



Martta Norvanto

## Production designer: työrooli ja roolin näkyvyys Suomessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuva- ja televisiotutkinto

Opinnäytetyö

9.5.2022

## Tiivistelmä

Tekijä: Martta Norvanto  
Otsikko: Production designer: työrooli ja roolin näkyvyys Suomessa  
Sivumäärä: 46 sivua  
Aika: 9.5.2022

Tutkinto: Medianomi  
Tutkinto-ohjelma: Elokuva ja televisio  
Suuntautumisvaihtoehto: Kuva ja ääni  
Ohjaaja: Lehtori Jouko Seppälä

---

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan elokuvissa ja televisio-ohjelmissa toimivan production designer työroolin sisältöä ja työroolin vähäistä näkyvyyttä Suomessa verrattuna lavastajaan ja lavastussuunnittelijaan.

Tietoja opinnäytetyöhön on hankittu kirjallisista lähteistä, internetistä, opinnäytetyöstä ja haastatteleamalla suomalaisia lavastajia.

Opinnäytetyössä selviää, miksi Suomessa on epäselvä tilanne art department -työroolien ammattinimikkeiden suhteen ja miten epäkohtia saataisiin korjattua.

Opinnäytetyön tuloksia voidaan käyttää levittämään tietoa production designerin ja lavastussuunnittelijan työrooleista- ja ammattinimikkeistä. Haastatteluisissa ilmeni myös erilaisia ongelmia liittyen lavastusosastoon ja elokuva- ja televisioalaan. Nämä tiedot voivat olla hyödyksi, jotta epäkohtia voidaan korjata.

Avainsanat: Lavastus, Lavastaja, Lavastussuunnittelija, Production Designer, Art Director, Art Department



## Abstract

Author: Martta Norvanto  
Title: Production Designer and Its Use in Finland  
Number of Pages: 46 pages  
Date: 9 May 2022

Degree: Bachelor of Culture and Arts  
Degree Programme: Film and Television  
Specialisation option: Cinematography and Sound  
Instructor: Jouko Seppälä, Senior Lecturer

---

This Bachelor's thesis discusses the role and value of a production designer in film and TV productions and why production designers are not an established role in Finland. The research material is sourced from books, the internet, a thesis and by interviewing Finnish production designers. The interviews in this thesis reveal why the Finnish film industry has an incoherent understanding and use of art department job titles and roles.

The results of this thesis can be used to spread information of the role and value of a production designer. Some issues about the film industry arose from the interviews; therefore, this thesis can also be used to start a broader discussion into how to correct them.

Keywords: Production design, PD, Art Director, AD, Art Department

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Production Designerin ja Art Directorin roolit	4
2.1	Roolien määrittelyn taustaa	4
2.2	Production Designer	4
2.3	Art Director	6
2.4	Art Department	8
2.5	Yhteistyö ohjaajan ja kuvaajan kanssa	8
2.6	Kommunikaatio muun työryhmän kanssa	9
3	Tuotantovaiheet	11
3.1	Käsikirjoitukseen perehtyminen	11
3.2	Taustatyö	12
3.2.1	Keinoja taustatyön tekemiseen	12
3.2.2	Mood boardit	13
3.3	Suunnittelu	14
3.3.1	Suunnitteluvaiheeseen siirtyminen	14
3.3.2	Suunnittelumenetelmät	15
3.4	Art Departmentin esituotannon aikataulus ja budjetointi	15
3.5	Suunnittelun jälkeen	16
4	Visuaalisen tarinankerronnan keinot audiovisuaalisessa teoksessa	17
4.1	Hahmot	18
4.2	Set decoration	19
4.3	Väri	24
4.3.1	Värien psykologia	25
4.3.2	Värien emotio	26
4.3.3	Väri hahmoissa ja tarinassa	26
4.4	Valo	27
4.4.1	Valonlähteet ja suunnat	27
4.4.2	Hahmot ja tarina	28
4.5	Tila	30
4.5.1	Valmis tila vai studio, sisätila vai ulkotila	31
4.5.2	Koko, mittakaava, tila, siirtymät	31
5	Production designer Suomessa	32
5.1	Ammattinimikkeiden erot, hyödyt ja ongelmat	34

5.1.1	Production designer, lavastaja ja lavastussuunnittelija	34
5.1.2	Art departmentin muut nimikkeet	36
5.2	Syitä ammattinimikkeiden epäselvyyksille	38
5.3	Production designerin työroolin tarpeellisuus ja vakiinnuttaminen Suomessa	39
5.4	Lavastajien asenne ammattinimikkeisiin	41
5.5	Suhtautuminen työrooleihin ja ammattinimikkeisiin Suomessa	44
6	Loppusanat	45
	Lähteet	47

# 1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössäni tutkin production designerin (PD) työroolia, sen merkitystä audiovisuaalisessa kerronnassa ja syitä roolin vähäiselle ilmenemiselle Suomen elokuva- ja televisioalalla. Eniten Yhdysvalloissa käytetyllä production designer -ammattinimikkeellä toimiva tekee hyvin paljon samanlaista työtä kuin lavastussuunnittelijat ja lavastajat Suomessa. Mutta töissä on myös eroavaisuuksia: amerikkalainen production designer on visuaalinen pääsuunnittelija, eli hän suunnittelee teoksen ilmeen ja vastaa visuaalisesta kokonaisuudesta eli konseptista. Hän suunnittelee kaiken kuvassa näkyvän ja välillä myös itse kuvat. Suomessa taas lavastussuunnittelija ja lavastaja tekee usein suunnittelun lisäksi myös toteuttavaa työtä, ja suunnittelu tapahtuu yhteistyönä kuvaajan ja puvustajan kanssa. Production designerin suunnitteluala on siis erittäin laaja, sillä hän on päävastuussa visuaalisen suunnitelman kokonaisuudesta.

Siispä puhun tutkimuksessa production designerista, koska keskityn nimenomaan kyseisen roolin hyötyihin ja selvitän haastatteluiden kautta, miksi Suomessa toimitaan eri tavalla. Käytän englanninkielistä production designer -termiä, koska työroolille ei ole vakiintunutta suomenkielistä käännöstä. Sivuan opinnäytetyössäni myös art directorin (AD) eli apulaislavastajan työroolia, joka on art departmentin hierarkiassa production designerin alapuolella.

Opinnäytetyöni on monimuotoinen ja koostuu tästä kirjallisesta osasta ja teososasta, jossa olin production designer ja art director. Teososa on luokkalaisteni kanssa opiskelijatuotantona toteutettu TV-sarjan pilottijakso, jonka tapahtumat sijoittuvat helsinkiläisiin alakulttuureihin. Teososan ohjaaja halusi, että teos on realistinen ja uskottava, joten puvustus, lavastus ja kuvauspaikat piti suunnitella tarkasti, jotta ne ovat oikeanlaisia. Kokonaisuuden piti olla harkittu, jotta visuaalinen suunnittelu palvelee käsikirjoituksen tavoitteita. Siispä ohjaaja värväsi minut olemaan production designer, jotta olisi selkeästi yksi ihminen suunnittelemassa ja tarkkailemassa visuaalista konseptia ja hän voisi keskittyä näyttelijöi-

den ohjaamiseen. Suunnittelin sellaisia visuaalisen kerronnan keinoja, jotka parhaiten palvelisivat tavoitteitamme, ja valvoin niiden toteutumista jokaisessa tuotannon vaiheessa. Vastasin lavastuksesta, puvustuksesta, maskeerauksesta, ja esittelymateriaalien konseptoinnista. Annoin myös mielipiteeni näyttelijöiden ja lokaatioiden valinnoissa, kuvauksissa valaisusta ja kuvasta, leikkausversioista, värimäärittelystä ja grafiikoista. Koska kyseessä oli pilottijakso, me pilotoimme eli kokeilimme production designerin työroolin toimivuutta pienen budjetin tuotannossa.

Kiinnostuin opinnäytetyöni aiheesta, koska oman kokemukseni mukaan Suomessa lavastaja tekee aina sekä suunnittelevaa että toteuttavaa työtä. Ajattelin, että elokuvan visuaalinen näkemys on ainoastaan ohjaajan luomus auteur-teorian mukaan. Olin opinnäytetyön teososassa production designer ja tutustuin sitä kautta työrooliin, ja sen sijaan, että työryhmän jäsenet olisivat jokainen tahtoillaan tulkinneet ohjaajan näkemyksen, minä tulkitsin ohjaajan ajatukset visuaaliseksi konseptiksi ja hallitsin kokonaisuutta. Tämä malli toimi tuotannossamme niin hyvin, että aloin miettimään tilannetta laajemmin.

Luin englanninkielisistä kirjoista production designerista ja art directorista, ja kun yritin selvittää netistä suomeksi tietoa rooleista, vastaan tulikin paljon epäselvyyksiä. Ensinnäkin käännöksiä lukiessani production designer, art director, set designer ja set decorator olivat kaikki suomeksi lavastaja. Tiesin näiden roolien määritelmät englanninkielisistä lähteistä, mutta suomen kielen käännökseen tyssähti kaikki tieto siitä, onko nämä roolit eritelty Suomessa ja mitä lavastajan työnkuvaan edes kuuluu: tekeekö hän nämä kaikki roolit yhtä aikaa vai jääkö jokin työtehtävä pois? Kyselin lehtoreiltani ja tuntemiltani elokuva- ja televisioalan ihmisiltä enkä saanut tyhjentävää ja johdonmukaista vastausta.

Mitä enemmän luin ja löysin erilaisia lähteitä, sitä sekavammalta koko tilanne tuntui ja tutkiminen ja kirjoittaminen oli aika ajoitin hyvin turhauttavaa. Englanninkielisten lähteiden tiedot roolien työnkuvista ja roolien tuotannon vaiheiden sisällöistä vaihtelivat, joten määritelmien löytäminen ja kääntäminen epäselvistä

suomenkielisistä käännöksistä ei ollutkaan niin suoraviivaista kuin ajattelin. Tutkimusta tehdessäni tuntui, että otin liian ison palan purtavaksi ja kadotin punaisen lankani lukemattomia kertoja. Pelkäsin, että opinnäytetyöltä lähtee pohja. Tuli jatkuvasti tilanteita, joissa sain uutta ristiriitaista tietoa, joka kumosi aiemmin selvittämäni asiat, ja kyseenalaistin tutkimuskysymykseni monta kertaa.

Ratkaisin dilemmani yhdistämällä tutkimuksessa eri lähteitä mahdollisimman selkeän ja helposti ymmärrettävän lopputuloksen saamiseksi. Huomautan kuitenkin, että voi olla paljonkin vaihtelevuutta käytännöissä ja määritelmässä riippuen maasta ja tuotannosta. Tavoitteenani on osoittaa opinnäytetyön avulla mitä production designer tekee ja miten arvokas kyseinen rooli on visuaalisen tarinankerronnan luomisessa, ja selvittää haastatteluiden avulla, miksi se ei ole Suomessa käytössä roolin määritelmän mukaan.

Opinnäytetyötä varten haastattelin lavastuksen professori, lavastaja Kaisa Mäkistä, kuvataiteen ja elokuva- ja televisiolavastuksen maisteri, lavastaja Tomi Lauria, lavastaja Kari Kankaanpäättä ja lavastaja Eve Koivurintaa. Tein haastattelut keväällä 2022 Helsingissä videopuhelimitse, sähköpostitse ja henkilökohtaisesti lavastustyön ohessa.

Teososan synopsis:

Matias herää veljensä Eliaksen sohvalla kovaan kiireeseen - hänen on riennettävä valmistautumaan illan DJ-keikkaansa varten. Eliaksella on syntymäpäivä ja kiireessä veljen valmistelemat juhlakahvit on jätettävä väliin.

Matiaksen ystävillä Allulla ja Joelilla on suuria suunnitelmia heidän yhteisen Dj-porukkansa varalle. Illalla tapahtuvan baarikeikan jälkeen tarkoitus on nimittäin aloittaa rahan tienäminen klubikeikkojen merkeissä. Suunnitelmia jarruttaa ainoastaan Matiaksen totaalinen haluttomuus viedä harrastusta uudelle tasolle. Samalla vaatekaapissaan kannabista kasvattava Aslan-nimellä tunnettu höyrypää yrittää tarjoilla Matiakselle tilaisuutta tienata rahaa pilvenkasvatusoperaationsa kuriirina.

Matias löytää illan keikkaa odotellessaan levykaupasta harvinaisen Taivas - vinylilevyn. Rahat ovat kuitenkin loppu ja illan keikalle alkaa olla

kiire. Matias kuitenkin ymmärtää levyn olevan täydellinen syntymäpäivälahja veljelleen - ja päättää saada sen käsiinsä keinolla millä hyvänsä. (Mäkeläinen 2022.)

## 2 Production Designerin ja Art Directorin roolit

### 2.1 Roolien määrittelyn taustaa

Historiallisesti roolit ovat olleet vaikeasti määriteltävissä ja epäselvyyttä on ollut aina. Art departmentin roolit ovat eläneet aikojen mukana tekniikan muutosten takia. 1930-luvulla elokuvatuotannot siirtyivät studioihin ja valaisutekniikka tuli kuvioihin. Näihin aikoihin syntyi art directorin rooli, jota vastaavaa roolia toteutti aiemmin tekninen ohjaaja. Art directorin ja ohjaajan roolit alkoivat menemään päällekkäin, ja tuli kiistaa luovien päätösten saamasta tunnustuksesta, joten art directorin tekemälle työlle haluttiin antaa arvokkaampi nimike. Näin mukaan tuli termi production designer. Ensimmäinen production designer oli David O. Selznickin nimittämä William Cameron *Tuulen viemää* -elokuvassa (1939). Tämä ammattinimikkeen tarkempi määritelmä sisälsi roolin suunnitteluosion sekä yhteistyöhön perustuvan luovan työn. Näin sen ajan art directoreista tuli production designereita ja heidän assistenteistaan art directoreita. Roolit eivät ole sen jälkeen muuttuneet huomattavasti, mutta ne ovat edelleen epäselviä ja työtehtävät ovat liukuvia riippuen tuotannosta ja maasta. (Shorter 2012, 8.)

Tällä hetkellä selkein rajanveto menee siten, että production designer tekee teoksen visuaalisen suunnittelun ja art director on hänen assistenttinsa, joka valvoo suunnitelmien käytännön toteutuksen. He tekevät yhdessä budjetoinnin ja aikataulutuksen, ja art director valvoo työn toteutumista näiden mukaan. Pienemmissä tuotannoissa roolit on yhdistetty. (Jane Barnwell 2004, 13.)

### 2.2 Production Designer

Production designerin tekemä suunnittelutyö on oleellinen osa elokuvan paikkojen, hahmojen ja narratiivin luomisessa. Hän visualisoi, missä ollaan ja miltä

kaikki näyttää ja miten tavoitteeseen päästään kuitenkin siten, että suunnittelelementit täydentävät käsikirjoitusta. Hahmoille luodun maailman kaikkine yksityiskohtineen täytyy palvella elokuvakerrontaa ja hahmojen persoonia, ja se täytyy tehdä luontevasti ja katsojalle huomaamattomaksi. Katsojan täytyy uskoa, että se mitä hän ruudulla näkee, on totta, vaikka elokuvassa mikään ei ole totta tai oikeaa. Tämä takaa tarinaan uppoutumisen, jotta elokuva pystyy välittämään katsojalle halutut suuret tunteet. Jotta tähän tavoitteeseen päästään, elokuvan illuusion täytyy pysyä ehyenä ja saumattomana. Tämä suuri vastuu on annettu production designerille, joka on art departmentin johtaja ja visuaalisen tarinankerronnan monitaituri. Suunnittelu tehdään yhteistyönä ohjaajan ja kuvaajan kanssa. (Barnwell 2017, 6.)

Production designerin rooli on melko näkymätön yleisölle, vaikka ajattelisi, että elokuvia myytäisiin visuaalisuudella. Tätä ei helpota se, että onnistunut visuaalinen suunnittelu ei pistä silmään. (Barnwell 2004, 5.) Production designerin työhön kuuluu konseptien ja suunnitelmien luominen sekä suunnitelmien toteutumisen varmistaminen. Tähän esimerkiksi kuuluu lokaatioiden valitseminen ja niiden soveltaminen tarinalle sopivaksi ja myös sen varmistus, että nämä setit rakentuvat ajallaan ja sopivat budjettiin. (Shorter 2012, 8.) Production designer kertoo art directorille tarkemmin luovan suunnitelmansa, johon sisältyy tunnelma, atmosfääri, valaisu, kompositio, värimaailma ja tekstuuri. Näin art director tietää kontekstin ja ymmärtää tavoitteen niille rakennuksille ja työtehtäville, joita hän valvoo. (Barnwell 2017, 23.)

Production designerin olisi hyvä hallita useita eri taiteenlajeja ja konkreettisia kykyjä liittyen ideoiden havainnollistamiseen ja suunnitteluun. Hyvät havainnollistamisen taidot auttavat saamaan ideat läpi muille työryhmän jäsenille. Esimerkiksi luonnostelu, mallintaminen, tekninen piirtäminen ja kyky piirtää anatomiaa ja perspektiiviä tuovat piirrokset eloon. Myös kokemus rakentamisesta ja arkkitehtuurista selkeyttää tietoa siitä, mitä on mahdollista toteuttaa resursseihin nähden. Kun tietää yksityiskohtaisesti, mitä jonkin asian toteuttaminen vaatii, osaa myös palkata oikeanlaisen ihmisen toteuttamaan työn, eli kokemus monesta alueesta vähentää suunnitelmien suurpiirteisyyttä. (Halligan 2012, 162.)



Production designerin työkuvassa on erittäin tärkeää olla ajan hermolla nykyteknikasta. Tähän kuuluu laaja tietämys kameroista, valoista, lavastustekniikoista ja erityistehosteista. Nämä tietotaidot eivät itsessään tee hyvää production designeria, vaan hänen täytyy myös osata soveltaa laajaa tietämystään ja osaamistaan sekä olla käytännöllinen ja pysyä budjetissa. (Shorter 2012, 8.)

Production designerin roolin vaatimukseen on vaihtelevia vastauksia riippuen siitä, keneltä kysyy. Osan mielestä se vaatii laajan kirjon käytännön osaamista, toisten mielestä oikeanlainen luonne ja asenne on tärkein. Jotkut ovat jopa sitä mieltä, että elokuva-alalla on paljon ylipäteviä ihmisiä ja ei tarvitse osata piirtää tai tehdä mallinnuksia, kunhan osaa visualisoida ja on hyvä tarinankertoja.

Melko yleinen mielipide on, että hyväksi ohjaajaksi tai production designeriksi ei suoraan pääse, jos vain opiskelee oikeat metodit, vaan täytyy olla myös luontaisia lahjoja. Ajatus on, että jos on suunnittelija luonteeltaan, niin pystyy suunnittelemaan mitä tahansa vedenkeittimestä oopperaan. Jos omaa visuaalisen tajun ja on selkeästi tiedossa, mitä yrittää tuoda henkiin, niin suunnittelija pystyy mihin vaan. (Halligan 2012 34, 54, 138, 158.)

Production designerin olisi myös tärkeä ymmärtää, että hän ei ole paras kaikessa. Muiden taitoja kuuluu hyödyntää, koska heidät on palkattu tekemään tiettyä työtä ja he luultavasti tietävät monesta asiasta paljon enemmän kuin production designer. Tehtäviä on pakko delegoida eikä ajatella, että tekisi itse kaiken paremmin. Muiden työtehtävien tekeminen on tarpeetonta ja jopa haitallista lopputuloksen kannalta. (Halligan 2012 162.)

### 2.3 Art Director

Art director tukee ja toteuttaa konkreettisesti production designerin suunnitelmia. Hän on joko osittain tai täysin vastuussa art departmentin toteutuksien valvomisesta. Art directorilla täytyy myös olla laaja käytännön osaaminen eri aihealueista, joista tärkeimpiä ovat art departmenttiin liittyvät taidot, tiedot käsikirjoituksen purusta, teknisestä piirtämisestä, arkkitehtuurista, rakentamisesta, ka-

meroista ja valoista. Myös hyvät kommunikaatio- ja johtamistaidot ovat välttämättömän tärkeitä piirteitä, sillä ne vaikuttavat tuotannon aikatauluttamiseen. Art director jakaa budjetoinnin ja aikataulutuksen vastuun tuottajan ja ensimmäisen apulaisohjaajan kanssa (Shorter 2012, 8). Tätä budjetointiin ja aikataulutukseen liittyvää yhteistyötä tein opinnäytetyön teososassa ollessani art director. Yhteistyömme oli sujuvaa tuottajan ja apulaisohjaajan kanssa, ja tietotaitoni art departmentin työrooleista auttoi meitä tekemään realistiset suunnitelmat. Koimme aikataulut onnistuneiksi, sillä emme myöhästyneet niistä kertaakaan. Art departmentin budjetoinnissa olimme tarkkoja, sillä kyseessä oli opiskelijatuotanto. Tässä tietotaitoni lavastuksesta, puvustuksesta ja hankintakeinoista olivat hyödyllisiä ja saimme toteutettua näkemykseni edullisesti.

Taulukko 1. Opinnäytetyön teososan kustannusarvio

LOKAATIOT			
Eliaksen koti	0,00 €		
Aslanin koti	0,00 €		
Ulkolokaatiot	0,00 €		
Levykauppa	0,00 €		
<b>yhteensä</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	
PUVUSTUS			
Matias vaatteet	30,00 €	13,00 €	paita
Elias vaatteet	20,00 €	50,00 €	Vilman hankintoja
Aslan vaatteet	20,00 €		
Joel vaatteet	0,00 €		
Allu vaatteet	0,00 €		
Levykaupan myyjä	0,00 €		
Oona	0,00 €		
Pepe	0,00 €		
<b>yhteensä</b>	<b>70,00 €</b>	<b>63,00 €</b>	
LAVASTUS			
Aslanin koti	30,00 €	19,90 €	muoviovi
rekviä	60,00 €	29,90 €	tekoveri (19,90), puhelin (10)
<b>yhteensä</b>	<b>90,00 €</b>	<b>49,80 €</b>	

Art directorin rooli on isoissa tuotannoissa kriittisen tärkeä, koska production designer tarvitsee avustajan tuotannon koordinoimisessa. Opinnäytetyöni teososan tapauksessa tuotanto oli niin pieni, että roolien yhdistäminen onnistui.

## 2.4 Art Department

Art department tai taideosasto toteuttaa elokuvan visuaaliset elementit. Production designer kommunikoi suunnitelmansa tunnelmasta, ilmapiiristä, valaistuksesta, kompositiosta, väristä ja tekstuurista art directorille, joka välittää ne siitä vastuussa olevalle art departmentin sisällä olevalle henkilölle tai tiimille. Seuraavaksi rakennusosasto rakentaa setit ja muokkaa valmiit lokaatiot, ja rekvisitöörit ja set decorator tekevät hankinnat ja tilaavat mittatilauksena tehdyt erikoistavarat. Art departmentin koko, työroolit ja ammattinimikkeet voivat vaihdella hyvin paljon riippuen tuotannosta ja maasta. Kaikille art department rooleille ei ole suoraa suomenkielistä käännöstä, mikä aiheuttaa sekaannuksia ja epäselvyyksiä kansainvälisissä tuotannoissa (Mäkinen 12.4.22). Art directorin alla on art departmentia hallinnoiva ja toimintaa suunnitteleva tiimi, johon voi kuulua supervising art director, konseptitaiteilija, set designer eli lavastuksen rakentamisen tarkempi suunnittelija, assistant art director, standby art director, art department assistant ja art department runner. Set decoratorin/dresserin alaisuudessa toimii lavastuksen sisustuksellista ilmettä toteuttava yksikkö, johon voi kuulua assistant set decorator, prop master eli rekvisitööri, hankkiva rekvisitööri, settirekvisitööri, rekvisiittojen valmistaja, puvustuksen rekvisitööri, graafikko, verhoilija ja vihervastaava. Construction supervisorin eli lavasterakennuksen työnjohtajan alaisuudessa on rakentaja, rakennuskoordinoija, hankkija, puuseppä, rapaaja, maalari, rigaaja ja scenic artist joka maalaa kulisseeja. (Elokuvantaju; Jane Barnwell 2017, 24.)

## 2.5 Yhteistyö ohjaajan ja kuvaajan kanssa

Production designerin, ohjaajan ja kuvaajan yhteistyöllä saadaan elokuvan visuaalinen ilme. Kirjallisten lähteideni mukaan production designer voi tulla tuotantoon mukaan jopa ennen ohjaajaa, ja elokuvalla voidaan hakea rahoitusta pelkän production designerin suunnitelmia käyttäen. Tässä on vaihtelevuutta, mutta usein kuvaaja (DoP, director of photography) tulee liian myöhään mukaan, mikä hankaloittaa production designerin suunnittelutyötä. (Barnwell 2017, 26.)

Tiivis yhteistyö ohjaajan, kuvaajan ja production designerin välillä on erittäin tärkeää, jotta tulee yhteisymmärrys siitä, minkälainen elokuvassa oleva maailma on ja millaisia teemoja ja tunteita halutaan välittää katsojalle. Oleellinen osa tätä yhteistyötä on keskustelut käsikirjoituksesta, jotta visuaalinen osasto ymmärtää tulkita sitä oikein ja voi alkaa toteuttamaan sitä halutulla tavalla. Näin vältetään mahdolliset väärinymmärrykset ja siitä koituvat taloudelliset ongelmat ja konfliktitilanteet. Ohjaajan kanssa keskustelu selventää myös haluttuja teemoja, ja vasta sitten voidaan alkaa suunnittelemaan kuvauspaikkoja, ympäristöjä ja muita kerronnan keinoja, jotka palvelevat haluttua lopputulosta. Tämä selkeä, jatkuva ja molemminpuolinen kommunikointi on tärkein keino, joka varmistaa onnistuneen visuaalisen suunnittelun. (Shorter 2012, 160–164; Barnwell 2017, 58.)

Production designer on viime kädessä vastuussa kaikesta, mikä on kameran edessä, ja usein myös siitä, mihin kamera osoittaa. Production designer yrittää varmistaa, että ohjaajan kanssa suunniteltu maailma toteutuu, sillä DoP ei välttämättä ole ehtinyt keskustelemaan siitä yhtä perusteellisesti kuin production designer. Seuraavaksi production designer kommunikoi ohjaajan tavoitteet DoP:lle ja yrittää suostutella asiat menemään tietyllä tavalla ja varmistaa, että kaikki elementit muodostavat kokonaisuuden väreistä valaisuun ja tunnelmaan asti (Barnwell 2017, 26). On erittäin hyödyllistä, jos on viettänyt paljon aikaa ohjaajan kanssa tai mahdollisesti jopa työskennellyt tietyn ohjaajan kanssa paljon. Mitä paremmin tuntee ohjaajan, sitä helpompaa työskentely on. Ohjaajilla voi olla luontaisia ja tyypillisiä visuaalisen tarinankerronnan tapoja, esimerkiksi millaisia kameran liikkeitä ja kuvakulmia hän käyttää painottaakseen tunteita. (Barnwell 2017, 26; Halligan 2012, 52.)

## 2.6 Kommunikaatio muun työryhmän kanssa

Tiiviissä yhteistyössä ohjaajan kanssa on konfliktien riski, koska työroolien vastualueet eli tontit menevät hieman päällekkäin. Hyvät neuvottelu- ja kommunikointitaidot, kyky kompromissien tekemiseen, joustavuus ja ihmistuntemus ovatkin tärkeitä piirteitä production designerille. Tämän huomasiin myös itse teososaa tehdessä. Piti neuvotella ja kommunikoida rakentavasti ohjaajan kanssa

jokaisessa tuotannon vaiheessa sekä erityisesti setissä kamera- ja valoryhmän ja puvustusosaston kanssa. Konflikteja tai väärinymmärryksiä ei onneksi tullut kärsivällisyyden ja koko työryhmän oikeanlaisen asenteen ansiosta. Tätä helpotti myös huolella tekemäni esituotanto, joka sisälsi referenssikuvia ja mood boardeja. Visio oli erittäin selkeä koko työryhmälle, ja yhteinen näkemys oli kaikilla sama. Selkeä lähtövisio ei kuitenkaan tarkoita, etteikö joustamista tarvittaisi, esimerkiksi jos budjetti ja käytännön ongelmat ovat esteenä. Kompromisseja on kuitenkin helpompi tehdä, kun lähtövisio on selkeä. Esimerkiksi jos puvustuksessa piti tehdä budjettisyyistä toisenlainen ratkaisu, puvustaja osasi ehdottaa itse korvaavaa vaatetta referenssikuvien pohjalta. Säästyy aikaa ja energiaa, kun työryhmän ei tarvitse arvailla production designerin näkemystä, ja tuotanto voi jatkua jouhevasti eteenpäin.

Koska emme olleet ohjaajan kanssa varmoja, miten production designer tai art director virallisesti toimisi kuvauksissa, päätimme keskenämme, mikä tuntuu parhaimmalta ja hyödyllisimmältä. Alun perin ohjaaja ehdotti minulle roolia siksi, että hän halusi itse keskittyä enemmän näyttelijäntyöhön kuin visuaaliseen puoleen, joten työnjakomme oli selkeä. Keskustelin eri tuotannon vaiheissa työryhmän jäsenten kanssa heille vieraasta roolistani ja siitä, miten työnjako tulisi mennään. Selitimme ohjaajan kanssa kamera- ja valoryhmälle, mitä tämä konkreettisesti tarkoittaisi. Setissä ottojen välissä tekniikkaan ja luoviin ratkaisuihin liittyvät kysymykset kohdistettaisiin minulle, jotta ohjaaja voisi keskittyä näyttelijöiden ohjaamiseen. Tämä kuulosti jo esituotantovaiheessa selkeältä kamera- ja valoryhmän mielestä, ja se toteutui setissä hienosti. Jälkikäteen kamera- ja valoryhmä oli positiivisesti yllättynyt, miten paljon minun ja ohjaajan työnjako vaikutti setissä työskentelyn tehokkuuteen. He arvostivat etenkin sitä, että kommunikoin itsevarmasti mielipiteeni esimerkiksi siitä, että oliko valaisu onnistunut tässä otossa. Pystyin aina kommentoimaan heidän työtään, sillä katsoin pelkäämättä visuaalista puolta. Roolistani tuli jälkikäteen kiitoksia työryhmältä. Tuottaja, ohjaaja, kamera- ja valoryhmä sanoivat, että toin varmuutta heidän työskentelylleen, eikä kukaan jäänyt yksin päätöstensä kanssa.

Production designer on tekemisissä lähestulkoon kaikkien muiden osastojen kanssa. Näitä osastoja ovat puvustus, maskeeraus, visuaaliset ja erikoistehosteet, ääniosasto (akustiikka ja on set -mikkinen paikat), tuotanto ja jälkituotanto (Shorter 2012, 161). Tästä oli tosin vaihtelevuutta lähteissäni, sillä osassa lähteistä ei mainittu mitään yhteistyöstä puvustuksen, ääniosaston tai jälkituotannon kanssa.

Production designerin täytyy osata delegoida tehtäviään, sillä on mahdotonta, että hän pystyisi tekemään kaiken itse. Hänellä täytyy olla hyvät delegointitaidot ja luotettavat kollegat. On monia erilaisia työtapoja, miten eri production designerit toimivat, mutta yleisintä on, että tuotannon alussa he suunnittelevat ja sitten jossain vaiheessa asettuvat työnjohtoon ja delegointitehtäviin (Shorter 2012, 161). Tämän huomasin itsekkin tehdessäni opinnäytetyön teososaa. Suunnittelu vaihe oli työläin. Vähitellen asetuin siinä mielessä taka-alalle, että olin vastuussa ainoastaan art departmentin tuotannollisista asioista ja valvoin toteutusta sivusta seuraten.

### **3 Tuotantovaiheet**

#### **3.1 Käsikirjoitukseen perehtyminen**

Elokuvan visuaalinen suunnittelu lähtee käsikirjoituksen lukemisesta ja purkamisesta. Heti ensimmäisellä käsikirjoituksen lukukerralla tulee arvokkaita tunnereaktioita ja visuaalisia mielleyhtymiä. Designing for Screen kirjassa ohjeistetaankin ensiksi lukemaan koko käsikirjoitus muutaman kerran mieltien vain, millaisia tunteita se herättää (Shorter 2012, 51). Dean Tavoularis kertoo näkevänsä käsikirjoituksen tunteiden raamina ja purkaa käsikirjoituksen niiden kautta merkitsemällä tunteet ja kohtausten intensiteetit erilaisilla värikoodeilla. Hän painottaa, että kaiken visuaalisen suunnittelun täytyy pohjautua täysin tarinaan ja suunnittelun täytyy ilmaista, täsmentää ja toimia jatkeena käsikirjoituksen välittämille tunteille. Tavoularis jopa väittää, että kaunis kuva ilman yhteyttä käsikirjoituk-

seen on peräti loukkaavaa. (Halligan 2012, 180.) Käsikirjoitukseen huolella perehtyminen, sen analysoiminen ja ymmärtäminen varmistaa hyvän visuaalisen suunnittelun, jotta tarina tulee henkiin (Shorter 2012, 55, 47).

Käsikirjoituksissa on lähtökohtaisesti vähemmän tietoa kuin muissa kirjallisissa teoksissa, joissa kirjailija syöttää lukijalle paljon informaatiota esimerkiksi kuvailemalla ja selittämällä yksityiskohtaisesti tilanteita ja hahmoja. Siispä kaikki käsikirjoituksen yksityiskohtaiset tiedot kannattaa ottaa huomioon. Pienetkin tiedonjyvät voivat avata käsikirjoittajan ajatusmaailmaa ja tarinan tavoitteita. Käsikirjoitusta rivien välistä lukemalla voi löytää vihjeitä, joita voi käyttää visuaalisessa suunnittelussa syventämään juonta tai hahmoja, esimerkiksi sillä, miltä hahmo näyttää, voidaan kertoa, mitkä ovat motiiveja hänen toiminnalleen. (Shorter 2012, 51, 55.)

Kun kokonaiskäsitys tarinan tunteista alkaa hahmottua, voidaan tehdä tarkempi käsikirjoituspurku. Production designerin käsikirjoituspurku palvelee kahta tärkeää tarkoitusta: varsinaiset visuaaliset tarpeet ja tuotannolliset tiedot kuten logistiset ja tekniset suunnitelmat, joiden pohjalta tehdään budjetointi ja aikataulutus. Oleellista on purkaa kohtauksen miljöö eli paikka ja aika, tausta, ilmapiiri, tunnelma ja tunteet sekä myös muut huomiot esimerkiksi mahdollisista yksityiskohdista ja mahdolliset alustavat ideat visuaalisesta suunnittelusta. Tarinan konteksti on tärkeä ottaa huomioon, koska esimerkiksi tietty vuosikymmen tiettyssä maassa ja sosiaalisessa, yhteiskunnallisessa tai poliittisessä ilmapiirissä asettaa raamit kaikelle suunnittelulle. (Shorter 2012, 51–59.)

## 3.2 Taustatyö

### 3.2.1 Keinoja taustatyön tekemiseen

Käsikirjoituksen purun seuraava askel on siitä tulleiden tietojen sisällyttäminen ideointi- ja suunnitteluprosessiin. Tämä työskentelyn vaihe on intuitiolähtöistä ja etenee asteittain. Tässä vaiheessa ei kannata hätiköidä, jotta mitään ei unohdu. Se on herkin vaihe, koska rakennetaan kuitenkin kokonaista maailmaa hahmoineen. Ennen kuin pystyy aloittamaan konkreettista suunnittelua päätöksineen,

taustatyön tekeminen on välttämätöntä. Ideointi ei kuitenkaan tule tyhjästä vaan kaikesta, mitä on kokenut ja nähnyt. Taustatyöllä ja samanaikaisella ideoinnilla aletaan muovaamaan elokuvan visuaalista ilmettä ja tutkimaan elokuvassa käsiteltyjä aiheita. Taustatyön tekemiseen on erilaisia strategioita, joista eniten mairittuja ovat kirjastot niiden tavoitettavuuden ja laajan aihevalikoiman takia.

Vaikka elokuvista saa inspiraatiota, niin ne eivät ole riittävä lähde luomaan laajaa visuaalisten vaikutteiden työkalupakkia. Kirjastossa voi selata vaivattomasti kaikkien luovien alojen teoksia ja inspiroitua. Hyviä aihealueita tähän ovat valokuvaus, muoti, arkkitehtuuri, teollinen muotoilu sekä taiteen alalajit eli kaunotaide, koristetaide ja käyttötaide. (Shorter 2012, 61–63; Halligan 2012, 162.)

Yleinen keino löytää valaisuun inspiraatiota on tutkia maalauksista, miten valonlähde vaikuttaa teoksen tunnelmaan ja siitä ilmeneviin tunteisiin (Barnwell 2017, 141).

Inspiraatiota voi myös saada uppoutumalla luovan ilmaisun keinoihin hakeutumalla esimerkiksi teatteriin, gallerioihin, museoihin, näyttelyihin, festivaaleille ja muihin tapahtumiin. Tietoa voi ammentaa myös matkustamisesta, kirjoista ja tarinoista, ihmisistä ja heidän elämäkokemuksistaan ja luonteenpiirteistään. Pitämällä silmät auki omassa arjessaan voi päästä visuaalisen tarinankerronnan mestariksi. Kun harjaantuu katsomaan ympäröivää maailmaa inspiraatiota hakevin silmin, niin vaikutteita alkaa löytämään yllättävistäkin paikoista. Jos ajattelee luovien ideoiden tulevan vain taidenäyttelyistä tai muista ilmiselvistä paikoista, niin voi mennä moni idea sivu suun. Kuten production designer Eve Stewart sanoo, on arvokasta olla aina kuin pesusieni, joka jatkuvasti imee tietoa itseensä ympäröivästä maailmasta, eikä aloittaa tyhjästä yhtäkkiä, kun tulee tuotanto ja tutkimusvaihe vastaan. (Halligan 2012, 162.)

### 3.2.2 Mood boardit

Käsitteellisen purun ja taustatyön välimaastossa voi purkaa käsitteellisuudesta tulleet ensimmäiset ajatukset ja tunteet mood boardeihin. Mood boardit ovat selkeä keino luoda elokuvan visuaalista konseptia, ja ne välittävät tehokkaasti ideat muille työryhmän jäsenille. Niihin voi kuulua esimerkiksi valokuvia, still-kuvia muista elokuvista, piirroksia ja värikarttoja. Mood boardeilla hahmotellaan





Esimerkiksi jos käsikirjoitusta ensi kertaa lukiessa herää tietty tunne, voi miettiä miten sen tunteen voi välittää ja painottaa ruudulle ja katsojalle asti. Taustatyötä tehdessä saattaa huomata, että jokin muu asia tuo saman tunteen. Ideoinnin kautta voi miettiä, miten sen saman tunne-elementin voi tuoda elokuvaan. Tämä on yksinkertaistettu selitys, sillä tosiasiaa luultavasti useampi pieni elementti rakentaa halutun tunteen kuvaan. (Shorter 2012, 75–76; Barnwell 2017, 31.)

### 3.3.2 Suunnittelumenetelmät

Se miten halutut elementit voidaan tuoda elokuvaan, tapahtuu konkreettisen suunnittelun kautta tekemällä luonnostelmia, teknisiä piirroksia, mallinnuksia, konseptointia ja storyboardeja. Suunnitteluvaiheessa myös päätetään, kuva taanko valmiissa tilassa vai pitääkö lavasteet rakentaa ja millainen lavastus ja puvustus on. Production designer hahmottelee, minkälaiset elokuvan henkilöt ovat, miten he elävät, mitä tunteita halutaan välittää katsojalle missäkin kohtauksessa sekä miten kaikki eri osaset soljuvat ja toimivat yhdessä luoden elokuvan maailman. Production designer käyttää visuaalisen kerronnan keinoja kertomaan ja painottamaan katsojalle asioita, tunteita ja teemoja, joita elokuvassa ei suoraan sanota ääneen. Tunteiden herättämisen keinoihin kuuluvat erityisesti suunnitelmat, jotka liittyvät valaisuun ja lavastukseen. Nämä suunnitelmat saavat merkityksensä luovista symbolisista ratkaisuista valon- ja värinkäytön kautta. Taustatietoa elokuvan hahmoista ujutetaan puvustukseen ja lavastukseen merkityksellisten stailaus- ja sisustusratkaisujen kautta. Nämäkin pieneltä tuntuvat päätökset palvelevat omalla tavallaan tarinankerrontaa. (Barnwell 2017, 57. Shorter 2012, 75–81.) Tarkennan symbolisia ja merkityksellisiä visuaalisen kerronnan keinoja luvussa 4.

## 3.4 Art Departmentin esituotannon aikataulut ja budjetointi

Ennen kuin esituotanto voi alkaa vauhdilla, production designerin täytyy tehdä realistinen aikataulu ja kuluarvio tuottajalle. Tuotantopäällikkö tekee tuotantoaikataulun yhteistyössä production designerin, kuvaajan ja apulaisohjaajan kanssa. Kuvausaikataulu määrittää jokaisen lokaation rakennuksen ja lavastuk-

sen deadline. Näiden tietojen pohjalta production designer ja art director lähtevät työstämään jokaisen kuvauspaikan rakennuksen aloituspäivämäärää ja työmäärää. Heidän täytyy yhdessä arvioida, kuinka kauan kunkin kuvauspaikan rakentamisessa kestää ja paljonko se maksaa. Esituotanto on art departmentin tärkein vaihe, ja onnistunut aikataulun tekeminen ja budjetoiminen varmistaa, että jokainen osa tehdään huolella loppuun ja raha ei lopu kesken. Tämä vaatii laajaa tietämystä siitä, paljonko resursseja menee lavastuksen tarkempaan suunnitteluun, luonnosteluun, rakentamiseen, maalaamiseen ja sisustamiseen. Tämän lisäksi arvioidaan rekvisiittaan ja puvustukseen kuuluvat resurssit, joihin voi sisältyä hankintoja, vaatteiden ompelua tai esineiden valmistamista tai muokkaamista. Production designer ja art director ovat tiiviissä yhteydessä tuotantopäällikköön aikataulujen ja budjettien kehittämisvaiheessa. Kun aikataulut ovat valmiit, art director ottaa vastuun aikataulussa pysymisestä ja kommunikoi deadlineit art departmentin sisällä. Tässä vaiheessa production designer siirtyy taka-alalle. (Barnwell 2004, 19; Shorter 2012, 166.)

### 3.5 Suunnittelun jälkeen

Production designerin tekemän suunnittelun jälkeen art department alkaa työstämään omia työtehtäviään, kuten rakentamista tai hankintojen tekemistä puvustukseen, lavastukseen tai rekvisiittaan liittyen. Esituotantovaiheeseen kuuluu myös scouttaaminen eli lokaatioiden etsiminen, jossa production designer on mukana. Oman kokemukseni mukaan lokaatiot olisi parasta olla valittuina mahdollisimman aikaisin, jotta tarvittavat rakennustyöt ja hankinnat voidaan tehdä lokaation mukaan. Tuotannon alkuvaiheessa production designer, ohjaaja ja DoP käyvät setit läpi ja standby art director ottaa haltuun tarkistuksessa ilmenevät ongelmat. (Barnwell 2017, 25.)

Setissä eli kuvauspaikalla on joko production designer tai on-set art director, mutta tässä on hyvin paljon vaihtelevuutta ja se riippuu tuotannon koosta. Production designer voi tarkkailla kuvauksia paikan päällä tai etänä ja art director saattaa silloin olla valvomassa toisen setin rakentamista tai toisinpäin. Jotkut

production designerit eivät halua olla paikan päällä hektisessä rakennusvaiheessa, koska se voi vaikeuttaa tai laimentaa heidän ideointiaan. Tämäkin on mielipidekysymys, sillä jotkut designerit pitävät sitä tarpeellisena osana ideointia nähdäkseen, mikä toimii ja mikä ei. Yleisesti ottaen production designer on kuitenkin taka-alalla, kun delegoinnit ja suunnittelut on tehty. (MasterClass-verkkokoulutus 2022; Barnwell 2004, 78.)

## **4 Visuaalisen tarinankerronnan keinot audiovisuaalisessa teoksessa**

Visuaalisen tarinankerronnan keinot ja konseptin ilmaisu ovat valoon, väriin, tilankäyttöön ja sisustukseen liittyviä mielleyhtymiä, jotka herättävät ihmisissä erilaisia reaktioita ja tunteita. Näitä assosiaatioita käytetään hahmojen luomisessa ja teeman ja tarinan syventämiseen ja tukemiseen. Tämän vaiheen suunnittelussa on myös oleellista miettiä polarisaatiota, eli miten kohtaukset, hahmot ja tilat vertautuvat toisiinsa. Onko niissä suuria kontrasteja vuoron perään läpi elokuvan vai nouseeko esimerkiksi tunteet ja dramaattisuus elokuvan loppua kohden? Liittyykö tiettyyn hahmoon tai tilaan aina tietty tunnetila ja jos sen tunnetila muuttuu, niin miten se näkyy? Halutaanko hahmojen välille luoda kontrastia esimerkiksi persoonan tai arvojen suhteen luomalla kontrastia heidän kotien välille? Polarisaatio on vaivaton tarinankerronnan ja hahmojen kuvailun tapa, nimittäin se palvelee narratiivia välittömästi. Kaikki elokuvassa nähdyt asiat palvelevat tai kehystävät tarinaa, oli ne suunniteltu tai ei. Sen takia kannattaa suunnitella kaikki osat tarkoituksenmukaisesti, jotta ne täydentävät käsikirjoitusta ja syventävät elokuvan hahmoja ja teemoja. Huonosti tai ajattelemattomasti suunniteltu elokuva pahimmassa tapauksessa vaikeuttaa elokuvan ymmärtämistä ja tulkitsemista ja on konfliktissa elokuvan tavoitteiden kanssa. (Barnwell 2004, 58.)

Kaikki nämä visuaalisen tarinankerronnan keinot ovat elokuvassa aina yhtä aikaa käytössä ja näkyvissä kuvassa ajamassa narratiivia ja tunnetiloja. Erittelen keinot alla, jotta on mahdollista analysoida ja identifioida mitkä eri osat vaikuttavat lopputulokseen ja miten paljon asioita production designerin täytyy harkita ja

ottaa huomioon. Yleensä nämä keinot nojaavat toisiinsa niin vahvasti, että on vaikeaa puhua yhdestä puhumatta toisesta. (Barnwell 2017, 7.)

#### 4.1 Hahmot

Hahmojen rakentamisen avulla muu suunnittelu helpottuu, kun miettii, minkälaisien hahmojen ympärille maailma rakentuu. Voi miettiä esimerkiksi, miten hahmo toimii, liikkuu, elää ja asuu ja millaiset ovat hahmojen väliset suhteet ja miten näitä asioita voi painottaa. Hahmojen kodit voivat kertoa paljon tarinasta, koska hahmon sisäinen maailma heijastuu usein hänen elinympäristöönsä. Hahmon sisäisen kasvun eteneminen näytetään usein hänen kodissaan, esimerkiksi valoa lisäämällä, kun hän toipuu vaikeasta elämänvaiheesta. Ympäristöt ovat jatkuvassa muutoksen tilassa, joten jotain luultavasti muuttuu aina kun siirrytään ajassa eteenpäin tai taaksepäin. Tilaan voi tuoda niin paljon informaatiota kuin haluaa hahmoista ja heidän toimintansa motivaatiosta, mutta se ei kuitenkaan ole välttämätön osa tarinan eteenpäin viemisessä. (Barnwell 2017, 175.)

Käsikirjoituksen ja ohjaajan näkemysten perusteella rakensin mood boardeja teososan hahmoista. Mietin ensimmäiseksi käsikirjoituksen pohjalta, millainen hahmo on, millainen habitus hänellä on ja minkälainen ihminen toimii näin. Kyselin ohjaajalta tarkennuksia siitä, miten hän oli kuvitellut hahmot ja kehitimme hahmoja keskustelun kautta. Pyysin häntä kuvailemaan hahmon taustatarinaa, kertomaan yksittäisiä adjektiiveja, miten hän kuvailisi tiettyä hahmoa ja millaista musiikkia hahmo kuuntelee. Teoksemme hahmo Aslan kasvattaa ja myy kannabista, mutta se ei ollut tarpeeksi informaatiota luomaan hahmon konseptia. Mietin, minkä sortin huumekauppias hän on, onko hän epäskarppi, jatkuvasti päihitynyt tai uhkaava, vai siisti, leppoisa hifistelijä? Koska hän on boheemi, onko hän hippityylinen, epäsiisti hörhö vai itämaista filosofiaa tutkiva ja henkistä ja fyysistä hyvinvointia arvostava ihminen vai kenties jotain muuta.



Kuva 3. Mood board -kollaasi Aslan-hahmosta

Lähteissä on vaihtelevaa tietoa production designerin päätösvallasta liittyen puvustukseen, joten luultavasti se on hyvin suunnittelija- ja tuotantokohtaista. Production Designer William Chang Suk-ping (*In the Mood for Love* 2000, *Happy Together* 1997) kertoo, ettei hän pysty erottamaan puvustusta ja lavastusta toisistaan, koska ne ovat yhtenäinen elementti. Hän on suunnitellut uransa alusta asti puvustuksen ja lavastuksen yhdessä. (Halligan 2012, 48.)

## 4.2 Set decoration

Set decorator eli rekvisitööri toimii production designerin alla ja hän elävöittää setin sisustustarvikkeilla, taiteella ja tekstiileillä. Production designer ja set decorator ovat kuin arkkitehti ja sisustaja siinä mielessä, että ensimmäinen suunnittelee itse rakennelman ja toinen keskittyy rakennelman sisäisiin yksityiskoh-

tiin. Set decorator jatkaa production designerin työtä varmistamalla, että rakennettujen hahmojen sielut, mielet ja persoonat näkyvät heidän arkielämänsä yksityiskohdissa ja että heidän kotinsa näyttävät sen henkilön asuttamilta. Usein set decorator järjestää setin production designerin näkemyksen mukaan ja production designer sitten tekee hienosäädöt. Suomenkielisen lähteen mukaan set decorator on vastuussa lavastuksen keskeisistä lavasteista ja rekvisiitoista, mutta ei itse sijoittele niitä paikoilleen. (Elokuvantaju; Barnwell 2017, 174.)

Tilan lavastuksella luodaan kuvauspaikka halutunlaiseksi. Täytyy miettiä mikä tila on kyseessä, kuka siellä asuu tai oleskelee, mitä ratkaisuja voidaan tehdä, jotka luovat kontekstia ja kertovat hahmoista, teemasta tai tarinasta jotain lisätietoa. Sen jälkeen tilaan suunnitellaan värit, tekstuurit, tyyliin sopivat huonekalut, verhot, lamput, taulut, matot ja muut tavarat, jotka parhaiten tukevat haluttua lopputulosta. Tavaroiden kunto on myös oleellinen tieto: onko se uusi, vanha vai lähestulkoon kulunut olemattomiin. Lavastukseen kuuluu myös tilan mahdollinen likaaminen tai epämääräisyyden tuominen. (Shorter 2012, 29.)

Tavallisessa sisustussuunnittelussa, jossa on tarkoitus luoda koteja ja muita elinympäristöjä, käytetään harmoniaa edistäviä periaatteita, esimerkiksi huonoja ratkaisuja ovat suuret kuosit pienessä pimeässä huoneessa tai pieni sohva suuressa loft-asunnossa. Lavastussuunnittelussa kuitenkin harmoniaa haetaan vain, jos se palvelee tarinaa, ja näitä sisustussuunnittelun periaatteita voi rikkoa, jotta tilasta saa tarinallisen. Myös tilan kokoa voi manipuloida: pystysuuntaiset viivat ja kuosit tai katon maalaaminen vaaleammaksi kuin seinät tuovat tilaan korkeutta, tummempi katto tuo rajoittuneen ja puristuksissa olevan tunnelman. Tilaa pitää pystyä kontrolloimaan ja vääristämään haluttuun suuntaan, joka sitten antaa ympäristölle merkityksen. (Shorter 2012, 30.)

Sisustukselliset elementit kertovat osan tarinasta, mutta yhtä tärkeää on se, miten kaikki asetellaan tilaan. Tähän kompositioon vaikuttaa valaisu, tilan luonne ja hahmojen persoonat ja historia. Huonekalujen ja esineiden asetelmia suunniteltaessa voi pohtia erilaisia apukysymyksiä; mitä henkilökohtaisia esineitä henkilöllä on esillä, ovatko ne käytännöllisiä vai vaan kauniin näköisiä? Mitä se kertoo

henkilöstä? Jos lisää sohvalle tyynyn, mitä se kertoo katsojalle? Olisiko viesti samanlainen vai erilainen erilaisella tyynyllä? Kertooko esineiden ja huonekalujen asettelu henkilöistä vai onko se viittaus tarinaan? Eräs keino kuvailla hahmoa ovat kodin siisteys ja järjestelmällisyyden taso tai yleinen sisustustyyli: onko se yhtenäinen vai hajanainen? (Shorter 2012, 31.)

Lavastuksella voidaan painottaa tärkeimpiä rekvisiittoja valitsemalla, miten ja missä ne ovat tilassa ja kuvassa. Tärkeiden rekvisiittojen paikat ja suhteet toisiinsa tilassa ja kuvassa luovat jännitteen ja tunnelman. (Barnwell 2004, 77.)

Opinnäytteen teososaa suunnitellessa ohjaaja kertoi Aslanilla olevan torikammo, joka paljastuisi vasta myöhemmässä jaksossa. Tulimme siihen lopputulokseen, että Aslanin asunto olisi kotoisa ja täynnä tavaraa, ei kuitenkaan roinaa vaan hienoja esineitä, jotka ovat Aslanille kuin aarteita. Hänen kotonaan olisi siistiä, jotta siellä olisi kiva olla. Aslan myös kuntoilee ja tekee töitä kotoa käsin, joten tavarat ovat järjestyksessä. Tämä palvelee torikammon narratiivia, koska Aslan on luonut kodistaan sellaisen, ettei sieltä tarvitse ikinä poistua. Se on hänen oma turvallinen maailmansa.



Kuva 4. Kuvakaappaus Taivas-pilottijaksosta.



Aslanin kodissa hahmon sisäinen maailma heijastui hänen kotiinsa, kun taas Eliaksen kodin lavastuksella korostetaan Matiaksen ja Eliaksen eroja. Epämääräinen Matias nukkuu veljensä sohvalla, ja Eliaksen kodista näkee, että hänellä on elämä kasassa.



Kuva 5. Kuvakaappaus Taivas-pilottijaksosta.

Rekvisiitat ovat esineitä lavastuksessa, joiden kanssa näyttelijät ovat tekemisissä. Esineet ovat olemassa oikeassa elämässä tarinan ulkopuolella, jossa niillä on omat assosiaationsa. Kun ne asetetaan narratiiviin, esineet saavat tarkemman merkityksen riippuen siitä, miten niitä käytetään elokuvassa. Rekvisiitat siis palvelevat hahmoja ja tarinaa ja ne voivat olla teoksen teemoihin viittavia symbolisia välineitä. Rekvisiitat ovat hyödyllinen lisä näyttelijälle rooliin asettumisessa; ylemmässä kuvassa Elias pyörittelee kädessään kahvikuppia odottaessaan veljensä heräämistä. Kahvikuppiin purkautuva hermostunut pyörittely alleviivaa vaivaannuttavaa ja pitkittynyttä tilannetta. Jos tilassa ei ole mitään rekvisiittoja se tuo kolkon tunnelman, aivan kuin mitään elämää tai tekemistä ei olisi lainkaan. (Barnwell 2004, 75.)

Teoksessa tärkeä rekvisiitta oli LP-levy, joka on Matiaksen veljen Eliaksen lapsuuden lempilevy. Tässä mietimme eri vaihtoehtoja, että minkä alakategorian suomirap levy se olisi, koska se näyttää kontrastin Eliaksen menneisyyden ja

nykyhetken välillä. Halusin myös, että levynkansi sopisi tyyliältään, grafiikoiltaan ja tunnelmaltaan teoksen kokonaisuuteen. Levynkantta piti myös patinoida, jotta se näyttäisi vanhalta.



Kuva 6. Kuvakaappaus Taivas-pilottijaksosta.

Teoksen keskiössä kannabiksen myynti, joten siihen liittyvien rekvisiittojen piti näyttää aidoilta ja asiaankuuluvilta. Taustatyön ja konsultoinnin jälkeen pidin huolta yksityiskohdista, esimerkiksi puntarin piti olla tietyn merkkinen, kannabista kuivateltiin sammaleesta useita eriä ja jointit oli oikeaoppisesti käärityt. Näin osoitamme, että käsikirjoittajat ja ohjaaja tietävät aiheesta sen verran, että aiheen käsittely olisi kaikin puolin todenmukaista. Kyse ei olisi mistään turhanpäiväisestä sensaationhakuisuudesta tai pelkästään tietyn estetiikan hakemisesta.



Kuva 7. Kuvakaappauksia Taivas-pilottijaksosta.

### 4.3 Väri

Väri on yksinkertaisin ja tehokkain tapa kertoa tarinaa visuaalisesti, etenkin jos budjetti on tiukka. Koko tiimin pitää olla yhtä mieltä väreistä, sillä muuten ilme on pirstaleinen ja visuaalinen tyyli laimenee. Väreihin liittyvien psykologisten ja emotionaalisten mielleyhtymien avulla voi tuoda elokuvaan viitteitä tunnetiloista, miljööstä, hahmoista ja juonen etenemisestä. Tähän kuuluu värien sävyjen ja värilämpötilojen valitsemisen lisäksi värien käyttö, esimerkiksi käytetäänkö tiettyä väriä enemmän tai onko jokin väri mikä ei ole käytössä ollenkaan. Värit vaikuttavat ihmisten päätöksiin, tunteisiin ja mielipiteisiin, joten niitä kannattaa käyttää harkiten. Tekniset päätökset myös vaikuttavat siihen, miltä värit lopulta näyttävät ruudulla. (Barnwell 2017, 152.) Värejä voidaan tuoda lavastukseen, puvustukseen ja rekvisiittoihin, mutta tehokas keino on tuoda väriä valojen avulla. Valo määrittää kohtauksen yleisen värin riippuen siitä, käytetäänkö luonnonvaloa vai keinovaloa, joka voi olla lämmintä, kylmää tai neutraalia. (Barnwell 2017, 140.) Väreistä keskustellaan kuvaajan kanssa mahdollisimman varhaisessa vaiheessa, sillä niihin vaikuttavat valaisu ja kameran tekniikka (Barnwell 2004, 54).

Teimme opinnäytetyön teososasta mustavalkoisen ohjaajan toiveesta. Vaikka väreillä on suuri rooli kerronnassa niin ilman värejä katsoja keskittyy eri tavalla tarinaan. Käyttämämme helsinkiläinen kaupunkimaisema ei näytäkään musta-

valkoisena niin tutulta. Elokuvan maailma näyttää vieraalta, eikä katsojan keskittyminen takerru tuttuihin alueisiin. Näin mustavalkoisuus alleviivasi ympäristön urbaaniutta ja arvaamattomuutta. Värien eliminointi painotti entistä enemmän valaisun tärkeyttä tarinankerronnassa. Värejä piti tosin miettiä lavastuksessa ja puvustuksessa siinä mielessä, että miltä eri värit ja sävyt näyttävät mustavalkoisena. Värinkäytön suunnittelu vaihtui eri harmaiden sävyjen kontrastien suunnitteluksi.

#### 4.3.1 Värien psykologia

Värien miellelyhtymiä tulee luonnosta, kulttuurista ja osalla on fyysinen vaikutus ihmisen kehoon ja mieleen, esimerkiksi nostamalla verenpainetta. Värit vaikuttavat ihmiseen primitiivisellä tasolla, ja ne yhdistyvät ihmisen vaistoon asti kertoen esimerkiksi vaarasta. Värit voi jakaa karkeasti kahteen laajaan kategoriaan: aggressiivisiin ja passiivisiin. Aggressiiviset värit ovat lämpimänsävyisiä eli keltaiset, oranssit ja punaiset. Oranssista tulee mieleen lämpö ja vakaus, kun taas punainen kielii kuumuudesta, intohimosta, vihasta ja vaarasta. Passiivisia värejä ovat viileät siniset, vihreät ja violetit. Ne eivät korostu yhtä paljon kuin aggressiiviset värit, joten ne ovat ruudulla huomaamattomampia. Vihreään ja siniseen yhdistetään rauhallisuus ja luonto, ja violetti puolestaan kuninkaallisuuden, taikaan, pahuuteen ja kuolemaan. (Barnwell 2017, 153.) Punainen on väreistä tunteikkain. Varoitus, veri, elämä, rakkaus, valta, innostus, viha, tragedia, sota, synty, häpeä, rikos, uhraus ja kosto yhdistetään punaiseen. (Barnwell 2017, 159.)

Näillä värien miellelyhtymillä voi erotella sisä- ja ulkotiloja ja niillä voi tuoda visuaaliseen konseptiin harmoniaa, kontrastia tai jännitettä. Väriharmonia on miellyttävän näköinen tasapainoisuutensa takia, ja vastavärejä käyttämällä saa rohkean ja näyttävän efektin. Värien harmoniaa voidaan käyttää painottamaan tarinan harmoniaa tai tuomaan harmoniaa vastapainona tarinan draamalle ja konfliktille. Richard Sylbert käytti China town elokuvassa (1974) ruskeaa, beigeä ja muita neutraaleja värejä painottamaan kuivuutta ja veden poissaoloa. Harmonisen väripaletin konsepti on toki moniulotteinen, koska harmonian miellelyhtymät

ovat subjektiivisia ja kulttuurisidonnaisia. Näihin miellelyhtymiin vaikuttavat ikä, sukupuoli, kansallisuus ja senhetkinen muoti. (Barnwell 2017, 154.)

Väreillä on myös oma roolinsa henkilön integroimisessa lokaatioon. Sillä voidaan näyttää henkilön kuuluvan lokaatioon tai korostaa henkilön ja lokaation eroja ja siten näyttää, ettei henkilö kuulu sinne missä hän on. Tämän voi tehdä esimerkiksi pukemalla hahmolle ympäristön kanssa harmoniassa tai kontrastissa olevia vaatteita. Kun erottaa hahmon visuaalisesti lokaatiosta, hän erottuu myös metaforallisesti. (Barnwell 2017, 154.)

#### 4.3.2 Värien emotio

Kylmänsävyiset värit yhdistetään tunteettomuuteen ja logiikkaan, lämpimät värit yhdistyvät kauneuteen ja tunteikkuuteen. Värien käytön määrässä on kahta koulukuntaa; yksinkertaisuutta arvostavat ja värejä rohkeasti käyttävät. Ensimmäinen ryhmä ajattelee, että mitä suppeampi väripaletti kohtauksessa on, sitä tehokkaammin valittujen värien emotionaaliset reaktiot tulevat esiin. Tämä painottaa elokuvan maailman sisäistä logiikkaa ja filosofiaa, ilman että monet ristiriitaiset värit taistelevat huomiosta ja hämäävät katsojaa elokuvan sisällöstä. Rohkealla värinkäytöllä taas voidaan luoda suuri kontrasti elokuvan juonellisille muutoksille, esimerkiksi värikäs alku elokuvassa voi päähenkilön kasvun myötä muuttua neutraaliksi tai toisinpäin. (Barnwell 2017, 155.)

#### 4.3.3 Väri hahmoissa ja tarinassa

Production designer ja puvustussuunnittelija toimivat yhdessä pohtiessaan, miten puvustuksen ja lavastuksen värit sopivat yhteen ja tuovat halutun lopputuloksen (Barnwell 2017, 159). Teoksella voi olla joitain värejä tai sävyjä kieltolistalla, jos ne ovat ristiriidassa tarinan miljöön tai teemojen kanssa.

Production designer Maria Djurkovic sanoo: "Colour always comes from research – I tend to play with quite a restricted colour palette and make sure it leads us into the aesthetic world of that film" (Barnwell 2017, 156). Seikkailu-

mielinen elokuva voi koostua punaisesta, oranssista, pinkistä, keltaisesta, turkoosista ja trooppisesta vihreästä. Punaisen ja vihreän yhdistelmää käytetään alleviivaamaan konfliktia, vaaraa ja ahneutta. Paikkojen välisiä eroja voidaan painottaa väreillä, esimerkiksi Matrix-elokuvassa virtuaalimaailma on vihreä ja oikea maailma sininen. Hahmoja ja tarinaa voi tällä tavalla värikoodata, mikä tuo oman tason visuaaliseen kerrontaan. Jos vaikka yhdellä hahmolla on juonessa useita tarinoita eri ajanjaksoissa, niin väreillä voi merkata eri aikajajat erottaakseen ne toisistaan. Tämän voi tehdä joko hyvin ilmiselvästi tai hienovaraisesti. Väriä voi ujuttaa tärkeisiin rekvisiittoihin tai huomaamattomiin paikkoihin ilman, että se dominoi koko kuvaa. (Barnwell 2017, 156–158.)

#### 4.4 Valo

Valolla voi alleviivata hahmoa, ongelmaa ja tärkeää hetkeä tarinassa. Production designer valitsee mihin sijoitellaan ikkunat, praktikaalilamput ja muut valonlähteet ja onko käytössä luonnonvaloa vai keinovaloa sekä niiden vahvuudet ja suunnat. Valonkäyttöä pidetään tärkeimpänä visuaalisen kerronnan elementtinä elokuvissa. Lukiessaan käsikirjoitusta ja kohtausta suunnitellessa production designer kuvittelee valon suunnan ja lähteen suhteessa tarinaan, henkilöön, tunteisiin ja teemoihin. Valo on elinehto ja luonnonvoima. Valon puute on yhtä vahva vastakohtainen symboli. Valo, pimeys ja varjot ovat vahvoja symbolisia miellelyhtymiä eli niiden käyttö voi olla todella tehokasta tunteiden välittämisessä. Valaisu korostaa ja palvelee kaikkia muita suunniteltuja elementtejä, tilaa, värejä, lavastuksen tekstuuria ja niin edelleen. Kaikki ovat riippuvaisia valosta ja se vaikuttaa siihen miltä koko muu suunnittelu näyttää. (Barnwell 2017, 129.) Valoon liittyvät päätökset tehdään tiiviissä yhteistyössä DoP:n kanssa, mutta usein kuitenkin siten, että production designer luo valaisumahdollisuuksia ja ehdottaa niitä sitten DOP:lle (Barnwell 2017, 134).

##### 4.4.1 Valonlähteet ja suunnat

Luonnollisia valonlähteitä on esimerkiksi auringosta ja kuusta tuleva luonnonvalo ja tuli kuten kynttilät tai nuotio. Kuunvalo ja auringonnousu- ja lasku luovat

erilaisia tunnelmia ja niillä on vahvat mielle yhtymät. Keinotekoinen valo voi olla sisätiloissa tai ulkotiloissa. Sisällä valonlähteitä on esimerkiksi lamput, televisio ja tietokoneen näyttö ja ulkotiloissa esimerkiksi katulamput, autojen ajovalot ja valokyltit. Valot tulee sijoitella yhtä aikaa luovasti, loogisesti ja käytännöllisesti niin, että ne palvelevat tarinaa halutun paljon. (Barnwell 2017, 130.)

Valolla on suuri merkitys tilan luomiseen. Valolla voi luoda syvyyttä kuvaan esimerkiksi ikkunoiden avulla ja syvässä tilassa valo voi poimia tiettyjä asioita ja osan jättää pimentoon. Jos valonlähteitä on hyvin vähän, se luo mahdollisuuden manipuloida valoa ja varjoja eri muotoihin hyvin dramaattisesti. Yleisesti luonnossa valo tulee ylhäältä eli heti kun valonsuunta on poikkeuksellinen se vaikuttaa tunnelmaan. Alhaaltapäin tuleva valo tuo tunteen, ettei kaikki ole niin kuin pitäisi. Etenkin kasvoille se tuo ahdistavia, outoja ja luonnottomia varjoja. Jos puolet kasvoista on varjon peitossa, se kuvastaa usein konfliktia ja hahmon sisäisiä ongelmia, jopa hyvän ja pahan taistoa. Luonnonvalon puute antaa keinovaloilla valaisulle vapauden ilmaista dramaattisemmin haluttua visuaalista tyyliä, esimerkiksi jos haetaan tiettyä tunnelmaa kuten värikästä sci-fiä. Keinovalon ja pimeyden yhdistäminen yömaisemassa tuo mahdollisuuden ilmaista täysin valoilla henkilön tunnetilaa. (Barnwell 2017, 129–130; Barnwell 2004, 59.)

#### 4.4.2 Hahmot ja tarina

Valo määrittää, näkyykö hahmosta hänen liikkeensä, kasvonsa, eleensä tai muotonsa. Valon kovuus ja pehmeys tuo erilaista tunnelmaa: kirkas valo palaa puhki kuvassa ja pehmeä valo näyttää yksityiskohdat. (Barnwell 2017, 130.)

Dramaattinen ja pitkäaikainen luonnonvalon puute sisätiloissa tuntuu epäluonnolliselta ja kahlitsevalta, ja sitä voi käyttää esimerkiksi eristämään tarinan henkilöt ulkomaailmasta (Barnwell 2017, 135). Valonkäytön eroja voidaan käyttää luomaan kontrastia lokaatioiden välille tai palvelemaan juonta ja tapahtumia. Tilojen erottelu valolla on hyvin tehokasta, esimerkiksi kylmä, epäimateleva valo toimistossa tai ankean ihmisen kotona ja pehmeää luonnonvaloa seesteisessä ja kevyessä tilanteessa. Valo voi palvella juonta esimerkiksi niin, että tarinan

alussa on pimeää, kun on ongelmia ja loppua kohti valoa alkaa tulemaan enemmän niin symbolisesti kuin fyysisesti. Vastakohtaisesti jos hahmo joutuu koko ajan syvempiin ongelmiin, pimeys ja hätä voivat lisääntyä samalla. Urbanin ympäristön eroja voi korostaa luomalla pimeän ja vaarallisen kujan ja vastapainoksi paremmalla puolella kaupunkia on päivänvaloa ja turvallista. Luokkaeroja on myös korostettu elokuvissa valolla; varakkaat henkilöt ovat kirkkaassa päivänvalossa ja köyhälistö on pimeässä, ikään kuin varakkuuden varjossa. (Barnwell 2017, 136–137.)

Kuvassa 8 havainnollistuu valon käyttö tarinankerronnallisessa merkityksessä. Matias on tehnyt kyseenalaisen ja vaarallisen päätöksen Aslanin luona ja on pimeässä ja epämääräisessä porttikongissa. Hän ajattelee veljeään ja lähtee hänen luokseen turvaan kohti valoa.



Kuva 8. Kuvakaappaus Taivas-pilottijaksosta



Teoksen avainrekvisiitan löytäminen korostettiin kasvoille tulevana valona tuomaan tunteen aarteen löytämisestä, kuten alla olevasta kuvaparista (kuva 9) näkyy.



Kuva 9. Kuvakaappauksia Taivas-pilottijaksosta.

## 4.5 Tila

Tilansuunnittelu ja arkkitehtuuri vaikuttaa elämäämme, toimintaamme ja tunteisiimme. Kuvauspaikan valinta valmiin tilan tai rakennettavan studion välillä riippuu resurssisyyden lisäksi siitä, millaisia tunteita kyseinen tila aiheuttaa ja miten ne saadaan välittymään ruudulle. Kyse on siitä, miltä tila näyttää kameran välityksellä ja millainen tilan ja henkilöiden suhde on. Henkilöt reagoivat maailmaansa tilaan omalla tavallaan ja katsoja vuorostaan reagoi ja samaistuu henkilöön sitä kautta. Tilaa voidaan jopa pitää omana hahmonaan elokuvassa. (Barnwell 2017, 82, 84.)

Kuvassa näkyvä tila voi olla ahdas tai sitä voi avata arkkitehtuurisilla ratkaisuilla kuten huonekorkeudella, muodoilla, kulmilla, tasoilla ja kerroksilla. Muita huomioitettavia asioita tilanluomisessa ovat tilan symmetria, geometria, tasapaino, mittakaava, mittasuhteet ja kontrasti. Myös näiden päätösten avulla voidaan luoda harmoniaa tai konfliktia. Arkkitehtuurin eri tyyleillä voidaan painottaa tiettyä ajanjaksoa tai henkilöiden varallisuuseroja. (Barnwell 2017, 82, 84.)

Production designer järjestää tilan ja rakennelmat visuaalisen konseptin mukaan ja sitten suunnittelee henkilöiden liikkeitä tilan sisällä. Tilaa suunniteltaessa

on oleellista huomioida, miten näyttelijät tulevat olemaan tilassa, mutta näyttelijöiden mahdollisia paikkoja voi myös manipuloida arkkitehtuurin avulla. Tilankäytöllä voi yhtä lailla luoda tarinankerronnallisia metaforia. (Barnwell 2017, 82, 84.)

#### 4.5.1 Valmis tila vai studio, sisätila vai ulkotila

Valinta valmiin tilan ja studiossa rakennettavan tilan välillä riippuu monesta eri asiasta. Valmis tila on oikeassa maailmassa, mikä yleensä tarkoittaa sitä, että tilassa on paljon turhaa ja teoksen kanssa ristiriidassa olevaa informaatiota. Siellä kuvatessa pitää poistaa kaikki turha ja varmistaa, että tila kertoo juuri sen mitä halutaan. Production designerin tehtävä on yksinkertaistaa kuvauspaikka oleellisimpiin elementteihin ja tehdä sen merkityksestä mahdollisimman selkeä. Studio vaatii luonnollisesti paljon enemmän resursseja, mutta siitä voi tehdä juuri tarvittavan näköisen. (Barnwell 2017, 118–120.)

Päätös pysytellä sisätiloissa pakottaa katsojan pysymään hahmojen äärellä ja se syventää hahmoihin tutustumista ja heidän ymmärtämistensä. Ulkotila puolestaan viittaa vapauteen, mahdollisuuksiin ja seikkailuihin tai vaaraan. Tunnettuja ulkotiloja, esimerkiksi kaupunkeja, voi käyttää vahvojen mielleyhtymien kautta palvelemaan tarinaa, ja ne tuovat kontekstia juonelle. Toisaalta laajalti tunnettuihin paikkoihin liittyy hyvin erilaisia mielleyhtymiä, jotka pitää ottaa huomioon suunnittelussa. Vaikka kaupunki ei olisikaan oikea tai tunnettu, sitä voi myös käyttää visuaalisena metaforana tarinalle. (Barnwell 2017, 118–120.)

#### 4.5.2 Koko, mittakaava, tila, siirtymät

Tilan koolla luodaan erilaisia tunnelmia, esimerkiksi suuret tilat ovat uhkaavia tai asiallisia ja pienet tilat intiimejä tai ahtaita loukkoja. Mittasuhteilla voidaan myös luoda etäisyyttä henkilöiden välille. Kuvauspaikalle voidaan antaa suurikin rooli tarinankerronnassa. Iso ja monimutkainen talo voi heijastaa hahmon sisäistä maailmaa ja muutoksia hahmon kasvussa. Pieni asunto, josta näkyy kaikki huoneet yhtä aikaa, alleviivaa sitä, että henkilön koko maailma on tässä näkyvissä

kerralla. Tilaa voi myös jaotella etualalla pysty- tai vaakasuunnassa tai syvyys-suunnassa erottelemaan tarinan eri ideoita. Tilanjaolla luodaan tilan sisään erot- teluita paloittelemalla eri alueita, esimerkiksi ilmaisemaan hahmojen välistä draamaa riippuen siitä, millaisessa tilassa kukakin oleskelee. Taloja voidaan näyttää seinien ja lattioiden läpi vapaasti liikkuvan kameran avulla. Tämä voi tuoda esimerkiksi nukkekotimaisen vivahteen, joka painottaa elokuvan tarina- maisuutta, tai tuoda katsojalle etuoikeutetun olon nähdessään poikkeuksellisesti huoneeseen seinän läpi. Pystysuuntaisella hierarkialla voidaan tehdä kerrostu- mia, jotka painottavat hahmojen eri valta-asetelmia riippuen siitä, miten korke- alla he ovat. (Barnwell 2017, 90, 94.)

Hahmojen sisään astuminen ja tilasta poistuminen suunnitellaan tarkasti. Näin hahmot esitellään ja se tapa, miten sisääntulo tapahtuu, kertoo hahmosta ja ta- rinasta yllättävän paljon. Siirtymissä käytetään ovia ja ikkunoita erottamaan tai yhdistämään tiloja toisistaan niin konkreettisesti kuin symbolisesti. Niitä voi käyt- tää myös kehystämään hahmoja kuvan sisällä, jos halutaan esimerkiksi luoda etäisyyttä hahmojen välille. Kuvan keskellä oleva avonainen tai suljettu ovi näyt- tää kahta eri tilaa, joilla voi näyttää konfliktia tai muuta tunnetilojen kontrastia. (Barnwell 2017, 108, 110.)

## 5 Production designer Suomessa

Selvitin haastatteluiden kautta epäselvyyttä lavastajan eri ammattinimikkeiden määritelmiin ja käyttöihin, mitä eroja näillä on ja mitä syitä eroille on. Heli Kive- län vuonna 2005 tekemästä opinnäytetyöstä *Production design – merkitys ja hyödyntäminen suomalaisessa elokuva- ja tv-tuotannossa* ilmeni, että siihen ai- kaan ei voinut lainkaan puhua production designerista Suomessa, koska työroo- lin asianmukaiselle toteutukselle ei ollut puitteita. Kivelä ehdotti opinnäytetyönsä alussa production designerin roolin vakiinnuttamista Suomeen, mutta tutkielman sävy muuttuikin käsittelemään Suomen lavastajien työoloja. Kivelä koki olleensa naiivi ja vaikutti lannistuneelta. Hän luopui täysin production designer tuotanto- kulttuurin tuomisesta Suomeen:

Epäkohtia näytti olevan niin paljon, että production designin – käsitettä ei millään voisi eikä kannattaisi tunkea suomalaiseen elokuva- ja tv-työhön.

Päätin unohtaa ruusuiset kuvitelmani production designista sellaiseen ja aloin kehitellä parempaa vaihtoehtoa, jossa koko työryhmälle annettaisiin paremmat ja tasavertaisemmat mahdollisuudet. (Kivelä 2005, 20.)

Tämä oli ainoa tämän aiheen suomenkielinen lähde, jonka löysin, enkä osannut yhtään arvioida tuottaisiko minun haastatteluni saman tuloksen. Niin ei onneksi käynyt, ja ilmeisesti aika paljon on ehtinyt muuttua reilu kymmenessä vuodessa.

Tätä osiota varten haastattelin neljää lavastajaa saadakseni nimenomaan suomalaisten lavastajien näkemyksen tilanteesta. Järjestimme Kaisa Mäkiselle ja Tomi Laurille yhteisen haastattelutilaisuuden, jossa he vastasivat haastattelukysymyksiini videopuhelun kautta. Kari Kankaanpää vastasi sähköpostitse ja Eve Koivurinnan näkemykset tulivat ilmi keskusteluissa töiden ohella.

Aluksi haastateltavat olivat yhtä mieltä siitä, että production designer, lavastaja ja lavastussuunnittelija tekevät kaikki samaa työtä. Tämä hämmensi minua jälleen, koska lähteideni ja kokemusteni mukaan ei ollut kuitenkaan olemassa yksiselitteistä ja johdonmukaista työroolin kuvailua. Mutta tässä väitteessä oli kyse siitä, että roolit kyllä hoitavat yhtä lailla lavastusta, mutta miten työrooli toteutuu, riippuu tuotannon sisäisistä tekijöistä ja eri maiden tuotantokulttuureista. Siispä tutkimukseni kysymys tarkentui niin, että miksi Suomessa lavastaja ei ainostaan tee suunnittelua vaan vaikuttaa tekevän myös toteuttavaa työtä. Epäselvyytenä oli myös ammattinimikkeiden art director, set designer, set decorator ja set dresser vaihteleva käyttö kreditoinneissa erityisesti kansainvälisissä tuotannoissa.

## 5.1 Ammattinimikkeiden erot, hyödyt ja ongelmat

### 5.1.1 Production designer, lavastaja ja lavastussuunnittelija

Tekemieni haastatteluiden jälkeen minulle selvisi, että lavastaja ja lavastussuunnittelija ovat kyllä sama työrooli ja production designer on suomeksi lavastaja, vaikka Suomessa lavastajan työtehtävät ovat erittäin joustavia ja vaihtelevia verrattuna vakiintuneeseen ja ainoastaan suunnittelua ja johtamista tekevään production designeriin. Roolit eivät minusta silti kuulosta keskenään täysin samoilta. Haastateltujen kokemukset lavastajan ja lavastussuunnittelijan ammattinimikkeiden käytöstä käyvät ilmi esimerkiksi näistä sitaateista ja huomioista:

Lavastaja on perinteinen titteli, lavastussuunnittelija on Lavastajien ja pukusuunnittelijoiden LP ry:n kannattama ja sen kuulee yleistyvän koko ajan, esimerkiksi Jussi-gaalassa puhutaan lavastussuunnittelijasta eikä lavastajasta. Lavastussuunnittelijan titteli on syntynyt LP ry:n teettämän tutkimuksen pohjalta, jossa englanninkielisille art department nimikkeille pyrittiin löytämään hyvät kotimaiset vastaavat nimikkeet. Pukusuunnittelijoiden puolelta tuli ehdotus, että lavastaja titteli pitäisi muuttaa lavastussuunnittelijaksi samalla tavalla, kun on pukusuunnittelija. Ongelma uudessa nimikkeessä on se, että haettaessa esimerkiksi elokuvatietokannasta vanhoja elokuvia nimikkeillä lavastussuunnittelija ja lavastaja hakutulokset eroavat. (Kankaanpää 12-13.4.2022.)

Työnimikkeiden käytön yleisyydestä oli hieman vaihtelevia kokemuksia. Koivurinta toivoisi saavan Suomessa elokuvien lopputeksteihin nimikkeekseen aina lavastussuunnittelija, mutta hänen kokemuksensa mukaan asiaa harvemmin kysytään ja Suomessa ollaan tottuneita lavastajaan. (Koivurinta 2022.)

Mäkinen kokee, että lavastussuunnittelijan ammattinimikettä käytetään yhä useammin, nykyään enemmän kuin viisi vuotta sitten. Ammattinimikkeiden kehityksestä hän ei kuitenkaan ollut aivan varma. Hän arvelee, että ne kehittyvät ajan kanssa ja sitä kautta toivottavasti selkeytyvät, mutta ei tiedä selkeytyvätkö koskaan. (Mäkinen 12.4.22.)

Kankaanpään mukaan lavastaja ja lavastussuunnittelija ammattinimikkeitä käytetään yhtä paljon. Hän kuitenkin arvelee, että lavastussuunnittelijan käyttö tulee yleistymään ja syrjäyttää lavastajan ammattinimikkeen. Kankaanpää muistuttaa, että työ sopimuksissa kannattaa olla tarkkana, ettei ammattinimikettä käännetä väärin esimerkiksi art directoriksi tai set designeriksi. (Kankaanpää 12-13.4.2022.) Tämä vielä laajempi sekavuus, joka liittyy muihinkin art department rooleihin, käy nopeasti ilmi haastatteluissa.

Kysyin Mäkiselältä ja Laurilta, onko heidän mielestään olemassa jotain selkeää rajanvetoa siinä, miten production designerin, lavastajan ja lavastussuunnittelijan ammattinimikkeet ja työroolit eroavat toisistaan:

Ei (Mäkinen 12.4.22).

No joo, hyvin sanottu. Ei ole. (Lauri 12.4.2022.)

Mäkinen kertoo, että työroolien erot liittyvät lavastajan omiin mieltymyksiin, tuotannon kokoon ja miten työtehtävät jaetaan tuotannon sisällä, mutta laajempi työroolin kuva on kuitenkin sama. Työnkuvaan kuuluu tuotannon etenemisen valvominen, budjetissa pysyminen ja sen varmistaminen, että teos on taiteellisesti korkealaatuinen. (Mäkinen 12.4.22.)

Aloin miettimään, ovatko ammattinimikkeet kuitenkin johdonmukaisia sisällöllisesti. Eli onko selkeää, mitä joku on tehnyt tuotannossa, jos kreditoinnissa on production designer, lavastaja tai lavastussuunnittelija? Tomi Lauri kertoo pystyvänsä tekemään päätelmiä työnkuvasta katsomalla tuotantokohtaisesti art departmentin työryhmän kokoonpanoa (Lauri 12.4.2022).

Roolien erot tuntuvat kuitenkin olevan selkeitä siten, että production designerin työrooli selvästi vaatii oikeanlaisen tuotantorakenteen toimiakseen. Mäkinen ja Lauri keskustelevat production designerin työn luonteesta ja siitä, mitä se vaatii. Laurin mukaan production designerin historia on rakenteellinen asia, joka koskee tuotantokulttuuria ja aina kyseisen tuotannon rakennetta. Mäkinen ja Lauri

ovat samaa mieltä siitä, etteivät he haluaisi itse production designerin ammattinimikettä, jos tuotannon rakenne ei anna edellytyksiä tehdä tehtävää sen vaatimalla tavalla. Heidän mielestään production designer on sellainen henkilö, joka on alusta asti suunnittelemassa visuaalista konseptia ja suunnittelee ohjaajan ja kuvaajan kanssa elokuvan visuaalista ilmettä. Lauri painottaa, että jos tuotannossa ei ole art directoria tai apulaislavastajaa, niin production designerin ammattinimikettä tuntuu vaikealta ottaa vastaan suuren työtaakan takia. Production designer on taiteellisesti päävastuullinen ja hänen suunnitelmiensa pohjalta asiat viedään toteutukseen. Suunnittelun ja toteutumisen välissä täytyy olla art director tai apulaislavastaja, jotta tämä malli voi toimia. (Mäkinen 12.4.22, Lauri 12.4.2022.)

### 5.1.2 Art departmentin muut nimikkeet

Lavastajan ja lavastussuunnittelijan ammattinimikkeiden englanninkielisissä käännöksissä tapahtuu usein sekaannuksia muiden art department työroolien kanssa. Mäkinen kertoo sekaantuvien tapahtuvan hyvin helposti, kun työnkuvissa on niin paljon vaihtelua niin Suomessa kuin kansainvälisesti. Työroolien vastualueet vaihtelevat hyvinkin paljon maiden välillä, esimerkiksi Norjassa rekvisitööri tekee eri asioita kuin Suomessa. Nämä ammattinimikkeet selvitetään maakohtaisesti, koska ne ovat epämääräisiä myös muissa maissa. Lavastusosasto on myös suurin osasto elokuva- ja tv sarjan tuotannossa ja työroolien kreditoinnit katsotaan hyvin tarkasti, jotta ne menevät oikein. (Mäkinen 12.4.22.)

Lauri lisää, että vaikka lavastuksen työn luonne ja kokonaisuus ei muutu niin mittakaava muuttuu tuotantokohtaisesti. Työn jäsentyminen ja jakautuminen vaihtelee, joten on hyvä käytäntö, että kreditointi käydään koko lavastusosaston kanssa. Hän muistuttaa, että olisi hyvä työsopimuksen alussa tarkistaa, millä nimikkeellä tulee töihin. (Lauri 12.4.2022.)

Art director -ammattinimike aiheuttaa edelleen sekaannuksia, koska alun perin art director teki production designerin työtä. Lauri kertoo, että Oscar-palkintoja jaettiin pitkään art direction -nimellä, vaikka kyse oli production designista.

Tästä huomaa, miten eri instituutiot omaksuvat ammattinimikkeitä eri tahtia. Yhdysvalloissa käytetyt ammattinimikkeet riippuvat siitä, onko tuotannossa ammattiliitto mukana. Ammattiliitot valvovat ammattinimikkeitä ja niiden vastuualueita tarkasti ja ei-ammattiliittojen tuotannot muistuttavat enemmän sitä mitä Suomen kentällä tapahtuu. (Lauri 12.4.2022.)

Suomessa art director vaikuttaa olevan vaihtelevasti käytössä, mutta Kankaanpään mukaan työrooli- ja ammattinimike on kohtuullisen yleisessä käytössä. Kankaanpää kertoo, että lavastajat ovat saaneet ajettua art directorin työroolin art departmentin kokonaisuuteen sisään. Kuitenkin vielä muutama vuosi sitten tavallisen suomalaisen elokuvan lavastusosasto koostui lavastajasta, hankkivasta rekvisitööristä, stand by rekvisitööreistä sekä assistenteista. (Kankaanpää 12-13.4.2022.)

Kerroin Mäkiselle ja Laurille huomaamastani käännöksestä, jonka mukaan production designer, set designer ja art director ovat kaikki lavastaja.

Se on väärin! (Mäkinen 12.4.22.)

Kysyin, pitäisikö näille ammattinimikkeille saada suomenkieliset käännökset vai pitäisikö niiden pysyä englanninkielisinä. Mäkinen ja Lauri olivat yhtä mieltä siitä, että suomen kielen puhuminen olisi kannatettavaa, mutta jotkin asiat ovat helpompi ilmaista englanniksi ja silloin ei tulisi sekaannuksia käännöksistä. He ehdottavat, että termejä voi lanseerata esimerkiksi slangista ja sitten ne joko jäävät käyttöön tai ei. (Lauri 12.4.2022, Mäkinen 12.4.22.)

Kankaanpää otti myös kantaa kielenkäytön hankaluuksiin. Hän kertoo, ettei Suomessa haluta käyttää kotimaisissa elokuvissa lavastajasta tai lavastussuunnittelijasta englanninkielistä nimikettä. Art director on myös käännetty suomeksi apulaislavastajaksi, vaikka se ei kuulosta toimenkuvaa vastaavalta. Suomessa on kuitenkin käytössä joistain työrooleista englanninkieliset nimikkeet, esimerkiksi grip ja bestboy. (Kankaanpää 12-13.4.2022.) Tämä epä johdonmukainen



kielenkäyttö tuntuu minusta hyvin hankalalta, mutta en itsekään tiedä miten tämän ratkaisisi.

## 5.2 Syitä ammattinimikkeiden epäselvyyksille

Ei ihme, ettei selvää tietoa työnkuvista ja titteleistä löytynyt, kun se on alan ammattilaisillakin epäselvää ja vaihtelevaa Kaisa Mäkisen mukaan:

On niin vaikea selvittää ensinnäkin mitä lavastaja tekee ylipäänsä. Luulen, että pukusuunnittelija, ohjaaja tai kuvaaja on helppo tietää, mutta lavastajan rooli on vähän epämääräinen. Ja se riippuu tuotannoista mitä se sisältää. (Mäkinen 12.4.22.)

Lauri on samaa mieltä ja tarkentaa, että on tuotantokohtaista mitä työtä lavastukseen kuuluu. Se vaihtelee paljon ja eri tuotannot kysyvät erilaista osaamista ja erityyppistä ammattitaitoa. Tämä on myös instituutiokohtaista, esimerkiksi Yle:llä tehdään omalla tavalla ja on erilaisia ammattinimikkeitä verrattuna muihin instituutioihin. Epäselvyyttä tuo myös se, että lavastajan työ ei ole sidottu yhteen välineeseen kuten kuvaaja kameraan. Lavastajalla on niin iso alue mitä vastuualue kattaa, niin Laurin mukaan on paljon pyydetty, että kaikki tuotannon parissa työskentelevät hahmottaisivat lavastajan työn laajuuden. (Lauri 12.4.2022.)

Kankaanpää selventää tarkemmin syitä vaihtelevuudelle ja epämääräisyydelle kertomalla, miten tähän tilanteeseen on päädytty:

Sanoisin että olennaisin syy työkuvan eroon on nimenomaan budjetti. Kun Suomessa purettiin studiot ja muotiin tuli ranskalainen uusi aalto 1960-luvun alussa niin haluttiin tehdä olemassa olevissa lokaatioissa minimaalisella lavastuksella, jotta kaikki olisi mahdollisimman aitoa. Tämä johti siihen, että aiemmin ison osan budjetista syönyt lavastusosasto kuihtui lyhyessä ajassa lavastajaan ja muutamassa assistenttiin. Työkulttuuri muuttui niin, että lavastaja itse suunnitteli ja teki setit - se kuului alan tyyliin, se oli se työnkuva samalla tavalla, kun päissään elokuvan tekeminenkin. Se oli taidetta. Sitä piti tehdä sydän vereslihalla. Tämä on näkynyt vielä meidänkin opetuksessamme, kun itse aloitin meidän koulussamme 2004 niin opettajani olivat tämän ajan kasvatteja ja heidän on pitänyt myös pikkuhiljaa opetella nykyiseen malliin eli osataan käyttää työryhmiä,

delegoida ja vaatia enemmän. Tällä hetkellä alalla toimii vanhaa koulukuntaa, jolla on vielä lihasmuistissa vanha tapa tehdä, mutta jotka ovat omaksuneet osaksi nykyisen tavan tehdä sekä nuorempaa polvea, joka on sisäistänyt täysin nykyisen mallin ja pyrkii aktiivisesti jatkuvasti parantamaan työntekemisen mallia. (Kankaanpää 12-13.4.2022.)

Production designeriksi Isossa-Britanniassa opiskellut lavastaja Eve Koivurinta on tätä nuorempaa polvea, joka ajattelee, että hänen ainoa työvälineensä pitäisi periaatteessa olla ainoastaan tietokone suunnittelua varten, mutta hän on itse tekemässä hankintoja pakettiautolla. (Koivurinta 2022.)

Kankaanpää kertoo, että Suomen pienten työryhmien takia työroolien vastuualueet ovat laajemmat kuin ulkomailla. Pienen budjetin elokuvissa lavastaja suunnittelee, on mukana tekemässä hankintoja, pystyttämässä ja purkamassa settiä. (Kankaanpää 12-13.4.2022.)

### 5.3 Production designerin työroolin tarpeellisuus ja vakiinnuttaminen Suomessa

Kivelän opinnäytetyön kaikki kuusi haastateltavaa vastasivat, että production designerille olisi tarvetta Suomessa. Hänen ja omien haastateltavieni konsensus vaikutti olevan se, että kukaan ei ole production designer ja art director -tuotantokulttuuria vastaan. Mutta työroolit saisivat olla käytössä vain, jos tuotanto sallii työroolin toteutumisen sen vaatimalla tavalla. Kuten Kivelä totesi opinnäytetyössään, niin sitä varten on paljon tekemistä monella saralla.

Toivon, että pikkuhiljaa uuden sukupolven tullessa elokuva- ja tv-alalle, muutoksia alkaa tapahtua. Tämä edellyttää kuitenkin entistä parempaa kontaktia tuotantoyhtiöiden ja koulujen välillä sekä koulutuksen ja työelämän selkiyttämistä. Myös media-alan koulujen tulisi keskenään tehdä tiivistä yhteistyötä ja kehittää yhdessä opetusohjelmiaan niin, että opiskelijat saisivat paremmat valmiudet työelämään. (Kivelä 2005 30.)

Kankaanpää vahvisti tätä koulutusnäkökulmaa, koska production designer on kuitenkin vaativa rooli, johon ei pysty noin vain hyppäämään. Hänen mukaansa

tärkein seikka on se, että Suomessa lavastajia pitäisi opettaa pyörittämään isoja elokuvatuotantoja, missä lavastajan rooli on puhtaasti suunnittelija.

Jos tietää miten isoa tuotantoa pyöritetään, on aina helppo skaalata alaspäin mutta jos ymmärrystä isosta tuotannosta ei ole, ei myöskään osaa vaatia eikä tiedä mitä voi pyytää. (Kankaanpää 12-13.4.2022.)

Kankaanpää huomauttaa, että asennekysymykset ovat myös jonkin verran vaikuttamassa työroolien vakiintumiseen.

Mitä tulee tuottajiin, niin vanhempi polvi ajattelee edelleen, että lavastaja on itse nikkaroimassa yötä päivää lavasteita, nuorempi polvi taas ymmärtää juurikin laadun päälle ja mistä lavastamisesta on oikeasti kyse. Tilanne paranee tällä hetkellä todella vauhdilla, kun uusia tuotantoyhtiöitä syntyy ja vanhat tuottajat poistuvat alalta, lisäksi ulkomaiset elokuvat ja TV-sarjat pakottavat koko suomalaisen elokuva ja TV-alan sopeutumaan kansainväliseen tapaan tehdä elokuvia ja TV-sarjoja. Näissä tuottajat eivät myöskään halua palkata lavastajaa, jolla ei ole ymmärrystä ison koneiston pyörittämisestä, eli asiaa voi tarkastella myös vastakkaisesta suunnasta. (Kankaanpää 12-13.4.2022.)

Kankaanpää maalaa valoisaan tulevaisuudenkuvaa production designerin menestykselle. Tämä tuntui yllättävältä vastapainolta Kivelän haastattelemalla lavastaja Markku Pätilän näkemykselle, joka lyttysi Kivelän haaveet production designerin työroolin vakiinnuttamisesta. Pätilän mainitsemia epäkohtia oli tuottajien tietämättömyys lavastuksen kustannuksista ja loputon säästämisen tarve lopputuloksen kustannuksella:

Kaikessa yritetään vaan säästää ja säästää. Kaikilta yritetään viedä jotain pois; ohjaajilta viedään kuvauspäiviä jne. Viime sarjassa meillä oli 7 päivää kuvausaikaa vähemmän kuin edellisessä. Mihin ne rahat meni siitä säästetystä ajasta? Koko ajan tiivistetään kuvaustahtia. Tietty rahasumma on pakko olla käytössä tai tuotanto näyttää ihan hirveältä. Ei raha kaikkea pelasta, jos tarina on huono, mutta hyväkin tarina tarvitsee rahaa saadakseen arvoisensa puitteet. Lisäksi lavastajien palkka on täysin epärealistinen suhteessa

meidän työhömmä. Ala on tosi rankka ja kilpailu kovaa. Koko ajan vaaditaan pienemmällä rahalla parempaa, mutta jossain vaiheessa siitä tulee sellainen kuoppa, että sinne pudotaan. Enkä yhtään ihmettele, että tällaisilla budjeteilla tehtyjä juttuja ei myydä ulkomaille. Ne näyttävät niin kauheilta. Kyse ei ole siitä, että tekniikan ammattitaito olisi huonoa. Suomessa se on todella hyvää, ollaan ehkä jo Ruotsin edellä. Hyvän kassarin ja rahan puute ovat suurimpia ongelmia. (Kivelä 2005 18–19, Pätilä 7.9.2005.)

Pätilän kokemukset tuottajista vaikuttavat ainakin omien haastatteluideni perusteella olevan menneen talven lumia. Mäkisen mukaan Suomessa ei välttämättä kysytä heti, tarvitseeko lavastaja apulaislavastajaa tai assistenttia. Ajatellaan, että lavastaja pärjää pelkällä rekvisitöörillä ja hankkivalla rekvisitöörillä, josko edes niilläkään. Hän on kuitenkin huomannut tilanteen edistymisen uransa aikana ja erityisesti Aalto yliopistossa tuottajaopiskelijat ovat tietoisempia siitä, mitä lavastus vaatii ja mikä sen merkitys on. Osastojen välillä on enemmän yhteistyötä, joten tietoisuus muiden työroolien tarpeellisuudesta on selkeää. Hän kertoo, että he huomioivat lavastusta koko ajan paremmin budjetoinnissa. Opiskelijat tietävät, että raha tuo huolelliset ja mietityt setit, jotka ovat yhteydessä tarinaan ja visuaaliseen kokonaisuuteen. (Mäkinen 12.4.22.)

Myös Lauri on huomannut tilanteessa kehitystä ja hän kertoo, että yhä useammin tuotantoyhtiö tarjoaa suoraan, että kiinnostaako vaihtoehtoisesti vastata suunnittelupuolesta ilman toteuttavaa osiota. (Lauri 12.4.2022.)

#### 5.4 Lavastajien asenne ammattinimikkeisiin

Kysyin haastateltaviltani, mikä heidän näkemyksensä on ammattinimikkeiden käytöstä, tilanteen epäselvyydestä ja miten tilannetta voisi tarvittaessa muuttaa. Kankaanpää kertoo, että ammattinimikkeitä on työstetty liitossa ja hän pyrkii muuttamaan työrooleja kentällä toimiessaan. Siihen voi vaikuttaa valitsemalla minkälaisiin työryhmiin suostuu ja saamalla ammattinimikkeitä vastaamaan enemmän sitä, miten ulkomailta toimitaan, jotta lavastajat voisivat erikoistua enemmän. Kankaanpää itse hakee ulkomailta hyviä työntekemisen malleja ja

implementoi niitä täällä tekemiseen. Hän pyrkii muuttamaan epäkohtia ja epätoimivia käytäntöjä niihin törmätessään ja kokee tekevänsä tätä kehittämistyötä jatkuvasti. Hän kokee, että suomalaista kenttää pystyy muovaamaan hyvin, koska se on niin pieni. Tämä on suuri etu muihin elokuvamaihin verrattuna. Muutokset täytyy vain tehdä itse. Tämä kehittämistyö helpottuu, mitä enemmän nimeä saa tehtyä kentällä. Näin pystyy perustelemaan itselleen järkevän kokoisia työryhmiä ja määrittelemään omaa ja muiden työnkuvia. Koska joka tuotannossa on eri tuottajat, niin nämä perustelut täytyy aina selittää uudelleen. Kankaanpää kuitenkin kokee Suomen tilanteen parantuneen, koska täällä tehdään ulkomaisia elokuvia ja suomalaiset elokuvat saavat näkyvyyttä ulkomailla. Näin alan uskottavuus kasvaa ja sillä on suora yhteys myös budjetteihin. (Kankaanpää 12-13.4.2022.)

Kankaanpäällä on kokemusta niin toteuttavasta kuin suunnittelevasta lavastajan työroolista:

Mielestäni pienille tuotannoille on myös paikkansa, en katso mitenkään huonolla pienien budjetin elokuvia, joissa teen myös käytännön töitä suunnittelun lisäksi, tärkeintä on oikein jaetut resurssit eli kunhan budjetointi on onnistunut niin pienikin tuotanto voi olla erittäin hyvä. Esimerkiksi lavastamani Juho Kuosmasen ohjaama Hymyilevä mies oli verrattain pienen budjetin elokuva, sen budjetti oli noin 1,6–1,8 miljoonaa ja olin suunnittelijana sekä toteuttavana lavastajana kyseisessä elokuvassa. (Kankaanpää 12-13.4.2022.)

Sitten taas olen tehnyt useamman tuotannon, jossa olen puhtaasti suunnittelijan osassa niin etten tee itse muuta, kun istun joko monitorilla katsomassa, että jälki on sen mukaista, kun sen pitää olla tai sitten en ole mennyt kuvauksiin laisinkaan vaan olen katsonut dailiesit ja suunnitellut setit kotoa. Kummallekin näistä malleista on paikkansa, en sano, että jompikumpi olisi nimenomaan parempi, kun toinen, kummassakin on hyvät puolensa, kunhan tuotannot ovat järkevästi resursoitu. (Kankaanpää 12-13.4.2022.)

Kankaanpää tuo esiin hyviä näkökulmia, jotka tuntuivat aluksi yllättävän optimistisilta Pätilän näkemysten jälkeen, mutta ne ovatkin hyvin loogisia. Toteuttavan lavastajan työroolille on kuitenkin kysyntää ja tarjontaa, mutta se ei tarkoita, että

työolojen täytyisi olla huonot tai että asiat eivät edistyisi. Lavastajan työtä voidaan toteuttaa eri tavoilla ja samalla korjata epätoimivia käytäntöjä, kun niitä tulee vastaan. Tilanne vaikutti minulle alun perin siltä, että Suomessa on vain yksi mahdollinen tapa toteuttaa lavastusta ja siihenkään ei ole tarpeeksi aikaa tai resursseja. Tämä mahdollisuus toteuttaa monella eri tavalla on vapauttava ja helpottava ajatus.

Mäkinen kertoo, että hän on tehnyt Suomessa hyvin vaihtelevasti toteuttavaa puolta seinän maalaamisesta rakennushommiin. Hänen mukaansa on hyvä tietää, miten niitä tehdään, vaikka olisi vain suunnittelija. Se vaikuttaa siihen, miten settejä suunnitellaan. Lavastajalla pitää olla laaja kirjo ammattiosaamista, jotta pärjää ja työnteko on järkevää. Mäkinen kertoo, että hänellä on ollut onni tehdä ulkomaisissa tuotannoissa missä on tarpeellisen kokoinen ryhmä ja on ollut onni tehdä Suomessa, missä on tapana, että on aina liian pienet ryhmät. Hän ei näe hirveästi ristiriitaa siinä ja kokee hankalaksi käsittää, mikä työroolien ero oikeasti on, että tekeekö ryhmän koko production designerin. (Mäkinen 12.4.22.)

Lauri on samoilla linjoilla kuin Mäkinen. Hän kannattaa lavastajan työnkuvan vaihtelevuutta ja tärkeimpänä hän pitää sitä, että tuotanto sujuu ja etenee jouhevasti eteenpäin. Työnkuvan laajuus päätetään tilannetajun ja logiikan pohjalta, riippuen mikä sopii tuotantoon. Kun työlle hahmottuu tarkemmin raamit ja puitteet niin sen pohjalta katsotaan minkälainen ryhmä pitäisi muodostua sen ympärille ja ryhmän kokoa skaalataan tuotannon mukaan. Laurilla ei myöskään ole ongelmaa sen kanssa, että tekisi toteuttavaa työtä. Sekin katsotaan ryhmän sisällä, että mitä kenenkin kannattaa milloinkin tehdä osaamisen ja kokonaisaikataulun kannalta. Jos hänellä itsellään on aikaa ja häneltä sujuu kyseinen työtehtävä hyvin, niin hän kertoo tekevänsä sen mielellään. Lauri kuitenkin ajattelee, että jos on pieni ryhmä ja töitä on paljon, niin toteuttavan työn miettiminen vie pois siltä ajalta mitä käyttäisi tekemään perusteellista suunnittelutyötä. (Lauri 12.4.2022.)

Perusteluita tehdään moneen suuntaan, mutta haastatteluiden lopputulos vaikuttaa olevan yhdenmukaisesti se, että jokainen tekee niin kuin itse parhaaksi näkee.

Kysyin haastateltavilta, mitä he muuttaisivat alalla. Mäkinen mainitsee liian pienet budjetit ja Lauri painottaa oppilaitosten tärkeyttä eri toimenkuvien tiedon leviittämisessä, mistä olen täysin samaa mieltä. Hänen mukaansa elokuva- ja televisioalalla voi tapahtua mitä tahansa koska asioita järjestetään niin monella tavalla. Joka vuosi tulee uusia tekijöitä ja uusia tuotantoyhtiöitä, jolloin väistämättä joutuu hyvässä ja pahassa oppimaan nopeasti uusia asioita. Hän painottaa, ettei kaikki ole itsestään selvää ja on vaarallista olettaa, että kaikki tuotannossa tietäisivät, mitä työrooliin kuuluu. Hän haluaa painottaa opiskelijoille, että olisi tärkeää olla valmiudet kertoa omasta työstä ja keskustella se auki, jotta kaikilla olisi yhteinen ymmärrys siitä työtehtävästä mitä tekee. Joskus täytyy perusteellisesti avata omaa potentiaalia, mitä voi tuoda tuotantoon. (Lauri 12.4.2022.)

Olisi siis hyvä tiedottaa opiskelijoille, että on nimenomaan elokuva- ja televisioalan piirre eikä virhe, että asioita järjestetään eri tavoilla. Tämä vaihtelevuus on myös eduksi, koska asiat voivat myös muuttua parempaan suuntaan. Opiskelijat olisivat luultavasti itsevarmempia siirtyessään työelämään, jos koulussa kerrottaisiin realistisesti, millaista työelämässä on ja miten alati muuttuvassa työ-  
kulttuurissa pärjää.

## 5.5 Suhtautuminen työrooleihin ja ammattinimikkeisiin Suomessa

Haastateltavillani oli jokseenkin erilaisia mielipiteitä ja asenteita, joten halusin selvittää, mikä on yleinen käsitys ja ilmapiiri alalla eri ammattinimikkeiden käytöstä. Käydäänkö tästä paljonkin keskustelua vai onko vain yleisesti tiedossa, että tuotannoissa nimikkeitä vaihdellaan ja työroolin laajuutta muokataan tarpeen mukaan?

Lauri ajattelee, että lähinnä varmaan kaikki alalla haluaisivat isompaa työryhmää. Tuotannon taiteellinen puoli ei kärsisi siitä, jos olisi paljon erityistä osaamista omaavia tekijöitä, jolle voisi jakaa työtehtäviä. Jos tätä työryhmää ei ole, niin production designerin työtaakka on liian iso eikä ammattinimikettä ole mielekästä ottaa käyttöön. Hän myös huomauttaa, että kaikkia lavastajia ei välttämättä kiinnosta tehdä pelkkää suunnittelutyötä. (Lauri 12.4.2022)

Mäkinen ei ole varma yleisestä suhtautumisesta alalla, hän arvelee, että ammattiliiton tilaisuuksissa keskustellaan aiheesta. Ne lavastajat keiden kanssa hän on puhunut sanovat vain, että asiasta keskustellaan. Yleensä siitä, mitä ammattinimikettä pitäisi käyttää eri tilanteissa. (Mäkinen 12.4.22.)

Lavastajilla tai alalla yleisesti ei siis vaikuta olevan turhautuneisuutta työnimikkeisiin, sillä epäkohtina nousevat esiin ainoastaan ammattinimikkeisiin liittyvät sekaannukset ja vähäiset resurssit. Tämä tuntui minusta yllättävältä, koska itse olen ollut välillä hyvinkin turhautunut. Mutta se on johtunut luultavasti lähinnä tietämättömyydestä. Lauri painottaa vielä haastattelun lopuksi, että tuotantokulttuuria ja kysymykset ammattinimikkeistä, työrooleista ja tehtävistä rakennetaan tuotantokohtaisesti:

Tätä koko tuotantokulttuuria miten asiat toimivat ja miten ihmiset ymmärtävät eri työtehtävät rakennetaan ja ylläpidetään tuotanto per tuotanto. Se kuuluu oikeastaan meidän ammattilaisten tehtäväksi edustaa sitä omaa ammatinkuvaa ja olla se tiedottava taho, joka kertoo mitä se työ on. Me voimme vaikuttaa nimenomaan kentällä toimiessamme siihen, että millainen kuva siitä tulevaisuudessa muodostuu. (Lauri 12.4.2022.)

## 6 Loppusanat

Vaikka tutkimusprosessi tuntui aika ajoin hankalalta, olen hyvin tyytyväinen ja jopa positiivisesti yllätynyt saamistani vastauksista. Omien ennakoajatusteni ja Kivelän opinnäytetyön perusteella en olisi ihmetellyt, jos en olisi päässyt Kivelää pidemmälle production designerin työroolin käytön selvittelyssä. Lavastussuun-



nittelijoiden tilanne Suomessa vaikuttaa haastatteluiden perusteella olevan murrosvaiheessa, ja työroolia voidaan toteuttaa monella eri tavalla. On hyvä, että työroolit ovat joustavia, ja tärkeintä tietenkin on se, että tehdään elokuvia. Mutta kaltaiselleni lavastuksesta kiinnostuneelle opiskelijalle tällainen epäselvä tilanne on hyvin epämotivoiva. Olin ennen tutkimuksen tekemistä todella turhautunut, koska en tiennyt tarkemmin, mitä tähän työrooliin kuuluu tai voi kuulua, mistä asioista on varaa neuvotella ja mitä taitoja työroolia varten on tärkeintä osata. Tämä joustavuuden ja neuvottelun määrä tuntuu minusta yllättävältä ja poikkeavalta, sillä en ole tällaisesta tilanteesta kuullut aiemmin mitään.

En ollut varautunut tietoon, että lavastajan työroolia voi toteuttaa näin vaihtelevalla tavalla. En tiedä, pitäisikö Suomessa varsinaisesti siirtyä täysin production designer ja art director -työkulttuuriin, mutta halusin selvittää sen toteuttamismahdollisuuden. Toivon, että aiheesta olisi selkeää ja yhdenmukaista tietoa saataville kaikille. Haluan tietää käytetyn ammattinimikkeen perusteella, mitä kyseinen henkilö on tehnyt tuotannossa. Olisi todella hyvä, jos tilanne muuttuisi sellaiseksi, että olisi mahdollisuus ja osaaminen toteuttaa puhtaasti suunnittelua tekevän lavastussuunnittelijan työroolia. Samalla myös voi olla käytössä suomalainen tyyli, jossa lavastaja tekee myös toteuttavaa työtä. Kunhan työolot pysyvät hyvinä ja ammattinimike valitaan aina tuotantokohtaisesti, työrooli palvelee resursseja ja tavoitteita. Minulle tärkein tieto oli se, että työroolia ei ole pakko aina toteuttaa totutulla tavalla ja muutokseen suhtaudutaan avoimesti. Itse olen kuitenkin lähtökohtaisesti production designerin työroolin laajuuden kannalla, koska tarkasti suunniteltu visuaalinen konsepti on aina hyödyksi elokuville.

## Lähteet

Barnwell, Jane 2004, Production Design Architects of the Screen. Iso-Britannia: Wallflower Press

Barnwell, Jane 2017, Production Design for Screen Visual Storytelling in Film and Television, Iso-Britannia: Bloomsbury Publishing

Fischer, Lucy 2015, Art Direction & Production Design, Yhdysvallat: Rutgers University Press

Halligan, Fionnuala 2012, Production Design, Yhdistynyt kuningaskunta: Ilex

Shorter, Georgina 2021, Designing for Screen, Iso-Britannia: The Crowood Press Ltd

Kivelä, Heli 2005, Tutkiva kirjoittaja ammattikorkeakoulussa. Opinnäytetyö. Tampereen ammattikorkeakoulu, Viestinnän koulutusohjelma. Luettavissa osoitteesta: <<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/10627/TMP.objres.360.pdf?sequence=2&isAllowed=y>> (Luettu 5.4.2022.)

MasterClass 2021. Film 101: What Is a Production Designer? Understanding the Role of a Production Designer. [Verkkootikkeli] Luettavissa osoitteesta: <<https://www.masterclass.com/articles/film-101-what-is-a-production-designer-understanding-the-role-of-a-production-designer>> (Luettu 12.4.2022.)

Elokuvantaju 2022. Toimenkuvat. [Verkkodokumentti] Luettavissa osoitteesta: <<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/tuotanto/artikkelit/toimenkuvat.jsp>> (Luettu 21.4.2022.)

Mäkeläinen, Jaakko 2022. Taivas-synopsis

**Kuvat****Kuva 1. Mood board:**

Maureen Sill [https://www.flickr.com/photos/maureen\\_sill/12545497683/](https://www.flickr.com/photos/maureen_sill/12545497683/)

Alexander Gronsky - Endless Night (2009.)

Pablo Poulain <https://www.flickr.com/photos/pablopoulain/5935174759/in/date-posted/>

Sonya Kydeeva

Anna Ristuccia <https://www.flickr.com/photos/annaristuccia/4593147085/in/faves-122056897@N03/>

Moloko [https://www.flickr.com/photos/moloko\\_plus/8166916153/in/dateposted/](https://www.flickr.com/photos/moloko_plus/8166916153/in/dateposted/)

The Edge (2010.) Alexander Gronsky Photography

Ezra Miller

Sonya Kydeeva

Reece King

**Kuva 3. Aslan mood board:**

Shawn Andrews

Dylan Frost

John Christopher Depp

Kimura Takuya

Brad Pitt, Getty Images

Pineapple Express, Columbia Pictures

## Haastattelujen tiedot

Kankaanpää, Kari 2022. Lavastaja. Vastaukset saatu sähköpostilla 12.4.2022, 13.4.2022.

Koivurinta, Eve 2022. Lavastaja. Keskustelu 14.2.2022 Helsingissä

Lauri, Tomi 2022. Lavastaja. Haastattelu Zoomissa 12.4.2022. Kesto 58 minuuttia.

Mäkinen, Kaisa 2022. Lavastaja ja Aalto yliopiston lavastuksen professori. Haastattelu Zoomissa 12.4.2022. Kesto 58 minuuttia.