

Sara Snellman

# TARINANKERRONTAA PUKEUTUMISEN KU- VILLA

Puvustuksen välittämät viestit *Mustassa kuningattaressa*

# TIIVISTELMÄ

Sara Snellman: Tarinankerrontaa pukeutumisen kuvilla. Puvustuksen välittämät viestit *Mustassa kuningattaressa*  
kandidaatintutkielma  
Tampereen yliopisto  
kirjallisuustiede  
toukokuu 2022

---

Tutkielman tarkoitus on tarkastella semioottisen katsantokannan pohjalta tv-sarjan *Musta kuningatar* päähenkilön puvustusta ja sen tuottamia merkityksiä. Käytän analyysini pohjana James Phelanin kertomuksen kahdentoista käännekohdan kehityskulun mallia. Malli on luotu tueksi kertomuksen etenemisen tutkimiselle yleisesti, mutta itse sovellan sen koskemaan nimenomaan hahmon vaatekuvaa. Olennaisia tutkimuskysymyksiä ovat: Miten tarinaa kerrotaan sarjassa päähenkilön pukeutumisen avulla ja miten se on liitettävissä Phelanin kertomuksen kehityskulun malliin? Mitä eri pukeutumiskuvan luoja sarjasta on löydettävissä? Miksi puvustus nousee motiivin asemaan?

Vaatteiden välittämien viestien tutkimisen idea pohjaa analyysissäni Roland Barthesin esittämään ajatukseen siitä, kuinka vaatteita ja vaatekuvia voidaan tutkia omina teksteinään. Tutkielmassa esittelemäni Minna Uotilan pukeutumiskuvan käsite pohjaa tähän samaan ajatukseen ja käytän käsitettä oman analyysini apuna. Nostan lisäksi esille sen seikan, että puvustus omana tarinankerronnallisena elementtinä *Mustassa kuningattaressa* toimii myös motiivin asemassa.

Johtopäätöksissä esitän, että puvustusta tutkimalla teoksesta avautuu oma kerronnallinen ulottuvuutensa. Vaatekuvaa tuo lisää syvyyttä tarinaan sekä toimii kommunikaation välineenä implisiittisen tekijän ja yleisön välillä. Yhdellä hahmolla voi olla myös useita eri pukeutumiskuvan tekijöitä, ja toisinaan nämä tekijät myös asetuvat limittäin eivätkä vain peräkkäin. Phelanin malli on toimiva, sillä käsittelyluvussa esimerkkien avulla osoitan, että malli toimii myös yksityiskohtaisemman elementin eli puvustuksen tarkastelussa, eikä vain laajemmin koko juonen tulkinnassa. Jatkotutkimuksessa voisikin soveltaa Phelanin mallia myös jonkin toisen vastaavanlaisen tarinankerronnallisen elementin tarkasteluun. Kiinnostavaa olisi myös paneutua tutkimaan vielä tarkemmin henkilöhaamon identiteetin kehitystä puvustusta tarkastelemalla.

Avainsanat: pukeutumiskuva, semiotiikka, puvustus, tarinankerronta, motiivi

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

## Sisällys

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Teoriaa ja käsitteitä</b>	<b>4</b>
2.1	Phelanin kertomuksen kehityskulun malli	4
2.2	Pukeutumiskuva ja semioottinen katsantokanta	8
<b>3</b>	<b>Kertomuksen käännekohdat päähenkilön asuvalinnoissa <i>Mustassa kuningattaressa</i></b>	<b>10</b>
3.1	Alku	11
3.2	Keskikohta	12
3.3	Loppu	14
<b>4</b>	<b>Pukeutumiskuva <i>Mustassa kuningattaressa</i></b>	<b>16</b>
4.1	Bethin pukeutumiskuvan eri tekijät	16
4.2.	Pukeutumiskuva motiivina	19
<b>5</b>	<b>Johtopäätökset</b>	<b>21</b>
	<b>Lähteet</b>	<b>23</b>

# 1 Johdanto

Roland Barthes esitti teoksessaan *The Fashion System* (alkup. *Le Système de la Mode* 1967) kuinka vaatteita voidaan lukea symbolisina teksteinä. Vaatteet eivät ole koskaan vaan vaatteita, vaan ne kertovat aina jotain kantajastaan. Muoti on siis kommunikaation väline. Sukupuolen ja yhteiskunnallisen aseman lisäksi vaatteista on voinut muun muassa päätellä myös niin ihmisen persoonallisuuden, seksuaaliset halut kuin ajankohtaisen mielialankin (Franck 1997, 6), minkä tulen osoittamaan myös omassa analyysissäni. Jos vaate tarjoaa jo todellisessa maailmassa katsojalle lukuisia tulkintojen mahdollisuuksia, tarjoaa se niitä ehdottomasti myös tarinamaailmassa. Stella Bruzzin (1997, xvii–xviii) mukaan elokuvien puvustus on osa teoksen diskurssia. Puvustuksen perinteinen eetos on ollut luoda asuja, jotka tukevat niin elokuvan tarinankerrontaa, henkilöahmoja kuin näyttelijöitäkin (mt, 3).

Tutkielmassani otan tarkastelun kohteekseni Netflixin tuottaman minisarjan *Musta kuningatar* (alkup. *The Queen's Gambit*) vuodelta 2020. Sarjassa minua kiinnostaa tutkia päähenkilö Elizabeth Harmonin hahmonkehitystä ja juonen kulkua hänen vaatetuksensa kautta. Miten tarinaa kerrotaan Bethin pukeutumisen avulla ja miten se on liitettävissä James Phelanin kertomuksen kehityskulun malliin? Mitä eri Bethin pukeutumiskuvan luojia sarjasta on löydettävissä? Miksi puvustus nousee motiivin asemaan? Sarjan puvustaja Gabriele Binder esitti haastattelussa (Lopez 2021), kuinka Bethin tyyli on imitaatiota ja erilaisten persoonien kokeilua. Itse kuitenkin huomaan selkeää johdonmukaisuutta ja toistuvia teemoja Bethin asuvalinnoissa, räikeämpien kokeilujen jäädessä taka-alalle. Hänellä on esimerkiksi usein yllään vaatteita, jotka vievät mielikuvat shakin visuaaliseen puoleen – vaatteita jotka ovat ruudullisia, vaatteita jotka ovat mustavalkoisia sekä vaatteita jotka ovat selkeälinjaisia ja graafisia kuten shakkilauta. On myös kiinnostavaa, kuinka Bethin yllä eri kohtauksissa on viininpunaista hänen tavatessaan henkilön, joka on tai josta on muotoutumassa hänelle romanttisen kiinnostuksen kohde.

*Musta kuningatar* kertoo orpopyttö Elizabeth Harmonin (Anya Taylor-Joy) shakki-innostuksen ympärillä pyörivän tarinan hänen kehittyessä lopulta shakin maailmanmestariksi. Sarja keskittyy lähinnä Bethin teinivuosien ja vuosien nuorena aikuisuudessa, sisältäen kuitenkin takaumia

myös päähenkilön lapsuudesta. Ensimmäinen jakso esittelee yleisölle vasta 9-vuotiaan Bethin, kun hän äitinsä kuoltua päätyy orpokotiin ja löytää kiinnostuksen shakinpeluuseen. Bethin kiinnostus myös muotia kohtaan on teema, joka on seurattavissa läpi sarjan ja joka tarjoaa oman lisänsä tarinan tulkinnan tueksi. Tietenkin *Musta kuningatar* on myös kasvutarina, jossa nuori päähenkilö etsii vielä tyyliään ja sitä myöten paikkaansa maailmassa. Elokuvatutkija Stella Bruzzin mukaan (1997) vaatetus onkin merkittävässä asemassa hahmon identiteetin näyttämässä ja sen tulkinnassa (mt, xviii).

Analyysini pohjana aion käyttää James Phelanin kertomuksen kehityskulun mallia, jonka hän esittelee teoksessaan *Experiencing Fiction* (2007). Phelanin mukaan kertomuksen eteneminen on jaettavissa 12 eri aspektiin tai käännekohtaan, jotka puolestaan jakautuvat tasaisesti alun, keskikohdan ja lopun välillä. Avaan tarkemmin tätä mallia vielä erikseen teorian käsittelyluvussa. Sen jälkeen tutkin, miten Phelanin esittelemät elementit ovat liitettävissä merkittäviin kohtauksiin Bethin asuvalintojen kanssa. Phelanin mallin tarkentaminen juuri pukeutumiseen on oma ideani. Myös Phelanin (1996) mukaan kerrontatyyliä itsessään voi tarkastella retorisenä keinona. Hän esittää, että tällaisen tarkastelutavan kautta on olennaista kiinnittää huomiota siihen, *miten* tarinaa kerrotaan (Mt 1996, 1). Se, miten Bethin pukeutumista käytetään kerronnan keinona ja motiivina, on siis avainasemassa tutkimuksessani.

Olennaiseksi nousee myös Minna Uotilan (1994) kehittämä pukeutumiskuvan käsite. Pukeutumiskuva on tutkimusyksikkö, jonka kohteena on jokin pukeutumisella luotu teos ja se voi ilmetä sekä arkitodellisuudessa että fiktiossa. Uotila tarkastelee vaatetta toiminnallisena väli-  
neenä, jossa vaikuttaa taustalla niin kuvantekijän läsnäolo kuin sen tulkitsijankin kokemus-  
maailma. (Mt 1994, 2 & 5.)

Aikaisempaa tutkimusta muodin roolista elokuvassa ovat tehneet ainakin Hyeonyoung Choi, Eunju Ko ja Carol M. Megehee (2012) artikkelissaan "Fashion's Role in Visualizing Physical and Psychological Transformations in Movies". Tekstissään he paneutuvat hahmojen psykologisiin muutoksiin ja identiteetin muodostumiseen vaatetuksen kautta kohdeteoksenaan elokuva *Pretty Woman*. Jelena Vojković (2020) keskittyy tutkimuksessaan *Film Costume as a Visual Narrative Element; Defining the Abstract Emotions of the Film Viewer via Plutchik's Wheel of*

*Emotions* semioottista teoriaa apunaan käyttäen *Bladerunner*-elokuvan puvustukseen. Vojković uskoo, että puvustusta voi tarkastella sekä irrallisena sekä suhteessa muihin elokuvan (kerronnan) elementteihin (mt, 92). Molemmat tutkimukset seurailevat myös tässäkin tutkielmassa esittämiäni huomioita puvustuksen merkityksistä.

Tutkielmani ensimmäisessä osiossa paneudun esittelemään käyttämäni teorian ja käsitteet. Aavaan tarkemmin Phelanin kertomuksen kehityskulun mallia sekä osoitan esimerkkejä eri käännekohdista kohdeteoksessani. Huomionarvoiseksi käsitteeksi nousee pukeutumiskuva, jonka esittelen omassa alaluvussaan. Ensimmäisessä analyysiluvussani käyn kertomuksen läpi Bethin puvustusta seuraten Phelanin mallin avulla. Jaan Phelanin mallin alalukuihin alku, keskikohta ja loppu. Toisessa analyysiluvussa siirryn tarkastelemaan lähemmin Bethin pukeutumiskuvaa sekä sen eri tekijöitä. Osoitan myös, kuinka pukeutumiskuva nousee kohdetekstissäni motiiviksi ja mitä merkityksiä Bethin pukeutumiskuva viestii yleisölle. Loppupäätelmissä kokoan yhteen analyysini tulokset ja johtopäätökset.

## 2 Teoriaa ja käsitteitä

James Phelanin kertomuksen kehityskulun malli ja Minna Uotilan pukeutumiskuvan käsite kioutoutuvat tukemaan toisiaan analyysissäni. Sekä (implisiittinen) tekijä että Beth voivat ilmaista esimerkiksi niin esteettisiä kuin psykososiaalisiakin merkityksiä pukeutumisen avulla. Mäkikallin ja Steinbyn mukaan (2013) implisiittisellä tekijällä tarkoitetaan teoksen sisältä löytyvää tekijää. Se ei ole yhtä kuin kirjailija tai tässä tapauksessa sarjan luoja, eikä yleisö tarvitse tietoa sarjan luojasta tunnistaakseen implisiittisen tekijän. Implisiittisen eli sisäistekijän voidaan nähdä olevan kaiken sen takana, mitä *Musta kuningatar* haluaa kokonaisuudessaan välittää yleisölle. (Mt, 106–107.) Retorinen narratologia antaa keinot tarkastella (implisiittisen) tekijän kommunikaatiota yleisölleen, mutta myös henkilöhaahmon viestintää toisille henkilöhaahmoille.

### 2.1 Phelanin kertomuksen kehityskulun malli

James Phelan (2007) jakaa kertomuksen kahteentoista eri käännekohtaan, jotka ovat merkittäviä tarinan kannalta ja vievät sitä eteenpäin. Nämä käännekohdat jakautuvat tasaisesti kertomuksessa alun, keskikohdan ja lopun välille; *beginning, middle, ending*. Tämä tulkintatapa olettaa, että teksti on suunniteltu sitä silmällä pitäen, että yleisö tulee reagoimaan teokseen tietyillä tavoilla. Phelan kutsuu tätä lukijaresponssiksi, *reader response*. (Phelan 2007, 4.) Lukija eli yleisö reagoi ja tulkitsee niin kertomuksen tyyliä, sen eettistä eli hahmojen ja tapahtumien moraalista muotoa, kuin esteettistäkin puolta eli kertomuksen taiteellista tasoa (mt, 9). Aion tutkia, mitkä ovat nämä kaksitoista käännekohtaa *Mustassa kuningattaressa* ja miten ne linkittyvät päähenkilön puvustukseen ja ylipäättään tämän suhteeseen vaatteiden ja pukeutumisen kanssa. Tässä luvussa käyttämäni esimerkkien tarkoitus on havainnollistaa Phelanin mallia ja näyttää, miten malli toimii ”tavallisten” juonenkäännekohtien analyysissä.

Ensimmäiset neljä käännekohtaa tai aspektia kuuluvat kertomuksen alkuun. Alku asettaa yleisön kertomusmaailmaan ja määrittää yleisölle ennako-oletuksia tulevasta tarinasta. Ensimmäistä käännekohtaa Phelan kutsuu nimellä ekspositio. Ekspositio (*Exposition*) on kaikkea,

mikä tarjoaa tietoa kertomuksesta, sen henkilöistä, miljööstä ja tapahtumista. Se sisältää tietoa, mikä on suoraan yhteydessä ja olennaista seuraavan käännekohtan kannalta, mikä on nimeltään käynnistys (*Launch*). Käynnistys paljastaa ensimmäistä kertaa kertomuksessa piilevät jännitteet. Käännekohta voi tulla jo varhaisessa vaiheessa, tai vasta myöhemmin, mutta ennen sitä kertomus ei ole vielä ottanut selkeää suuntaa. (Mt, 16–18.) Toisin sanoen, käynnistys siis esittelee olennaisen teeman koko tarinassa yleisölle ensimmäistä kertaa. Käynnistys alustaa sitä, mistä yleisö tulee etsimään vahvistusta myös juonen edetessä (mt, 18). *Mustassa kuningattaressa* ekspositiona toimii koko sarjan aloittava kohtaus, jossa päähenkilö herää hotellihuoneessa krapulassa Pariisissa 1967. Hän havahtuu hotellin työntekijän koputteluun ja rientää kiireessä ja pahoinvoivan näköisenä jatkamaan edellisenä iltana kesken jäänyttä otte-lua hotellin alakertaan. Sama kohtaus on myöhemmin kuudennessa jaksossa, mistä alun kohtaus on etuuma. Ekspositiossa yleisölle esitellään ensimmäistä kertaa päähenkilö päihdeongelmiseen, tarinan ajankohta sekä tietenkin se, minkä ympärillä koko juoni pyörii – shakkiot-telun. Etuuma päättyy lähiotokseen aikuisen Bethin katseesta. Tomaševski käyttää termejä yllättävä avaus ja viivytetty ekspositio, kun esitys käynnistyy suoraan toiminnan keskeltä ja yleisö saa tietää tarinasta ja asetelmasta asioita asteittain (Tomaševski 2001, 176).

Kohtaus vaihtuu lähiotoksen ollessa nyt 9-vuotiaan Bethin katseessa (*Musta kuningatar jat-kossa MK, J1: Avauksia; 3:02*), kun lapsi seisoo vahingoittumattomana auto-onnettomuuspai-kalla äitinsä kuoleman jälkeen. Taustalla keskustelevat viranomaiset toimittavat Bethin lasten-kotiin ja päähenkilön uusi elämä alkaa. Vaikka Bethin äidin kuoleman ja Bethin päätymisen orpokotiin voisi nähdä tarinan käynnistyksenä, on tapahtumat tulkittavissa vielä johdannoksi. Eksposition aikana Beth tutustutetaan ensimmäistä kertaa myös vihreisiin pillereihin, jotka tu-levat näyttämään merkittävää osaa kertomuksessa (*MK, J1; 8:22*). Käynnistys sarjassa koit-taa, kun Beth näkee ensimmäistä kertaa shakkilaudan ja vahtimestari herra Shaibelin pelaamassa sillä (*MK, J1; 15:37*). Vaikka Bethin biologisen äidin kuolema vaikuttaa sarjassa koko ajan taustalla, on shakin tuleminen mukaan kuvioihin vieläkin olennaisempi elementti, sillä seuraahan kertomus Bethin intohimoista suhtautumista peliin ja matkaa sen maailmanmesta-riksi. Siksi Bethin tutustuminen shakkiin on tarinan käynnistys.

Kolmas käännekohta on perehdyttäminen (*Initiation*). Perehdyttäminen nimensä mukaisesti syventää tarinaa. Se lisää retorista vuorovaikutusta implisiittisen tekijän ja kertojan välillä,



kuin myös oikean yleisön ja kirjoittajan luoman yleisön välillä (Phelan 2007, 18). *Mustassa kuningattaressa* perehdyttäminen tapahtuu Bethin alkaessa pelata shakkia säännöllisesti vahtimestarin kanssa. Myös lapsen suhde rauhoittaviin pedataan alkavaksi perehdyttämisen aikana. Yöllisessä kohtauksessa Beth ottaa säilömiään vihreitä pillereitä. Hän hallusinoi shakkilaudan makuusalin katossa ja alkaa pelata mielessään tämän hallusinaation avulla (MK, J1; 23:05). Neljäntenä on vuorossa sisäänpääsy (*Entrance*). Kun sisäänpääsy käännekohtana on täytetty, sisäislukija, tai tässä tapauksessa -yleisö on tähän pisteeseen mennessä tehnyt jo paljon päätelmiä tarinamaailmasta. Nämä päätelmät vaikuttavat yleisön käsitykseen koko kertomuksen suunnasta ja tarkoituksesta ylipäätään. (Phelan 2007, 19.) Tulkitsen, että ensimmäisen jakson päätyminen on luonnollinen kohta sisäänpääsyn täyttymiselle. Nämä ensimmäiset neljä käännekohtaa kuuluvat mallissa kertomuksen alun alle. Jotkut käännekohtat ovat selkeämmin havaittavissa kuin toiset, jotkut asettuvat lomittain toistensa päälle. On myös muistettava, että mallia ei voi seurata orjallisesti, eivätkä kaikki käännekohtat ole välttämättä löydettävissä kaikissa kertomuksissa. Seuraavaksi esittelen keskikohdan neljä seuraavaa aspektia.

Viidentenä ja keskikohdan ensimmäisenä aspektina on vuorossa uudestaan ekspositio, tällä kertaa keskikohdan ekspositio. Keskikohdan ekspositio esittelee jälleen tarinan etenemisen kannalta olennaista taustatietoa miljööstä, hahmoista sekä tapahtumista. Tulkitsen toisen jakson, *Vaihtoja*, kokonaan keskikohdan ekspositioksi. Jaksossa Beth tulee adoptoiduksi, hän aloittaa koulunkäynnin, pääsee ensimmäistä kertaa vaateostoksille ja voittaa ensimmäisen virallisen shakkipelinsä. Koulussa yleisölle esitellään muiden opiskelijoiden ylenkatsova asenne Bethiä ja erityisesti tämän vaatetusta kohtaan. Muut teinit naureskelevat Bethin pukeutumiselle ja kamera eli Bethin katse kulkee pitkin heidän asujansa (MK, J2; 14:30). Kuudentena käännekohtana Phelan esittelee matkan (*Voyage*). Kolmas jakso, *Kaksoissotilaita*, alkaa kirjaimellisesti matkalla Cincinnatiin shakkiturnaukseen Bethin adoptioäidin kanssa. Matkan aikana käynnistyksessä esitellyt jännitteet kehittyvät edelleen. Voi olla myös, että jotkut aikaisemmin käsillä olleista jännitteistä selviävät tai tulevat päätökseen. (Phelan 2007, 19.) Seitsemäs aspekti on nimeltään vuorovaikutus (*Interaction*). Vuorovaikutus jatkaa kommunikaatiota impliittisen tekijän, tekijän ja yleisön välillä. Tämä kommunikaatio vaikuttaa merkittäväällä tavalla yleisön tulkintoihin hahmoista ja tapahtumista, kuin myös tulkintoihin kertojasta ja implisiitti-

sestä tekijästä. (Mt, 20.) Vuorovaikutuksen käännekohta ei siis suoranaisesti välttämättä tarjoa yleisölle mitään uutta ja järjestyttävää. Sarjassa tämä käännekohta sisältää taas kirjaimellisesti vuorovaikutusta. Jo kolmannen jakson alussa näemme, kun Beth näyttää äidilleen kahta eri asuvaihtoehtoa kysyen tämän mielipidettä (MK, J3; 11:22). Hän alkaa siis tulla ulos kuorestaan ja kaksikon suhde alkaa syventyä. Beth pääsee myös bileisiin ensimmäistä kertaa koulutovereidensa kanssa, vaikka loppujen lopuksi hän ei juhlista näytä nauttivankaan (MK, J3; 20:00). Hän myös pelaa shakkia vastustajanaan Benny (MK, J3; 34:35) kenen kanssa Bethille myöhemmin kehittyy romanttinen suhde ja päähenkilömme myös hyvästelee vanhan ihastuksensa, Townesin, jakson lopussa (MK, J3; 42:35).

Kahdeksas ja keskivälin viimeinen aspekti on nimeltään keskikohdan asetelma (*Intermediate configuration*). Tässä käännekohtassa yleisön käsitys tarinasta syvenee, tai mahdollisesti muovautuu merkittävästi jopa uudelleen. Hypoteesit, joita yleisö on asettanut tarinamaailmasta alun johdannossa, voivat tulla tässä kohtaa jopa kyseenalaistetuksi. (Phelan 2007, 20.) Keskikohdan asetelma *Mustassa kuningattaressa* tapahtuu neljännessä jaksossa, joka on myös sopivasti nimetty *Keskipeliksi*. Jaksossa Beth pelaa ensimmäistä kertaa venäläistä shakin maailmanmestaria Vasily Borgovia vastaan ja häviää (MK, J4; 38:36). Saapuessaan takaisin hotellihuoneeseensa hän löytää äitinsä kuolleena. Järkyttyneenä ja mustiin pukeutuneena Beth menee ostamaan vihreitä pillereitä (MK, J4; 44:30).

Viimeiset neljä käännekohtaa ovat kertomuksen lopussa. Yhdeksäs käännekohta on nimeltään sulkeuma (*Exposition/Closure*). Sulkeuma koittaa, kun kertomuksessa vihjataan ensimmäistä kertaa, että tarina on saapumassa kohti loppua. Phelan esittää esimerkkinä, että kertomuksissa, joissa tarina on rakennettu henkilön matkanteolle, vihjaus matkan saapumisesta kohti päätöstään on sulkeuma. Kohdeteoksessa sulkeuma koittaa, kun jaksossa kuusi, *Keskeytysasema*, Beth lähtee Pariisiin kilpailuun, josta näimme kohtausten jo sarjan alussa (MK, J6; 29:30). Ympyrä siis sulkeutuu. Kymmenentenä koittaa päätepiste (*Arrival*). Päätepisteessä ratkaistaan kokonaan tai osittain kertomuksessa kulkeneet jännitteet, jotka yleisölle on esitelty ensimmäistä kertaa käynnistyksen kohdalla. Päätepiste saattaa myös muokata uudelleen yleisön käsitystä tarinan tapahtumista. (Phelan 2007, 20–21.) *Mustassa kuningattaressa* päätepiirteen jännitteet ratkaistaan, kun Beth voittaa viimein Borgovin ja nousee shakin maailmanmestariksi Venäjällä (MK, J7; 59:42).

Phelanin mallissa toiseksi viimeinen käännekohta on hyvästely (*Farewell*). Hyvästelyssä käydään loppupäätelmiin johtava ”kommunikaatio” implisiittisen tekijän, kertojan ja yleisön välillä. Tällä kommunikaatiolla on vielä mahdollisuus vaikuttaa yleisön tulkintaan ja vastaanottoon koko kertomuksesta. Sarjan viimeinen kohta, jossa päähenkilö asteele moskovalaiseen puistoon ja aloittaa pelin paikallisten kanssa tarjoaa hyvästelyn käännekohdan (*MK, J7; 1:03:35*). Vaikka hän on nyt maailmanmestari, Beth voi silti pelata vain pelaamisen ilosta. Kahdestoista eli viimeinen käännekohta kantaa nimeä loppuunsaattaminen (*Completion*). Yleisö tekee viimeiset loppupäätelmät koko kertomuksesta, sekä eettiseltä että esteettiseltä näkökannalta. (Phelan 2007, 21). Loppuunsaattamisen voinee tulkita myös tapahtuvan teoksen ulkopuolella lukijan omassa mielessä.

## 2.2 Pukeutumiskuva ja semioottinen katsantokanta

Phelanin mallia *Mustan kuningattaren* puvustuksen tulkinnassa käytettäessä on kuitenkin muistettava, että pukeutumista ei voi tulkita liian mekaanisesti, kuten Minna Uotila (1994) huomauttaa teoksessaan *Pukeutumisen kuva*. Pukeutumisella on sekä käytännöllinen, esteettinen kuin psykososiaalinenkin funktionsa. (Mt, 10.) Tästä päästään Uotilan pukeutumiskuvan käsitteeseen, joka avaa henkilön vaateesta moniulotteisena kokonaisuutena.

Pukeutuminen on teko, jonka ilmentymä pukeutumiskuva on. Toisin sanoen vaate on toiminnallinen ilmaisuväline. Pukeutumiskuva on ihmisen luoma merkityskokonaisuus, ja sen voidaan katsoa olevan myös uusia merkityksiä luova rakenne eli teksti. (Mt, 5–7.) Samanlaisia ajatuksia muotilehtiin painettujen vaatekustien tulkinnasta esittää myös Roland Barthes. Tästä semioottisesta katsantokannasta käsin vaatteita ja kuvauksia niistä voi pilkkoa pienempiin ja pienempiin merkityksen osiin (Barthes 1967, 200). Vaatteesta voi siis tehdä esimerkiksi tulkintoja niin vuoden- tai vuorokaudenajastakin sen perusteella, mitä henkilöahmolla kuvaillaan olevan yllään. Myös yksittäiset sanat kontekstista riippuen voivat herättää yleisölle tiettyjä mielikuvia (mt, 197) ja näin ollen vaikuttaa tekstin tai pukeutumiskuvan tulkintoihin. Barthes myös alleviivaa, että esitetyn muodin tarkoitus ei ole olla vain kopio todellisuudesta, vaan sen erityinen tarkoitus on esittää muoti ja vaatteet symbolisina merkityksinä (mt, 10).

Uotila huomauttaa, että pukeutumiskuvan tulkinnassa vaikuttaa taustalla myös intuitiivinen tietämys. Intuitiivinen tietämys on ”yksilöllistä kykyä nähdä ja ymmärtää tunnepohjaisesti kohteen olennaiset piirteet välittömästi ja ei-analyttisesti”. Näin ollen pukeutumiskuva on yhtä lailla tiedollista ymmärtämistä vaatetuksen tavanomaisesta käytöstä, mutta toisaalta se antaa tilaa kokijalle muodostaa myös omakohtaisen näkemyksen kuvan ilmaisukielellisestä potentiaalista. (Uotila 1994, 13.)

Pukeutumiskuvaan liittyy ajatus myös kuvantekijästä. Kuvantekijä on aina pukeutumiskuvassa läsnä, ja sekä tekijällä että sen kokijalla on käsitys vallalla olevasta vaatetuksen merkkijärjestelmästä. Näin ollen kuvantekijän ja kokijan suhde on nähtävissä kommunikaatiosuhteena. (Uotila 1994, 6.) Marketta Franck esittääkin, että vaate on ”normitettua ihmisen ulkonäköä, ja se kommunikoi ympäristönsä kanssa samoin kuin puhuttu kieli” (mt 1997, 18). Toisaalta ihminen voi käyttää pukeutumista myös keinona piilottaa todellisen minänsä. Tällöin vaate ei toimi vain kehon peittona, vaan sen avulla voi piilottaa myös ajatuksensa ja tunteensa. (Mt, 26–27.) Kuvantekijäksi voi usein tulkita itse pukeutumiskuvan luoja eli sen kantajan, mutta taustalla voi olla muitakin vaikutustekijöitä. Esimerkiksi huoltajan henkilökohtaiset mieltymykset voivat näkyä lapsen vaatetuksessa. (Uotila 1994, 6.) *Mustassa kuningattaressa* selkeimmät kuvantekijät ovat niin sarjan puvustaja kuin tarinamaailman henkilöhahmo Beth, mutta tarkempaan tarkasteluun siirtyessäni tekijöitä löytyy vielä lisää.

### 3 Kertomuksen käännekohdat päähenkilön asuvalinnoissa *Mustassa kuningattaressa*

Phelanin kahdentoista käännekohdan mallia voi tarkastella koko kertomuksen etenemisen kannalta, mutta malli on rinnastettavissa myös yksittäisen teeman tulkitsemiseen teoksessa. Kuten edellä olen esittänyt, seuraavassa analyysissäni aion tutkia, miten Phelanin esittelemät käännekohdat ovat liitettävissä merkittäviin kohtauksiin nimenomaan juuri Bethin asuvalintojen kanssa. Koska kyse on pukeutumiskuvista, joita ei tule tulkita liian mekaanisesti (Uotila 1994, 10), aion antaa tilaa analyysissäni myös sille, että kaikille Phelanin esittelemille elementeille ei välttämättä löydy suoraa vastinetta pelkkää puvustusta tarkastelemalla. On myös tärkeä muistaa, että yksittäinen kertomus ylipäättään ei aina voi sopia täydellisesti teoreettiseen malliin. Phelanin malli on kuitenkin työkalu, jota aion käyttää analyysini apuvälineenä koko matkan ajan. Jaan Phelanin mallin käsittelyn alalukuihin alku, keskikohta ja loppu.

Bethin puvustus nousee Mustassa kuningattaressa motiivin asemaan. Aino Mälikallin ja Lisa Steinbyn (2013) mukaan teoksessa kertomus ei ole ainoa komponentti, vaikka se onkin oleellinen sellainen. Motiivi yhtenä lisäelementtinä tuo kertomukseen omia merkitysulottuvuuksiaan, jotka ylittävät sen, mitä pelkästään kertomuksen juonta seuraamalla teoksesta saisi irti. Jonkin elementin nouseminen motiiviksi teoksessa tapahtuu, kun sillä on jokin fiktiivistä maailmaa ilmentävä merkitys. Motiivi voi myös toistua saman teoksen eri kohdissa. (59, 65–66.)

Boris Tomaševski esittää esseessään ”Juonen rakenne” vaatetuksen kuvauksen olevan perinteinen vapaa motiivi. Motiivit, joiden sivuuttaminen ei sekoita tapahtumien syy- ja aikasuhteiden eheyttä ovat vapaita, kun taas motiivit, joita ei voi juonen etenemisen kannalta ohittaa ovat sidottuja. On myös huomionarvoista muistaa, että henkilön ulkonäön tai vaatteiden kuvaus voi toimia naamiona, eli henkilön psykologiaa heijastavana konkreettisena motiivina. (Mt 2001; 173–174, 192.) Uskon, että puvustus on niin olennainen osa henkilöahmoa kohdetekstissäni, että yleisö tekee automaattisesti hahmon vaatetusta katsomalla päätelmiä myös tämän luonteesta ja identiteetistä.

### 3.1 Alku

Ensimmäinen asu jonka yleisö näkee etuuman jälkeen Elizabeth Harmonin yllä on vaaleanvihreä mekko, jonka rintamukseen hänen biologinen äitinsä on kirjallut tyttärensä nimen. Beth seisoo onnettomuuspaikalla romuttuneen auton ja äitinsä ruumiin vieressä vahingoittumattomana (*MK, J1; 3:36*). Hänet kuljetetaan lastenkotiin yllään tämä mekko, mutta lastenkodin johtajatar rouva Deardorff pukee hänet harmaaseen asuun ja sanoo polttavansa Bethin oman mekon. Bethin kasvoilla käy närkästynyt ilme johtajattaren kommentin kuultuaan. (*MK, J1; 8:11.*) Puvustusmotiivin kautta tarkastellessa Bethin oma lapsuusajan mekko täyttää Phelanin eksposition määritelmän. Vaaleanvihreällä värillään se myös vihjaa tulevaan: pian orpokotiin saapumisensa jälkeen lapselle kehittyy riippuvuus rauhoittaviin pillereihin, jotka ovat sävyllään samaa vaaleanvihreää kuin hänen ensimmäinen mekkonsa. Myös etuumassa aikuisen Bethin yllä nähtävä mekko on väreiltään tismalleen samanlainen kuin nämä rauhoittavat pillerit, joiden käytön kanssa hän edelleen kamppailee.

Rouva Deardorffin kommentti mekon polttamisesta ja sen herättämä tunnereaktio päähenkilössä on Phelanin mallin seuraava käännekohta eli käynnistys. Yleisö saa ensimmäistä kertaa vihiä siitä, että pukeutuminen ja vaatteet ovat tärkeitä Bethille. Tällä hetkellä Beth ei ole vielä oman pukeutumiskuvansa tekijä (ks. Uotila 1994). Palaan vielä erikseen omassa käsittelykappaleessaan Bethin pukeutumiskuvien eri tekijöihin myöhemmin.

Bethin samankaltaisten asujen (harmaansävyinen mekko, jonka alla valkoinen paita) seuraaminen läpi jakson on tulkittavissa perehdyttämisen aspektin alle. Implisiittinen tekijä viestii yleisölleen kuvaa orpokodin harmaasta eli ankeasta elämänpiiristä, varsinkin, kun muutkin lapset pukeutuvat samoin (ks. esim. *MK, J1; 11:08*). Lisäksi univormumainen pukeutuminen pyyhkii lapsilta yksilöllisyyden, minkä takia he ovat vain osasina järjestelmässä, vaikka huolenpitoa saavatkin. Rakastavassa perheessä nämä lapset todennäköisesti nähtäisiin ainutlaatuisina ja kallisarvoisina omina itseinään eli siis lastenkodissa asuvan harmaan massan vastakohdina.

Ensimmäisen jakson loppuun mahtuu vielä viimeinen alun käännekohta eli sisäänpääsy. Kohtauksessa Beth pääsee ensimmäistä kertaa ulos kellarista pelaamaan shakkia ja saa vastustajikseen kokonaisen luokallisen poikia. Hänellä on edelleen univormumainen asu yllään, mutta nyt päällä olevassa harmaassa mekossa on ruutukuvio (*MK, J1; 48:20*). Tässä vaiheessa katsoja on tehnyt jo paljon päätelmiä tarinamaailmasta ja osaa yhdistää ruutukuvion mielikuviin shakkilaudasta. Myöhemmin kertomuksen edetessä Beth tulee varioimaan ruutukuviollista pukeutumista usein asuissaan, ja erityisesti juuri pelatessaan. Jos vaatetus on jo itsessään sarjassa motiivi, tällaisen shakkilaudan muistuttavan toistuvan puvustuksen voi nähdä vielä motiivina motiivin sisällä.

### 3.2 Keskikohta

Uusi merkittävä vaihe päähenkilön elämässä alkaa, kun hän tulee teini-ikäisenä adoptoiduksi. Lähtiessään lastenkodista uusien vanhempiensa kanssa Bethillä on vielä yllään harmaa orpokotiunivormunsa (*MK, J2: Vaihtoja; 7:30*), mutta vietettyään ensimmäisen yön uudessa kodissaan yleisö näkee hänen yllään vaaleanpunaisen yöpuvun (*MK, J2; 11:26*). Adoptoiduksi tuleminen ja värin ilmaantuminen Bethin pukeutumiseen kääntää juonen keskikohdan ekspositioon. Yleisö saa siis jälleen olennaista taustatietoa tarinamaailman ympäristöstä, tapahtumista ja hahmoista (Phelan 2007, 19). Bethin elämänpiiri kääntyy pois ankean harmaasta vaatetusta myöten. Se, että päähenkilöllä on jo ensimmäisenä yönä uudessa kodissaan yllään oma pyjama vihjaa siitä, että hän on etukäteen jo kovasti kaivattu. Voi olla, että he ovat käyneet ostamassa yöpuvun matkalla lastenkodista uusien vanhempiensa kanssa yhdessä, tai se on ollut jo odottamassa Bethiä valmiina.

Toisessa jaksossa ei ole Bethin pukeutumisen kannalta havaittavissa matkan käännekohtaa, vaan juoni hyppää suoraan vuorovaikutuksen käännekohdan alle. Luen koko jakson jatkuvan tämän käännekohdan alla – pukeutuminen kietoutuu yhteen sosiaalisten elementtien kanssa toisessa jaksossa. Vaikka vuorovaikutus tapahtuu vaattemotiivin ympärillä kirjaimellisesti sarjan hahmojen välillä, on silti muistettava, että implisiittinen tekijä viestii tärkeitä asioita samalla myös yleisölle. Vuorovaikutus alkaa Bethin mennessä kouluun. Muut teinit naureskelevat Bethin vaatteille, jotka ovat edelleen samat mitä hän on käyttänyt orpokodissa (*MK, J2;*

14:30). Vuorovaikutusta on niin toisten oppilaiden näkyvä halveksunta päähenkilöä kohtaan, kuten jo aikaisemmin mainitsemani Bethin katse, joka kohdistuu oppilaiden vaatteisiin. Samalla yleisön asemassa on tulkittavissa, että huonot vaatteet häiritsevät myös päähenkilöä, ja oikeanlainen vaatetus auttaisi häntä myös saavuttamaan hyväksytyin sosiaalisen aseman ikäistensä joukossa. Myöhemmin koulupäivän päätyttyä Beth lukee sohvalla muotilehteä (*MK, J2; 17:14*) ja hänen adoptioisänsä tokaisee kotiin tullessaan ”Doesn’t she ever change clothes?” mistä Beth näyttää näkyvästi harmistuvan (*MK, J2; 17:50*). Herra Wheatleyn halveksuva kommentti saa kuitenkin rouva Wheatleyn lähtemään tyttärensä kanssa vaateostoksille, joka on sarjassa ensimmäinen shoppailukohtaus useista, vaikka tällä ensimmäisellä kerralla vaatteet hankitaankin alennusosastolta (*MK, J2; 18:40*). Voitettuaan ensimmäisen virallisen pelinsä jakson lopussa Beth ostaa voittorahoillaan uuden ruudullisen mekon, johon hänen ihaileva katseensa on osunut jo ensimmäisellä ostosreissulla (*MK, J2; 1:00:34*). Hän hankkii mekon lisäksi samalla shakkilaudan ja shakkia käsitteleviä kirjoja, jolloin shakki ja vaatteet rinnastuvat merkitystasoltaan Bethille samanarvoisiksi yleisönkin silmissä.

Seuraava käännekohta, keskikohdan asetelma, kulminoituu Bethin adoptioäidin kuollessa pelimatalla Mexico Cityssa neljännen jakson lopussa. Käännekohtaan mennessä Beth on alkanut tienaamaan shakinpelaamisella, ja samalla hänen henkilökohtainen tyyliinsä on saanut tuulta alleen kehittyä. Yleisölle näytetään esimerkiksi, kun Cincinnatiin pelaamaan saapuessaan päähenkilöllä on jalassaan uudet mustavalkoruudulliset kengät (*MK, J3; 2:02*) – samantyyppiset, joita Beth on aiemmin katsellut hänelle naureskelleen opiskelutoverinsa jaloissa. Samassa jaksossa hänestä tehdään lehtijuttu shakkilehteen, jolloin Bethillä on yllään musta istuva mekko valkoisin kauluksin (*MK, J3; 14:02*). Asussa on shakkilautamainen geometrinen olemus. Neljännessä jaksossa voitokkaan pelin jälkeen Beth löytää äitinsä kuolleena hotellihuoneesta (*MK, J4; 39:50*). Sairaanhoidohenkilökunnan poistuttua huoneesta Beth menee apteekkiin ostamaan rauhoittavia vihreitä pillereitä kuultuaan, että niitä voi ostaa Meksikossa ilman lääkärin määräystä (*MK, J4; 44:30*). Hänellä on yllään musta löysä mekko, pyöreät aurinkolasit ja huivi kaulan ympärillä. Tämä surupuku verhoaa päähenkilön tavalla, joka kuvastaa myös hänen sisäistä maailmaansa – muiden ihmisten ja Bethin välille laskeutuu tumma verho. On myös tulkittavissa, että Beth häpeää tekoaan ostaa rauhoittavia, koska aurinkolasit peittävät hänen kasvonsa ja tekevät hänestä anonyymimman muille ihmisille ympärillä. Vaikka joku



tuttu ihminen olisi apteekissa hänen kanssaan, olisi Bethillä ainakin mahdollisuus pysyä tunnistamattomana ja näin välttää toisen ihmisen mahdollinen paheksunta tai kysymykset. Samaten aurinkolasit peittävät myös Bethin mahdollisesti itkettyneet silmät. Vaikka jo kaukaa voi nähdä henkilön pukeutuneen surupukuun, on Bethin suru silti pohjimmiltaan yksityistä.

### 3.3 Loppu

Lopun ensimmäinen käännekohta, sulkeuma koittaa, kun yleisö voi ensimmäistä kertaa päätellä, että tarina lähestyy loppuaan. Puvustuksen kannalta sulkeumaa symboloi Bethin vihreä mekko tummemman vihreillä korostuksilla Pariisissa vuonna 1967 samassa kohtauksessa, mistä koko sarja alkoi (*MK, J6; 29:30*). Bethillä oli jo orpokotiin saapuessaan vihreänvärinen mekko yllään ja nyt tismalleen samanvärinen vaate verhoutuu päähenkilön ylle aikuisena hänen herätessään krapulassa hotellihuoneesta ja kiirehtiessään shakkipeliin venäläistä Borgovia vastaan. Kuten olen jo luvussa 3.1 osoittanut, vihreä väri on myös rinnastettavissa rauhoittaviin pillereihin, joihin päähenkilö on koukussa. Pillarikoukun lisäksi Bethillä on myös alkoholiongelma, joten vihreän mekon voi yhtä hyvin liittää Bethin päihderiippuvuuteen yleisesti.

Päätepisteen käännekohtassa yleisölle ratkaistaan kokonaisuudessaan tai osittain käynnistyksen kohdalla esitellyt jännitteet. Käynnistyksessä ensimmäistä kertaa yleisölle selvisi, että vaatetus on päähenkilölle merkityksellinen asia, ja nyt sama teema korostuu päätepisteessä. Puvustuksen näkökulmasta pääte piste koittaa, kun Beth matkustaa Venäjälle shakin maailmanmestaruuskisoihin pelaamaan lajin huippuja vastaan yllään erilaisia asuja joka ilta. Ensimmäisessä pelissään Moskovassa Bethillä on yllään salmiakkiruutuinen, mustavalkoinen kevyesti laskeutuva mekko (*MK, J7; 28:38*), eli shakin visuaaliseen maailmaan vievä pukeutumismotiivi jatkuu Bethin pukeutumisessa. Pelin voitettuaan Beth astuu ulos valkoisessa villakangastakissa, joka on koristeltu mustareunaisin ruuduin (*MK, J7; 30:44*). Kaikki Bethin pelien aikana käyttämät mekot eivät ole ruudullisia, mutta niissä jatkuu silti graafisten linjojen teema (*MK, J7; ks. esim. 33:50 & 36:00*). Viimeisessä pelissään Bethin mekko poikkeaa aikaisemmista, sillä nyt se on tumman sijaan vaalea (*MK, J7; 59:55*), kuin nappulat joilla hän pelaa ja lopulta voittaa päävastustajansa Borgovin. "It's an entire world of just 64 squares. I feel... safe in it", Beth

kuvailee aiemmin shakkilautaa (*MK, J3; 15:22*). Ruutuihin ja mustavalkoiseen pukeutuminen on Bethille siis myös eräänlainen turvavaate.

Viimeinen sarjasta kohoava käännekohta on hyvästely eli loppupäätelmiin johtava viimeinen elementti. Hyvästelyksi nousee viimeisessä kohtauksessa Bethin yllä oleva asu, jossa hän muistuttaa valkoista kuningatarnappulaa (*MK, J7; 1:02:02*). Asu on kaikista Bethin ylleen pukemista tyyleistä vaikuttavin: hänellä on yllään vaaleat housut ja musta paita, joiden ylle hän napittaa valkoisen villakangastakin. Päässään hänellä on valkoinen tupsullinen baskeri ja käsissään nahkahansikkaat – nekin valkoiset. Shakkipelissä valkoisella on aina pieni etulyöntiasema, koska valkoista pelaavan tehtävä on aloittaa. Bethistä on tullut shakin kuningatar. Asu antaa vihjeitä myös siitä, että maailmanmestaruuden voitettuaan Bethillä on mahdollisuus hyvään tulevaisuuteen ja esimerkiksi päästä päihdekoukustaan eroon, onhan hänellä valkoisen nappulan etulyöntiasema.

## 4 Pukeutumiskuva *Mustassa kuningattaressa*

Tässä luvussa aion siirtyä tutkimaan lähemmin Bethin pukeutumiskuvaa. Minua kiinnostaa niin Bethin tyyli kokonaisuutena, kuin myös merkityksiä viestivät yksittäiset elementit hänen vaatteissaan. Tulkitseen Bethin pukeutumiskuvaa *Mustassa kuningattaressa* motiivina, sillä se viestii merkityksiä omana elementtinään, mutta myös syventää tarinankerrontaa. ”Elävien kuvien”, eli tässä tapauksessa Netflix-sarjan ja pukeutumiskuvan liitto on luonteva pukeutumisentutkimuksen teoreettisen viitekehyksen tausta, koska yhteistä elokuvien ja pukeutumiskuvan tekemiselle on kyky tuottaa merkityksiä ja niiden ilmaisuja (Uotila 1994, 58). Olennaiseksi analyysissa nousee myös Bethin pukeutumiskuvan eri tekijät. Päähenkilö itsenäistyy ja hänelle tulee tilaa alkaa kehittää omaa identiteettiään pukeutumisensa kautta, kun hänestä tulee oman pukeutumiskuvansa tekijä. Siirryn ensimmäisenä tutkimaan Bethin pukeutumiskuvan tekijöitä.

### 4.1 Bethin pukeutumiskuvan eri tekijät

Kuten olen luvussa 2.2 esittänyt, Bethin pukeutumiskuvalla on hänen itsensä lisäksi muitakin luojia. Tarinamaailman hahmojen lisäksi kuvantekijöinä vaikuttavat luonnollisesti myös ainakin sarjan puvustaja Gabriele Binder sekä kertomuksen implisiittinen tekijä. Uotilan mukaan kuvantekijällä on olemassa oma henkilökohtainen jälkensä, joka näkyy niin yleisenä piirteenä eli tyylinä, kuin myös yksittäisinä tyylin vivahteina. Kaikki pukeutumiskuvien yksiköt ovat vaatepukeutumisen merkkijärjestelmän elementtejä, mutta vain osa niistä on kuvantekijälle ominaisia, pukeutumiskuvallisia. (Uotila 1994, 59.)

*Mustan kuningattaren* päähenkilön ensimmäisen pukeutumiskuvan tekijä on hänen biologinen äitinsä. ”There you are. So you never forget who you are”, sanoo äiti Bethille takaumassa ommeltuaan tyttärensä nimen tämän mekkoon (MK, J6; 0:36). Mekko on sama, jonka lastenkodin johtajatar rouva Deardorff polttaa ensimmäisessä jaksossa. Bethin äidin tokaisu vihjaa vaatteiden identiteettiä rakentavasta elementistä, joka alkaa Bethin elämässä jo varhain. Vaatteiden tärkeys näkyy myös Bethin närkästyksessä, kun rouva Deardorff vie hänen oman

mekkonsa ja antaa lastenkodin vaatteet tilalle. Lastenkotiin jouduttuaan Bethin pukeutumiskuvan tekijä on rouva Deardorff. Koko ensimmäisen jakson Bethillä on hieman varioituja versioita tästä pukeutumiskuvasta yllään (ks. esim. *MK, J1; 9:18 & 36:31*). Alla hänellä on valkoinen paita ja sen päällä harmaan- tai ruskeansävyinen mekko. Koska muut lapset pukeutuvat samoilla tavoin, käsitys rouva Deardorffista pukeutumiskuvan tekijänä saa taakseen vahvistusta. Orpokodin lasten asujen taustalla voi myös kuulla implisiittisen tekijän äänen. Rouva Deardorffilla kuvantekijänä ei välttämättä ole tarkoitus näyttää, että lapset elävät ankeassa ympäristössä, mutta puvustajalla ja implisiittisellä tekijällä tämä symbolinen viesti todennäköisesti mielessä on. Johtajattaren tarkoitusperät pukea lapset samanlaisiin siisteihin harmaisiin vaatteisiin ovat tulkittavissa pikemminkin käytännöllisiksi. Vaatteita on esimerkiksi helppopi pestä ja niiden hankkiminen tulee todennäköisesti halvemmaksi kuin värikkäiden ja yksilöllisten asujen etsiminen lapsille.

Ensimmäisessä jaksossa implisiittisen tekijän viestintä yleisön suuntaan näkyy myös Bethin ruudullisessa mekossa (*MK, J1; 48:20*), joka hänellä on yllään shakkia pelatessaan. Tämä on ensimmäinen monista kerroista, kun päähenkilö pukee pelatessaan ylleen jotain, joka kuvastaa shakin visuaalista maailmaa. Bethin rakkaus shakkia kohtaan siis näkyy myös hänen pukeutumisessaan ja näin ollen tätä viestiä tukevat puvustusratkaisut toimivat esimerkkinä siitä, kuinka puvustus tukee omalta osaltaan sarjan tarinankerrontaa. Vaikka tarinamaailmassa päähenkilön pukeutumiskuvan tekijät vaihtuvat, pysyy implisiittinen tekijä kuvantekijän roolissa läpi sarjan.

Seuraavan kerran kuvantekijä vaihtuu tarinamaailmassa, kun Beth tulee adoptoiduksi. Uudessa kodissa aamulla herätessään päähenkilöllä on yllään jo luvussa 3.2 mainitsemani vaaleanpunainen yöasu (*MK, J2; 11:26*). Jos Beth on itse saanut vaikuttaa pyjamahankintaan, on hän ensimmäistä kertaa oman pukeutumiskuvansa tekijä. Vaihtoehtoisesti kuvantekijöinä ovat hänen adoptiovanhempansa. Joka tapauksessa Bethin asuinympäristön vaihtuessa on tulkittavissa, että hän on siirtynyt askeleen lähemmäs kohti oman pukeutumiskuvansa teki- jyyttä ja identiteettinsä rakentamista pukeutumiskuvansa kautta päästyään ainakin osittain irti lastenkodin kaavamaisesta asupaletista. Kouluun mennessään Bethillä on tosin vielä yllään lastenkodissa käyttämiään vaatteita; ruskea mekko jonka alla on valkoinen kauluspaita (*MK, J2; 14:50*). Beth pääsee ensimmäistä kertaa vaateostoksille adoptioisänsä kommentin

”Doesn’t she ever change clothes?” (*MK*, J2; 17:50) sysäämänä. Rouva Wheatley ohjaa tyttärensä alennusosastolle ja tekee päätökset vaatehankintojen suhteen (*MK*, J2; 20:04). Vaikka Beth saa kohtauksessa välähdyksen uusien vaatteiden hankkimisen mahdollisuuksista, on hän vielä vanhempiensa kuvantekijyyden muottina. Jakson lopussa Beth voittaa ensimmäisen virallisen shakkipelinsä, josta saamansa rahat sysäävät päähenkilön kohti oman pukeutumiskuvansa tekijyyttä. Beth hankkii voittorahoillaan ruudullisen mekon ja shakkilaudan sekä -kirjoja (*MK*, J2; 1:00:34). Shakin pelaaminen on jo valmiiksi kiinni Bethin identiteetissä, mutta se luo myös väylän päähenkilölle kehittää omaa yksilöllisyyttään pidemmälle, koska pelaamisesta tienaamillaan rahoilla Beth saa mahdollisuuden ryhtyä oman pukeutumiskuvansa tekijäksi.

Päähenkilön tullessa oman pukeutumiskuvansa luojaksi yleisölle aukeaa suurempi yhteys Bethiin hahmona, koska nyt hän pääsee ilmaisemaan minuuttaan katsojille pukeutumisensa kautta ilman välikäsiä. Päästessään toteuttamaan itseään shakin avulla avautuu Bethille myös esteettinen mahdollisuus itsensä toteuttamiseen kuvantekijänä. Beth on pukeutumiskuvansa tekijänä johdonmukainen – hän suosii istuvia vaatteita (ks. esim. *MK*, J3; 14:02), graafisia linjoja (ks. esim. *MK*, J3; 23:15) ja kyseessä oleviin tilanteisiin sopivia asuja. Esimerkkeinä eri tilanteisiin sopivista vaatteista toimii jo aiemmin mainitsemani shakkipeliä muistuttavat asuvallinat Bethin pelatessa, neljännen jakson lopussa äidin kuoltua päällä oleva kokomusta vaateus sekä onpa hänellä sateisella säällä yllään jopa kampausta suojaava sadehattu (*MK*, J4; 16:40). Päähenkilöltä löytyy kuitenkin kuvantekijänä myös kokeilunhalua. Viettäessään yksin aikaa edellisenä iltana tapaamansa opiskelijaporukan luona, yleisö näkee Bethillä ensimmäistä kertaa housut ja nimenomaan juuri farkut jalassa (*MK*, J4; 6:40). On pääteltävissä, että farkut eivät ole Bethin omat, sillä hänellä on ollut edellisenä iltana mekko yllään. Toinen esimerkki Bethin kokeilunhalusta esitellään yleisölle jaksossa kuusi. Juopotellessaan kotona hän katsoo televisiosta musiikkivideota (*MK*, J6; 47:60), jonka solistin silmämeikin hän kopioi seuraavaan kohtaukseen. Beth menee silmämeikissään ja hänelle epätyypillisessä asussa koululle, jossa voitti ensimmäisen shakkiturnauksensa (*MK*, J6; 51:55). Asu on epätyypillinen, koska siinä on useita sellaisia elementtejä, joita hahmo ei yleensä käytä. Asun värimaailma kulkee keltaisen ja ruskean kautta vaaleansiniseen baskeriin – Bethin vaatetus on väritykseltään usein hillitympää, eikä hän juurikaan käytä hattuja. Lisäksi hahmolla on jälleen aurinkolasit päässä. Viimeksi aurinkolaseja pitäessään Beth piilotti surunsa ja silmänsä. Nyt Beth on krapulainen ja suojelee

silmiään toisten ihmisten katseilta ja epäilemättä myös kirkkailta valoilta. ”You wouldn’t happen to have any aspirin?” (MK, J6; 52:06) Beth kysyy astuessaan koululle, mikä vahvistaa yleisön epäilykset Bethin krapulasta. Kohtaus on myös hyvä esimerkki siitä, kuinka kuvantekijä paljastaa asullaan myös ajankohtaisen olotilansa.

## 4.2. Pukeutumiskuva motiivina

Vaikka päähenkilön puvustuksen jättäisi *Mustaa kuningatarta* seuraamalla kokonaan huomiotta, yleisön ymmärrys juonen kulusta ja tarinan tulkinta eivät häiriintyisi. Kuitenkin pukeutumiskuvan välittämät viestit syventävät tarinaa itsessään. Tällaisena kertomusta syventävänä komponenttina Bethin pukeutumiskuva nousee motiiviksi, tarkemmin täsmennettynä vapaaksi motiiviksi. Vapaan motiivin sivuuttaminen ei sekoita tapahtumien syy- ja seuraussuhteita (Tomaševski 2001, 173–174). Niin kuin edellisessä luvussa esitin, implisiittinen tekijä viestii yleisölle vaatetusmotiivin kautta. Tähän mennessä analyysissäni on tullut jo ilmi, että vaatetusmotiivilla yleisölle on vihjattu niin Bethin päihderiippuvuudesta, menetyksen tuomasta surusta kuin shakinpeluun merkityksestäkin. Pukeutumiskuva motiivina on antanut viitteitä myös Bethin identiteetistä sekä sen kehittymisestä.

Eräs tarinankerrontaa syventävä seikka, jota en ole vielä tarkemmin avannut on se, että Bethillä on eri kohtauksissa viininpunaista yllään kohdatessaan henkilön, johon hänellä on tai on kehkeytymässä romanttinen ihastuminen. Ensimmäisen kerran viininpunainen asuvalinta tulee ilmi jaksossa kolme. Sekä kilpakumppaninsa Bennyn (MK, J3; 34:35) että ensirakkautensa Townesin (mt, 42:35) kohdatessaan tässä jaksossa Bethillä on yllään viininpunainen pusero. Myös myöhemmin sarjassa mennessään Bennyn kutsumana opiskelijaruokalaan pelaamaan Beth pukee ylleen samaa punaisen sävyä olevan takin (MK, J5; 34:00). Tässä vaiheessa kaksikon suhde on vielä platoninen, mutta yleisö voi tätä implisiittisen tekijän vihjailua seuraamalla tehdä päätelmiä siitä, että pinnan alla väreilee ehkä jotain muutakin kuin ystävyyttä. Kuten esitin jo johdannossa Marketta Franckin kirjoittavan, vaatteista voi siis päätellä myös jopa niiden kantajan seksuaalisen halun (Franck 1997, 6). Kuudennessa jaksossa Bethin jo aiemmin tapaama ranskalainen malli, Cleo, kutsuu hänet kanssaan lasillisille ja saapuessaan baariin Bethin yllä oleva mekko on väriltään jälleen viininpunainen (MK, J6; 26:14). Myöhemmin Beth

herää krapulassa samasta sängystä Cleon kanssa (mt, 30:35). Punainen väri Bethin vaatetuksessa kiinnittää huomion myös siksi, ettei hän käytä kyseistä väriä juurikaan muuten.

Bethin rakkaus vaatteita kohtaan verbalisoituu pari kertaa sarjan aikana. Ensimmäisen kerran vaatteiden merkitys Bethin elämässä sanallistuu keskustelussa Cleon kanssa, kun Beth sanoo, että Cleo saa varmasti työnsä kautta paljon kauniita vaatteita. "Ah, you like nice clothes, huh?" kysyy Cleo johon Beth vastaa: "I do." (MK, J6; 12:44). Jos siis yleisö on etsinyt sanallista vahvistusta Bethin vaaterakkaudelle, tämän sananvaihdon jälkeen viimeistään käy ilmi, että päähenkilön pukeutumiskuva on sarjassa motiivi. Toisen kerran henkilöhahmojen keskustelua vaatetusmotiivi sivuaa Bethin tuskastellessa rahaongelmistaan lapsuudenystävälleen Jolenele jaksossa seitsemän:

"I shouldn't have bought the house", Beth toteaa.

"Or all those dresses", Jolene lisää. (MK, J7; 21:46).

Luonnollisesti kaikki analyysiluvuissani esittämät esimerkit Bethin pukeutumisen välittämistä viesteistä nostavat omalta osaltaan pukeutumiskuvaa motiiviksi. Tarkastelemalla vaatetusta motiivina, on myös implisiittisen tekijän ääni havaittavissa pukeutumiskuvan taustalla selkeämmin. Tuohan motiivi lisää viestejä tarinankerrontaan, jotka implisiittisen tekijän tehtävä on yleisölle välittää. Pukeutumiskuvan motiivi on siis työkalu tai viestintäväline erityisesti juuri implisiittiselle tekijälle.

## 5 Johtopäätökset

Tutkielmassani olen selvittänyt, miten puvustus motiivina tuo välittämiensä viestien kautta lisää tarinallisia ulottuvuuksia Netflixin tuottamaan sarjaan *Musta kuningatar*. Olen osoittanut, että Bethin puvustus tukee tarinankerrontaa, ja että James Phelanin kertomuksen kehityskulun malli on sovellettavissa koko kertomuksen lisäksi myös yksityiskohtaisempaan elementtiin, omassa tapauksessani juuri nimenomaan päähenkilön vaatetukseen. Vaatteet antavat vihiä niin Bethin mielialasta kuin päihdeongelmastakin, sekä alleviivaavat myös sankarimme rakkautta shakinpeluuta kohtaan. Kun puvustusta paneutuu tutkimaan, eteen aukeaa hieman yllättäenkin oma kokonainen kerronnallinen ulottuvuutensa.

Vaatetusmotiivi tarjoaa myös implisiittiselle tekijälle oivan alustan viestiä merkityksiä ja kommunikoida yleisölle. Kirkkaimpina esimerkkeinä implisiittisen tekijän kommunikoinnista nousee Bethin viininpunainen vaate ja seksuaalisen halun kietoutuminen toisiinsa sekä vihreä mekko ja riippuvuus vihreisiin pillereihin. Olen osoittanut että puvustus on sarjassa motiivi, koska elementin voi kyllä ohittaa ilman että se vaikuttaa yleisön ymmärrykseen tarinasta ja juonen kulusta, mutta puvustus on kuitenkin niin merkittävä tekijä, että sen olemassaolo vahvistaa yleisön fiktiivistä kokemusta ja luo väylän tehdä uusia tulkintoja teoksesta sekä syventää ja olemassa olevia.

Phelanin mallin lisäksi käyttökelpoiseksi apuvälineeksi nousi Minna Uotilan käsite pukeutumiskuvasta. Ajatus pukeutumiskuvasta nojaa myös Roland Barthesin alkuperäiseen ajatukseen siitä, kuinka vaatteita ja vaatekuvia voi tulkita omina teksteinään. Barthesin ajatuksesta sain ensimmäisen inspiraation tutkielmaani, joten oli ilahduttavaa huomata, kuinka suoraan hänen teoriastaan polveutuvan pukeutumiskuvan käsitteen onnistuin löytämään lähdekirjallisuudeksi.

Vaatetuksen symboliikka ja sanattomat viestit tarjoavat paljon tilaa tulkinnoille, mikä on mielestäni antanut analyysilleni tilaa hengittää ja minulle mahdollisuuden käyttää luovuuttani. Puvustusta tutkimalla olen löytänyt tarinankerronnallisen elementin, joka on vihjannut niin päähenkilön päihdeongelmista, seksuaalisuudesta kuin tunnetiloistakin. Analyysissäni oivalsin



myös, että henkilöhahmolla voi olla useita eri pukeutumiskuvan tekijöitä, niin tarinamaailmassa kuin sen ulkopuolellakin. Näitä pukeutumiskuvan tekijöitä ovat Bethin biologinen äiti, lastenkodin johtajatar, adoptiovanhemmat, implisiittinen tekijä sekä tietenkin Beth itse.

Analyysini antaa aihetta jatkotutkimukselle. Tulevaisuudessa olisi esimerkiksi mielenkiintoista selvittää, onko Phelanin malli sovellettavissa samalla lailla muidenkin yksityiskohtaisempien kertomuksen elementtien kanssa kuin vain puvustuksen. Kiinnostavaa olisi paneutua myös tarkemmin henkilöhahmon identiteetin rakentumiseen pukeutumista tutkimalla.

## Lähteet

### Kohdeteos

*Musta kuningatar*, alkup. *The Queen's Gambit*. Scott Frank & Allan Scott, Netflix 2020.

### Tutkimuskirjallisuus

Barthes, Roland 1983: *The Fashion System*. New York: Hill and Wang.

Bruzzi, Stella 1997: *Undressing Cinema: Clothing and Identity in the Movies*. London: Routledge.

Franck, Marketta 1997: *Waatteen wiesti ja wiettelys*. Tampere: Eräsalon Kirjapaino Oy.

Mäkikalli, Aino & Steinby, Liisa 2013: *Johdatus kirjallisuusanalyysiin*. Helsinki: Suomen Kirjallisuuden Seura.

Phelan, James 1996: *Narrative as Rhetoric: Technique, Audiences, Ethics, Ideology*. Columbus: Ohio State University Press.

Phelan, James 2007: *Experiencing Fiction: Judgments, Progressions, and the Rhetorical Theory of Narrative*. Columbus: Ohio State University Press.

Tomaševski, Boris 2001: *Juonen rakenne*. Teoksessa *Venäläinen formalismi. Antologia*. (Pekka Pesonen ja Timo Suni, toim.). SKS. Helsinki, 166–200.

Uotila, Minna 1994: *Pukeutumisen kuva. Fenomenologis-eksistentiaalinen lähestyminen pukeutumiskuvien tekemiseen ja tulkintaan*. Helsinki: Yliopistopaino.

### Verkkolähteet

Choi, Hyeonyoung; Ko, Eunju; Megehee, Carol M. 2012: *Fashion's Role in Visualizing Physical and Psychological Transformations in Movies*. ScienceDirect. Journal of Business Research. Vol. 67; Nro 1. 2911-2918. (luettu 22.4.2022)

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0148296312001804>

Lopez, Kristen 2021: *'Queen's Gambit' Costume Designer Makes Clothes Fit for a Chess Queen*. IndieWire. (luettu 12.4.2022)

<https://www.indiewire.com/2021/05/the-queens-gambit-costumes-1234638864/>

Vojković, Jelena 2020: *Film Costume as a Visual Narrative Element; Defining the Abstract Emotions of the Film Viewer via Plutchik's Wheel of Emotions*. Textile & Leather review. Vol. 3; Nro 2. 92–100. (luettu 22.4.2022)

<https://www.tlr-journal.com/tlr-3-2-2020-vojkovic/>