

Pukusuunnittelu 10 minuutissa

EKI3 15.1.2022 Laura Malinen MA

PUKU

- Puku on roolihahmon ulkoinen olemus (vaatteet, asusteet, korut, patinataso)
- Maskeeraussuunnittelija vastaa hahmon maskista ja hiuksista.
- Näillä ja näyttelijäntyöllä rakennetaan roolihahmo kirjoitetusta todelliseksi
- Pukusuunnittelijan tehtävä on puvustuksella tukea tarinaa. Kertoa hahmosta ja tarinan maailmasta katsojalle tarpeellinen.

Pukusuunnittelijan kysymykset puvustuksen rakentamiseen ja määrittämiseen

Käsiksen ja ohjaajan kanssa käytyjen keskusteluiden pohjalta

- Mikä on tarinan tyyli?• Komedialle? Kauhu? Fantasia? Realistinen? Tyylitelty?
- Missä tarinan tapahtuu?
 - Paikka, maa, kulttuuri ja alakulttuuri



- Milloin tarina tapahtuu?

- Historiallinen aikakausi

- Vuodenaika

- Vuorokaudenaika



2010-luvun yömaisema
Manchesterista

1400-luvun ylhäisömiehiä
talvivaatteissa burgundista

1910-luvun lapsityöläisiä
yhdysvalloista

- Kuka roolihenkilö on?

- Omana itsenään ja suhteessa muihin tarinan hahmoihin.

- Persoona

- Ikä

- Yhteiskuntaluokka, varakkuus

- Ammatti

- Muu kulttuurinen vaikutus

- Kuka hahmoa esittää?

- Näyttelijä tuo puvun ja hahmon eloon. Puku on aina valittava/tehtävä näyttelijälle, jonka esiintymistapa ja fyysiset ominaisuudet vaikuttavat siihen.

- Kokonaisuuden ajattelu puvustuksessa. = maailman luonti
- Pukujen väreillä, siluetilla, materiaaleilla ym voi myös leikitellä.
- Puvuilla voi maalata kuvaa ja luoda ilmapiiriä.



