja laajentavat tätä puvun oletettua kaarta.<sup>1</sup> Muistin ja muistamisen käsitteiden avulla tarkastelen, kuinka esiintymispuku aloittaa työnsä ennen ensi-ilttaa teoksen ennakkomarkkinoinnissa, toimii arvokkaana välineenä teoksen tavoittamiseksi esitysten jo päätyttyä sekä toisinaan, syystä tai toisesta, 'palaa' suunnittelijansa luo. Aloitan kirjoitukseni tarkastelemalla aiempaa pukututkimusta 'muistin' ja 'muistamisen' näkökulmasta. Esitän huomioita, jotka liittävät tässä tutkimuksessa nimeämiini ryhmiin puvun *historiamuistista*, *käyttö- ja käyttäjämunistista* sekä *tunne- ja aistimuistista*. Lisäksi paikannan ja pyrin sanoittamaan neljännen, puvun *konseptuaalisen muistin* tavan. Lopuksi tuon hahmottamani muistamisen tavat yhteen taiteellisen työskentelyni kanssa tarkastelemalla pukuja ja niiden suunnittelua Oblivia-ryhmän teoksissa. Näihin menneisiin prosesseihin palaan pääasiassa omaan ja työryhmäläisten muistiin nojaten.

Oblivia on helsinkiläislähtöinen, kansainvälisesti toimiva esitystaiteen ryhmä, jonka taiteellinen johtaja Annika Tudeer perusti projektiluonteisesti Helsingin kulttuuripääkaupunkivuonna 2000. Ryhmän ydinkokoonpanon muodostivat ensimmäisinä, paikkalähtöisiin teoksiin keskittyneinä vuosina Tudeerin lisäksi Timo Fredriksson ja Anna Krzystek. Siirtymä teatteritilaan ja erityisesti black boxiin, aluksi Hurjaruuthin tiloihin Kaapelitehtaalle, merkitsi tilan lisäksi valo- ja ääniajattelun laajentamista. Näiden elementtien ammattilaisiksi mukaan liittyivät valosuunnittelijat Pekka Pitkänen (2003-) ja Meri Ekola (2009-) sekä äänisuunnittelijat Lauri Luhta (2003, 2005) ja Juuso Voltti (2008-16)<sup>2</sup>. Pukusuunnittelija kutsuttiin

---

1 Artikkelini pohjaa ajatuksille, jotka askarruttivat mieltäni jo kirjoittaessani Tekstiilikulttuuriseuran syyskuun 2019 *Kuukauden tekstiili* -blogikirjoitusta (Helve 2019). Artikkelini on siis blogitekstin innostama, laajennettu tutkimusnäkökulma samaan aiheeseen.

2 Tudeer 2010; Tudeer 2020b.

mukaan ensi kerran teokseen *Ka-Boom* (2014). Saman teoksen viimeistelyvaiheessa tämä pukusuunnittelija, Monika Hartl, esitteli minut ryhmälle. Pian ensi-illan jälkeen sain kutsun jatkaa työtä pukuaжатelun puolesta jo pitkällä olevassa seuraavassa teoksessa *Annika Does SwanLake* (2015).

Ryhmänä Oblivia edustaa vapaan kentän itsenäisiä, yhdistysmuotoisia, Opetusministeriön valtionosuusjärjestelmän ulkopuolisia toimijoita. Sen toimintaedellytykset perustuvat pääasiassa harkinnanvaraisesti myönnettäviin tukiin julkisilta tahoilta (Taiteen edistämiskeskus, Helsingin kaupunki) sekä produktiokohtaisiin rahoituksiin yksityisiltä säätiöiltä. Yhteistuotantokorvauksista ja esityspalkkioista muodostuvan omarahoituksen osuus on noin neljännes kokonaisuudesta. Rahoituksen epävarmuudesta huolimatta ryhmä pyrkii projektikohtaista ajattelua pitkäjänteisempään jatkumoon. Tämä Oblivian toimintaa suuntaava periaate, sen erityispiirre, toteutuu muun muassa kahden kokoaikaisen henkilön sekä yhden osa-aikaisen henkilön työllistämisellä, vuosittaisin strategiatapaamisin sekä useampia vuosia linjaavin toimintasuunnitelmakausin. Nämä rakenteelliset valinnat tukevat ryhmän olemassaoloa, sen kehittämistä ja taiteellisia päämääriä. Suunnitelmallisuus vaikuttaa myönteisesti myös ryhmään kiinteästi liittyvien freelancer-taiteilijoiden työn järjestämiseen. Toisen erityispiirteen muodostavat ryhmän vahvat siteet useisiin ulkomaisiin, erityisesti keskieurooppalaisiin ja saksalaisiin esittävien taiteiden keskuksiin<sup>3</sup> sekä yleisöihin. Kokonaisuutena Oblivia on siis kansainvälisesti tunnettu ja verrattain mittavaa mediahuomiota<sup>4</sup> nauttiva suomalaislähtöinen pienryhmä. Ryhmässä toimimista pukusuunnittelijan näkökulmasta määrittävät selkeiden rakenteiden kehystämä voimakkaan prosessimainen ja tyyppillisesti rajatuin resurssein<sup>5</sup> toteutuva työtapa.

---

3 Muun muassa Theater Rampe (Stuttgart), Kampnagel (Hampuri), PACT Zollverein (Essen).

4 Ryhmää käsitellään esimerkiksi Routledgen *The Twenty-First Century Performance Reader* (2019) -teoksessa.

5 Pukusuunnittelun näkökulmasta rajatut resurssit viittaavat kysymyksiin ja rajallisuuksiin, jotka liittyvät produktiokohtaiseen rahoitukseen sekä esimerkiksi pukujen toteuttamiseen ja varastointiin tarvittaviin tiloihin ja välineisiin. Karkeasti kyse on siis vapaan kentän toimijoiden arjesta rinnastettuna laitosteatterien tarjoamiin puitteisiin.

Tutkimuksellista kiinnostustani ja suunnittelijataustaani seuraillen myös tämä kirjoitukseni ammentaa ensisijaisesti esitys- ja tanssitaiteen teoksista ja tutkimuksista, usein edellä kuvatun kaltaisten pienryhmien näkökulmaa painottaen. Tämänäyttävyyppisten produktioiden tarkastelun katson tuovan esiin tietoa, joka on tarvittaessa edelleen muokattavissa kaikenlaisten, myös vakiintuneempien, niin kutsuttujen laitosteatterien tarpeisiin. Pohdinnallani jatkan pukusuunnittelijan tietotaidon sanallistamista sekä yhdistelen ja täydennän aiempaa, samaa aihepiiriä sivuavaa pukututkimusta, tavoitteenani konkretisoida pukusuunnittelun ja -suunnittelijan merkitystä nykyesityksen monipuolisena tekijänä. Lisäksi pohdintani osallistuu toistaiseksi niukkaan suomenkieliseen tekijälähtöiseen, analyyttiseen itsereflektioon perustuvaan pukusuunnittelun tutkimukseen<sup>6</sup>. Puvun elinkaariajattelun motivoimana esitän käytännöllisen kysymyksen siitä, olisiko pukusuunnittelijan ensi-illan jälkeistä työtä tarpeellista tehdä entistä näkyvämmäksi. Erityisesti tällä on merkitystä vapaan kentän teoksissa, joissa pukusuunnittelija toimii tyypillisesti lyhyissä työsuhteissa harjoitusvaiheesta ensi-iltaan saakka.

## Puvun muisti

Katsojan esitykseen sitoutumisen keskiössä on esiintyjä, ja esiintyjä on 'yhtä' pukunsa kanssa, esittää skenografi-tutkija Donatella Barbieri<sup>7</sup>. Kiinnittymällä teoksen kokonaisestetiikkaan<sup>8</sup>, pukusuunnittelussa tehdyt valinnat kertovat teoksen aihepiiristä ja ilmaisen tavoista itseään laajemmin<sup>9</sup>. Lisäksi puvut sisältävät ajallisia lukuohjeita. Tanssi- ja teatterihistorioitsijoista esimerkiksi 1900-lukuun erikoistunut Rachel Fensham (2011, 2014) tuo esiin pu-

---

<sup>6</sup> Joanna Weckman on kartoittanut alan tutkimusta Suomessa vuoteen 2009 saakka (Weckman 2009) sekä täydentänyt näkemystä vuoteen 2015 asti väitöskirjassaan (Weckman 2015a). Kiitän Joanna keskusteluista eri tutkimuslähtökohtien merkityksestä alalle. Aiemmista itsereflektiivistä tutkimuksista mainittakoon Johanna Oksanen-Lyytikäisen väitöskirja (2015).

<sup>7</sup> Barbieri 2012.

<sup>8</sup> Weckman 2015b, 6; 2015b, 6.

<sup>9</sup> Ks. myös Helve 2018, 15.



1

kujen kytkeytymisen teoksen teko hetken aikaan niissä käytettyjen materiaalien ja tekniikoiden kautta. Samat lainalaisuudet auttavat nykyesitysten pukujen tutkimuksessa. Vaikka useat viimeisten vuosikymmenten puvut ovat luonteeltaan 'ajattomampia' siten, että ne voivat lainata käytännössä mitä tahansa aiempaa vuosikymmentä tai -sataa, käytetyt tekniikat ovat silti paljastavia. Esimerkiksi laserleikattujen materiaalien keksiminen ja arkipäiväistyminen 2000-luvun aikana toimivat tällaista materiaalia hyödyntävän puvun tai esityksen selkeänä ajallisena osoittimena. Puku 'muistaa' oman aikansa, vaikka viittaisikin toisaalle.

Tekniikan ja materiaalien lisäksi puku antaa tietoa myös sen tyyllisen tavan kautta, jolla se kiinnittyi omaan aikaansa<sup>10</sup>. Visuaalisuuden kautta aikaan kiinnittyminen on paljastavaa paitsi puvun toimiessa tyyppiesimerkkinä tietystä ajallis-kulttuurillisesta hetkestä, myös silloin, kun se materialisoi oman aikansa katsantokantaa

*Nature Theatre of Oblivia* (2017), teoskuva *Oblivia* paljon kuvanneen Saara Auteren näkemyksenä. Vasemmalta oikealle esiintyjät Alice Ferl, Timo Fredriksson, Annika Tudeer ja Anna-Maija Terävä. Kuva *Oblivia*/Saara Autere.

10 Fensham 2011, 2014; ks. myös Barbieri 2017, 168-9.

joko menneeseen<sup>11</sup> tai tulevaan<sup>12</sup> hetkeen. Samoihin perusteisiin viittaa myös Barbieri sekä omassa analyysissään (2013) että lainatessaan kuraattori-tutkija Kate Dorneyn (2002) tutkimusta<sup>13</sup>. Barbieri laajentaa materiaalisen puvun tarkastelun menetelmäksi, jolla voidaan tavoittaa sen 'performatiivisuus' (2012). Tällöin tavoitteena on havainnollistaa juuri puvun, ei "puetun näyttelijän" ominaisuuksia<sup>14</sup> tai 'vaikutusta' teokselle, kuten itse tätä tulkitsen. Menetelmässä huomion saavat visuaalisen lisäksi myös toteutukseen liittyvät ratkaisut. Barbieri käyttää esimerkkinään arkistoitua 1800-luvun lopun klovnipukua, mutta menetelmä soveltuu yhtä lailla nykyesitysten tulkintaan. Molemmissa tapauksissa puvun performatiivisuus syntyy, kuten Barbieri tuo esiin, harjaantuneista valinnoista esimerkiksi materiaalien, mittasuhteiden, sommittelun ja puvun liikkeen suhteen, sekä näiden yhdistelmien muodostamista kulttuurisista merkityksistä. Näyttämö- ja elokuvapukuihin paneutunut pukututkija ja -suunnittelija Joanna Weckman on samoilla linjoilla, mutta lisää pukuaineiston keskeisyyden myös pukuihin liittyvien käytäntöjen tutkimisessa, sillä näiden "tavoittaminen muiden lähteiden avulla on vaikeaa tai jopa mahdotonta"<sup>15</sup>. Näitä erilaisia aikaan liittyviä, materialisoituneita valintoja, ulkopuoliselle tarjolla olevia lukuohjeita, voidaan mielestäni ajatella puvun *historiamuistina*. *Historiamuistin* limittäisinä osina toimivat sitten esimerkiksi tässä osoitetut kulttuuristen merkitysten muisti tai tekniikan ja innovaatioiden muisti.

Weckman muistuttaa pukujen materiaalisuudesta käytön ja valmistamisen lisäksi myös huoltamisen sekä säilytyksen näkökulmista<sup>16</sup>. Hikintahrat, venymät, värjäymät ja kulumat tai niiden puute kertovat todellisista ihmisistä puvuissa. Samoin ne antavat viitteitä teosten elinkaarten kestoista sekä esimerkiksi pukujen kanssa käytetyistä meikeistä. "Esitettyjen esitysten" lisäksi puvuissa ovat läsnä

---

11 Ks. myös Weckman 2015b, 6, 84.

12 Trencheva ja Pantouvaki 2015.

13 Barbieri 2013, 282.

14 Barbieri 2013, 283-4.

15 Weckman 2019.

16 Weckman 2015a, 6; 2015b; 2019.

”eletyt elämät”<sup>17</sup>. Edelleen Weckman osoittaa, kuinka pukuun jää jälki käyttäjistä, kun säilyneet puvut esimerkiksi paljastavat menneiden vuosikymmenten esiintyjien todellisen koon<sup>18</sup>. Lisäksi puku ’muistaa’, jos sen kokoa on muutettu yhdeltä esiintyjältä toiselle. Erityisesti tanssin saralla puvut voivat toimia johtolankoina siitä, minkälaista liikettä niissä on ollut mahdollista tuottaa<sup>19</sup>. Yhdistän nämä ominaisuudet esimerkeiksi puvun *käyttö- ja käyttäjämuiistista*.

Taiteilijoiden muistiaineiston käyttöä tutkinut Päivi Granö kuvailee, kuinka ”[k]onkreettinen, materiaallinen aineisto pakottaa muistamaan, koska muistot ovat takertuneet siihen”<sup>20</sup>. Kielikuva ’muistojen takertumisesta aineistoon’ on paitsi tehokas tiivistys edellä esitettyjen historia- ja käyttäjämuiastien toiminnasta, myös aktiivinen avaus tarkastella pukuun liittyvää ihmistä tunteineen. Suunnittelija ja tutkija Jessica Bugg (2014a) on omassa luovaan työhön perustuvassa tutkimuksessaan (practice based research) hyödyntänyt ihmisten konkreettisia vaatemuistoja ja käyttänyt näitä edelleen omien pukulähtöisten, esityksellisten tapahtumiensa suunnittelussa<sup>21</sup>. Prosessissaan Bugg keräsi tutkimushenkilöiltään vaatteisiin, esimerkiksi niiden väreihin, tuntuihin, yksityiskohtiin, rakenteisiin ja materiaaleihin liittyviä kokemuksia sekä tarinoita. Edelleen Bugg pyysi vastaajiaan liittämään vaatemuistoja tunnetiloihin. Haastattelujen laadullisen sisällönanalyysin avulla Bugg suunnitteli vaatteita<sup>22</sup>, joiden lähtökohtina toimivat haastateltavien kokemat keholliset, vaatteisiin liittyvät muistot.

Analyysissaan Bugg nostaa esiin vaatetukseen tunteiden kautta liittyvien kuvailujen monimuotoisuuden. Hän tunnistaa aistimuksel-

---

17 Amy de la Haye Barbierin 2012 mukaan; ks. myös Isaac 2017.

18 Weckman 2015b.

19 Helve 2018, 26.

20 Granö 2001, 240.

21 Saman tutkijan esiintyjälähtöisestä pukusuunnittelututkimuksesta ks. esim. Bugg 2014b.

22 Bugg käyttää artikkelissaan termiä clothing tietoisena ’vaatteen’ ja ’puvun’ erosta, kuten tekstistä käy ilmi: ”clothing as performance and scenography and the presence and role of clothing and costume design in performance” (Bugg 2014a, 29). Buggin tausta on kokeilevassa vaatesuunnittelussa, mikä näkyy kiinnostuksessa muoti- ja pukusuunnittelun yhtymäkohtiin sekä oppiainerajat ylittävään tutkimusasetteeseen.



lisen (sensory) ja visuaalisen (visual) muistin merkityksen lisäksi vaatetuksen suhteisuuden aikaan, paikkaan ja ihmisiin. ”Vaatetettu keho” määrittänyt ”paikaksi”, joka tuottaa monenlaista kerrontaa.<sup>23</sup> Tulkintani mukaan Fensham vielä täsmällisemmin nimeää puvun muistin ’paikaksi’, kun pukuun tallentuvat muistot niitä pitäneistä kehoista linkittyvät kulttuuris-ajalliseen kontekstiinsa<sup>24</sup>. Nämä, kuten Granön ’aineisto, johon muistot ovat takertuneet’, antavat pohjan esittää puku muistojen herättäjänä, joka ”pakottaa” muistamiseen myös puvun ulkopuolisen ’toisen’. Niin Buggilla kuin Fenshamilla esiin nouseva affektiivinen, tunteita korostava lähestymistapa yhdisti myös Barbieria kollegoineen *Encounters with the Archive* -projektissa, kun he lähestyivät arkistoituja esiintymispukuja kysyen muun muassa ”kuinka puku minua liikuttaisi, tunteiden kautta sekä kirjaimellisesti, jos olisin pukeutunut siihen”<sup>25</sup>. Lisäksi puvulle on ominaista herättää vastaanottajassaan keholliseen muistiin perustuvia kokemuksia myös silloin, kun se aistitaan esiintyjän päällä, joko esityksessä tai esimerkiksi kuvan välityksellä. Tätä taustoittavat muun muassa Melissa Trimmingham Reynoldsin ja Reasonin (2012) kinesteettisen empatian avulla<sup>26</sup> sekä Viveca Kjellmer Laura Marks (2000) haptista visuaalisuutta soveltaen<sup>27</sup>. Näissä eri lähteissä puku toimii siis *tunne- ja aistimuistin* keskittymänä.

### **Nature Theatre of Oblivia**

Edellä esitettyjen lähestymistapojen pohjalta käyn läpi suunnittelutyötäni Oblivian teokseen *Nature Theatre of Oblivia* (2017, kuva 1). Teos valmistettiin stuttgartilaisen Theater Rampen ja Künstlerhaus Stuttgartin kuratoimaan *Téchné*-projektiin, jonka tarjoamassa kehityksessä Oblivia oli kiinnostunut tutkimaan teknologian ja luonnon

---

23 Bugg 2014a, 29, suomennokset kirjoittajan.

24 Fensham 2014, 58.

25 Barbieri 2013, 284–5, suomennos kirjoittajan; ks. myös Barbieri 2012 sekä Weckman 2015b, 131.

26 Trimmingham 2017, 137.

27 Kjellmer 2016.

välistä suhdetta. Näiden kahden yhteensovittaminen tuotti Oblivian tutkimus- ja harjoitusjaksolla kysymyksiä, joihin vastauksia tuntui useammin löytyvän luonnon kuin teknologian parista. Tämän huomion ohjaamana teosmuodoksi avautui kahden itsenäisen mutta rinnakkaisen lähestymistavan yhdistelmä: näyttämöteos, joka kehollisesti tutkii luonnossa esiintyviä olemassaolon tekniikoita, sekä lisätyn todellisuuden (AR) keinoin tuotettava, älypuhelinsovelluksella toimiva 'taskuesitys', jossa näyttämöversion hahmot jatkavat omintakeista olemassaoloaan siellä, missä sovelluksen käyttäjä niin valitsee. Molemmat pyrkivät periaatteeseen tuoda luonto tilaan. Teoksen ydintä kuvataan Oblivian kotisivuilla:

We want to be trees. We want to serve as carriers of time.  
We want to be mushrooms, fungus deeply rhizomised. We are nature. Object of nature. We are the point where nature and technology meet.<sup>28</sup>

Neljän suomalaisen ja yhden saksalaisen esiintyjän tavoite oli tuoda yleisölle kokemus suomalaisen metsän monipuolisesta kokonaisvaltaisuudesta: ajattomuudesta, liikkeestä, raikkaudesta, rauhasta sekä verkostoisuudesta.

Vaikka aivan projektin alkuvaiheilla tuntui houkuttelevalta lähteä leikittämään puvuissa luonnon omilla materiaaleilla - muistan kiinnittyneeni erityisesti kaisloihin ja sammaleisiin - ajatteluni kypsyessä luonnon suora lainaaminen teokseen alkoi pian tuntua liian helpolta, vaarallisuuteen saakka yksiulotteiselta tulkinnalta. Kuten olen sanallistanut *Nature Theatre of Oblivian* näyttämöteoksen pukujen syntyä aiemmassa pohdinnassani, lopullinen

[k]onseptini luonnon tuomiseksi lavalle pukusuunnittelijana perustui ajatukselle esiintyjistä suomalaiseen havumetsään unohtuneina objekteina. Ajattelin esiintyjä ob-

---

28 Oblivia n.d. Kirjoittajan vapaa suomennos: "Tahdomme olla puita. Tahdomme palvella ajan kantajina. Tahdomme olla syvästi rihmastoituneita sieniä. Olemme luonto. Luonnon kohde. Olemme paikka, jossa luonto ja teknologia kohtaavat."



jekteina, koska kuvitelmassani luonnon ja ajan työ sekoittavat olevan rajaa.

[...] Halusin tavoittaa tunteen siitä, kuinka osin luontoon sekoittunut hylätty, unohtunut asia silti erottuu kasvien ja eläinten joukosta omalakisena olentona tai kuinka esine, joka kuuluu osaksi ympäristöään ja silti rikkoo vastaan, tapaa paikkaansa ihmisten sekä ihmisettömän maailman välistä.<sup>29</sup>

Pukusuunnittelijan 'suomalainen metsä'. Kuvat kirjoittajan.

Ajatus esiintyjistä objekteina perusteli luonnon omista materiaaleista irtautumisen sekä edelleen teollisten ja ihmisen muokkaamien elementtien hyödyntämisen. Ryhdyin materialisoimaan kuvitelmaani pukujen rakennetuksi sattumanvaraisuudeksi, joka perustuisi laatujen ja tuntujen vaihteluun sekä verrattain rauhalliseen värimaailmaan (kuvat 4-6). Näiksi elementeiksi suodatin löydettyjä ja sellaisinaan kelpoja, eri määrin muokattuja sekä kaavatasolta alkaen työstettyjä vaatekappaleita.<sup>30</sup> Kokonaisuutena tämä tarkoitti kaksia kierrätet-

29 Helve 2019.

30 Ks. myös Helve 2019.



tyjä puuvillavakosamettihousuja, parhaat päivänsä nähnyttä nahkavyötä, arkisia leggingssejä, laadukkaan villakankaan avulla liivihameeksi muokattua puuvillacollegepusakkaa, vanhanai-kaista polyesterverryttelytakkia ja niin ikään keinokuituista verkopaitaa; Obliviaa jo aiemmissa esityksissä palvelleita ihonmyötäisiä urheilutrikoita sekä hihatonta, vartalonmyötäistä alustoppia; tähän esitykseen pukujen osien 'pohjiksi' uusina hankittuja kahta yksinkertaista puuvillatrikoo- ja yhtä puuvillacollegepaitaa; uusina ostettuja ja sellaisenaan käytettyjä vahvasidoksisia kudottuja puuvillahousuja; kokoelmaa erilaisia kankaita muokkauksiin ja uusiin puvun osiin; aiemmin mainitusta *Ka-Boomista* ylijäänyttä paitaa, joka otti tässä paikkansa vaateen sijaan muokkausmateriaalina (kuva 4); neljiä kangas- ja yksiä jumppatossuja; neljää paria lyhyitä tai varrettomia nilkkasukkia; piiloon jääviä alusvaatteita.

Se, missä määrin *Nature Theatre of Obliviaan* valitsemani materiaalit ja tekniikat 'muistavat' aikansa, toisin sanoen kiinnittävät puvut 2010-luvulle, lienee suhteellista. Uusina hankitut vaatekappaleet ovat tyyleitään ja materiaaleiltaan yksinkertaisia. Osa kierrätettyinä mukaan muokatuista vaatteista voisi materiaaleiltaan suomalaissilmin paikantua 1990-luvun muoteihin. Urheilutrikooala-osa ohjaa 2000-luvulle kuluneen vuosikymmenen ilmiön, urheilumuodin arkipäiväistymisen ja esteettisenä valintana elämän eri alueille le-

Mikko Bredenbergin käyttämää 'kauristakkia' työstetään Sankariliigalla 16.5.; luonnostelua puvuilla 28.4.; oikean vihreän värin ja laadun valintaa 16.5. Kuvat kirjoittajan.



vittäytymisen kautta. 2000-luvun ensi vuosikymmenet ovat myös olleet valtavirtaisesti kapeiden lahkeiden aikakautta, mihin leggingsit urheiluvaatteiden rinnalla ovat sekä sopineet että vaikuttaneet. Teoksen pukujen yläosat vaihtelevat vartalonmyötäisestä väljään, mutta väistävät ilmaisua äärimmäisyyksien kautta.

Teoksen tarpeisiin toteutetut osat eivät tietoisesti pyri ilmaiseemaan tietyn ajan tai paikan tyyliä tai tunnelmaa. Kuitenkin kankaista vaikkapa digitaalipainettu satiini toimii 'muistina', jossa painotapa, digitaalipainotekniikan yleistymisen tekstiiliteollisuudessa, toimii suuntaa antavana ajallisena osoittimena. Lisäksi *Nature Theatre of Obliviassa* toistuu suunnitteluperiaatteeni, jossa tuon ryhmälle harjoitusvaiheessa keskeiseksi kokemiani puvun osia tutkittaviksi vapailla sovituksilla eri esiintyjien päällä (kuva 5). Jos puvun osa tuntuu löytävän oikean esiintyjän halutun laadun ilmaisemiseksi, palanen lukittuu ja antaa pohjan seuraaville ratkaisuille. Tämä vapaan hahmottamisen tapa ei lähtökohtaisesti kiinnity sukupuoleen. Niinpä koen, että *Nature Theatre of Oblivian* viisi esiintyjää puvuissaan pyrkivät pikemmin yleisempään keskusteluun olevaisuudesta ja olemassaolosta kuin sukupuolesta. Kenties myöhemmin tämäkin valinta voi toimia pukujen historiamuistina olemalla leimallinen juuri teoksen tekoajalle: ei niinkään yksittäiselle vuodelle vaan väljälle ajanjaksolle ja ympäristölle, joiden muovaamasta suunnittelijuudesta puvut kumpuavat.

Pukujen toteutuksessa yhdistyvät tunnistettavasti erilaiset kädenjäljet: teollinen tuotanto, vaatealalla koulutettu, mutta ratkaisuisaan säännöllisen harjoittamisen puutteen paljastava oma, kotikutoisempi käsialani sekä ammattiompeleijan, Sankariliigan<sup>31</sup> Anni Konttisen<sup>32</sup> varma ja huolellinen ote. Paikalliset värimuutokset ja hajupinttyvät, hiutumaiset sekä nyyt antavat viitteitä puvuissa tuotetuista liikkeistä sekä muutoksiin vaikuttaneista vartaloista.

---

31 Vuonna 2013 perustettu elokuva- ja näyttämöalan osuuskunta Sankariliiga toimi omissa tiloissaan Helsingissä 2014–20. Sankariliigassa tuotantojen käyttöön oli tarjolla niin suunnittelijoita, toteutusta kuin työtilaakin. Tätä kirjoittaessa toiminta jatkuu, vaikka kevään 2020 koronapandemia pakotti osuuskunnan sopeuttamaan toimiaan muun muassa tiloista luopumalla (Malinen 2020).

32 Anni Konttisen taidokkuus ja luotettavuus ovat läsnä kaikissa Oblivialle tuottamissani puvuista. Useissa tapauksissa Annin kädenjälki on oleellinen osa haluamaani lopputulosta.

Edelleen katsaus pukujen sisäpuoliin, jäljelle jätettyihin tuotemerkkilappuihin ja pesuohjemerkin töihin, paljastaa pukujen osien valmistajia ja hankintapaikkoja. Kuvitteellinen tutkija tulevaisuudessa pystyisi todennäköisesti erottamaan kierrätetyt, useammille pesuille ja käyttöille altistuneet osat uusina hankituista. Syvälinen materiaalitutkimus antaisi tietoa käytettyjen materiaalien laadukuudesta. Uudempien pukujen osien 'alkuperä' ylikansallisissa halpamuotiketjuissa tuo karulla tavalla esiin pukusuunnitteluun liittyvää tasapainoilua resurssien, estetiikan ja arvojen kesken. Samalla nämä historia- ja erityisesti käyttö- ja käyttäjämui stiin liittyvät viitteet osoittavat kerroksellisuutta. Tällä tietoisella tekijä- ja materiaalilaatujen sekä ajallisten viitteiden sekoittamisella tavoiteltiin edellä kuvaamaani tunnetta teoksen hahmoista metsään unohdettuina objekteina ja siihen liittyvää sattumanvaraisuutta; valinnat rakentavat Barbierin määrittelemää puvun performatiivisuutta.

*Nature Theatre of Oblivian* pukujen 'muistin' tavat auttavat siis tavoittamaan huomioita, sekä materiaalisia että suunnittelullisia johtolankoja, jotka mahdollistavat pukujen ajoittamisen väljästi 2000-luvun alkupuolelle. Buggin (2014a) käyttämä muistelu, tunne muisti sen sijaan toteutuu teoksessa pääasiassa suunnittelijan kautta. Puvut perustuvat prosessin aikana kertyneeseen ymmärrykseeni teoksen laadusta, mutta vain niukasti esiintyjiltä erikseen kerättyyn aineistoon teoksen teeman työstämiseksi. Pikemmin ne heijastavat mielle yhtymiä, joita henkilökohtaisesti liitän tutkittuun teemaan, suomalaiseen metsään (kuvat 2-3). Jälkikäteen arvioituna merkittäv in keskustelu työryhmän kesken käytiin jalkineista sekä lahkeiden muodoista. Esiintyjien jaettu kokemus oli, että puvuissa jalkojen, erityisesti nilkkojen työskentelyn tulisi näkyä: jalkojen katsottiin olevan keskeinen elementti, joka mahdollistaisi luonnosta tehtyjen havaintojen siirtämisen esitykseen (kuva 7). Tässä esiintyjät viittaavat visuaalisen mielikuvan lisäksi keholliseen tai aistiseen tapaan tehdä teosta, mahdollisuutta erottua arkisesta ihmishahmosta puvun avulla sekä tavoittaa eläinhahmot, etenkin metsäkauriin olemus jalkojen tarkan ja näkyvän työskentelyn avulla<sup>33</sup>. Esiinkurottujen,

---

33 Bredenberg 2020; Fredriksson 2020; Terävä 2020b; Tudeer 2020c.



kapeiden nilkkojen tuntu auttoi myös puukoh-  
tauksissa<sup>34</sup>. Tossujen tai kevyiden kangaskenkien  
käyttö valikoitui jokaisen esiintyjän henkilö-  
kohtaisten mieltymysten mukaan.

Läpi prosessin valintojani ohjasi oleelli-  
sesti toiminnan konteksti, pukusuunnittelu juu-  
ri tämän ryhmän, Oblivian teokseen. Kontekstin  
määrittämin reunaehdoin pystyin melko vapaasti  
suuntautumaan itselleni läheisimpään metsätyyppiin: eteläsuomalai-  
silta merenrantaseuduilta löytyvään mäntyiseen, kallioiseen, sam-  
malmättäiseen ja kevyesti polveilevaan maastoon eläimeen, helposti  
hengitettävään ilmaan, vuoden- ja päivänkierron mukaan muuttuvaan  
valoon sekä äänimaisemaan. Koska en ollut siirtämässä pukuihin täl-  
laisen metsän representaatiota, en pitänyt tarpeellisena jakaa tai  
verrata omaa metsääni muiden työryhmäläisten metsiin. Tunsin koke-  
muksiemme kumpuavan riittävän samankaltaisina yhteisen teosmaailman  
tavoittamiseksi. Toisintamisen pyrkimyksen puuttuessa myös Buggin  
ryhmittelyn mukaisista tavoista painottuu visuaalisen muistin käyttö  
suunnittelussa. Buggin aistimuksellisen (kehollisen) muistin käyttö  
osoittautuu mahdolliseksi, koska teoksen pyrkimys on ”olla luon-  
to”, ei esittää luontoa tai jäljentää kokemusta luonnossa olemises-



Huhtikuun lopun harjoituksissa pukuaihiot et-  
sivät paikkojaan, mutta esiintyjien nilkat ovat  
näkyvillä, kuvassa keskellä Anna-Maija Terävän  
'pahka'-liike; 'pahkan' luonnostelua puvuksi.  
Kuvat kirjoittajan.

34 Tudeer 2020c.

ta. Toisaalta osa pukuideoista jalostui seuratessani harjoituksia ja esiintyjien liikemateriaalia, jolloin impulsseissa vaikutti myös kehollinen tunnistaminen. Esimerkiksi Anna-Maija Terävän kohdalla esiintyjän tuottama liike sekä puvun, esimerkiksi selän 'pahkan' (kuvat 7-8) toteutus kietoutuivat nähdäkseni toisiaan prosessissa vastavuoroisesti ruokkineiksi elementeiksi<sup>35</sup>. Pikemmin intuitiivisesti kuin tiedollisesti toimintaan herätetty kinesteettinen empatia tuotti esiintyjältä minulle tunnesiirtymän, jonka vahvistaminen puvun kautta takaisin esiintyjälle tuntui suunnittelijana mielekkäältä. Visuaalista kokemusta myös pahkan toteuttamiseksi ammensin sen sijaan muististani ja muistoistani, joita virkistin päästessäni prosessin aikana kävelyille tuttuun saareen.

Prosessissa kokemuksen tietoinen esiinhoukuttelu auttoi kutsu- maan, karsimaan ja jäsentämään aineistoa, jossa lopullinen tavoitteeni oli 'välttämättömän ja riittävän' keinoin luoda metsän kokemukseen assosioituva pukukonsepti. Toteutukseen valitsemistani materiaaleista ja tekniikoista jokaisen tuli olla suhteessa määrittämääni tavoitteeseen. Lisäksi pukukonseptin kehkeytymistä tuki teoksen keskeisen liikemateriaalin verrattain varhainen hahmottuminen. Esiintyjien valintoja vasten vihreän sävyistä pitkälti ammentava värimaailma tuntui järkeenkäyvältä, tunnemuistia eli kollektiivista muistikuvaa metsästä hyödyntävältä pohjalta, joka mahdollisti vaatteiden muodoille laajemman vapauden. Kuitenkin esimerkiksi jyvien samettihousujen muhkeus lantionseudulta reiteen ja edelleen rypytyksin voimistettu kaventuminen kohti nilkkaa hakee uskoakseni melko tunnistettavasti peuran tai jäniksen lavasta kohti sorkkaa tai kypälää sirontuvaa muotoa<sup>36</sup>. Sen sijaan väljälinjaisen collegepaidan ja kapean urheilutrikoon yhdistelmä tietyllä esiintyjävartalolla karhun merkinä tai musta-valkea väriyhdistelmä sekä helmipöllöy-

---

35 Tämän huomion tallentamisesta kiitos kollegalleni, teoksen valosuunnittelijalle Meri Ekolalle.

36 Esiintyjä Anna-Maija Terävä (2020b) sanoittaa kokemustaan paksuista samettihousuistaan näin: "Housuni olivat reidestä hyvin leveät ja muistan halunneeni kapeat nilkat, jotta jalkani näyttäisivät enemmän jäniksen jaloilta: vahvat, lihaksikkaat reidet ja kapeammat nilkat. [...] Henkilökohtaisesti olin motivoitunut pääsemään eroon tavanomaisesta vartalonmuodosta ollakseni enemmän jotakin luonnosta. [...] Saatuauni housut nautin tunteesta, että ne 'seisovat' päälläni, [...] tuntui, että ne ovat osa vartaloani, eivät vain puettuina päälleni." Suomennos kirjoittajan.



tenä että koivun runkona lienevät huomattavan tulkinnanvaraisia, henkilökohtaisia viittaussuhteita. Suunnittelijanäkökulmasta nämä valinnat auttoivat konseptin sisäisen logiikan rakentamisessa. Katsoja-kokijalle ne toivoakseni sisältävät potentiaalin vastaavaan omakohtaisuuteen esimerkiksi kysymällä, minkälaiseen metsän muistoon tai kokemukseen pukujen tuottama ehdotus teoskokonaisuudessa vie (kuvat 1, 11).

## Puvun konseptuaalinen muisti

Avaamalla *Nature Theatre of Oblivian* pukusuunnittelua aiemmin esitelyjen muistin tapojen kautta huomaan katvealueen, pukujen vastaanottoon ja tulkintaan liittyvän konseptuaalisen muistin, jota pyrin seuraavaksi määrittämään.

Konseptuaalista muistamista tapahtuu, kun alussa esittämäni puvun elinkaari laajenee - kun pukusuunnittelija on 'päästänyt irti', mutta puku vaatii paluuta luokseen esimerkiksi kuluman, esiintyjävaihdoksen tai muun muutoksen vuoksi. Aiemmassa tutkimuksessani olen käsitellyt pukusuunnittelija Marja Uusitalon työtä koreografi Alpo Aaltokosken teoksissa<sup>37</sup>. Uusitalon näyttävä, monikerroksinen puvustus *Pyörteitä*-balettiin (2011) oli suunniteltu ajatellen lyhyehköä, yhdessä kaupungissa tapahtuvaa esitysjaksoa: teos käsittää suunnittelijan muistelun mukaan 46 asukokonaisuutta, joista kookkain osa hyödyntää edestä ja takaa litteää, mutta sivusuunnassa yli kolmimetriseksi ulottuvaa muovipanier-alusrakennetta. Myöhemmin teos kuitenkin jatkoi matkaansa lisäesityksiin Ouluun (2012) sekä takaisin Helsinkiin (2014). Teoksen keskeisemmän, kulutuskriittisen osan mielikuvisellisen ylimittaiseen<sup>38</sup> ja tuhoa enteilevään<sup>39</sup> tavarailotteluun perustuvien pukujen matkustaminen, säilyttäminen, ylläpito ja päivittäminen muuttuvalle kokoonpanolle toimii suuren mittaluokan osoittimena tilanteista, joissa puku 'muistaa' rajallisuutensa ja kutsuu puku-

---

37 Helve ja Pantouvaki 2016.

38 Uusitalo 2014, 2016b.

39 Uusitalo 2016a.

suunnittelijan palaamaan 'irtipäästämänsä' teoksen pariin. Vastoin alkuperäisiä odotuksia, pukusuunnittelijan oli palattava työstämään hajonneita ja esiintyjämuutosten vuoksi tarvittavia uusia osia.

*Nature Theatre of Oblivia* osoittaa, että vastaava ilmiö, konseptuaalinen muisti toteutuu myös pienemmässä mittakaavassa. Teosta on vuoden 2017 ensi-illan jälkeen esitetty jo toistamiseen Stuttgartissa, sitten Helsingissä, Mannheimissa, Detroitissa ja Chicagossa. Edellä kuvattuun viiden esiintyjän useammista vaatekappaleista koostuvaan puvustukseen kuuluu teokseen uutena ostettu paita, joka on ohutta, pehmeänhaurasta puuvillaneulosta. Ylenmääräisen leviämisen estämiseksi paidan avarrettua, huolittelematonta kaula-aukkoa tuettiin sisäpuolelta huomaamattomalla trikoovinokaitaleella toisen Saksan-vierailun jälkeen alkuvuodesta 2018. Korjauksista huolimatta Yhdysvalloista palattuaan, maaliskuussa 2019 esiintyjä Anna-Maija Terävä pohti paidan jäljellä olevaa elinkaarta. Terävän esiintyjäkokemus paidassa tapahtuneesta muutoksesta osoitti, että vaatekappaleen haluttu vaivattomuuden ja keveyden tunne oli vaihtumassa väsyneeseen muodottomuuteen.

Paidan vaihdon tarve konkretisoi aiemmasta tutun puvun käyttöön ja käyttämiseen liittyvän muistamisen, tietoisuuden esityksistä ja niiden väleissä toistuvista tuuletuksista, pesuista, kuivauksista, mahdollisista silittämistä ja muista huollon tavoista<sup>40</sup>. Samalla se tukee havaintoani puvun konseptuaalisesta muistista. Tällä viittaa siihen, kuinka jokainen puvustuksen osa kuuluu suurempaan kokonaisuuteen, pukusuunnittelijan konseptiin, joka elää, hengittää ja luo teoksen maailmaa<sup>41</sup>. *Nature Theatre of Obliviassa* tämä ohut, näennäisen vaivaton puuvillapaita tulee korvata, jolloin esiin nousevat materiaalien arvojen lisäksi resurssien määrä esimerkiksi käytettävien ponnistelujen sekä luonnonvarojen osalta. Määrittäessäni vaihtoa ohjaavia tavoitteita entistä tiukemmin juuri teoksen maailman ehdoilla, tämän nimenomaisen konseptin vuoksi, paljastuu 'käytettävissä' olevien sijaan 'käytettävät' resurssit. 'Käytettävissä' olevat viittaa laajaan menetelmien kirjoon, joilla markkinoilta poistunut, muokattu

---

40 Esim. Barbieri 2012, 2013; Bugg 2014; Isaac 2017; Weckman 2015b.

41 Ks. myös Barbieri 2013, 286.

valmisvaate olisi mahdollista toisintaa niin, ettei eroa alkuperäiseen huomaisi. 'Käytettävät' sen sijaan osoittaa periaatteellista valintaa 'käytettävissä' olevien menetelmien joukosta. Paidan konseptuaalista muistia on osoittaa tämä ohjaava periaate. Koska pukukonseptille ja teokselle määrittävää on *Nature Theatre of Oblivian* tapauksessa niukkuuden hyve, uuden, korvaavan paidan toteutuksen on oltava riittävän kevyttä ja vaivatonta, jotta se täyttää paikkansa. Totunnaiset määreet, kuten väri tai muoto osoittautuvat valintaan toissijaisesti vaikuttaviksi seikoiksi. Konseptuaalisen muistin vaatimus osoittaa siis ominaisuuksia, jotka eivät vaadi täyteen vastaavuuteen perustuvaa samanlaisuutta, vaan ideatasolla määrittyvää, paikkansa kokonaisuuden osana lunastavaa ja siten riittävää *samankaltaisuutta*.

Molemmat, sekä *Pyörteitä*-baletti että oma esimerkkini osoittavat, kuinka kiinteästi pukukonseptiin liittyy myös ammattilaisille arkipäiväinen mutta muissa yhteyksissä harvemmin esiin tuotu näkökulma puvun kestävyuden suunnittelusta. Uskon tämän koskettavan erityisesti vapaan kentän tuotantoja, joissa usein vasta teosprosessin loppupää antaa viitteitä tulevien esitysten lukumäärästä. Pukujen suunnittelu perustuu tyypillisesti näkemykseen ensimmäisen, julkaistun jakson esitysten määrästä. Tulevat esitykset sen sijaan liittyvät paitsi ostajien, myös myyjien halukkuuteen jatkaa teoksen elinkaarta. Vaikka suunnittelijan tavoite on pääasiassa tuottaa hyvin säilyviä, esittäjälle huolettomia pukuja, toisinaan resurssit huomioon ottaen voi olla mielekästä suunnitella toteutus kevyemmän vaihtoehdon mukaan. Uusitalon *Pyörteissä* rajattu esitysjakso mahdollisti materiaallisen hulluttelun. *Nature Theatre of Obliviassa* olin valinnut ohuen paidan tietoisena siihen pitkällä aikavälillä mahdollisesti liittyvistä muutostarpeista. *Oblivian Light and Easy* -teoksessa (2019) jo tehtävänanto sisälsi toiveen tuottaa puvut kevyesti, luonnosmaisesti. Oli mahdollista, että teoksen esitykset jäisivät esiintyjien yhteisellä päätöksellä harvalukuisiksi. Pieni teos on kuitenkin kiteytynyt muotoon, jossa esityksiä on mahdollista jatkaa tulevaisuudessakin. Pukukonseptin mukaista on, että puvut saavat 'ikäntyä' teoksen myötä. Kuten *Nature Theatre of Obliviassa*, konsepti sallii pukujen osien mahdolliset vaihdot. Ajatus tietystä elinkaaresta on sisältynyt pukusuunnittelijan konseptiin, ja suunnittelullisena valintana se mahdollistuu konseptuaalisen muistin avulla jäljitettäväksi.

## Pukusuunnittelijan muisti

Jatkumona edellä esittämilleni puvun muistin tavoille lähestyn seuraavaksi pukusuunnittelijan työtä *muistamisena* keskittyen suunnittelijan henkilökohtaiseen muistiin ja sen käyttöön työvälineenä.<sup>42</sup> Pukusuunnittelijan arkisessa työssä apuna toimii muisti esiintyjistä ominaispiirteineen. Muisti kehittyy toiston myötä: ensimmäisessä yhteisessä esityksessä ei vielä voi tietää, tuntee eikä muistaa. Ensimmäinen teokseni Oblivian-ryhmän kanssa oli Annika Tudeerin sooloteos *Annika Does Swanlake* (2015). *Swanlake* mittauksineen ja huokauksineen, sovituksineen ja kommentteineen, keskusteluineen ja kysymyksineen loi pohjan Annikan tunnistamiseen ihmisenä ja esiintyjänä. Esiintyvään kehoon, pukuun ja sen versioihin liittyvä tarkkailu sekä yhdessä vietetty aika ovat kerryttäneet muistiani ensin Annikasta ja myöhemmin myös muista Oblivian teoksia valmistaneista ja niissä esiintyneistä yksilöistä.

Oblivian esiintyvän ydinryhmän vartalot ovat inhimillisiä ja täynnä elämää. Ne keräävät kiloja talven pimeinä kuukausina, laihtuvat ilosta tai surusta, muuttuvat raskauksista, turpoavat suolisto-oireista, yrittävät pitää ryhtinsä ja ikääntyvät. Pukusuunnittelijan muisti näistä elävistä ihmisistä toimii työkaluna, joka osaltaan ohjaa käytännön valintoja pukukonseptien toteuttamisessa. Se auttaa löytämään ratkaisuja sekä riittävän nopeasti että tarvittaessa ennakoiden, ikään kuin aikaa talteen ottaen silloin kun prosessi sitä vaatii. Suunnittelijan muistitiedon lisäksi prosessia tukevat pukujen muistot, suunnittelijanäkökulmaan perustuvat henkilökohtaiset kokemukseni puvuista ja niiden toimivuudesta sekä esiintyjällä että teoskokonaisuudessa. Muistoni ryhmän aiemmista puvuista suuntaavat tulevia valintojani. Näin rakentuu jatkumo, joka myöhemmin osaltaan muovaa sitä käsitystä, millaisina Oblivian teoksia muistetaan. Suunnittelijuuteni muistoinen kierrättyy osaksi puvun muistia.

*Nature Theatre of Oblivian* tapauksessa muistot ja muistaminen ohjasivat työtäni useasta suunnasta. Mainitsin aiemmin valintojeni tärkeäksi reunaehdoksi ryhmän, jolle pukuja suunnittelen. Kenties tämä on periaatteista merkittävin. Vastaavasti kuin yksittäisen esiintyjän, myös ryhmän voi oppia tuntemaan vain toistojen kautta.

---

42 Pukusuunnittelualan kulttuurisesta muistista, ks. Weckman 2015a.

*Nature Theatre of Oblivian* aikaan ryhmän taiteellinen työskentely menetelmiseen ja päämäärineen oli minulle jo tuttua. Teoksen maailmaa ympäröivät siis Oblivian konteksti sekä oma toimijuuteni ryhmässä. Suunnittelussani oli mahdollista muistaa edellinen yhteinen ryhmäteoksemme ja tehdä siitä tietoinen irtiotto. Pukukonseptin sisällä pystyin toteuttamaan merkitykselliseksi nostamaani vaivattomuuden tunnetta, koska yhtä lukuun ottamatta saatoin muistaa teoksessa esiintyvät kehot riittävän yksityiskohtaisesti. Käytännössä tämä tarkoitti pukujen hankinnassa esimerkiksi mahdollisuutta poimia aintukertaisia löytövaatteita, joiden sopivuuden saatoin arvioida silmämääräisesti. Lisäksi teema, metsän kokemus, tuntui suosivan tiettyä suurpiirteisyyttä ja viimeistelemättömyyttä. Ajatuksen tasolla nämä määreet paitsi liittyivät sujuvasti kaipaamaani vaivattomuuteen, myös suosivat löytövaateperiaatetta, joka tulisi joka tapauksessa vaatimaan vaatekappaleiden muokkauksia: muokkaukset saisivat olla paikoin ronskeja ja näkyviäkin.

## Puvun muistaminen

Viimeisenä näkökulmana puvun teemaan muistin ja muistamisen viitekehyksessä tuon esityksen muistamisen puvun kautta. Aiemmin mainitsemani kinesteettinen empatia<sup>43</sup>, kehollinen muistaminen, tuntuisi luontevalta tavalta auttaa myös esiintyjää palaamaan menneeseen teokseen puvun kautta. Tutkimukselliset avaukset tästä ovat kuitenkin vähäisiä, ja maininnat löytyvät lähinnä esiintyjien kerronnan sivulauseista. Oblivian Annika ja Anna-Maija kertovat molemmat säästävänsä pukujen käyttöönoton lähelle esityksiä, lähinnä viimeisiin läpimenoihin. Annika mainitsee halun säästää pukua lämmitysprosessin alkuvaiheen mieleenpalauttamisen virheiltä; Anna-Maija liittää tavan käytännön syihin, pyrkimykseen olla lisäämättä pukujen huoltotarvetta.<sup>44</sup>

Kun pukua lähestytään esityksensä muistona, arkistoituna tai museoituna esineenä, pukuun liittyvä konseptuaalinen muisti nousee

---

43 Trimmingham 2017.

44 Tudeer 2020a; Terävä 2020a.

jälleen keskeiseksi. Esimerkiksi Teatterimuseon kokoelmissa heikoimmin edustettuja ovat paitsi pienryhmien puvut, myös arkisemmat puvun osat, kuten 1900-luvun esitysten pukukokonaisuuksista usein puuttuvat tavallisemmat paidat, housut, alushameet, jalkineet ja päähineet<sup>45</sup>. Konseptuaalinen muisti auttaa hahmottamaan kokonaisuutta, vaikka jäljellä olisi vain tiettyjä osia teoksen puvustuksesta. Se osoittaa mahdollisen suunnan todennäköisyyksien tai vähintään pois-suljennan kautta: mihin tarpeeseen, entä minkälaista tyyliä, tuntua tai muotoa historiaan haipuneet osaset olisivat saattaneet olla? Kokonaisuuden perusteella, jos toki myös rinnakkaisten lähteiden avulla, tutkija tietää, mitä kaivata<sup>46</sup>. Lisäksi havainto osoittaa tutkijan tarpeen konseptuaalisen muistin herättämiseksi. Ilman aktiivista toimijaa puvun muistista aukeava tieto jää havaitsematta ja sanoittamatta.

Konseptuaalinen muisti todentuu osaltaan myös helposti ja nopeasti saatavilla olevien muistamisen välineiden eli teoksista jälkeen jäävien ennako- ja teoskuvien kautta. Still-kuvat toimivat apuna teoksen kokonaisestetiikan, halutun tunnelman ja teoksen maailman ymmärtämisessä. Barbieri pitää pukuja tässä tavoittelussa keskeisenä, mutta usein puutteellisesti huomioituina tekijänä<sup>47</sup>. Toisaalta yhtä keskeistä on pitää mielessä kuvallisten lähteiden tulkinnan yleisiä periaatteita<sup>48</sup>. Kuvat ovat valintoja, tarpeesta ja tulkitsijasta riippuen 'todenmukaisia' tai 'virheellisiä'. Puvut, yhtä lailla kuin eleet ja asennot kuvissa antavat vihjeitä esityksestä<sup>49</sup>, mutta vaativat lisäaineistoa tullakseen paremmin ymmärretyiksi. Esimerkiksi ennakkokuvat tekevät näkyviksi aavistuksen tulevasta, vaikka ainekset olisivat kuinka avoimessa liikkeessä. Oblivian alkutaivalta kuvannut Eija Mäki vuoti kertoo ennako- ja lehdistökuvien sommitte- lulle merkityksellisestä, ryhmän yhdessä valokuvaaajan kanssa toteut-

---

45 Weckman 2013; 2015b, 132, 136.

46 Arkistoidun puvun rinnalla eri lähdetyyppit huomioivasta tutkimusmetodologiasta ks. Barbieri 2013, 282; museokokoelmien ulkopuolisten pukujen tutkimuksesta Weckman 2019.

47 Barbieri 2017.

48 Ks. esim. Rose 2010.

49 Ks. myös Pantouvaki 2014, 112–3.



Trailerissa luodun visuaalisuuden suhteen esityspukuihin pukusuunnittelija ratkaisi 'ihmishahmoisuuden' kautta. Vasemmalta oikealle esiintyjät Alice Ferl, Mikko Bredenberg, Anna-Maija Terävä, Timo Fredriksson ja Annika Tudeer. Kuva: still-kuva Stuttgartissa maaliskuussa kuvatusta trailerista (Oblivia 2017).



Trailerissa luotu asetelma lavastettiin teoksen ennakkokuviin myöhemmin Helsingissä pääosin valmiita pukuja käyttäen. Kuva Oblivia/Saara Autere.

tamasta teoksen ydintunnelman visuaalisoinnista. Pitkäjänteisyys yhteistyössä mahdollisti ryhmän esitysten katsomisessa koetun energian ja intensiteetin mukaantulon ennakkokuvaan vaiheessa, jossa "mitään visuaalista ei vielä ole käytettävissä".<sup>50</sup> Tanssivalokuvan kontekstista lainatuin sanoin, "[v]alokuvassa ulkoinen yhdennäköisyys ei välttämättä tuota sisäistä näköisyyttä: näennäinen uskottomuus kohteelle voi kuvan sisäisten viestien maailmassa merkitä aitoa uskollisuutta."<sup>51</sup>

*Nature Theatre of Oblivian* tapauksessa ensimmäiset ennakkokuvat otettiin Stuttgartissa harjoitteluvaiheessa vietetyn residenssin aikana ilman pukusuunnittelijan läsnäoloa tai neuvonpitoa. Esiintyjät valitsivat pukunsa omista matkalaukuistaan löytyvistä vaihtoehtoista. Lyhyt traileri tallentaa paitsi nämä valinnat, myös väläyksen tekoprosessista ja osoittaa, kuinka keskeinen liikemateriaali ja teoksen luonne olivat hahmottuneet kolme kuukautta ennen ensi-iltaa.<sup>52</sup> Teoksen pukujen tuleva linja oli tässä vaiheessa kuitenkin täysin avoinna. Pukujen valmistuessa ensi-iltaa edeltävän kuukau-

50 Mäki vuoti 2010, 58, suomennos kirjoittajan.

51 Helavuori et al. 1997, 7.

52 Oblivia 2017, traileri katsottavissa osoitteessa <https://oblivia.fi/nature-theatre-of-oblivia/>.





11

den aikana trailerin idea, näyttämöteoksen rinnakkaiseen AR-esitykseen vihreän taustakankaan (green screen) kautta viittaava asetelma lavastettiin uudelleen ennakkoku-

viin, joissa käytettiin tässä vaiheessa suurelta osin valmiita pukuja (kuvat 9-10). Ensi-iltaviikolla Stuttgartissa (kuva 11) ja myöhemmin Helsingissä (kuva 1) otetut teoskuvat sen sijaan mahdollistavat käsityksen luomisen konseptin lopullisesta materialisoitumisesta. Rinnakkain tarkasteltuina nämä välittävät yksityiskohtaisempaa tietoa teoksen eri vaiheista ja vaikuttimista. Pukukonsepti huomioi ajallisesti varhaisimman visuaalisen materiaalin, trailerin tunnelman; keskeiseksi muodostuu ihmishahmoisuus. Jos kuvia on lisäksi saatavilla myöhemmistä esityskerroista, pukukonseptin hahmottaminen muodostuu entistä kattavammaksi. Mahdolliset muutokset puvuissa, jos esimerkiksi vaaleanvihreä paita onkin vaihtunut toiseksi, avaavat lopputuoteajattelun sijaan pukusuunnittelusta sen prosessinomaista luonnetta.

*Nature Theatre of Oblivia* (2017), ensi-iltaviikon teoskuva. Vasemmalta oikealle esiintyjät Mikko Bredenberg, Annika Tudeer, Anna-Maija Terävä, Timo Fredriksson ja Alice Ferl. Kuva Oblivia/ Daniela Wolf.



## Yhteenveto

Tavoitteeni on tässä artikkelissa ollut tutkia, kuinka muistin näkökulma auttaa summaamaan aiempaa pukututkimusta sekä kerimään esiin pukujen ja pukusuunnittelun sisältämää monialaista, yleisestä yksityiskohtaiseen tarkentuvaa teostietoa. Hermeneuttisen spiraalin mukaisesti puvun muistin tapojen, historiamuistin, käyttö- ja käyttäjämuidin, tunne- ja aistimuistin sekä konseptuaalisen muistin määrittäminen ovat syventäneet tulkintaani seikoista, joiden esiintulon ne myös mahdollistavat. 'Esiintulojen' eli havaintojen kautta tapaus-esimerkistäni, pukusuunnittelutyöstäni Oblivia-ryhmän teoksissa, erityisesti *Nature Theatre of Obliviassa*, olen tutkiessani koetellut ja täsmentänyt hahmottamieni muistin tapojen menetelmällistä käytökelpoisuutta. Vaikka olen pyrkinyt tarkkuuteen, esittämäni neljä puvun muistin tyyppiä ovat sekä niminä että ryhmittelyinä suuntaa antavia, ja toivon niiden toimivan keskustelunavauksena muiden pukututkijoiden suuntaan. Vastaavasti puheenvuoroni kutsuu pohtimaan, mikä puvuissa jää muistin ulottumattomiin.

Artikkelini yksityiskohtaisempi tavoite on lisäksi ollut tuoda esimerkein näkyväksi pukujen ja pukusuunnittelun merkitystä teoskononaisuudelle aikavälillä, joka on usein pidempi kuin vapaan kentän teoksissa pukusuunnittelijan työsopimukseen tyypillisesti merkitty yhden - kahden kuukauden työaikaan vastaava korvaus. Oblivian kanssa toimiessani uuteen teokseen liittyvä, prosessia pohjustava vuorovaikutus on ollut luonnollista. Yhä sujuvampaa yhteistyötä tavoiteltaessa tätäkin on mahdollista kehittää pyrkimällä entistä suunnitellumpaan vuorovaikutukseen. Mahdollisimman varhain mukaan tulevan pukuajattelun uskon olevan teoksen kehittämisessä yhteinen etu<sup>53</sup>. Tukea prosessiin tuo myös jaettu ymmärrys siitä, että joissain tapauksissa pukujen jälkihoitoakin tarvitaan. Oblivian tapauksessa jatkuvuus yhteistyössä on luonut puitteet pukujen elinkaaren seuraamiselle. 'Valmiiden' pukujen korjaamiset ja muutokset eivät ole olleet yllätyksiä tai pettymyksiä, vaan osa pukujen normaalia toimintaa ja siten ennakoitavaa, suunniteltavissa olevaa työtä. Yllättävien haasteiden välttämiseksi freelancer-tuotannoissakin jo alkuperäistä työtä järjestettäessä olisi hyvä pohtia toimintamalleja myös pukujen ylläpitämisen suunnitteluun ja rahoittamiseen.

---

53 Ks. myös Bugg 2020, 360, 361.

Valitsemani näkökulma sekä tutkijapositio liittävät pohdintani myös keskusteluun nykyesitysten tallentamisen ja tallentumisen periaatteista. Samaan aikaan, kun vapaan kentän teokset havainnoivat ja kiteyttävät nykyhetkeä, niihin palaamisen mahdollisuudet ovat sattumanvaraisia. Aktiivisen vaiheensa ajan esitys on esillä julisteissa, lentolehtisissä ja ohjelmistoesittelyissä, sosiaalisen median päivityksissä, päivälehtien menotiedoissa sekä kritiikeissä, mutta ilman tietoista tallentamista jäljet haipuvat. Valitessani artikkelini menetelmäksi tekijä-tutkijalähtöisen, itsereflektioita hyödyntävän tutkimuksen, teen näkyväksi toimintaa pienryhmässä esimerkkinä monista vastaavista tarinoista, joiden tulee tulla kerrotuiksi, jotta vapaan kentän teokset varmistavat paikkansa historiassa. Jotta alan itseymmärrys ja historiakäsitys rakentuvat mahdollisimman laaja-alaisiksi, kotimaisessa pukututkimuksessa tarvitaan sekä etabloituneiden 'suurten' että rinnalla kulkevien 'pien-ten' tekijöiden työn analyysia. Molemmissa tapauksissa puku, puvun jäänteet sekä teoskuvat, joissa puvut tai pukujen viitteet näkyvät, ovat käytettävissä olevia välineitä menneiden teosten, tekijöiden ja käytäntöjen tavoittamiseksi.

## Lähteet

- Barbieri, Donatella. 2012. "Encounters in the Archive: Reflections on costume." *V&A Online Journal*, Issue 4, Summer. <http://www.vam.ac.uk/content/journals/research-journal/issue-no-4-summer-2012/encounters-in-the-archive-reflections-on-costume/>
- Barbieri, Donatella. 2013. "Performativity and the historical body: Detecting performance through the archived costume." *Studies in Theatre and Performance*, 33(3): 281–301.
- Barbieri, Donatella. 2017. *Costume in Performance. Materiality, Culture and the Body*. London: Bloomsbury.
- Brayshaw, Teresa, Anna Fenemore ja Noel Witts, toim. 2019. *The Twenty-First Century Performance Reader*. Abingdon: Routledge.
- Bredenberg, Mikko. 2020. Henkilökohtainen sähköposti kirjoittajalle 11.8.
- Bugg, Jessica. 2014a. "Emotion and Memory; Clothing the Body as Performance." *Teoksessa Presence and Absence: The Performing Body*, toim. Adele Anderson ja Sofia Pantouvaki, 29–52. Oxford: Interdisciplinary press.
- Bugg, Jessica. 2014b. "Dancing Dress: experiencing and perceiving dress in movement." *Scene*, Critical Costume special edition: 67–80.

Bugg, Jessica. 2020. "Dressing Dance – Dancing Dress: Lived Experience of Dress and its Agency in the Collaborative Process." Teoksessa *The Routledge Companion to Dance Studies*, toim. Helen Thomas ja Stacey Prickett, 353–64. Abingdon: Routledge.

Fensham, Rachel. 2011. "Undressing and dressing up: Natural movement's life in costume." Teoksessa *Dancing Naturally: Nature, Neo-Classicism and Modernity in Early Twentieth-Century Dance*, toim. Alexandra Carter ja Rachel Fensham, 82–97. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Fensham, Rachel. 2014. "Repetition as a methodology: Costumes, archives and choreography." *Scene*, 2(1+2): 43–60.

Fredriksson, Timo. 2020. Henkilökohtainen sähköposti kirjoittajalle 11.8.

Granö, Päivi. 2001. "Kuvaan merkitty muisti – muistilla merkitty taide." Teoksessa *Kulttuurihistoria. Johdatus tutkimukseen*, toim. Kari Immonen ja Maarit Leskelä-Kärki, 238–257. Tietolipas 175. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Helavuori, Hanna-Leena, Jukka Kukkonen, Riitta Raatikainen ja Tuomo-Juhani Vuorenmaa, toim. 1997. *Valokuuvan tanssi. Suomalaisen tanssin kuvat 1890–1997*. VB-valokuvakeskuksen julkaisuja 3/Suomen valokuvataiteen museon julkaisuja 3. Oulu: Pohjoinen.

Helve, Tua. 2018. "Political by Design: Costume Design Strategies within the Finnish Contemporary Dance Productions *AmazinGRace, Noir?* and *The Earth Song*." *Nordic Journal of Dance* 9(1): 14–31.

Helve, Tua. 2019. "Vaaleanvihreä paita Oblivia-ryhmän esityksessä *Nature Theatre of Oblivia* (2017)". *Kuukauden tekstiili*, Tekstiilikulttuuriseuran blogi, syyskuu 2019. <https://www.tekstiilikulttuuriseura.fi/kuukaudentekstiili2019/kuukauden-tekstiili-2019-syyskuu?newKskPage>

Helve, Tua ja Sofia Pantouvaki. 2016. "Sharing 'untamed ideas': process-based costume design in Finnish contemporary dance through the work of Marja Uusitalo." *Scene* 4(2): 149–72.

Isaac, Veronica. 2017. "Towards a new methodology for working with historic theatre costume: A biographical approach focussing on Ellen Terry's 'Beetlewing Dress.'" *Studies in Costume & Performance*, 2(2):115–35, doi: 10.1386/scp.2.2.115\_1.

Kjellmer, Viveka. 2016. "Materializing virtual reality: The performativity of skin, body and costume in Tobias Bernstrup's artwork." *Studies in Costume & Performance*, 1(2): 151–61, doi: 10.1386/scp.1.2.151\_1.

Malinen, Laura. 2020. Henkilökohtainen sähköposti kirjoittajalle 24.6.

Marks, Laura U. 2000. *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham & London: Duke University Press.

Mäkivuoti, Eija. 2010. "Looking at Oblivia through the lense", teoksessa *Entertainment Island 6. Book*, toim. Annika Tudeer. Helsinki: Oblivia.

Oblivia. 2017. "*Nature Theatre of Oblivia* trailer" by Oblivia/Meri Ekola. <https://vimeo.com/213833411>

Oblivia n.d. "Nature Theatre of Oblivia." Viitattu 22.11.2019. <https://oblivia.fi/nature-theatre-of-oblivia/>

Oksanen-Lyytikäinen, Johanna. 2015. "Puku taiteena ja työväliseenä: Näyttämöpuvun merkitys kolmessa oopperaproduktiossa." Väitöskirja. Helsingin yliopisto.

Pantouvaki, Sofia. 2014. "Costume in the Absence of the Body." Teoksessa *Presence and Absence: The Performing Body*, toim. Adele Anderson ja Sofia Pantouvaki, 101–27. Oxford: Interdisciplinary press.

Reynolds, Dee ja Matthew Reason. 2012. *Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural Practices*. Bristol: Intellect.

Terävä, Anna-Maija. 2020a. Henkilökohtainen tiedonanto kirjoittajalle 25.2.

Terävä, Anna-Maija. 2020b. Henkilökohtainen sähköposti kirjoittajalle 11.8.

- Trencheva, Elena ja Sofia Pantouvaki. 2015. "A Stitch in Time: Film Costume as a Narrative Tool beyond Time Linearity." Teoksessa *Time Travel in Popular Media*, toim. Matthew Jones and Joan Ormrod, 219–32. Jefferson, North Carolina: MacFarland & Co. Inc.
- Trimingham, Melissa. 2017. "Agency and Empathy: Artists touch the Body." Luku 5 teoksessa *Costume in Performance. Materiality, Culture and the Body*, toim. Donatella Barbieri, 137–65. Lontoo: Bloomsbury.
- Tudeer, Annika, toim. 2010. *Att vara cool i barer. 10 år med Oblivia*. Helsinki: Oblivia.
- Tudeer, Annika. 2020a. Henkilökohtainen sähköposti kirjoittajalle 24.2.
- Tudeer, Annika. 2020b. Henkilökohtainen sähköposti kirjoittajalle 2.3.
- Tudeer, Annika. 2020c. Henkilökohtainen sähköposti kirjoittajalle 11.8.
- Uusitalo, Marja. 2014. Haastattelu 25.11., Helsinki. Aineisto kirjoittajan hallussa.
- Uusitalo, Marja. 2016a. Haastattelu 21.1., Helsinki. Aineisto kirjoittajan hallussa.
- Uusitalo, Marja. 2016b. "Nomadin jengistä." Teoksessa *20 vuotta tanssia Nomadin matkassa*, toim. Olli Ahlroos, 83. Helsinki: Alpo Aaltokoski Company ja Arja Raatikainen & Co.
- Weckman, Joanna. 2009. "Puku ja tutkimus". Teoksessa *Näkyvää ja näkymätöntä*, toim. Laura Gröndahl, Pentti Paavolainen & Anna Thuring, 172–199. Näyttämö & Tutkimus 3. Teatterintutkimuksen seura. <http://teats.fi/julkaisut.html>
- Weckman, Joanna. 2013. *Teatterimuseon pukukokoelman konsultointiprojekti. Loppuraportti 19.10.* Luku "Pukukokoelman rakenne ja nykyinen tilanne". Julkaisematon PDF kirjoittajan hallussa.
- Weckman, Joanna. 2015a. "'Kun jonkun asian tekee, se pitää tehdä täydellisesti' – Liisi Tandefelt pukusuunnittelijana 1958–1992." Väitöskirja. Aalto-yliopisto.
- Weckman, Joanna, toim. 2015b. *Unelmien kuteita. Epookkipukujen historiaa Suomessa*. Teatterimuseon verkkojulkaisuja 3.
- Weckman, Joanna. 2019. "Pukututkija kohtaa mustan hevosen." *Kuukauden tekstiili*, Tekstiilikulttuuriseuran blogi, marraskuu 2019. <https://www.tekstiilikulttuuriseura.fi/kuukaudentekstiili2019/kuukauden-tekstiili-2019-marraskuu?newKskPage>