

Anna Kivimäki

Lavastuksen rooli fiktiotuotannon ilmeen luomisessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

13.5.2013

Tekijä Otsikko	Anna Kivimäki Lavastuksen rooli fiktiotuotannon ilmeen luomisessa
Sivumäärä Aika	25 sivua 13.5.2013
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Audiovisuaalinen mediatuotanto
Suuntautumisvaihtoehto	Kuvailmaisu
Ohjaaja	Jouko Seppälä
<p>Opinnäytetyössä tutkitaan lavastuksen roolia ja hyödyntämismahdollisuuksia fiktiotuotannon ilmeen rakentamisessa. Opinnäytetyö on toteutettu monimuototyönä, jonka teososa on vuonna 2011 kuvattu <i>Musta koira</i> -lyhytelokuva. Kirjallisessa osassa pyritään selvittämään, miten lavastuksella voidaan vaikuttaa visuaalisen ilmeen luomiseen ja miten sitä voidaan hyödyntää tarinankerronnallisesti. Tämän lisäksi tutkitaan lavastuksen suhdetta muihin tuotannossa vaikuttaviin ryhmiin, jotka ovat mukana rakentamassa fiktiotuotannon visuaalista ilmettä.</p> <p>Aluksi asiaa käsitellään teoreettiselta kannalta, yhdistäen ensikäden kokemuksia ja kirjallisuutta joka käsittelee fiktiotuotannon visuaalisen ilmeen luomista erinäisistä näkökulmista. Näkökulmien tueksi esitetään myös käytännön esimerkkejä referenssielokuvista ja tv-sarjoista. Teoriaa peilataan opinnäytetyön teososaan ja sen tuotantoprosessiin. Tarkastellaan sitä, millä tavoilla lavastusta on käytetty visuaalisen ilmeen luomisessa ja miten toteutetut lavastusratkaisut näyttäytyvät lopullisessa teoksessa.</p> <p>Opinnäytetyössä päädytään siihen lopputulokseen, että lavastuksella on visuaalisen ilmeen luomisessa tärkeä rooli ja sen hyväksikäyttäminen voi olla hyvinkin hedelmällistä koko elokuva- tai tv-tuotannon kannalta. Tämä kuitenkin edellyttää huolellista ennakkotyötä ja tietoista pyrkimystä lavastuksellisten mahdollisuuksien hyödyntämiseen.</p>	
Avainsanat	Visuaalinen ilme, lavastus, elokuva

Author Title	Anna Kivimäki The role of set design in fiction productions
Number of Pages Date	25 pages 13 May 2013
Degree	Degree Programme in Media
Degree Programme	Audiovisual media production
Specialisation option	Cinematography
Instructor	Jouko Seppälä
<p>This thesis examines the role that set design plays and the opportunities it presents when creating the look for a film or television production. The thesis was carried out as a multipart project including the short film , <i>Musta koira</i>, filmed in 2011. The written part analyses how set design can influence the visual style of the production and how it can be used narratively. In addition, the thesis investigates the relationship between set design and other members of the team that are working on the overall visual style of the production.</p> <p>The first part of the paper examines the issues from a theoretical standpoint, combining first hand experiences with literary sources that discuss the creation of a visual style from multiple viewpoints. In support of the assorted views, practical examples are presented from referenced movies and television series. This theory is then applied to the production phase of the practical part of the thesis. It examines in what ways has set design been used in when creating the visual style of the film and how the choices made during production show up in the finished film.</p> <p>The thesis concludes that set design plays an important role in the creation of a production's visual style and the correct utilization of it can be very fruitful for the whole film or television production. However, this requires thorough work in pre-production and conscious aspiration to make use of the possibilities of set design.</p>	
Keywords	Visual style, set design, film

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Lavastuksen tehtävä	1
2.1	Lavastus tiedonvälittäjänä	1
2.2	Lavastus tarinankertojana	4
2.3	Lavastuksen käytön asteet	7
3	Visuaalisen ilmeen luominen	8
3.1	Värimaailma	10
3.1.1	Värien symboliikka	10
3.1.2	Värimaailma liikkuvassa kuvassa	12
3.2	Kuvan rakentuminen	13
4	Musta koira -lyhytelokuvan ilmeen luominen	16
4.1	Esituotanto	16
4.2	Kuvaukset	22
4.3	Jälkituotanto	23
5	Yhteenveto	23
	Lähteet	25

1 Johdanto

Opiskeluni aikana olen oppinut kuvaamisesta, leikkaamisesta, valaisusta, värimäärittelystä ja jopa animaation tekemisestä, mutta yksi visuaalisen tarinankerronnan osa on jäänyt opetuksessa lähes kokonaan vaille huomiota. Elokuva- ja tv-tuotannon tarinaa ympäröivä fyysinen maailma on erottamaton osa visuaalista kerrontaa ja sen luomisessa keskeisessä roolissa on lavastus. Elokuvan tuotantoa on käsitelty koulun aikana laajasti tekniseltä kannalta, mutta lavastuksen käyttöä ja mahdollisuuksia ollaan korkeintaan sivuttu opetuksen ohessa.

Olen kuitenkin opintojeni myötä huomannut, että lavastuksella on paljon ilmaisullista potentiaalia ja se tarjoaa lähes rajattomat yhteistyömahdollisuudet tuotannon teknisen puolen kanssa. Niitä ei kuitenkaan hyödynnetä lähellekään niin tehokkaasti ja innovatiivisesti kuin olisi mahdollista. Mielestäni on omituista kuinka näin keskeinen asia on voinut jäädä niin aliarvostettuun asemaan ja halusinkin tutkia enemmän lavastuksen tarjoamia mahdollisuuksia visuaalisen ilmeen rakentamisessa.

Haluan selvittää opinnäytetyössäni, mihin tarkoituksiin lavastusta voidaan käyttää fiktiotuotannon visuaalisen ilmeen luomisessa ja mitä viestejä sen avulla voidaan välittää katsojalle. Pyrin löytämään erilaisia lavastuksellisia keinoja ja tutkia mahdollisuuksia niiden hyödyntämiseen elokuva- ja tv-tuotantojen tekoprosessissa. Opinnäytetyöni tarkoituksena on selvittää yleisesti lavastuksen mahdollisuuksia, joita jokainen elokuvantekijä voisi käyttää hyödyksi mahdollisimman tehokkaasti ja vaikuttavasti parhaimman lopputuloksen saavuttamiseksi.

2 Lavastuksen tehtävä

2.1 Lavastus tiedonvälittäjänä

Lavastuksen päätehtävä on luoda tapahtumien ympärille tarinaa tukeva visuaalinen ympäristö. Lähtökohtana on saada katsoja uskomaan tarinan maailmaan, oli kyseessä sitten realismiin pyrkivä arkinen miljöö tai tyyllitelty fantasiamaailma. Hyvän käsikirjoituksen ja näyttelijäntyön ohella teokseen saadaan luotua uskottavuutta johdonmukaisella ja yhtenäisellä visuaalisella ilmeellä, josta katsoja saa tarttumapintaa sekä perspektiiviä tarinan tapahtumiin.

Realismiin pyrkivissä tuotannoissa liika visuaalisuuden korostaminen ja tyyllittely voivat särkeä haetun illuusion. Tällaisten teosten visuaalista maailmaa rakennettaessa voidaan tehdä elokuvallisia ratkaisuja, mutta niiden hyödyntämisen suhteen on käytettävä hienovaraisuutta. Yksittäisiä visuaalisia elementtejä ei tulisikaan alleviivata, ellei niillä ole jotain syvällisempää merkitystä juonen kannalta. Fiktio- ja fantasiatuotannoissa voidaan myös selkeästi todellisuudesta poikkeavia ympäristöjä, joita katseltaessa voidaan kokeilla uskottavuuden rajoja. Katsoja voidaan saada uppoutumaan kuvitteelliseen ja tyylliteltyyn maailmaan, mutta se vaatii tarkempaa ja johdonmukaisempaa työskentelyä miljöö rakentamisessa kuin mahdollisessa vastaavan mittakaavan realismiin pyrkivässä tuotannossa. Fantasiamaailmaa tehtäessä onkin korostetun tärkeää luoda katsojalle mielikuva kyseisen maailman toimivuudesta. Kulkuvälineiden, elektroniikan ja kaikkien kuvitteellisten käyttöesineiden täytyy olla sekä realistisia suhteessa tarinan maailmaan, että näyttää toimivilta ja käyttökelpoisilta. Kuten *The Fifth Element - puuttuva tekijä* -elokuvan (*The Fifth Element*, USA 1997) visuaalinen suunnittelija (*production designer*) Dan Weil on todennut kyseisen elokuvan futuristisesta maailmasta, kuvitteellistakaan maailmaa luodessa ei pidä menettää elementtien ymmärrettävyyttä ja yhteyttä todellisuuteen. Lentävän auton nähdessään yleisö haluaa ymmärtää, miten se toimii. Ellei autoa kannattele esimerkiksi pohjassa oleva suuri moottori, yleisö ei pidä sitä uskottavana. (Ettedgui 1999, 186.)

Lavastuksen avulla voidaan välittää katsojalle paljon erilaista tietoa tarinasta ja sen maailmasta. Lavastuksella yleensä pyritään kertomaan mihin aikaan, paikkaan ja tilanteeseen tarinan tapahtumat sijoittuvat ilman, että niitä tarvitsee selittää sanallisesti. In-

formaation tehokas välittäminen katsojalle onkin erityisen tarpeellista etenkin elokuvan alussa tai tv-sarjan avausjaksossa, jolloin halutaan herättää katsojan mielenkiinto ja imaista hänet mukaan tarinan maailmaan. Tämä tehdään usein esittelemällä tarinan alkupuolella sen aihepiiriä, genreä ja tunnelmaa. Tässä vaiheessa lavastus voi toimia keskeisessä roolissa, auttamalla katsoja syventymään tarinan maailmaan ja herättämään kiinnostusta sitä kohtaan. Uusiin tapahtumapaikkoihin siirryttäessä lavastuksella voidaan esitellä paikkojen keskeisimmät piirteet ja tarvittaessa antaa vihjeitä siitä millä tavoin kyseinen paikka liittyy tarinaan ja mikä on sen suhde muihin tapahtumapaikkoihin. Tällä visuaalisen kerronnan muodolla voidaan auttaa katsojaa erottamaan lukuisat tapahtumapaikat toisistaan sekä mahdollisesti korostaa niiden merkitystä tarinan kokonaisuuden kannalta. Lopputuloksena katsoja kykenee seuraamaan juonen kulkua ja ymmärtämään tarinaa halutulla tavalla. Esimerkkinä, *Game of Thrones* -tv-sarjassa (USA 2011) jokaisella tarinalla keskeisellä tapahtumapaikalla on oma tunnusvärinsä. Tarinan maailmassa on yksi yhtenäinen väripaletti, mutta paletin tiettyjä osia korostetaan aina tapahtumapaikan ja siihen kuuluvien hahmojen mukaan. Tämä helpottaa tarinan seuraamista, sekä korostaa tapahtumapaikkojen eroavaisuuksia esimerkiksi maantieteellisen sijainnin kannalta.

Fiktio luonteelle on ominaista se, että aikaa voidaan vapaasti tiivistää tai venyttää. Tarina voikin sijoittua vain parin minuutin mittaiselle ajanjaksolle, tai levittäytyä useammalle vuosikymmenelle. Tarinassa voidaan myös tehdä aikahyppyjä, kuten kokea takauksia menneisyydestä tai näyttää väläyksiä tulevaisuudesta. Näissä hypyissä kyseisen ajanjakson jollakin tapaa poikkeava visuaalinen ilme toimii usein tärkeänä osana kerrontaa ja välittää katsojalle tietoa siitä missä ajassa ja paikassa tarina milloinkin kulkee. Perinteinen keino kertoa takaumasta on mustavalkoinen, seepiansävyinen tai usvainen kuva, joka on yhdistetty lavastuksella tehtyyn värimaailmaan ja kyseiseen aikakauteen sopivaan ympäristöön huonekaluineen ja rekvisiittoineen.

Tarinan eteenpäin suuntautuvasta ajan kulumisesta voidaan viestiä tehokkaasti kuvan ja äänen leikkauksella ja rytmittämällä, mutta myös lavastuksella voidaan antaa viitteitä ajankulusta eri keinoin. Elokuvan yleisestä tyylistä riippuen näitä viitteitä voidaan antaa katsojalle joko hienovaraisesti tai alleviivaavammin. Käsikirjoitus pitkälti saneleekin kuinka tarkkaan tarinassa kuluva aika täytyy määritellä katsojalle. Esimerkiksi kalerin tai kellon näyttäminen on tehokas, tarkka ja suora keino viestittää kuluva ajasta, mutta realismiin pyrkivässä visuaalisessa kerronnassa se saattaa olla liian alleviivaava ja katsojaa vieraannuttava keino. Hienovaraisempaa on kertoa ajan kulumi-

sesta esimerkiksi kasvien tai ympäristön muuttumisen avulla, jolloin ajan muutoksen viestiminen voi olla suurpiirteisempää ja epätarkempaa. Ulkokuvien avulla voidaan näyttää päivän vaihtuvan iltaan, kesän vaihtuvan syksyyn ja niin edelleen. Vuodenaikojen vaihtuminen havainnollistetaan usein nimenomaan luonnon avulla, jolloin näytetään laajoja kuvia puista, maisemista ja asuinalueista. Näille on löydetty kekseliäs ja hauska vaihtoehto *Amélie*-elokuvassa (*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, Ranska 2001), jossa maisemien näyttämisen sijaan katsoja kokee vuodenaikojen ja vuosien vierimisen kukkapenkissä istuvan nallen kautta. Tarinan alkupuolella nalle on uusi ja puhdas, mutta monien sateisten syksyjen ja lumisten talvien jälkeen keväällä onkin nalle lyhistynyt lähes muodottomaksi kasaksi. Sisäkuvillakin voidaan kertoa ajan etenemisestä, mutta se saattaa olla ulkokuvia haasteellisempi vaihtoehto. Esimerkiksi *Rakastaa.. ei rakasta*-elokuva (*À la folie... pas du tout*, Ranska 2002) sijoittuu noin vuoden pituiselle ajanjaksolle, jonka aikana alussa kukoistaneet huonekasvit lakastuvat vähitellen ja asunto muuttuu siististä kaottisen sotkuiseksi. Näin korostetaan tehokkaasti tapahtumien aikaskaalaa ja käytetään lavastusta tarinaa eteenpäinvievänä elementtinä.

2.2 Lavastus tarinankertojana

Lavastusta voidaan käyttää tarinankerronnallisesti hyödyksi myös vähemmän konkreettisilla tavoilla. Käsikirjoituksen kannalta keskeisen informaation lisäksi tarinaan voidaan tuoda lavastuksen avulla hienovaraisempia merkityksiä esimerkiksi tapahtumien tunnelmasta ja henkilöahmoista. Ihminen pystyy lukemaan suuren määrän tunteita näyttelijän elekielestä ja kasvoista, mutta myös näytettävästä ympäristöstä. Fiktiokerronta johdatteleekin katsojansa tunteita monin erilaisin keinoin. Tunteiden manipulointi pyritäänkin usein toteuttamaan huomaamattomasti ja piilotajuisesti, jolloin voidaan vaivihkaa yrittää ohjalla vastaanottajalle muodostuvaa käsitystä tarinasta. Näin voidaan myös muokata katsojan suhtautumista henkilöahmoihin, tapahtumiin ja muihin tarinankerronnallisiin elementteihin. Kuvauksen, leikkauksen, äänimaailman, valaisun, näyttelijäntyön ja muiden tekijöiden lisäksi lavastuksella on oma osuutensa myös tällä alueella. Kuten LoBrutto toteaa, tunnelmaa voidaan luoda valolla, värikalvoilla, kameran linssivalinnoilla, kuvakulmilla sekä savulla, mutta lavastajan tehtävä on tarjota kuvan fyysiset elementit. Näitä tunnelmaan vaikuttavia lavastuksellisia tekijöitä ovat arkitehtuuri, tilankäyttö, väri ja tekstuuri. Lavastajan, kuvaajan ja valaisijan työpanosten yhteistyöllä voidaan välittää sellaisia tunnelmia, jotka herättävät katsojassa halutunlaisia tunteita. (LoBrutto 2002, 28.)

Käsikirjoituksesta, genrestä ja ohjaajan näkemyksestä riippuen visuaalista kerrontaa viedään toivottuun suuntaan. Esimerkiksi matalakattoisella, kolkolla ja ikkunattomalla tilalla voidaan luoda ahdistava tunnelma, varsinkin yhdistämällä se hämäävän valaistuksen sekä käyttämällä ahtaudentunnetta korostavia kompositioita ja kuvakulmia. Toisaalta taas värikylläisellä ja lämpimänsävyisesti valaistulla tilalla, jossa on paljon pehmeitä ja orgaanisia pintoja voidaan luoda kotoinen ja mukava tunnelma.

Tarinalla on yleensä pyrkimys vangita katsojan tunteet samaistamalla hänet päähenkilöön. Tämä ei edellytä sitä että päähenkilö olisi miellyttävä, mutta hänen tulisi olla inhimillinen ja ymmärrettävä. Lavastus voi olla merkittävässä roolissa katsojan samaistuttamisessa tarinan henkilöhahmoihin, ja yksi lavastuksen tärkeimmistä tehtävistä onkin hahmojen olemuksen syventäminen ja uskottavuuden tukeminen. Visuaalisella ilmeellä pystytäänkin tarvittaessa ilmaisemaan enemmän roolihenkilöistä kuin esimerkiksi repliikkien ja näyttelijäntyön kautta. Puvustuksella, maskeerauksella ja asusteilla voidaan yhdessä lavastuksen kanssa luoda ympäristö joka tuo kuviin merkitystä (LoBrutto 2002, 30).

Kodin ja työpaikan voidaan ajatella jollain tasolla heijastavan ihmisen sisintä. Siksi lavastajan tulisi ymmärtää tarinan hahmoja, näiden luonteenpiirteitä ja sitä kautta luoda heidän ympäristönsä. Koti ja työpaikka ovat molemmat paikkoja, joita henkilöhahmot ovat todennäköisesti itse muokanneet vuosien saatossa, jolloin ne sisältävät esineitä joita heille on kertynyt ajan mittaan. (LoBrutto 2002, 30.) Näillä esineillä voidaankin kertoa luontevasti tarinan hahmoista ilman että katsoja kokee sen väkinäisenä ja alleviiuvaavana. Tarvittaessa voidaan toki käyttää myös hienovaraisempia lavastuksellisia keinoja aina materiaaleista mittakaavaan ja väreihin. Lavastuksen antamat viitteet henkilöhahmon elämästä ja olemuksesta ovatkin parhaimmillaan niin huomaamattomia, ettei katsoja aktiivisesti tiedosta niiden olemassaoloa, mutta vetää niistä silti omat johtopäätöksensä.

Ympäristön avulla voidaan kertoa suoraan tai vihjata henkilöhahmojen perustietoihin, kuten sukupuoleen, ammattiin, siviilisäätyyn, koulutustaustaan ja asuinpaikkaan. Sen avulla voidaan viestiä myös hahmon sisäisestä maailmasta, luonteesta, mieltymyksistä, ajatuksista, toiveista ja mielentilasta. Katsojalle voidaan antaa viitteitä myös henkilöhahmon elämänasenteesta, arvomaailmasta ja siitä, viihtyykö hän ympäristössään. Tarinasta ja ohjaajan näkemyksestä riippuu se kuinka paljon lavastuksen halutaan paljastavan, mutta myös kuvaus vaikuttaa olennaisesti lavastukselliseen tarinankerrontaan.

Elokvakerronnassa ei yleisesti käytetä sellaisia kuvia, jotka antavat katsojan vain rauhassa tutkia tarinan ympäristöä. Perinteisin kuvakulmin kuvatuissa elokuva- ja tv-tuotannoissa henkilöhahmot hallitsevat useimmiten kuva-alan etuosaa ja lavastus jää taustalle. Jotta ympäristöstä nousisi olennainen esiin, täytyy lavastuksessa painottaa erityisen tärkeitä asioita esimerkiksi värien avulla ja vastaavasti painaa taka-alalle vähemmän merkittäviä yksityiskohtia. Toisaalta katsoja voi pystyä yllättävänkin hyvin poimimaan tapahtumien ympärillä olevasta maailmasta oleellisia seikkoja, tiedostaen tai tiedostamatta. Esimerkiksi henkilöhahmon kodin värit, huonekalut, sisustusratkaisut ja kodin sijainti ovat jo omiaan rakentamaan katsojan mielikuvaa roolihahmon olemuksesta ilman että tämä kiinnittäisi niihin aktiivisesti huomiota.



Kuva 1. Päähenkilön Haroldin koti elokuvassa *Aidosti outoa* (2006)

Esimerkiksi *Aidosti outoa* -elokuvassa (*Stranger than Fiction*, USA 2006) visuaalista ilmettä on käytetty tehokkaasti hyväksi kuvaamaan päähenkilön ja tämän tapaamaan naisen välisiä eroavaisuuksia. Elokuvan päähenkilö, Harold, asuu (kuva 1.) järjestelmällisyyden ja selkeyden ympäröimänä. Hänen kodissaan vallitsee vähäkontrastinen ja hillitty värimaailma, jossa kaikki sävyt ovat murrettuja ja haaleita. Värivalinnoilla tilasta on luotu seesteinen kokonaisuus, jonne on luotu huonekaluvalinnoilla paljon suoraa ja selkeitä linjoja. Hahmon koti luo mielikuvan siististä ja asiallisesta henkilöstä, joka on hyvätapainen, mutta tylsä ja konservatiivinen. Lavastuksessa on käytetty paljon suuria, selkeitä ja yksivärisiä pintoja, jotka voisivat helposti näyttää kolkoilta. Kliinisuuden ja

kolkkouden mielikuva on kuitenkin vältetty käyttämällä hienovaraisesti orgaanisia tekstuureja kiiltävien pintojen sijasta. Näin Haroldista ei välity tunteetonta ja kylmää kuvaa.



Kuva 2. Päähahmon mielenkiinnon kohteen (Ana) koti elokuvassa Aidosti outoa (2006)

Haroldin tapaaman naisen, Anan, koti (kuva 2.) on puolestaan hämyinen ja kotoisan näköinen asunto, joka on Haroldin kotiin verrattuna paljon värikylläisempi ja nuhjuisempi. Vapautuneesta värienkäytöstä, suurpiirteisistä sisustusratkaisuista ja eriparisista huonekaluista saa mielikuvan rennosta ja liberaalista taiteilijaselusta joka arvostaa erilaisuutta ja elämän pehmeitä arvoja. Kontrasti Anan ja Haroldin luonteissa ja elämäntapojensa asenteissa tulee selkeästi ilmi jo heidän kotiensa perusteella, jolloin replikoinnin kautta välittyvä tieto syventää ja tarkentaa katsojalle muodostuneita oletuksia.

2.3 Lavastuksen käytön asteet

Charles ja Mirella Jona Affron jaottelevat kirjassaan *Sets in motion: Art direction and film narrative* (1995) lavastuksen eri käyttöasteet. He jaottelevat lavastuksen eri tasot intensiteetin mukaan.

Ensimmäinen taso: *Denotation* eli esittäminen

Alimman tason lavastuksessa ajasta, paikasta ja tunnelmasta välitetään tietoa huomaamattomilla ja generisillä tavoilla. Visuaalisessa suunnittelussa pyritään realistisen maailman luomiseen. Tarina keskittyy dialogin ja toiminnan ympärille, jolloin visuaali-

sen maailman tehtävä on vain luoda tarinalle uskottavat puitteet. Genrejä jotka edustavat tätä tasoa ovat esimerkiksi western- ja rikoselokuvat.

Toinen taso: *Punctuation* eli pilkutus

Lavastus on astetta näkyvämmässä roolissa toisen tason lavastuksessa. Tälläkin tasolla sitä käytetään ajan, paikan ja tunnelman luomisessa, mutta myös juonen, teemojen ja henkilöhahmojen esilletuomisessa. Lavastuksella edistetään tarinankerrontaa selkeimmin, vähemmän tavanomaisin keinoin. Toisen tason lavastusstrategiaa ollaan käytetty esimerkiksi draamoissa, melodraamoissa ja film noir -genren elokuvissa.

Kolmas taso: *Embellishment* eli somistaminen, koristelu

Tällä tasolla lavastuksella on jo enemmän painoarvoa ja sitä käytetään tuomaan tarinankerrontaan yhtenäisyyttä ja johdonmukaisuutta. Lavastuksella on selkeä tarinan kerronnallinen asema ja sillä pyritään tarkoituksella tyyliä ilmeeseen. Lavastus toimii toisen tason keinoin, mutta selkeämmin ja alleviivaavammin. Useimmiten kolmannen tason lavastamista löytyy epookki- ja seikkailuelokuvista.

Neljäs taso: *Artifice* eli juoni, keino, kekseliäisyys, huijaus

Neljättä tasoa edustavissa elokuvissa lavastuksella luodaan kuvitteellisia, keinotekoisia todellisuuksia. Elokuvan visuaalinen maailma on yhtenäisesti ja johdonmukaisesti hallitseva elementti, jolla tarkoituksella pyritään siihen että tarinan maailma näyttää fiktiiviseltä ja tyyliä ilmeeseen. Vahvan ja huomiota herättävän visuaalisen ilmeen myötä näihin elokuvaan luoduilla unimaailmoilla voi olla jopa pääfokus tarinankerronnassa. Ainakin visuaalinen ilme haastaa juonen ja henkilöhahmojen hallitsevan aseman elokuvassa. Neljännen tason lavastustyyliä löytää useimmiten fantasia- ja sci-fi-elokuvista.

Viides taso: *Narrative* eli lavastus tarinankertojana

Nämä elokuvat haastavat katsojan odotukset perinteisestä tarinankerronnasta, jota vietään eteenpäin erilaisten tapahtumapaikkojen avulla. Viidettä tasoa edustavat elokuvat ovatkin siitä poikkeuksellisia, että niiden tapahtumat sijoittuvat vain yhteen paikkaan.

Tällainen teatterimainen lavastus toimii vertauskuvana ja nousee huomattavan suureen rooliin. Näin pitkälle vietyä lavastusta ei ole enää pelkästään kerronnallinen väline, vaan se on yhtä tarinankerronnan kanssa. Viidennen tason lavastusta on käytetty erilaisissa näytelmäelokuvissa genrestä riippumatta. (Affron 1995, 37-40.)

3 Visuaalisen ilmeen luominen

Tässä luvussa käsittelen fiktiotuotannon visuaalisen ilmeen rakennetta ja lavastuksen roolia sen luomisessa. Visuaalisen ilmeen luominen lähtee aina käsikirjoituksesta ja ohjaajan näkemyksestä, mutta kuten edellisessä luvussa todettiin, lavastus toimii yhtenä väylänä tarinan välittämisessä katsojalle. Lavastuksella onkin suora yhteys käsikirjoitukseen, dramaturgiaan ja elokuvan rakenteeseen.

Visuaalisen ryhmän työ alkaa käsikirjoituksen lukemisesta ja purkamisesta, teksti antaa ryhmän jäsenille aina alustavat raamit oman työnsä toteuttamisen suhteen. Elokuva- ja tv-käsikirjoituksissa kerrotaan toisinaan melko tarkasti tapahtumien ympäristöistä ja rekvisiitasta, jolloin lavastajan täytyy toteuttaa työnsä suhteellisen tarkkaan käsikirjoituksen mukaisesti. Tämä kahlitsee lavastajan käsiä, mutta toisaalta auttaa lavastajaa hahmottamaan tarinan maailmaa ja löytämään sopivan tulokulmaa tarinan tapahtumiin, mikä on tärkeää ennakkosuunnittelun kannalta. On hyödyllistä jos käsikirjoittaja kykenee hahmottamaan tekstinsä kuvallisesti ja ymmärtää visuaalisen kerronnan päälle. Jos tarinankerrontaan on jo käsikirjoitusvaiheessa upotettu visuaalisia elementtejä, eli teoksen visuaaliseen suunnitteluun ja tarinankerronnan välille saatu yhteys jo alkuvaiheessa, on näiden elementtien hyödyntäminen todennäköisesti tehokkaampaa myös myöhemmässä vaiheessa. Toisaalta olisi myös tärkeää että käsikirjoittaja hahmottaisi tuotannollisia ja budjetillisiä seikkoja, ja pystyisi omalta osaltaan hahmottamaan mitkä osat käsikirjoituksesta on mahdollista toteuttaa.

Elokuvaa kuvatessa on vaikea hallita laajoja kokonaisuuksia, sillä kohtaukset kuvataan yleensä vaihtelevassa järjestyksessä käytännön syistä, eikä juuri koskaan tarinan kannalta kronologisessa järjestyksessä. Käytännössä lavastaja joutuu pohtimaan hyvinkin tarkkaan kohtausten välisiä suhteita, vaikka kohtaukset vaikuttaisivat alustavasti olevan toisistaan riippumattomia käsikirjoituksen pohjalta. Suomalaisissa tuotannoissa on harvinaisempaa että luodaan voimakkaasti muunneltuja todellisuuksia, ja tavallisesti pysytelläänkin melko lähellä realismia. Näin ollen lavastuksessakin päästään useasti astetta helpommalla, kun ei ole tarvetta luoda visuaalisesti vaativampia fantasiamaailmoja.

Käsikirjoituksessa mainitun pakollisen rekvisiitan, sekä ohjaajan asettamien raamien pohjalta lavastaja luo tarinan maailmaan omaa tulkintaansa ja näkemystään hyväksi

käyttäen. Tämän maailman on kuitenkin palveltava tarinan päämääriä. Lavastus on aina ohjauksellinen ratkaisu, ja lavastajan yhteistyö ohjaajan kanssa onkin keskeistä onnistuneen teoksen luomisessa. On kuitenkin tarpeellista kommunikoida sekä kuvaajan että valaisijan kanssa parhaan lopputuloksen aikaansaamiseksi. Esituotannon aikana olisikin tarpeellista koota taiteellisesti vastuussa olevat henkilöt yhteen ja löytää yhtenäinen näkemys tekeillä olevasta teoksesta. Vaikka loppujen lopuksi vastuu ja langat ovat ohjaajan käsissä, on tärkeää että kaikki ovat samoilla linjoilla ja tekevät niin sanotusti samaa elokuvaa. Teoksen ilmettä suunniteltaessa erilaisten referenssien käyttö on suureksi avuksi, kuten esimerkkielokuvat ja kuvataide. Referenssien pohjalta on helppompaa lähteä etenemään, koska niiden avulla kaikki työryhmän jäsenet saavat luotua yhtenevän mielikuvan työskentelyn päämäärästä. Tämä voi tehostaa paljonkin ryhmän toimintaa ja helpottaa ryhmän sisäistä viestintää.

3.1 Värimaailma

Värimaailma on keskeisessä roolissa fiktion visuaalisen ilmeen luomisessa. Väreillä voidaan tuoda kuvaan realistisuutta ja kiinnostavuutta ja niillä voidaan myös välittää erilaisia ilmapiirejä sekä tunnetiloja. Kuten LoBrutto toteaa, värivalinnoilla ilmaistaan ja määritellään elokuvan maailmaa. Lavastaja voi luoda väreillä ilmeen joka täydentää tarinaa tai luo kontrastia suhteessa siihen. Päämääränä ei ole koordinoita värejä samalla tavalla kuten sisustussuunnittelija tekisi luodessaan asuintiloja, vaan tietoisesti valita kukin väri sen draamallisen ilmaisuvoiman mukaan. (LoBrutto 2002, 77.)

3.1.1 Värien symboliikka

Väreillä on erilaisia yleisesti miellettyjä symbolisia merkityksiä, joita voidaan käyttää hyväksi tunnelmien välittämisessä, sekä henkilöiden luonteen ja mielialojen esilletuomisessa. Värien kokeminen voi olla hyvinkin subjektiivista, mutta tietyillä sävyillä ja väripaaleilla voidaan pyrkiä viestimään tiettyjä asioita ja välittämään tarinankerrollisia viestejä katsojalle. Lämpimillä sävyillä on tapana edustaa seksuaalisuutta, vihaa, intohimoa tai tulta. Kylmillä sävyillä voidaan välittää fyysistä ja psyykkistä kylmyyttä, sekä symboloida vettä, taivasta tai jäätä. Vihreä liitetään luontoon, puihin ja nurmikenttiin ja keltainen ilmentää aurinkoa tai vaaraa. Valkoisella voidaan viitata puhtauteen, steriiliyteen tai hengellisyyteen, kun taas musta voi luonnehtia mystiikkaa, pahuutta, pimeyttä tai ylläilyttä. Harmaalla voidaan viestiä rauhallisuutta, elottomuutta tai neutraaliutta. Kirk-

kaat värit edustavat onnellisuutta, kevytmielisyyttä ja iloa, tai ne voivat olla irvokkaan räikeitä ja kääntää merkityksen pääläelleen. (LoBrutto 2002, 81-82.)

Värejä ja niiden välittämiä viestejä kuitenkin luetaan aina hieman eri tavoin, riippuen vaikkapa vastaanottajan kulttuurisesta taustasta. Esimerkiksi valkoinen on länsimaissa puhtauden ja hyvyyden väri, kun taas monissa itämaisissa kulttuureissa se merkitsee surua ja kuolemaa. Länsimaaisessa fiktiotuotannossa värivalinnat voidaan perustaa edellä mainittujen yleisesti miellettyjen symbolisten merkitysten pohjalle, mutta sen lisäksi värien välittämiä viestejä voidaan muokata eri tavoin myös teoskohtaisesti. Tarinan genrestä ja aihepiiristä riippuen esimerkiksi punainen väri voi merkitä eri teoksissa aivan eri asioita. Kauhun-, toiminta- tai jännityselokuvassa se voi edustaa verta ja vaaraa, kun taas romanttisessa komediassa sitä voidaan käyttää intohimon ja rakkauden ilmentämiseen. Toisaalta väreillä voidaan välittää myös poliittisia tai aatteellisia viestejä, jolloin esimerkiksi sotaelokuvassa punaisella voidaan viitata kommunismiin.



Kuva 3. Kylä (2004) -elokuvassa ollaan käytetty vaikuttavasti hyödyksi värejä sekä visuaalisesti että symbolisesti ajateltuna.

Tarvittaessa väreillä voidaan myös symboloida pelkästään tarinan sisälle rajoittuvia asioita. Periaatteessa värillä voidaan symboloida mitä tahansa sillä halutaan tarinankerronnallisesti edustaa, mutta merkitysten täytyy tulla ilmi tavalla tai toisella. Värisymboliikan tulee myös olla loogista ja yhdenmukaista koko teoksen ajan. Pahimmillaan katsoja huomaa tietyn väri korostuneisuuden ja että sillä yritetään viestiä jotain, mutta symbolinen merkitys jää silti mysteeriksi. Tämä voi hämmentää katsojaa ja vieraannuttaa häntä tarinan maailmasta. Toisaalta parhaimmillaan symboliikan luominen on hie-

novaraista mutta selkeää, jolloin se voi omalta osaltaan syventää tarinan maailmaa ja auttaa katsojaa tämän huomaamatta seuraamaan juonen kulkua.

Esimerkiksi *Kylä*-elokuvan (*The Village*, USA 2004) maailmassa punainen on paha ja kielletty väri, joka edustaa kylän rajojen ulkopuolella asuvia pelottavia olentoja. Keltainen puolestaan toimii turvallisena suojavärinä kylää ympäröivää pahuutta vastaan. Näiden värien symboliikka on käsikirjoitettu osaksi tarinan maailmaa ja niiden merkitys tulee tehokkaasti ilmi toiminnan, repliikkien, puvustuksen ja lavastuksen kautta, esimerkiksi kuva 3. *Kylä* -elokuvassa värien symbolisten merkitysten luominen on tehty varsin alleviivaavasti, mutta tavalla joka toimii ja sopii elokuvan tyyliin.

3.1.2 Värimaailma liikkuvassa kuvassa

Käytännössä elokuva- ja tv-tuotantoihin luotu lavastus ja visuaalinen maailma välittyvät katsojalle aina kameran linssin kautta. Koska elokuvaus on periaatteessa valokuvauksellinen väline, siihen pätevät myös samat periaatteet. (Rizzo 2005, 79.) Kuvauksella, valaisulla sekä värimäärityllä onkin suuri rooli siinä, miltä valmiin teoksen visuaalinen ilme näyttää.

Kuvauksen kannalta lavastuksessa käytetyt värit ja niiden väliset kontrastit vaikuttavat sommitteluratkaisuihin ja kuvan sisäiseen rytmiin. Kuvan huomiopiste useimmiten perustuu näyttelijöihin tai kuvan sisällä tapahtuvaan liikkeeseen, mutta yhtä lailla värien, kontrastien ja niiden luomien linjojen kautta voidaan ohjata yleisön katsetta haluttuun suuntaan. Näillä keinoilla voidaan myös auttaa katsojaa hahmottamaan kuvan sisältö etenkin poikkeuksellisia kuvakulmia ja kuvakokoja käytettäessä.

Samassa kuvassa olevat värit voivat muokata toistensa näkyvyyttä, jolloin yksittäisen värin ilmettä voidaankin manipuloida luomalla kontrasti toisen värin kanssa. Tätä keinoa voidaan hyödyntää muun muassa luomaan selkeä ero kuvan etualan ja taustan välille. Värit näyttävät esimerkiksi vaaleammilta mustaa taustaa vasten ja puolestaan tummemmilta valkoista taustaa vasten. Lämpimät sävyt kuten punainen, oranssi ja keltainen näyttävät olevan lähempänä kameraa, kun puolestaan kylmät sävyt kuten sininen, vihreä ja violetti saavat esineet näyttämään pienemmiltä ja kaukaisemmilta suhteessa kameraan. (Block 2008, 39-40.) Näitä seikkoja on mahdollista käyttää hyväksi kuvauksessa ja lavastuksessa, kun halutaan saada aikaan syvyysvaikutelmaa.

Valaisu vaikuttaa ratkaisevasti siihen miltä lavastuksen värit ja tekstuurit näyttävät kuvassa. Valaisu voi vähentää käytettyjen värien voimakkuutta ja muokata niiden sävyjä. Tasaisella valolla on himmentävä vaikutus värien intensiteettiin, mutta toisaalta se saa väripinnat näyttämään yhtenäisiltä ja tasavärisiltä. (LoBrutto 2002, 83.) Ylipäättään koko tarinan ilme on erittäin riippuvainen valaisusta ja se vaikuttaakin paljon kohtausten tunnelman luomisessa. Lavastajan, kuvaajan ja valaisijan olisikin hyvä tietää toistensa suunnitelmista jo ennakkotuotantovaiheessa ja tehdä suunnittelua yhdessä.

Värimäärittelyvaiheessa voidaan muokata kuvattua materiaalia värien voimakkuuksien ja sävyjen osalta. Näin voidaan saavuttaa ilme, johon on alunperin kuvauksissa pyritty, tai muokata kuvaa tarkoituksena luoda aivan erityinen tunnelma tai väritasapaino. Digitaalisen värimäärittelyllä voidaan tehdä suuriakin muutoksia kuvattun materiaalin väripalettiin. Värimäärittely tapahtuu jälkituotannon aikana ja sitä yleensä valvovat ohjaaja ja kuvaaja. Lavastaja ei normaalisti ole mukana tässä prosessissa, vaikka sillä voi olla merkittävä vaikutus lavastuksessa käytettyjen värien näkyvyyteen ja hahmottumiseen lopullisessa teoksessa. Olisi kuitenkin suositeltavaa että lavastajaa konsultoitaisiin myös tuotannon loppuvaiheessa ja viimeistelyssä. (LoBrutto 2002, 85.) Periaatteessa värimäärittelyllä voidaan siis joko tehdä kunniaa lavastajan tekemille väriarvoinnoille, korostaa niitä, tai vastaavasti muokata lavastajan luomaa väripalettia tai jopa tehdä se turhaksi. Pohjimmaisena tehtävänä värimäärittelijällä, kuten lavastajallakin, on kuitenkin palvella tarinaa, jolloin näiden kahden työroolin välille ei pitäisi syntyä ristiriitaa.

3.2 Kuvan rakentuminen

Onnistuneen visuaalisen ilmeen luomisessa tarvitaan sekä luovia yksilöitä että ymmärrystä niistä lukuisista tekijöistä joista kuva rakentuu. Näitä ovat valo, kontrastit, värit, muodot, linjat, perspektiivi, kuvasuhde, kuvan sisältö ja visuaalisten elementtien keskinäiset suhteet. (Ward 1996, 6.)

Kuvan rakennuksella eli kompositiolla on sekä esteettinen että kerronnallinen merkitys. Hyvä kompositio palvelee kuvan sisältöä ja merkitystä sen lisäksi että se on sommitteellisesti harkittu. Valo, värit, lavastus, kuvassa tapahtuva liike ja kameran liike vaikuttavat kaikki omalta osaltaan kompositioratkaisuihin. Dynaaminen ja tehokas kuva rakentuu aina monen tekijän yhteistyöstä, joista yksikään ei ole toisesta riippumaton. (Ward 1996, 7.) Kamerakulmiin vaikuttaa se kenen näkökulmaa halutaan käyttää ja minkälaisista tunnelmista halutaan luoda. Tasokulma mielletään neutraaliksi, alakulmalla koroste-

taan usein uhkaavuutta ja yläkulmalla alisteisuutta, mutta varsinainen merkitys syntyy kuitenkin aina asiayhteydestä. Jopa esimerkiksi herttaisesta mummonmökistä saa uhkaavan vaikutelman kuvaamalla alakulmasta, hämärällä valaistuksella ja pahaenteisellä musiikilla. Kamerakulmien ymmärtämisestä olisikin hyötyä koko visuaalista ilmettä rakentavalle ryhmälle.



Kuva 4. *Amélie* (2001) -elokuvassa tyylitellään valolla, kompositioilla, väreillä, ja kontrasteilla

Amélie (2001) -elokuvassa on käytetty tehokeinona paljon symmetrisiä kompositioita. Monessa kuvan huomiopiste on aivan keskellä kuva-alaa, mikä korostaa kuvattavaa kohdetta ja tuo kuvaan myös koomista sävyä. Esimerkiksi kuvassa 4. kerrotaan tarinan päähenkilön, Amélien, isästä joka on sommiteltu keskelle omaa valtakuntaansa ja omien tavaroidensa ympäröimäksi. Kertojan ääni kuvailee kuinka isä nauttii tyhjentäessään työkalupakkinsa, järjestäessään sen sisällön ja laittaessaan ne jälleen takaisin. Kuvaa rakennettaessa on tehty hauska ratkaisu asetella työkalupakin sisältö siisteihin riveihin näyttelijän ja kameran välissä olevalle pöydälle. Kuvassa on lavastuksellisesti paljon elementtejä, mikä tuo kuvaan kiinnostavuutta ja luo mielikuvan keski-ikäisen miehen työkaluvajasta. Visuaalista sekavuutta on kuitenkin saatu hillittyä jättämällä tausta himmeämmin valaistuksi. Valolla on saatu rajattua katsojan huomio olennaisimpiin asioihin, eli mieheen ja pöydällä olevaan työkaluasetelmaan. Samalla valaistuksen avustuksella luodaan mielikuva intiimistä, pienestä ja hämärästä tilasta jossa mies nikaroi itsekseen ja nautiskelee omasta rauhastaan.

Kohtausta kuvatessa otetaan tavallisesti monta erilaajuista kuvaa eri kuvakulmista. Tästä syystä kuvauspaikat on usein lavastettava etukäteen niin että jokaiseen suuntaan pystytään kuvaamaan. Kuvauksissa lavastaja tai rekvisitööri valmistelee kuitenkin aina erikseen lavastuksen tarkemmat yksityiskohdat seuraavaksi otettavia kuvia varten. Koko lavastusta ei voida valmistella täysin valmiiksi etukäteen, sillä lopulliset ratkaisut kamerapaikoista ja kuvarajauksista syntyvät useimmiten vasta kuvaustilanteessa. Hollywood-elokuvissa ja muissa suuribudjettisissa fiktiotuotannoissa käytetään ennakkotuotannossa aina storyboard-artistia, mikä auttaa rikkaamman visuaalisen suunnittelun luomisessa (Rizzo 2005, 59). Storyboardia eli kuvakäsikirjoitusta luodessa tehdään vähintään alustavat ratkaisut otettavista kuvista, jolloin se on hyödyllinen työkalu koko visuaaliselle työryhmälle. Kun kuvasuunnat, haettavat vaikutelmat ja suuntaa antavat kuvarajaukset ovat koko ryhmän tiedossa, voi kukin suunnata omaa keskittymistään ja ennakkosuunnitteluaikaansa oleellisten asioiden valmisteluun. Eri ryhmien kohdalla voidaan näin kohdentaa aikaa, energiaa ja resursseja lopputuloksen kannalta keskeisiin asioihin. Valitettavasti monissa suomalaisissa tuotannoissa on varsin rajallinen budjetti ja lyhyt ennakkotuotantoaika, jolloin kuvaajalla ei monesti ole aikaa tehdä etukäteen tarkkoja suunnitelmia, storyboard-artistin palkkaamisesta puhumattakaan.

Uudet keinot kannatella ja liikuttaa kameraa ovat vaikuttaneet lavastuksen suunnitteluun, sillä niiden avulla kamera voi liikkua hyvinkin dramaattisesti suhteessa ympäristöönsä. Esimerkiksi kiskot, kraanat ja Steadicam-valjaat mahdollistavat kameran sulavan liikkeen pitkienkin matkojen välillä, jolloin luotu ympäristö paljastuu monesta eri kuvakulmasta. (Barnwell 2004, 108.) Kameranliikkeitä ja ajoja voidaan käyttää esimerkiksi esittelemään tilaa, näyttämään suurempaa kohdetta kuin kuva-alaan mahtuu, liikkuvan kohteen seuraamiseen tai yhdistämään useampaa kohdetta kuvallisesti. Staattista kuvaa valmistellessaan lavastaja voi asetella lavastukselliset elementit niin että ne näyttävät hyvältä juuri kyseisestä kuvakulmasta, mutta liikkuvan kameran suhteen tilanne on hyvin erilainen. Kamera-ajoissa kuvan kompositio muuttuu koko ajan ja lavastettu tila voidaan nähdä yhden oton aikana jopa kauttaaltaan. Tämä edellyttää lavastukselta huomattavasti enemmän tarkkuutta yksityiskohdissa perinteiseen staattiseen kuvaustyyliin verrattuna. Jokaisen elementin tulee olla paikoillaan ja koko tilan tulee olla valmis tarkasteltavaksi jokaisesta kuvakulmasta. Toisaalta kamera-ajot voivat myös helpottaa lavastukselle asetettuja vaatimuksia. Kameran liikkeen ja lavastuksen yhteistyöllä voidaan tuoda esimerkiksi tehokkaammin tilan tuntua, käyttää hyväksi kuvan eri syvyystasoja ja luoda syvyysvaikutelmaa.

Kolmiulotteisuuden illuusion luominen tapahtuu kuvassa erilaisilla elementeillä jotka antavat katsojalle viitteitä tilasta sekä syvyydestä, joista syvyyden kannalta tärkein tekijä on perspektiivi. Arkkitehtuurin ja ympäristön avulla voidaan tuoda kuviin linjoja jotka ilmentävät perspektiiviä ja tuovat näin kuvaan syvyyttä. Esimerkiksi kuvattaessa rakennuksen etuseinää suoraan edestä syntyy mielikuva kaksiulotteisuudesta, mutta jos kamera viedään sivummalle ja rakennusta kuvataan viistosti, saadaan luotua vaikutelma kolmiulotteisuudesta kuvakulman myötä näkyvien linjojen kautta. (Block 2008, 15-16.) Sen lisäksi että arkkitehtuurilla ja perspektiivillä voidaan luoda tilavaikutelmaa, niiden synnyttämiä linjoja voidaan käyttää myös suuntaamaan yleisön huomiota haluttuun kohteeseen. Kuten kuvasta 5. selviää, perspektiivin luomisen lisäksi kuvan sisäisillä linjoilla voidaan korostaa jotain tiettyä kuva-alan kohtaa ja johdattaa yleisön katse kuvan huomiopisteeseen, kuten tässä tapauksessa *Aidosti outoa* (2006) -elokuvan päähenkilöön.



Kuva 5. Linjat rytmittävät kuvaa ja johdattavat katsetta

Kuva 5. havainnollistaa myös, että asettamalla kohteita etualalle, keskialueelle ja taustalle kuvaan saadaan tuotua syvyyttä elementtien kokoerojen kautta, tai viimeistään kauempana olevan kohteen jäädessä lähempänä olevan kohteen taakse. Kuvan syvyytsvaikutelman luomisessa käytettäviä keinoja voidaan myös käyttää päinvastaisesti jos halutaan luoda mielikuva kaksiulotteisuudesta tai ahtaudesta.

4 Musta koira -lyhytelokuvan ilmeen luominen

4.1 Esituotanto

Opinnäytetyöni teososa on lyhytelokuva nimeltä *Musta koira*, joka kuvattiin alkukesällä 2011. Tarinan käsikirjoittajana ja elokuvan ohjaajana toimi Jaakko Koskinen, kuvaajana Ville Myllymaa ja äänisuunnittelijana Joonatan 'Junde' Hietanen. Itse toimin elokuvassa lavastajana ja tuotanto oli kaikkien meidän neljän opinnäytetyön teososa.

Musta koira on nykyaikaan sijoittuva draamakomedia. Se kertoo keski-ikäisestä parisunnasta, Kaukosta ja Tellervosta, jotka ovat juuri muuttamassa miehen työn perässä Kanadaan. Pariskunta valmistautuu jättämään kaiken taakseen, kotia, autoa, huonekaluja ja astioita myöten. Pari on asunut jo pitkään Kaukon lapsuudenkodissa, johon hänen veljensä Teppo muuttaa heidän lähtiessään. Lähtöä edeltävänä päivänä Kauko löytää syrjäiseltä metsätieltä yksinäisen mustan koiran ja ottaa sen hoiviinsa. Kauko kokee eläintä kohtaan yllättävää kiintymystä, aivan kuin se symboloisi kaikkea mitä Kauko on jättämässä taakseen ja pyytäisi häntä jäämään. Tellervo hämmentyy ja ärsyyntyy Kaukon halusta ottaa koira hoteisiinsa ja tarjoutuu hankkiutumaan siitä eroon. Kauko on kuitenkin päättänyt, että koira on henkilökohtaisesti hänen vastuullaan ja haluaa hoitaa asian itse. Epämääräisten yritysten jälkeen Kauko ei kuitenkaan löydä koiran oikeaa omistajaa ja päätyy tekemään oman ratkaisunsa. Hän vie koiran syvälle metsään ja jättää sen sinne oman onnensa nojaan, kuten se oli löytynytkin. Seuraavana päivänä Kauko ja Tellervo lähtevät kotoaan kohti uutta elämää niin kuin mitään ei olisi tapahtunutkaan, mukanaan ainoastaan muutama matkalaukullinen vain kaikista tärkeimpiä tavaroita.

Työryhmämme aloitti ennakkosuunnittelun hyvissä ajoin ennen kuvauksia. Kun kukin taiteellisesti vastaava oli perehtynyt omalta osaltaan tarinaan ja tehnyt käsikirjoituksen purun, aloimme pitää palavereja ohjaajan, kuvaajan ja äänisuunnittelijan kanssa. Ohjaaja kertoi ideoistaan ja niistä keskusteltiin avoimessa ja positiivisessa hengessä. Aloitimme elokuvan maailman suunnittelun laajoista käsitteistä, kuten miljööstä ja genrestä, minkä jälkeen etenimme keskustelemaan elokuvan tarinasta, tunnelmista, henkilö- hahmoista ja teemoista.

Ohjaaja halusi elokuvakerronnassa olevan lennokkuutta ja kepeyttä vastapainoksi käsiteltävien aiheiden vakavuudelle. Tarinankerronnassa haettiin nostettua realismia, jolloin kohtausten vallitsevia tunnetiloja alleviivattaisiin visuaalisen kerronnan ja äänimaailman avulla. Positiivisia tunnelmia korotettaisiin ja surullisia tunnelmia syvennettäisiin tarinan kulkuun sopivalla tavalla. Ohjaaja halusi kuvakerrontaan staattisen, hallitun ja toteavan tyylin, johon kuitenkin tuotaisiin kepeyttä koomisten kuvakompositioiden avulla. Äänimaailmaan haluttiin paljon kepeävireistä musiikkia rautalankakitaran muodossa. Lavastukseen haluttiin voimakkaita värejä sekä vihjauksellista symboliikkaa, jota ei kuitenkaan alleviivata liikaa. Lavastukseen ei haluttu tuoda koomisuutta, sillä se olisi kenties ollut liikaa yhdessä kuvauksen, äänimaailman ja näyttelijäntyön tuoman komiikan kanssa. Tarinan visuaalisesta ilmeestä haluttiin harmoninen, graafinen, selkeälinjainen ja riittävä, kuitenkin ilman että siitä tulisi ankea ja kolkko.

Vaikka kaikki taiteelliset ratkaisut tehdään aina ohjaajan alaisuudessa ja hänen visioonsa perustuen, ovat yhteiset ideointihetket omasta mielestäni todella hedelmällisiä ja niiden avulla on helpompi löytää uudenlaisia ja innovatiivisia ratkaisuja. Palavereissa ja keskusteluissa kuitenkin kaikkein tärkeintä on se, että kaikki työryhmän jäsenet pääsevät samoille linjoille, ja kaikki ovat niin sanotusti tekemässä samaa elokuvaa. Myös tuotannon sisällä tapahtuva tiedonkulku osastoilta toiselle on äärimmäisen tärkeää. Sen toimiminen ei ole lainkaan itsestään selvää, vaikka suuri osa kunkin osaston tekemistä ratkaisuista vaikuttaa myös muiden työhön.

Taiteellisen suunnittelun lisäksi hoidimme yhteisvoimin tuotannollisia asioita, sillä tuotajamme pääsi mukaan projektiin vasta hieman ennen kuvauksia. Etsimme muun muassa kuvauspaikat yhdessä, joista tärkein oli päälokaatio eli Kaukon ja Tellervon koti. Tarinan maailmassa pariskunnan talo on Kaukon lapsuudenkoti, johon hän on jäänyt asumaan vanhempiensa kuoltua. Tämä ei käy mistään varsinaisesti ilmi elokuvan aikana, mutta tarkoituksena oli kuitenkin herättää tällainen mielikuva katsojassa.

Ehdotin päälokaatioksi ystäväni perheen kesämökkiä, jonka tunnelmasta olin pitänyt siellä vieraillessani. Kävimme ohjaajan ja kuvaajan kanssa katsomassa taloa ja heidänkin mielestään paikka oli olemukseltaan ja tunnelmaltaan sopiva tarinan maailmaan. Mökki oli rakennettu todellisuudessa juuri samoihin aikoihin kuin tarinan maailmassa ja se sisälsi vanhoja huonekaluja, jotka istuivat täydellisesti haettuun ilmeeseen. Paikassa näkyi eletty elämä, mikä tulisi tukemaan tarinan maailmaa ja tuomaan uskottavuutta. Seinäpinnat, ikkunat, ovet, katto ja lattia olivat kaikki aidosti vanhoja ja patinoituneita.

Mitään ei tarvinnut rakentaa alusta ja sen jälkeen patinoida, vaan talon omat puitteet ovat tässä mielessä loistavat.

Tuotannollisessa mielessä lokaatio oli hyvällä paikalla. Se sijaitsi rauhallisella asuinalueella Kirkkonummella, jolloin se ei ollut liian kaukana Helsingistä, eikä ympäristössä ollut juuri melunlähteitä tai liikennettä jotka häiritsisivät äänitystä. Emme myöskään joutuneet maksamaan kuvauspaikasta vuokraa, mikä auttoi suuresti pienibudjetisessa tuotannossamme. Päälokaatiomme ei kuitenkaan ollut ongelmaton käytännön järjestelyjen puolesta. Mökin huoneet olivat pieniä, mikä vaikeutti valaisua, äänittämistä ja kuvaamista. Mökillä ei myöskään ollut juoksevaa vettä ja sähkönsaanti oli puutteellinen valaisukalustoa ajatellen. Olimme kuitenkin päättäneet että tämä tulisi olemaan kuvauspaikkamme, emmekä löytäisi aikataulumme puitteissa ja budjettimme rajoissa mistään vastaavaa. Siispä kuvaus-, äänitys- ja valaisusuunnittelu tehtiin pienten tilojen armoilla, ja onneksemme saimme viereiseltä tontilta sähköä valokalustolle.



Kuva 6. *Musta koira* -elokuvalle ominainen symmetrinen kompositio

Halusimme luoda mielikuvan normaalista asunnosta joka sopii jokapäiväiseen käyttöön siitä huolimatta ettei kuvauspaikalla ollut juoksevaa vettä. Keittiöstä luonnollisesti puuttui kraana pesualtaineen, liesituulettimesta ja muista hienouksista puhumattakaan. Meidän oli kuitenkin kuvattava ruokahuoneessa, josta näkyi suoraan keittokomeroon, eikä oviaukossa ollut ovea jonka avulla olisi voinut rajata näkyvyyttä keittiöön. Keskustelimme ohjaajan ja kuvaajan kanssa asiasta, jolloin päätettiin että asia otettaisiin huomioon kuvasuunnittelussa, vaikka oviaukkoon oltaisiin esimerkiksi voitu laittaa kangas- tai helmiverho estämään näkyvyyttä. Minusta ratkaisu näyttää jälkikäteen katsottuna suhteel-

lisen hyvältä sekä käytännölliseltä näyttelijöiden toimintaa ajatellen. Olin myös hyvin mielissäni siitä että tilanteesta keskusteltiin järkevästi ja rakentavasti sen sijaan että lavastajalta oltaisiin sen kummemmin miettimättä tilattu jokin määrittelemätön ratkaisu asiaan.

Keittiö näkyy kuvassa, (Kuva 6.) jossa Teppo istuu ruokapöydän päässä syömässä keittoa. Kuva haluttiin ottaa elokuvan yleisen kuvaustyylin mukaisesti niin, että hän on symmetrisesti kuva-alan keskellä ja kamera on suoraan hänen edessään. Tästä ja keittiövarusteluiden puutteellisuudesta johtuen pöytä täytyi asetella ruokahuoneeseen niin, ettei se ollut samassa linjassa keittiön kanssa. Tällä mahdollistettiin se, että vain osa keittiöstä paljastui kuvassa ja illuusio tavallisesta asuintalon keittiöstä säilyi. Todellisuudessa tämä näytti hyvin omituiselta ja tilaa vievältä sisustusratkaisulta, mutta elokuvaa katsoessa pöydän paikkaan ei kiinnitä mitään huomiota. Tämä toimi minulle hyvänä esimerkkinä siitä, kuinka kaukana lavastajan työ loppujen lopuksi on sisustussuunnittelijan työstä. Aina on otettava huomioon se tosiasia, että lavastuksesta näkyy katsojalle juuri sen verran kuin kamera siitä näyttää.

Kuten olen jo aikaisemmin todennut, värit ovat keskeinen osa visuaalista tarinankerrontaa. Siispä kiinnitin *Musta koira* -tuotannon lavastuksen suunnittelussa ja toteutuksessa paljon huomiota värivalintojen tekemiseen. Elokuvan visuaalista ilmettä luonnehtiesaan ohjaaja halusi graafista ilmettä ja voimakkaita värejä, kuten mustaa, oranssia ja punaista. Referenssinä toimivat Quentin Tarantinon elokuvat, joille ominaista on värimaailman kontrastisuus ja alleviivaava voimakkaiden värien käyttö. Tarantinon elokuvien yleisilme ei ole erityisen värikylläinen, mutta tiettyjä asioita korostetaan säännötellysti räikeilläkin väreillä. Esimerkiksi *Kill Bill* -elokuvassa (*Kill Bill: Vol.1*, USA 2003) sankarittaren keltainen puku ja kirkkaanpunaisena roiskuva veri toimivat kuin huuto-merkkeinä murrettujen värien keskellä.

Ohjaajalla ei juuri ollut tarkempia toivomuksia värien käytöstä, vaan hän antoi minulle vapaat kädet toteuttaa omaa visiotani. Aloitin värikartan rakentamisen henkilöhahmojen pohjalta, sillä Kauko ja Tellervo ovat tarinan keskiössä ja heidän kotinsa on hyvin olennaisessa roolissa elokuvan visuaalisen ilmeen kannalta. Koin tärkeäksi oppia tuntemaan Kaukon ja Tellervon hahmot jotta osaisin kuvitella minkä näköiseksi he ovat kotinsa tehneet.

Ohjaaja luonnehti Kaukon olevan harkitseva, empaattinen ja rehellinen mies, jolle tuottaa vaikeuksia puhua omista tunteistaan ja ongelmistaan avoimesti. Hän on ammatiltaan metsuri ja ihailee lännenelokuvien yksinäisiä, voimakkaita ja oikeudenmukaisia miehiä. Hän onkin henkisesti 'cowboy' ja tykkää ajatella itsestään oman elämänsä sankarina. Kaukon rauhallisen luonteen varjopuolena on ajoittainen saamattomuus, mikä usein ärsyttää Tellervo.

Tellervo puolestaan on rohkea, oma-aloitteinen ja temperamenttinen toiminnan nainen, joka ottaa helposti johtajan roolin. Hän on hyvin omistautunut lääkärin uralleen ja haalii töitä välillä vähän liikaakin. Häneltä ei kuitenkaan jää koskaan mitään hoitamatta, sillä hän on hyvin järjestelmällinen ja aikaansaava. Tellervo pitää aina huolen siitä, että hänelle jää aikaa kuntonsa ylläpitämiseen ja myös kodin huolehtimisesta on tullut hänelle sydämen asia.



Kuva 7. Musta koira -elokuvaan luomani värikartta

Henkilökuvausten perusteella hahmottelin Kaukon ominaisväreiksi tummanruskeaa, beigeä ja muita eleettömiä, haaleita ja maanläheisiä värejä. Tellervon väreiksi sopivat mielestäni puhtaat ja voimakkaat värisävyt, kuten punainen, fuksia ja ruohonvihreä. Näiden ajatusten pohjalta hahmottelin värikartan, jonka sitten esittelin ohjaajalle ja kuvaajalle, joka toimi myös dramaturgina. Vain tiettyjen värien prosentuaalisia osuuksia haluttiin hieman muuttaa alkuperäisestä värikartastani ja lopputulos on kuvassa 6. Tarinaan luotavan väripaletin hahmottuminen oli tärkeä askel kohti käsikirjoituksen konkretisoitumista elokuvaksi ja siitä oli myös hyötyä osastojen välisessä kommunikaatiossa.

Ohjaajan ja kuvaajan kanssa käytyjen neuvotteluiden lisäksi sain kartan avulla välitetyä keskeistä tietoa rekvisitöörille ja pukusuunnittelijalle suoralla ja käytännöllisellä tavalla.

Kaukon ja Tellervon asuintalo on Kaukon lapsuudenkoti, jonne he ovat muuttaneet Kaukon vanhempien kuoltua. Tellervo on vähitellen ottanut tilan haltuunsa ja vallannut sen sisustusvalinnoillaan, vaikka Kaukon mielestä talo olisi ollut juuri hyvä sellaisena kuin se on aina ollutkin. Tellervo ei kuitenkaan aina muista kuunnella Kaukon mielipiteitä ja hän on halunnut tehdä paikasta myös itsensä näköisen. Talossa olevat vanhat esineet ja huonekalut ovat tarinassa talon alkuperäisiä eli Kaukon ja tämän perheen omaisuutta, kun taas kaikki uudemmat esineet ovat Tellervon hankkimia tai valitsemia. Tekemäni värijaottelun mukaan vanhojen esineiden tulisi edustaa Kaukon värejä ja uusien esineiden Tellervon värejä. Vaikka jaottelu onkin hieman jäykkä ja palikkamainen, se ei tarkoita että lopputulos tulisi olemaan sitä myös. Tekemäni jaottelun tarkoituksena oli välttää sekasotkuista värien ja aikakausien ilotulitusta sekä tuoda visuaaliseen ilmeeseen yhdenmukaisuutta. Itselleni oli etenkin tässä tuotannossa tärkeää että lavastusratkaisuissa on estetiikan lisäksi logiikkaa ja että ratkaisut on perusteltu taustatariinalla. Tiesin myös sen, etten aika- ja budjettirajoituksista johtuen pystyisi noudattamaan suunnitelmaani täydellisesti, mutta tärkeintä on aina kuitenkin yleisilme.

4.2 Kuvaukset

Musta koira kuvattiin toukokuussa 2011 kuuden päivän aikana. Suurimman osan kuvausajasta olimme päälokaatiossa eli Kaukon ja Tellervon kotona. Kuvauksissa oli paikalla kuudentoista hengen työryhmä ja lavastusosastoon kuului itseni lisäksi kuvausrekvisitööri Unni Leinonen. Teimme rekvisitöörin kanssa tiivistä yhteistyötä koko kuvausten ajan ja suhteellisen rauhallisen aikataulun johdosta pystyimme sopimaan työnjaosta lennossa aina kohtausten mukaan. Pienistä kuvaustiloista ja logistisista haasteista huolimatta kaikki sujui yllättävän hyvin ja kuvauksissa oli todella hyvä ilmapiiri. Kuvausten tunnelma oli rento ja positiivinen, mikä teki työskentelystä miellyttävää. Asiaan vaikutti varmasti pieni työryhmä, mutta myös päävastuullisten henkilöiden rauhallinen ja järjestelmällinen ote työhönsä. Kuvausten eteneminen oli paikoin aavistuksen hidasta, mutta aikataulu piti suurimman osan ajasta eikä monestakaan kuvasta jouduttu luopumaan. Tämä osoittaa sen, että kuvausten ennakkosuunnittelu ja aikataulutus oli tehty onnistuneesti, mikä vaikutti suoraan kuvausten ilmapiiriin ja sitä kautta kuvausryhmän yhteistyöhön positiivisella tavalla.

Ainoa asia minkä koin kuvauksissa ongelmalliseksi oli se, ettei käytössä ollut monitoria josta seurata kuvaa. Vaikka kuvan rajauksen pystyi välillä käydä katsomassa kameran etsimestä, siitä ei loppujen lopuksi ollut työskentelyni kannalta merkittävää hyötyä. Sen lisäksi ettei kuvaa voinut jäädä katselemaan pidemmäksi aikaa, etsimessä näkyvä kuva oli niin pieni ettei sen avulla voinut tarkastella kuvassa näkyviä yksityiskohtia. Yksityiskohtia voi toki tarkastella myös suoraan lavasteessa, mutta oleellista on se miltä ne näyttävät kameran kautta katsottuina. Monitorin puuttuminen aiheutti selkeästi kuvajallekin hankalan tilanteen. Sen lisäksi että kuvaa käytiin katsomassa hänen kamerasaatan, hän joutui jatkuvasti osoittelemaan ja selittämään työryhmäläisille missä kuvan rajat milloinkin menivät, mikä vei puolestaan hänen aikaansa ja keskittymistensä.

Suurimman osan ajasta jouduin arvailemaan mitä kuvassa näkyy sen perusteella mihin kamera osoittaa. Se riitti tiettyyn pisteeseen saakka, mutta sommitellulliset asiat jäivät auttamatta vähemmälle. En esimerkiksi useimmiten tiennyt, näkyikö kuvissa silmää hämääviä muotoja, tuliko jonkin taulun reuna häiritsevän osittaisesti kuvaan tai muuta vastaavaa. Tietysti on myös kuvaajan vastuulla huomioida, mitä kuvassa näkyy, mutta keskeisintä hänen työlleen on kuvan huomiopiste ja kuvassa esiintyvät ihmiset. Varsinkin tilanteessa jossa kuvassa on paljon huomiota vieviä asioita, kuvaaja ei välttämättä ehdi noteeraamaan kaikkea. Kameraa operoidessa voi kuvaajalta jäädä huomaamatta hyvinkin häiritseviä asioita, joita ei monesti voi enää leikkausvaiheessa poistaa. Toisin sanoen lavastuksellisten yksityiskohtien täytyy olla aina kunnossa, mutta sekään ei pelasta tilannetta jossa kuvan ja lavastuksen välinen yhteistyö ei toimi.

4.3 Jälkituotanto

Kuvausten jälkeen kuvattu materiaali toimitettiin leikkaukseen, äänen jälkitöihin ja värimäärittelyyn. Leikkaukseen oltiin aikataulutettu neljä viikkoa, äänitöihin kolme viikkoa ja värimäärittelyyn viikko. Lavastustiimille jälkituotanto merkitsee käytännössä lavastuksen purkua ja lainatavaroiden palautusta. Lavastajan taiteellinen vastuu loppuu kuvausten päätyttyä ja teoksen muovaaminen lopulliseen muotoonsa jääkin on ohjaajan ja jälkituotantotiimin käsiin. Käydessäni katsomassa melkein valmista leikkausta, olin valmistautunut näkemään hirveän määrän virheitä joita en ollut kuvaustilanteessa huomannut monitorin puuttumisen takia. Sain kuitenkin kokea positiivisen yllätyksen, eikä mitään suurempaa ollut mennyt pahasti pieleen.

5 Yhteenveto

Jälkikäteen voin todeta että kuvaajan ja ohjaajan kanssa tehdystä ennakkosuunnittelusta oli paljon hyötyä elokuvan tekemisessä. Uskon että yhteistyöllä saatiin ehkäistystä monia ongelmia joita olisi voinut ilmetä kuvaustilanteessa tai viimeistään leikkausvaiheessa. Toisaalta olisimme voineet tehdä paljon kattavampiakin lavastuksellisia ratkaisuja jos yhteistoimintaan olisi ollut enemmän aikaa ja jos projektin budjetti olisi ollut suurempi. Myös kuvakäsikirjoituksesta olisi ollut paljon hyötyä lavastuksen suunnittelu- ja rakennusvaiheessa. Mitä enemmän tietoa otettavista kuvista, kamerapaikoista ja kuvakulmista, sitä enemmän voidaan keskittää aikaa, energiaa ja keskittymistä niihin kohtiin lavastusta ja ympäristöjä jotka näkyvät lopullisessa teoksessa. Tämä pätee melko yleisesti kaikkiin tuotantoihin. Koska kohtausten kuvat on tapana kuvata aina laajemmista kuvista tiiviimpiin, täytyy koko tilan lavastuksen olla valmis heti kuvausten alussa. Tämän jälkeen lavastajan kädet ovat sidotut, eikä esineitä voi enää siirrellä tiiviimpiä kuvia varten ilman pelkoa jatkuvuusvirheistä. Näitä tilanteita olisi mahdollista ehkäistä kuvakäsikirjoituksen avulla

Musta koira -lyhytelokuvaa katsoessani huomaan kuinka paljon minulla olisi ollut vielä annettavaa kuvien rakentamiseen niin sisällöllisesti kuin esteettisestikin. Uskon myös että useammaltakin ongelmalta ja virheeltä oltaisiin välttytty jos olisin saanut tehdä työni kokonaisvaltaisesti ennakkotuotannon lisäksi myös kuvauksissa. Uskon edelleen alkuperäiseen ajatukseeni lavastuksen hyödyntämisestä tarinankerronnassa, vaikka sen toteuttaminen onkin vaikeaa tuotannon ajallisten tai taloudellisten rajoitteiden takia. Teos osani kuvauksissa koin monitorin puuttumisen merkittävänä rajoitteena, mutta jälkikäteen ajateltuna se oli hyvin opettavainen kokemus. Lopullisen teoksen näkeminen osoitti minulle jälleen sisustussuunnittelijan ja lavastajan ratkaisevan eron. Lavastajan työ ei koskaan ole valmis kuvausten alkaessa.

Lähteet

Affron, Charles ; Affron, Mirella Jona 1995.

Sets in motion : art direction and film narrative, New Brunswick : Rutgers University Press

Barnwell, Jane 2004.

Production design : architects of the screen, London : Wallflower

Block, Bruce 2008.

The visual story : creating the visual structure of film, TV and digital media
Amsterdam : Focal Press

Ettedgui, Peter 1999.

Production design & art direction, Woburn, MA : Focal Press

LoBrutto, Vincent 2002.

The filmmaker's guide to production design, New York : Allworth Press

Rizzo, Michael 2005.

The art direction handbook for film, Burlington, MA : Focal Press

Ward, Peter 1996.

Picture composition for film and television, Oxford : Butterworth-Heinemann