



SISUSTAMISEN JA LAVASTAMISEN ERO

Visuaalinen suunnittelu elokuvaan Korpinkieli ja vaeltaja

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
Tuotanto
Syksy 2005
Annukka Suksi

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Viestinnän koulutusohjema	Erikoistumisala Tuotanto
Tekijä Annukka Suksi	
Työn nimi Sisustamisen ja lavastamisen ero – Visuaalinen suunnittelu elokuvaan Korpinkieli ja vaeltaja	
Lopputyön laji Mediateko	
Työn valmistumisaika 27.11.2005	Sivumäärä 30
Tiivistelmä	
<p>Käsittelen tutkintotyössäni arkipäiväisen sisustamisen ja elokuvan lavastamisen eroja. Tutkin käsikirjoituksen huolellisen purkamisen tärkeyttä ja pohdin sen merkitystä elokuvan visuaalisen suunnittelun apuna. Etsin keinoja, joiden avulla lavastajan on mahdollisuus osallistua elokuvan dramaturgian luomiseen, sen sijaan että päätyisi tavoittelemaan lavasteellaan ainoastaan realistisen tuntuista kotia tai muuta paikkaa elokuvan hahmoille.</p> <p>Käytin tutkimukseni lähtökohtana Rauni Pantin tutkintotyötä <i>Tekstistä näyttämökuvaksi</i>. Tutkintotyössään Pantti käsittelee Rosemary Inghamin luomia käsikirjoituksen purkamismetodeja ja niiden hyötyä näytelmän lavastamisessa. Pantti toteaa käsikirjoituksen purkamisen olevan lavastajalle hyödyllistä, koska silloin on helpompaa muistaa näytelmän yksityiskohtia ulkoa.</p> <p>Jatkan Pantin tutkimusta soveltamalla Inghamin metodeja elokuvan käsikirjoituksen purkamisessa ja pohdin purkamisen tärkeyttä elokuvan dramaturgian luomisessa. En tutki niinkään Inghamin metodien käytännöllisyyttä lavastajan työskentelyä helpottavana asiana, vaan pohdin niiden vaikuttamista lopputulokseen ja dramaturgiaan.</p> <p>Kokeilin selville saamiani keinoja käytännössä tehden visuaalisen suunnittelun mustavalkoiseen fantasia-lyhytelokuvaan <i>Korpinkieli ja vaeltaja</i>. Käytin käsikirjoituksen purkamisessa apuna Rosemary Inghamin kysymyskaavaa kirjasta <i>From page to stage</i>.</p> <p>Osoitan, että käsikirjoituksen huolellisella analysoimisella on tärkeä merkitys lavastajan työssä. Totean, että Inghamin metodeja käyttämällä lavastajan on mahdollista ilmentää elokuvan dramaturgiaa ja teemaa. Tällöin lopputulos eroaa huomattavasti lavastuksesta, jonka käsikirjoituksen purkamiskeinona käytetty vain lavasteisiin liittyvien sanojen alleviivaamista, joka on lähempänä sisustamista kuin lavastamista.</p>	
Aineisto kirjallisuus, elokuvat	
Asiasanat lavastus, puvustus, käsikirjoitus, analyysi	
Säilytyspaikka TAMK/ Taide ja viestintä	
Muuta tietoja Liite: Korpinkieli ja vaeltaja-DVD	

THESIS

SUMMARY

Department Media programme	Area of specialisation Production
Author Annukka Suksi	
Title Interior Decoration versus Set Design – Visual Design in a Movie	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Project	
Date 27.11.2005	Number of pages 30
<p>Summary:</p> <p>In this thesis differences between interior decoration and set design are discussed. The importance of making an accurate analysis of a manuscript is researched and the meaning of analysis as assistance to visual designer is monitored. The means to find possibilities for a set designer to participate creating dramaturgy other than just decorating a realistic home for characters are searched.</p> <p>The basis for this research is another thesis <i>From text to stage</i> written by Rauni Pantti. In her thesis Rauni Pantti handles Rosemary Inghams methods to analyze a manuscript and the use of this analysis in set design. Pantti points out that analyzing a manuscript is a useful step in set designer's work, because it is almost impossible to remember all the details of a manuscript otherwise.</p> <p>In this thesis Pantti's research is extended by applying Ingham's methods of analyzing a movie manuscript and discussing its importance in creating dramaturgy. The focus does not lie on the practical use of Inghams methods as a helping matter for set designer, but concentrates on how these methods affect the final result and dramaturgy.</p> <p>The discovered means are tested in practice by doing a visual design for a black-and-white fantasy short film <i>Korpinkieli ja vaeltaja</i>. The manuscript is analyzed with Rosemary Ingham's question form from her book <i>From Page to Stage</i>.</p> <p>It is shown that making an accurate analysis of a manuscript carries an important meaning on set designer's work. It is possible for a set designer to express the dramaturgy and theme of the film by Ingham's methods. In this way, the final result differs considerably from a set that is designed by using underlining a manuscript as an analyzing technique. Using underlining in making an analysis is closer to interior decorating for characters than set designing and making a theatrical event or movie.</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...) literature, films	
Key words set design, costume design, manuscript, analysis	
Filing Tampere polytechnic School, Art and Media, Finlayson	
Other information appendix: DVD Korpinkieli ja vaeltaja	

SISÄLLYS

1. Johdanto	5
2. Käsikirjoituksen purku	7
2.1 Rosemary Inghamin metodit.....	7
2.2 Paikka ja aika	8
2.3 Henkilöt.....	8
2.4 Tapahtumat	9
2.5 Teema	10
3. Lavastus- ja puvustussuunnitelmat	11
3.2 Kuvauspaikat	11
3.3 Lavasteet	13
3.4 Puvut ja maskeeraus	14
4. Toteutus	16
4.1 Lavasteet	16
4.2 Rekvisiitta	17
4.3 Puvut ja maskeeraus	18
4.4 Pienoismalli	19
5. Yhteenveto	20
Liitteet	23
Lähteet	25

1. JOHDANTO

Käsittelen tutkintotyössäni asioita, jotka erottavat lavastamisen ja elokuvan visuaalisen maailman luomisen arkipäiväisestä sisustamisesta. Tällä tarkoitan seikkoja, jotka lavastettaessa saatetaan unohtaa ja paneutua sisustamaan hahmoille todellisen tuntuista kotia, jolloin lavaste ilmentää hahmoja samoilla tavoilla kuin oikeat kodit kertovat asujistaan. Lavaste voi ilmentää kuitenkin paljon muutakin kuin hahmon harrastuksia, rahallista varallisuutta ja mieltymyksiä sisustamisessa. Lavasteella on mahdollisuus luoda elokuvan dramaturgiaa kuvaamalla tai korostamalla tiloissa esiintyvien hahmojen luonteenpiirteitä, elämäntilanteita, iloja, pelkoja, ristiriitoja, kriisejä, ajatuksia, menneitä tapahtumia, kasvua sekä koko elokuvan teemaa lavastuksen keinoin. Käsikirjoitus on aina hyvin rajallinen vilkaisu hahmojen elämään, katkaistu hetki pitemmästä ajasta ja kasvusta, josta lavastaja voi etsiä vihjeitä analysoimalla ja purkamalla käsikirjoitusta. Lavastaja tietää aina enemmän kuin katsoja. Hän voi työllään viestittää hahmoista ja tapahtumista asioita, joita on tapahtunut ennen käsikirjoituksen alkua, joista katsoja ei muuten tietäisi. Juhani Pallasmaa kuvaa tätä lavastamisen ja sisustamisen eroa artikkelissaan *Eletty tila elokuvassa ja arkkitehtuurissa* (ks. kuva 1).



1. Eksistentiaalinen tila elokuvassa Andrei Tarkovski, *Nostalghia* 1983

Itseasiassa vaikkapa runoilija Gortsakovin hotellihuone Tarkovskin Nostalghiassa on elämysvoimaisempi kuin mikään todellinen hotellihuone, koska siihen on tiivistetty koko huoneessa olemisen metafysiikka ilman arkisten huoneiden trivialiteetteja (Pallasmaa 1996).

Käytin lavastuksesta keräämiäni tietoja käytännössä visuaalisessa suunnittelussa, jonka tein mustavalkoiseen fantasialyhytelokuvaan Korpinkieli ja Vaeltaja (ks. liite 1). Toteutin suunnitelmat elokuvan lavastajana, puvustajana ja maskeeraajana. Elokuvan toteutus tehtiin riippumattoman elokuvan yhdistyksen IB elokuvayhdistys ry:n tuottamana ja elokuvan tuotantotiimi koottiin alan harrastajista ja opiskelijoista (ks. liite 2). Käytin käsikirjoituksen purkamisessa Rosemary Inghamin metodeja kirjasta From page to stage (ks. liite 3). Lopuksi pohdin käsikirjoituksen analysoimisen tarpeellisuutta lavaste- ja puvustussuunnittelussa sekä valmiin elokuvaprojektin onnistumista.

2. KÄSIKIRJOITUKSEN PURKU

2.1 Rosemary Inghamin metodit

Yksi käsikirjoituksen purkamisen keino on analyysin tekeminen Rosemary Inghamin metodien pohjalta. Lavastaja Rauni Pantti toteaa tutkintotyössään (Pantti 2005, 4) Rosemary Inghamiin (Ingham 1997) viitaten, että lukiessaan esimerkiksi romaania hän muuttuu passiiviseksi saajaksi. Romaanin lukijalle kuvataan tarkasti tapahtumapaikkoja ja henkilöitä. Lukija matkustaa turvallisesti tapahtumasta tapahtumaan. Kirja on valmis tuote jo sellaisenaan.

Rosemary Ingham toteaa kirjassaan *From page to stage*, että käsikirjoitus ei ole valmis tuote. Käsikirjoituksesta on luettavissa vain tarpeellinen informaatio henkilöiden kesken käytävästä dialogista sekä niukat kuvailut tapahtumapaikoista. Vaikka käsikirjoituksessa ei olekaan kertojaa, joka kuvailisi lukijalle tarkasti tapahtumapaikkoja ja tunnelmia, lukijan ei tarvitse keksiä kaikkea puuttuvaa informaatiota päästään. Rosemary Inghamin mukaan käsikirjoituksen huolellinen purkaminen on tapa, jolla puuttuvan informaation pystyy kaivamaan esille käsikirjoituksen sisältä. (Ingham 1997, 21-22)

Lavastaja löytää käsikirjoituksesta informaation ja inspiraation. Kuitenkin löytääkseen nämä asiat lavastajan täytyy lukea käsikirjoitus ajatuksella ja ymmärtää mikä käsikirjoitus on. Miten ja kuinka etsiä tekstin tärkeimpiä johtolankoja. (Pantti 2005, 4)

Purin elokuvan *Korpinkieli* ja *Vaeltaja* käsikirjoituksen (ks. liite 1) käyttäen Rosemary Inghamin metodeja (ks. liite 3). Tein analyysin noudattamalla tarkkaan Inghamin tekemää kaavaa ja vastaamalla Inghamin muodostamiin kysymyksiin.

2.2 Paikka ja aika – Missä ja milloin he ovat?

Elokuvan Korpinkieli ja Vaeltaja hahmot ovat keisarin valtakunnassa, hallitsijan mailla, pellolla ja majatalossa. Hahmot kuvailevat paikkaa keisarin omistamaksi, jossa joko taistellaan keisarin puolesta tai vastaan. Tapahtumapaikka ei sijaitse meidän maailmassamme, koska paikassa ihmiset pystyvät keskustelemaan eläinten kanssa ja hallitsemaan tuulen ja ruton voimia. Paikka on itämainen, koska päähenkilöt ovat samurai-sotilaita, jotka juovat sakea ja kantavat katanoita. Henkilöt puhuvat kirjakielen ja runokielen sekoitusta, joka viestii myös satumaisesta fantasiapaikasta.

Elokuva ei tapahdu nykyajassa. Taistelut käydään miekoin, joten on aika ennen ruudin keksimistä. Myös ruton leviäminen viestii nykyaikaista yhteiskuntaa aikaisemmasta ajasta. Käsikirjoitus ei kerro mitään erityistä vuodenaikasta tai aikakaudesta. Tapahtumat käydään läpi yhden päivän aikana alkaen aamusta ja päättyen iltapäivään. Tapahtumien etenemisjärjestys ei ole kronologinen.

2.3 Henkilöt – Keitä he ovat?

Elokuvan päähenkilö on Korpinkieli ja hänen vastustajansa on Vaeltaja. Toisaalta nämä hahmot taistelevat saman asian puolesta, mutta ajautuvat taisteluun heille riippumattomista syistä. Tavallaan tarinan vihamiehiä ovat keisari vastaan loput. Kaikki henkilöt ovat vain keisarin välikappaleita.

Sivuhenkilöitä ovat korppi sekä majatalon isäntä. Korppi on keisarin sanansaattaja, joka puhuu keisarin puolesta jotta keisarin ei tarvitsisi näyttäytyä. Hallitsija säilyttää näin mystisyytensä sekä välimatkan alamaisiinsa ja taisteluihin. Majatalon isäntä taas edustaa keisarin kansaa, joka toimii myös keisarin pelinappuloina. Koska keisari ei uskalla näyttäytyä, sota hallitsijaa vastaan on käytävä kansan kautta jolloin sivulliset kärsivät.

Elokuvan päähenkilöt ovat molemmat koulutettuja sotureita, irtolaisia ja vaeltajia. Vaeltaja on ruttoa levittävä demoni ja Korpinkieli keisarin palkkasoturi. He ovat toistensa vihollisia, mutta arvostavat toisiaan. He tuntevat toistensa

maineen entuudestaan ennen kohtaamista. He ovat sotilaita, pelinappuloita ja keisarin välikappaleita. He taistelevat vakaumustensa puolesta, eivät toisiaan vaan keisaria vastaan.

Molemmat päähenkilöistä luottavat omiin taitoihinsa, kykyihinsä ja taikavoimiinsa. He tuntevat olevansa voittamattomia ja tähän kohtaamiseen asti he ovat olleetkin. He elävät diktatuurin alaisessa maassa. Vaeltaja taistelee diktatuuria ja keisaria vastaan, Korpinkieli taas keisarin puolesta, koska on velkaantunut keisarille. Hän taistelee myös vapautuakseen keisarin vallasta, maksaakseen velkansa.

He uskovat oman mielensä voimaan. Tahdonvoimansa avulla he löytävät voimavaroja omasta itsestään eivätkä tarvitse ulkopuolisia jumalia. Uskontonsa ja keskittymiskykynsä avulla he pysyvät tyynen rauhallisina vaikka heitä isketään katanoilla.

Kummallakaan heistä ei ole asenteita arkisia asioita kohtaan kuten avioliittoa ja perhettä, koska he ovat arjen yläpuolella. Kuitenkin he pitävät omista asenteistaan lujaa kiinni ja ovat valmiita vaikka tappamaan niiden puolesta. Molempien hahmojen olemassaolo ja toiminta perustuu vakaumuksiin. Vaeltajalle tärkeintä on diktatuurin vastaantistelu ja kansan vapauttaminen hinnalla millä hyvänsä, korpinkielelle oma vapaus.

2.4 Tapahtumat

Ennen elokuvan alkua Keisari on onnistunut pääsemään diktaattorin valtaan ja hallitsee valtakuntaansa epäoikeudenmukaisesti. Vaeltaja taistelee diktatuuria vastaan levittäen ruttoa Keisarin valtakuntaan. Korpinkieli on saanut Keisarilta palveluksen ja jäänyt kiitollisuuden velkaan. Kenties korppi on saanut monien itämaisten mytologioiden tapaan Keisarilta ihmishahmon ja on jäänyt Keisarille velkaa. Korpinkieli maksaa velkaansa vastahakoisesti palkkasoturien palveluina.

Elokuvassa keisari antaa sanansaattajansa kautta palkkamurhaajalle käskyn tappaa ruttoa levittänyt Vaeltaja. Korpinkieli ottaa tehtävän vastahakoisesti

vastaan ja hyökkää vaeltajaa kohtaan epäreilusti iskien tätä katanalla selkään vaeltajan istuessa majatalossa. Vaikka he ajautuvatkin taisteluun toisiaan vastaan he ovat tavallaan samalla puolella. Vaeltaja katsoo Korpinkielen ansainneen taistelunsa, koska Korpinkieli ei taistele Keisarin vaan vapautensa puolesta. Muussa tapauksessa hän ei moiseen edes alentuisi. Korpinkieli häviää taistelun.

2.5 Teema

Elokuvan teema on vapaus. Kaksi sotilasta taistelee saman vakaumuksen puolesta eri tavoin ja joutuvat siksi vastakkain. Elokuva on myös poliittisesti kantaaottava, koska se kertoo tarinan raukkamaisesta keisarista, joka ei uskalla käydä itse taistelujaan vaan käyttää välikappaleina kansaansa, jolloin sivulliset kärsivät. Elokuvan loppu on tavallaan oikeudenmukainen. Katsojasta saattaa tuntua pahalta kun päähenkilö eli samaistumisen kohde häviää taistelun. Kuitenkin on oikeudenmukaisempaa, että Vaeltaja voittaa, koska hän taistelee koko kansan vapauden puolesta Korpinkielen taistellessa vain oman vapautensa puolesta. Ristiriitaista tarinassa on se, että kaksi niin viisasta ja mahtavat voimat hallitsevaa olentoa eivät ymmärrä taistelevansa saman asian puolesta ja liittoutua.

3. LAVASTUS- JA PUVUSTUSSUUNNITELMAT

3.1 Kuvauspaikat

Elokuvan tapahtumapaikkoja ovat pelto, linnan muuri sekä majatalo. Koska lavastuksen kokonaisbudjetti oli 120 euroa, oli ilmeisen selvää ettei lavasteita voisi rakentaa. Kaikkiin kohtauksiin oli siis löydettävä lokaatio eli todellinen kuvauspaikka. Pellon löytäminen ei tuottanut ongelmia, mutta linnan muurin ja majatalon etsiminen tuottivat jo jonkin verran päänvaivaa.

Linnan muuri ja sen takana näkyvä keisarin palatsi ovat ainoat viitteet jotka keisarista saadaan koko elokuvan aikana. Vaikka itse keisaria ei elokuvassa nähdäkään, on hänen hahmonsa juonen ja teeman kannalta tärkeä, joten myös muuri ja palatsi ovat tärkeitä visuaalisia elementtejä. Niiden tulisi tukea keisarin mahtavaa, epäoikeudenmukaista ja eristäytyvää hahmoa. Kalevankankaan hautausmaan muuri todettiin ohjaajan kanssa hyväksi vaihtoehdoksi. Sen kivinen struktuuri tulisi näyttämään hyvältä mustavalkoisella filmillä. Muuria kiertävän polun varrelle rakennettiin tienviitta, mutta muuten kuvauspaikka toimi luonnollisessa tilassaan. Muurin takana näkyvä palatsi päätettiin rakentaa pienoismallina ja kuvata varsinaisten kuvausten jälkeen studiossa.

Peltoa ja muitakin aukioita etsittiin urakalla. Sain puhuttua ohjaajan ympäri muuttamaan pellon harvaksi koivumetsäksi. Mielestäni koivun rungot suurine kontrastin vaihteluineen olisivat näyttäneet upealta mustavalkoisella filmillä. Värien puuttuminen latistaa kuvaa aikalailta, joten on käytettävä muita kontrasteja kuvan mielenkiinnon säilyttämiseksi, kuten valööri-, tumma-vaalea-, muoto- ja struktuurikontrasteja. Koivumetsästä tulee mieleen myös mangaelokuvissa eli japanilaisissa piirretyissä usein taisteluareenana toimiva bambumetsä (ks. kuva 2).



2. Bambumetsä elokuvissa Ninja Scroll (1993) ja Lentävien tikarien talo (2004), sekä suomalainen koivumetsä.

Kuvaaja sai kuitekin tahtonsa läpi ja taistelun kuvauspaikaksi etsittiin pelto. Hänen mielestään koivumetsä ei ollut tarpeeksi itämainen. Mielestäni suomalaisia näyttelijöitä käytettäessä ei kannattaisi lähteä tavoittelemaan täysin itämaista lavastusta. Lopputuloksesta tulee helpolla naurettava ja halvan näköinen, koska kuvasta kuitenkin näkee, että kyseessä ei ole itämainen elokuva. Mielestäni kannattaisi lähteä mielummin toteuttamaan rehellisesti suomalaista samurai-elokuvaa. Ohjaajan vaakakupissa painoi kuitenkin myös kuvausten tekniset asiat. Pellolla katsojaa olisi helppo huijata ja kuvausten kesto lyhentää siirtelemällä näyttelijöitä raskaan kuvauskaluston sijaan. Näin siis tehtiin, eli kuvakalusto pysyi pellolla paikallaan ja näyttelijöitä siirreltiin kameran edessä eri kuvakulmien ottamiseksi. Koska taustalla ei näkynyt mitään muuta kuin taivasta, illuusio onnistui (ks. Kuva 3). Myöhemmin nähtyäni kiinalaisen elokuvan Lentävien tikarien talo, kaduin luovuttamistani koivumetsän suhteen. Elokuvassa samurait taistelevat täysin suomalaisen näköisessä koivumetsässä ja näky valkokankaalla oli vaikuttava.



3. Näyttelijät pellolla elokuvassa Korpinkieli ja vaeltaja (2005).

3.2 Lavasteet

Haastavin tehtävä kuvauspaikkojen etsimisessä oli majatalon löytäminen. Majatalo on elokuvan ainoa sisäkohtaus ja sen olisi luotava illuusio eri kulttuurista, ajasta ja maailmasta. Majatalon olisi ehdottomasti oltava vanha ja itämaisen tyyliiseksi muutettavissa. Majatalo on joskus ehkä ollut viehättävä paikka, mutta keisarin valtakaudella kansan kärsiessä majatalokin on menettänyt hohtoaan.

Ohjaajan kanssa keskustellessamme tulimme tulokseen, että majatalon on oltava synkkä, likainen ja tunkkainen. Vaikka ahkera majatalon isäntä pitäisikin talostaan hyvää huolta, vaikeat ajat ovat koetelleet paikkaa. On myös otettava huomioon, että huoneessa istuu itse Rutto, joka varmasti jättää jälkensä huoneeseen pienessäkin ajassa. Huoneessa olevat muodot ovat usein arkkitehtonisen kulmikkaita ja epäorgaanisia. Sairauden jättämä jälki huoneessa voisi olla orgaaninen, joka rikkoo järjestystä. Vastapainoksi huoneen tulisi olla alttarimaisen arvokas, kuvatakseen hahmojen tyyneyttä ja viisautta. Kuvaajan

toivomuksesta huoneen valaistuksena toimisi kynttilät ja lyhdyt, joilla saataisiin aikaan myös ohjaajan toivoma mystinen synkkyys.

Vaikein kuvauspaikoista löytyi onneksi kuin itsestään. Tuottajan kotitalalla on säilytetty sata vuotta vanhaa riiheä, joka toimii nykyään kotimuseona (ks. kuva 4). Riihessä poltettu uuni oli ajan myötä värjännyt mahtavat hirret noen mustiksi, joka vastasi täydellisesti ajatustamme ajan patinoimasta majatalosta. Museona toimiva rakennus oli myös täynnä maatilalla käytettyä vanhaa tavaraa, joka sopisi myös majatalon rekvisiitaksi. Tiesin heti paikan nähtyäni, että muutamilla paperiliukuovilla sekä itämaisella rekvisiitalla riihi muuntuisi juuri elokuvaan sopivaksi majataloksi. Savukoneella ja kynttilöillä riiheen saataisiin se mystinen ja synkkä tunnelma jota käsikirjoituksessa mielestäni haettiin.



4. Riihi ennen lavastusryhmän käsittelyä.

3.3 Puvut ja maskeeraus

Ensimmäinen piirre, joka Korpinkielen hahmosta tuli mieleen oli lintumainen kauneus. Ihmisen hahmon saaneella korpilla pitäisi olla pitkä musta tukka ja sirot kasvonpiirteet. Ohjaaja keksi, että lintumaisen sirouden vastapainoksi Korpinkielen ulkomuodosta voisi näkyä myös rankka koulutus ja kokemukset

palkkasoturina. Päätimme maskeerata Korpinkielen silmän yli ulottuvan pitkän katanan jättämän arven, sekä hankkia silmään valkoisen piilolinssin. Myös mustaan tukkaan päätettiin värjätä vaikeiden kokemusten jättämä harmaa raita.

Korpinkielen puvun sävyjä miettiessä päädyin korppimaisen tummiin väreihin, kuvaajan toiveesta ei kuitenkaan sysimusiin. Hain internetistä ja kiinalaisista elokuvista ideoita samurai-sotilaan puvun malliin. Koska Korpinkieli taistelee Keisarin nimissä, mutta ei kuitenkaan armeijan riveissä, hän ei käytä Keisarin armeijan univormua. Puvun mallissa päädyin silti hieman haarniskamaiseen, mutta kevyen oloiseen pukuun (ks. kuva 5). Tuulten voimia hallitsevan Korpinkielen asun ompelin laadukkaasta, ohuesta Marimekon viskoosista, joka leijuu tuulikoneen edessä kauniisti. Ompelin pukuun myös ohuita mustia sifonkisuikaleita sekä sulkia leijumaan tuulessa.

Vaeltajan hahmo on hyvin Korpinkielestä poikkeava (ks. kuva 5). Kodittoman Vaeltajan tulisi olla rähjäinen ja likainen. Sairautta levittävän hahmon olomuoto voisi olla orgaaninen ja hallitsematon. Ruttoa levittävät kädet olisivat sideharsojen peitossa. Toisaalta demonin olomuodosta voisi ilmentyä jollain tavalla arvokkuus ja soturimaisuus. Puvun mallissa päädyin samantyyliiseen kaavaan kuin Korpinkielen puvussa, mutta jätin tunikan pois. Kankaaksi valitsin tavallista valkoista puuvillaa, jota olisi helppo kuluttaa, rikkoa, likastaa ja värjätä. Maskeerauksessa päädyin liioitteluun, koska on kyse demonista. Ohjaajan ja kuvaajankin toiveet maskeerauksen suhteen olivat ylilyödyt, mutteivat aivan oopperamaskimaisetkaan.



Kuva 5.

5. Pukusuunnitelmat. Oikealla Korpinkieli, vasemmalla Vaeltaja.

4. TOTEUTUS

4.1 Lavasteet

Lavasteiden toteutus aloitettiin muuntamalla vanhaa riiheä itämaiseksi paperiovilla ja -ikkunoilla. Paperiliukuovista tuli toiveita niin äänisuunnittelijalta kuin ohjaajalta. Kuuntelen mielelläni muun kuvausryhmän toiveita lavasteita rakentaessani, koska elokuva on yhteisteos ja jokaisen valinnat vaikuttavat muiden vastuulla oleviin osa-alueisiin. Mielestäni ei ole kenenkään etu jos kuvausryhmällä menee sukset ristiin jo suunnitteluvaiheessa, koska jokainen pitää omasta alueestaan liian lujaa kiinni. Vaikka vastuualueet onkin jaettu, elokuvaa tehdään ryhmätyönä. Toteutan muiden ideoita jos niillä pystytään tukemaan dramaturgiaa ja ne sopivat muihin suunnitelmiini. Paperiovet ja sermit sopivat mielestäni hyvin lavasteisiin tuomaan kontrastia ja valoa muuten niin tummaan riiheen, joten niitä olisi käytetty jokatapauksessa (ks. kuva 6).



6. Lavasteiden asettelua.

Apunani lavasteiden rakentamisessa olivat yksi puuseppä ja kolme puutyötaitoista avustajaa. Rakensimme avustajien kanssa ovet, ikkunat ja vastaanottotiskin. Puuseppä nikkaroi kaksi matalaa pöytää ja hyllyjä. Puumateriaalin saimme sponsorina tilan omistajalta ja paperit liukuoviin paikallisesta kirjapainosta. Petsiin ja maaleihin jouduimme käyttämään budjettia.

4.2 Rekvisiitta

Rekvisiitan haalimisen aloitin riihessä säilytetystä museotavarasta. Valitsin majataloon vanhoja maatalan työkaluja: astioita, hevosenkenkiä, kynttelikköjä, maitotonkia, saaveja, kirnuja sekä puinen suuri rotanloukku ja astiakaappi. Loput tavarat hankimme liikkeistä ja kuvausryhmän kodeista.

Suurimman osan rekvisiitasta löysin Indiskasta, Kodin Ykkösestä ja Jalokivigalleriasta. Valitsin majataloon itämaisen tyylistä tavaraa luomaan mystistä tunnelmaa, kuten erilaisia patsaita, pronssiveistoksia, koristelohikäärmeitä, ruukkuja, koreja, bambukaitaliinoja, lyhtyjä ja astioita. Tavaroiden valitseminen oli välillä vaikeaa, koska oli hankala kuvitella miltä rekvisiitta näyttää mustavalkoisessa kuvassa. Pyrin valitsemaan esineitä niiden erilaisten kontrastien perusteella, koska väreillä ei voinut luoda vaihtelua. Keräsin erilaisia pintastruktuureja, kuten punottuja, kankaisia, keraamisia, metallisia ja posliinisia esineitä. Yritin kiinnittää enemmän huomiota myös esineiden muotojen ja tummuuksien vaihteluun.

Pyrin herättämään vanhaa majataloa eloon asettamalla sinne paljon rekvisiittaa (ks. kuva 7). Pinosin seinien viereen tavaroita ikään kuin säilytykseen tuomaan mielenkiintoa mustavalkoisen kuvan taka-alalle. Tilan luomisessa käytin hyväkseni myös kattoa ja seiniä, ripustamalla kynttilälyhtyjä ja muuta rekvisiittaa. Sairauden jättämän orgaanisen muodon toin saliin kasveilla. Suunnittelin ensin eläviä kasveja ja olinkin jo hankkimassa valkoisia kiinanruusuja. Oli kuitenkin selvää, ettei ruton vallassa olevassa huoneessa kasvaisi mikään, joten päädyin kuivattuihin kasveihin. Asettelin niitä ruukkuihin ja ripustin kuivattuja yrtejä roikkumaan seiniltä. Vein oksia myös paperiovien ja ikkunoiden taakse, jotka jättivät varjonsa paperiin takavalon ansiosta. Lattioille levitettiin heiniä väliaineeksi, jossa tuulikoneen puhallus näkyisi. Viimeinen lisäys orgaanisuuteen saatiin pitsikuviolisella kiinalaisella sermillä, jonka läpi valaistuna valot ja varjot hajosivat kuvan taustalle kauniisti.



7. Näyttelijät valmiissa lavasteissa.

Majatalon isännän vastaanottotiskistä päätin tehdä hieman iloisemman tilan majatalon saliin verrattuna. Ajattelin, että veikeät esineet voisivat korostaa salin synkkyyttä. Salin puolen rutto on ehtinyt saastuttaa olemassaolollaan, mutta ahkeran isännän työtila on vielä säilynyt entisellään (ks. kuva 7).

4.3 Puvut ja maskeeraus

Kankaat pukuja varten sain suurimmaksi osaksi elokuvayhdistyksen varastosta. Leikkelin kaavat aiemmissa elokuvissa käytetyistä viitoista ja puvuista. Kangasväreihin ja muihin tarvikkeisiin jouduin käyttämään 70 euron budjettia. Maskeeraukseen käytettiin myös yhdistyksen maskeeraussalkkua. Uusia sivellin- ja meikkivoide-hankintoja tein kahden kymmenen euron budjetilla. Valkoisen piilolinssin tuottaja sai puhuttua piilolinssimyynti.com-myymälistä ilmaiseksi.

Ulkokuvauksissa maskeerasin itse laatimieni suunnitelmien pohjalta, mutta sisäkuvauksissa olin liian kiireinen rekvisiitan kanssa ehtiäkseni

maskeeraamaan koko päivää. Päädyimme ratkaisuun, jossa maskeerasin näyttelijät aamulla kuvauskuntoon, ja assistentti korjaili maskeja päivän mittaan. Ratkaisu osoittautui huonoksi. Maskeeraajan olisi pitänyt olla kokoajan sama, sillä maskeeraustyyli muuttui selvästi kuvausten aikana, joka ilmenee elokuvassa maskien vahvistumisena ja tummumisena eli klaffimokina (ks. Kuva 8).



8. Maskeerauksen klaffimokia.

4.4 Pienoismalli

Viimeinen tehtäväni projektissa oli keisarin palatsia esittävän pienoismallin rakentaminen suhteessa yhden suhde sataan. Rakensimme avustajien kanssa pienoismallin kuumaliiman avulla kapalevystä ja styroksista. Kivinen pintastrukturi palatsiin tehtiin askartelumassasta ja seinät maalattiin akryyliväreillä. Katot rakennettiin palsapuuliuskoista ja muratit pihalta kerätyistä pensaan oksista.

Ohjaaja ja kuvaaja olivat lopputulokseen tyytyväisiä ja valmis pienoismalli stillkuvattiin studiossa kuukausi lokaatiokuvausten jälkeen. Kuva liitettiin muurikohtauksen taustalle ja päälle lisättiin 3D-tekniikalla toteutettu korppi. Eri

osat sulautuivat toisiinsa mustavalkoisessa kuvassa hyvin ja illuusion luominen onnistui.



9. Valmis pienoismalli studiossa.

5. YHTEENVETO

Koin käsikirjoituksen huolellisen purkamisen hyödylliseksi työvaiheeksi elokuvan visuaalisessa suunnittelussa. Rosemary Inghamin metodien avulla pääsin mielestäni käsikirjoituksen ytimeen sen sijaan, että olisin selaillut sitä vain pinnallisesti ja alleviivannut rekvisiittaa ja lavastusta kuvaavia sanoja, joka on harmillisen yleinen käsikirjoituksen purkamiskeino. Käsikirjoituksen analysoiminen helpotti tarinan teemaan syventymistä ja sitä myötä mahdollisti vahvan tunnelman luomisen elokuvan lavastukseen ja puvustukseen, pelkän elokuvan hahmoille sisustamisen sijaan. Lavastuksen keinojen käyttäminen on mielestäni helpompaa fantasiaelokuvaa tehdessä, koska lavastaja voi antaa mielikuvituksen rauhassa laukata, eikä tarvitse välittää realistisen maailman luomisessa huomioon otettavista rajoitteista. Fantasiamaailmojen luominen onkin mielestäni hyvää harjoitusta lavastajalle, koska se avaa silmiä näkemään lavasteilla leikittelyn mahdollisuuksia. Fantasiavastetta tehdessä on helpompi irtaantua tavallisesta sisustamisesta ja kokeilla rohkeampia valintoja, jota pitäisi mielestäni pyrkiä tekemään kaikkien lavasteiden suunnittelussa, jotta dramaturgian tukeminen onnistuisi (Kuva 10).



10. Työskentelyä lavasteissa.

Projekti onnistui mielestäni hyvin ja olen työpanokseeni tyytyväinen. Kuvauksissa oli mukava huomata, että muutkin olivat työhöni tyytyväisiä ja luomastani visuaalisesta maailmasta oli selvästi apua näyttelijöille heidän

eläytyessä rooleihinsa. Myös kuvaaja oli työhöni tyytyväinen ja kuvauksissa vallitsikin omalaatuinen tunnelma. Koskaan ennen en ollut saanut lavastajana osallistua kuvauksiin niin paljoa. Olin mukana kaikkia yksittäisiä kuvia kuvatessa ja siirsimme kuvaajan kanssa jokaisen rekvisiitan parhaalle paikalleen erikseen jokaista kuvaa varten. Pikkutarkka työ oli mukavaa ja lopputulos oli vaivan arvoinen. Elokuva on mielestäni kaunis ja kuvien sommittelu harmoninen.



11. Näyttelijät eläytyvät hahmoihinsa.

LÄHTEET

Pallasmaa, Juhani 1996. Eletty tila elokuvassa ja arkkitehtuurissa. Elokuva ja arkkitehtuuri - Seminaarijulkaisu. Rakennustaiteen seura. Edita Oy.

Ingham, Rosemary 1998. From page to stage: How theatre makers makes connections between scripts and images. Heinemann.

Pantti, Rauni 2005. Tekstistä näyttämökuvaksi. Lavastuksen suunnittelu näytelmään Kuka pelkää Virginia Woolfia? Rosemary Inghamin metodien mukaan. Tampereen ammattikorkeakoulun tutkintotyö.

Whittaker, Clio 2003. Itämaiden mytologia. Gummerus kustannus Oy.

Brown, Simon 1998. Käytännön feng shui. Wsoy.

VALOKUVALÄHTEET

Kuva 1. Andrei Tarkovski: Nostalghia (1983), SEA.

Kuva 2. Kawajiri, Yoshiaki: Ninja Scroll (1993),
http://www.acdrifter.com/Images/HighRes/M-S/Ninja%20Scroll/Ninja_Scroll-1.jpg (Luettu 27.11.2005)

Zhang, Yimou, House of the flying daggers (2004),
<http://www.webwombat.com.au/entertainment/movies/images/house-flying-daggers.JPG> (Luettu 27.11.2005)

Koivumetsä (2005),
http://icrea.tourupojat.com/ic/ht/taruadmin/viewer.php?img_id=4
(Luettu 27.11.2005)

Kuva 3. Korpinkielen kuvaukset, Pekka Saari (2005).

Kuva 4. Korpinkielen kuvaukset, Matti Suksi (2005).

Kuva 5. Korpinkielen pukusuunnitelmat, Annukka Suksi (2005).

Kuva 6. Korpinkielen lavastus, Matti Suksi (2005).

Kuva 7. Korpinkielen kuvaukset, Matti Suksi (2005).

Kuva 8. Korpinkielen kuvaukset, Matti Suksi (2005).

Kuva 9. Korpinkieli ja vaeltaja, Mika Vuorinen (2005).

Kuva 10. Korpinkielen kuvaukset, Matti Suksi (2005).

Kuva 11. Korpinkielen kuvaukset, Pekka Saari (2005).

LIITTEET

Liite 1.

Käsikirjoitus elokuvaan Korpinkieli ja vaeltaja

"kun vapauden hinta on kuolema."

Jussi Huhtala ja Tommi Salama

Henkilöt

VAELTAJA.

Miltei kuolematon demoni. Ruton ja kuoleman tuoja. Piikki keisarin lihassa.

KORPINKIELI.

Keisarin palkkamurhaaja. Pystyy puhumaan korppien kanssa ja hallitsemaan tuulen voimia. Nopea miekkamies.

ISÄNTÄ.

Hiljainen ja pelokas kansalainen.

KORPPI.

Keisarin sanansaattaja ja silmä.

1. EXT. Pelto. Iltapäivä auringonlaskun aikaan.

Kaksi samuraita seisoo pellolla vastakkain kaukana toisistaan.

KORPINKIELI ottaa askeleen eteenpäin ja vetää miekkansa esille. Voimakas tuuli alkaa puhaltaa KORPINKIELEN takaa. VAELTAJA nostaa katseensa maasta ja tarttuu miekkansa kahvaan. Korpinkieli juoksee kohti vaeltajaa iskien tätä kohti miekallaan. Vaeltaja vetää miekkansa esiin juuri ennen kohtaamista.

2. EXT. Linnanmuurin ulkopuoli. Aamu (takauma).

Korpinkieli kävelee linnanmuurin vierellä, pysähtyy ja nostaa kätensä kohti taivasta. Korpinkieli räähkäisee korpin äänellä. Linnan ylimmäisestä tornista lähtee lentoon KORPPI, joka laskeutuu Korpinkielen kädelle.

KORPINKIELI

Isäntäsi kutsui.

KORPPI

Keisari on raivoissaan. Rutto leviää hänen maillaan.

KORPINKIELI kääntää katseensa kaukaisuuteen.

KORPPI

Sinun tulee pysäyttää se.

KORPINKIELI

Sano keisarillesi, että tämä on viimeinen kerta.

KORPPI nousee lentoon ja katoaa kaukaisuuteen.

3. INT. Majatalo. päivä.

Korpinkieli saapuu pieneen majataloon. Hän katselee ympärilleen, huomaten paikalla olevan ainoastaan Vaeltajan, sekä majatalon ISÄNNÄN. Korpinkieli katsoo isäntää, isäntä nielaisee ja poistuu takahuoneeseen. Korpinkieli vetää nopeasti katanansa esiin ja iskee sen Vaeltajan selästä läpi.

VAELTAJA

Korpinkieli...

Vaeltaja juo tyynesti sakensa. Korpinkieli vetää miekkansa takaisin ja istuu Vaeltajan pöytään. Vaeltaja pitää katseensa pöydässä.

VAELTAJA

Huomaan, että et ole enää isännätön.

KORPINKIELI

Ajat ovat muuttuneet synkemmiksi. Mutta kun aamu koittaa, olen taas vapaa.

Vaeltaja tarttuu rintaansa kohdasta, jonka Korpinkielen miekka lävisti. Verinoro valuu Vaeltajan suusta.

KORPINKIELI

Voimasi ovat heikentyneet.

VAELTAJA

 Keisari lähetti sinut kuolemaasi. Tuhoan jokaisen, joka taistelee
hänen riveissään.

Isäntä tuo kaksi sakea pöytään. Vaeltaja tarttuu isäntää ranteesta. Rutto leviää nopeasti isännän käsivarteen ja isäntä kaatuu kuolleen maahan.

KORPINKIELI

Erehdyt luonteestani. Taistelen itseni puolesta.

Nopea tuulenvire puhaltaa Korpinkielen kasvoihin. Vaeltaja nostaa katseensa pöydästä. Miehet katsovat toisiaan hiljaisuuden vallitessa.

VAELTAJA

Ymmärrän. Ansaitset taistelusi.

4. EXT. Pelto. Iltapäivä auringon laskun aikaan.

Korpinkieli juoksee Vaeltajan ohi ja miehet iskevät samanaikaisesti miekoillaan. Miehet jäävät paikoilleen seisomaan. Korpinkieli hymyilee. Puolikas Korpinkielen päästä valuu maahan. Korpinkielen ruumis suihkuu verta. Korpinkieli kaatuu kuolleen maahan. Tuuli puhaltaa ruumiista pois päin.

(Huhtala ja Salama 2005)

Liite 2.

Työryhmä

Matti Suksi, Tuottaja

Tommi Salama, Ohjaaja

Mika Vuorinen, Kuvaaja

Annukka Salama, Lavastaja / Puvustaja / Maskeeraaja

Jussi Huhtala, Muusikko

Ville Lehtisaari, Erikoistehoste vastaava

Petri Järvenpää, Making of vastaava

Marko Suksi, Catering

Tuomo Rämö, Näyttelijä

Jussi Honka, Äänisuunnittelija

Tomi Salo, Valomies

Jyri Leppänen, 3D animaatio

Mika Rassi, Kuvaussihteeri

Pekka Saari, 3D animaatio

Petri Jaakkonen, Runner

Sanna Huittinen, Maskeeraaja

Liite 3.

Rosemary Inghamin kysymyskaava, suomennos Rauni Pantti

1. Missä he ovat?

- a. Missä maassa, kaupungissa, rakennuksessa, huoneessa jne?
- b. Miten hahmot kuvailevat paikkaa jossa ovat?
- c. Onko paikassa jotakin merkittävää/tärkeää/huomioitavaa jossa he ovat?

2. Milloin he ovat?

- a. Mikä päivä, kuukausi, vuosi, vuosisata, vuodenaika, aika päivästä jne?
- b. Onko ajassa jossa he ovat jotain huomattavaa? Onko esim. pyhäpäivä?

3. Keitä he ovat?

- a. Miten he liittyvät toisiinsa?
- b. Mikä heidän roolinsa on elämässä? Työ, sosiaalinen ja ekonominen luokka?
- c. Mitä he ajattelevat toisistaan?
- d. Mitä he ajattelevat itsestään?
- e. Missä hallitusmuodossa/hallituksessa he elävät? Mikä heidän asenteensa on sitä muotoa kohtaan missä he elävät?
- f. Mitä roolia uskonto esittää heidän elämässään? Mikä uskonto? Mikä on heidän asenteensa uskontoaan kohti?
- g. Mikä on heidän ensisijainen asenteensa seksiin, perheeseen, avioliittoon, moraaliseen/eettiseen käyttäytymiseen? Elävätkö he asenteensa mukaan vai kapinoivat vastaan?

4. Mitä tapahtui ennen kuin näytelmä alkoi?

Kerro faktat jotka ovat tekstistä poimittuja, mutta kuuntele tarkasti.

5. Mikä on jokaisen henkilön funktio näytelmässä?

a. Päähahmo

Kuka on päähahmo?

Merkitse muistiin päätoiminnot.

Kuka on vastustaja (vihemies)?

Merkitse muistiin päätoiminnot.

Mikä on muiden päähahmojen funktio?

b. Sivuhenkilöt

Mikä on jokaisen funktio?

Väkijoukot: Merkitse muistiin funktiot.

6. Millaista dialogia hahmot puhuvat?

Realistista, naturalistista, kirjakieltä, runokieltä vai jotain muuta?

7. Mitä näytelmässä tapahtuu?

a. Kuvaile lyhyesti näytelmän päätapahtumat.

b. Rakenna näytelmän toimintataulukko.

8. Mikä teema näytelmällä on?

Tämä tulee selväksi vasta kun olet lukenut näytelmän monta kertaa.

(Ingham 1997, 55-57)

(Pantti 2005, 35-37)