



PRODUCTION DESIGN

- MERKITYS JA HYÖDYNTÄMINEN

SUOMALAISESSA ELOKUVA- JA TV-TUOTANNOSSA

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman
tutkintotyö
Tuotannon suuntautumisvaihtoehto
Syksy 2005
Heli Kivelä

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Viestintä	Erikoistumisala tuotanto / taiteellinen kuvausjärjestäjä
Tekijä Heli Kivelä	
Työn nimi Production design – merkitys ja hyödyntäminen Suomalaisessa elokuva- ja tv-tuotannossa	
Lopputyön laji Kirjallinen	
Työn valmistumisaika 14.11.2005	Sivumäärä 39 (tiivistelmät mukaan luettuna)
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tutkintotyössäni selvennän production designin historiaa ja, mitä termi production design synnyinmaassaan Yhdysvalloissa pitää sisällään. Kartoitan lyhyesti myös suomalaisen lavastajan historiaa ja työnkuvaa.</p> <p>Tutkin tekemieni kyselyjen ja haastattelun pohjalta, mikä on suomalaisen elokuva- ja tv-tuotannon tila lavastussuunnittelussa tällä hetkellä. Pohdin lavastajantyön kehittämisen tarpeellisuutta, mahdollisuuksia ja koulutusta.</p> <p>Lopuksi otan myös yleisesti hieman kantaa suomalaisen elokuvan kehitysnäkymiin. Hahmottelen production designista Suomeen sopivaa mallia, joka perustuu tuotantoryhmän tiiviiseen yhteistyöhön ja edesauttaa laadukkaampien tuotantojen syntymistä.</p>	
Aineisto kirjallisuus, haastattelut, internet	
Asiasanat production design, lavastus, tuotanto	
Säilytyspaikka TAMK / Taide ja viestintä	
Muita tietoja	

THESIS

SUMMARY

Department Media Programme	Area of specialisation Media Production
Author Heli Kivelä	
Title Production Design – meaning and usage in Finnish film and television productions	
Sort of Final Thesis written	
Date 14.11.2005	Number of pages 38 (summaries included)
<p>Summary:</p> <p>In this thesis I clarify the history and meaning of production design in its origin country United States of America. I also shortly tell about the history and working habits of a Finnish art director.</p> <p>Basing on questionnaires and an interview I studied what the state of Finnish film and television art direction is today. I ponder art director's working possibilities, education and if there is need to develop art direction towards production design.</p> <p>In conclusion I take a stance on the future of the Finnish film in general. I outline a model of production design based on tight group work fitted into Finnish working habits that could help make high quality productions.</p>	
Material literature, interviews, internet	
Key words production design, art direction, set design, production	
Filing Tampere Polytechnic, Art and Media	

Sisällys

1	Johdanto	2
2	Mitä production design tarkoittaa Yhdysvalloissa?	4
2.1	Historiaa	4
2.2	Työnkuva.....	6
2.3	Production designin tarpeellisuus.....	7
3	Art Department/Taideosasto	8
4	Suomalainen lavastaja	11
4.1	Hieman historiaa	11
4.2	Lavastajantyö Suomessa tänään.....	13
5	Muiden ammattilaisten mielipiteitä	21
5.1	Sähköpostihaastattelut.....	21
6	Johtopäätöksiä	27
	Lopuksi	32
	Lähteet	33
	Liite: Haastattelujen ja haastateltavien tiedot	35

1 Johdanto

Richard Sylbert, yksi vaikuttavimmista amerikkalaisista nykypäivän production designereista, on sanonut: "If someone says 'cinematographer', you think, oh yeah, that's the guy who does the camerawork. 'Costume designer'- that's also easy to define. But what is a 'production designer'? It's a title searching for definition" (Ettegui 1999, 7).¹ Production designille ei ole olemassa ainakaan vielä kunnollista suomenkielistä vastinetta, joten käytän sitä alkuperäisessä muodossaan välttääkseni sekaannukset muihin työnkuviin. Tulevaisuudessa, mikäli production design vakiinnuttaa paikkansa Suomessa, nimitys voisi olla esimerkiksi taiteellinen vastaava.

Mielestäni lavastus on erittäin mielenkiintoinen, haastava ja tärkeä osa elokuvantekoa. Se, että lavastajalle on Yhdysvalloissa annettu production design -käsitteen kautta enemmän vastuuta elokuvan kokonaisilmeen syntymisestä, todistaa miten tärkeä elokuvan visuaalinen maailma on katsojalle. Vaikka lavasteet tai puvut eivät olekaan pääosassa, ne vievät tarinaa eteenpäin ja luovat uskottavan taustan henkilöhahmoille. Hyvin ja tarkasti suunniteltu lavastus viestii katsojille myös alitajuisesti ja antaa production designerille lukemattomia mahdollisuuksia vaikuttaa yleisön tunnetilaan.

Tekemäni seminaarityö tästä aiheesta herätti paljon keskustelua. Ohjaava opettajani kannusti minua jatkamaan ja tekemään päättötyöni koskien production designin kehittämismahdollisuuksia Suomessa. Lähdin liikkeelle olettamuksesta, että production design on ilman

¹ suom. "Jos joku sanoo 'kuvaaja', kaikki tietävät, että se on henkilö kameran takana. Samoin 'pukusuunnittelija' on helppo määritellä. Mutta kuka on 'production designer'? Tämä termi etsii vieläkin merkitystään."

muuta sopiva ja kehittämiskelpoinen idea. Lähetin sähköpostilla kysymyksiä eri elokuva- ja televisioalan ammattilaisille ja tein pidemmän haastattelun lavastaja Markku Pätilän kanssa. Matkallani suomalaisen elokuvan ja television tekotapoihin törmäsin kuitenkin moniin asioihin, jotka asettuivat minua vastaan. Lopulta minun oli kyseenalaistettava kaikki ajatukseni ja järjestettävä ne uudelleen. Haastatteluissa suomalaisen elokuva- ja tv-tuotannon arjesta tuli esiin paljon tärkeitä seikkoja, jotka johtivat minut pohtimaan alan tulevaisuutta myös muiden kuin lavastajien kannalta ja hieman poikkeamaan alkuperäisestä aiheestani.

Aluksi selvennän production designin historiaa ja, mitä termi *production design* synnyinmaassaan Yhdysvalloissa pitää sisällään. Kartoitan lyhyesti myös suomalaisen lavastajan historiaa ja työnkuvaa. Seuraavaksi tutkin tekemieni kyselyjen ja haastattelun pohjalta, mikä on suomalaisen elokuva- ja tv-tuotannon tila lavastussuunnittelussa tällä hetkellä. Pohdin lavastajantyön kehittämisen tarpeellisuutta, mahdollisuuksia ja koulutusta. Otan myös yleisesti hieman kantaa suomalaisen elokuvan kehitysnäkymiin, koska se asia koskettaa koko työryhmää, myös lavastajia.

2 Mitä production design tarkoittaa Yhdysvalloissa?

2.1 Historiaa

Léon Barsacq, ranskalainen art director ja elokuva lavastuksen tutkija, sanoo vuoden 1908 olevan tärkein käännekohta elokuva lavastuksen kehittämisessä. Siihen asti kamera oli ollut liikkumaton tapahtumien tallentaja ja lavastus otti vaikutteensa suoraan teattereista. 1908 kamera lähti liikkeelle ja tuli osaksi tapahtumia. Kuvattu teatteri loppui ja elokuva alkoi. Tämä vaati tekijöiltä todenmukaisempia ja kolmiulotteisempia ympäristöjä, jotta katsojan illuusio pysyisi yllä. Lavastustaiteen kehittymistä edesauttoi myös se, että samoihin aikoihin yleisö alkoi tottua pelkän liikkuvan kuvan ihmeeseen. Ohjaajien ja tuottajien piti etsiä uusia keinoja yleisön miellyttämiseksi. (Ettedgui 1999, 7.)

1910- ja 1920-luvuilla lavastaja, jonka virallinen nimike oli art director, näytteli keskeistä roolia elokuvan kehittyessä yhä kunnianhimoisemmaksi. 1930-luku oli studiotyöskentelyn kultaaikaa ja kaikki lavasteet suuria kaupunkeja myöten rakennettiin elokuvayhtiöiden omistamille maille. Jokaisella suurella yhtiöllä Hollywoodissa oli "house-style", oma visuaalinen tyyli, jonka lavastajat ja muu taiteellinen henkilökunta loivat. (emt., 8.)

Värielokuvan tulo antoi uusia haasteita ja lavastustaide kehittyi edelleen. Tuottaja David O. Selznick oli ensimmäinen, joka nosti esiin lavastajan työn tärkeyden. Elokuvassaan Tuulen Viemää (1939) hän antoi art director William Cameron Menziesille vapaat kädet elokuvan visuaalisen ilmeen luomisessa ja Menzies tekikin lavastesuunnittelun lisäksi mm. yksityiskohtaisen kuvakäsikirjoituksen, jota noudatettiin tarkasti. Menzies myös ohjasi itse joitakin kohtauksia. Palkkioksi suuresta työpanoksesta Selznick nimesi Menziesin elokuvansa production

designeriksi. Tämän jälkeen yhä useammat art directorit tunnettiin production designereina ja art director –nimike siirtyi seuraavalle työntekijälle jonossa. Production designer vastasi nyt elokuvan visuaalisen ilmeen suunnittelusta ja art director huolehti taiteellisen osaston budjetista sekä johti lavasteiden suunnittelua ja rakennusta. Tämä työnjako on säilynyt melkein samanlaisena tähän päivään asti, mutta jako näiden kahden nimikkeen välillä on edelleen kovin epäselvä. Epäselvyyttä lisää se, että American Academy of Motion Picture Arts and Sciences antaa yhä Oscar–palkinnon parhaalle art directorille. (emt., 8.)

Ironista kyllä, pian production designin syntymän jälkeen, eurooppalaiset elokuvantekijät alkoivat väheksyä luotuja maailmoja ja suosivat aidoissa paikoissa kuvattuja elokuvia. Syntyi tyyliä *Nouvelle Vague* eli uusi aalto, jonka mukaan kuka tahansa, vaikka ohjaajan serkku tai ystävä, saattoi suunnitella elokuvan lavasteet. 1950-luvulla Hollywood-studioiden kultakausi alkoi lähennellä loppuaan ja eurooppalaiset vaikutteet tulivat mukaan amerikkalaiseen elokuvaan yhä voimakkaammin. Esimerkkeinä *Bonnie and Clyde* (1967) ja *Easy Rider* (1969), jotka kuvattiin studioiden ulkopuolella. (Ettegui 1999, 7-9.)

Tänä päivänä ainoastaan Universalilla ja Disneyllä on yhtä massiiviset taideosastot kuin ennen. Muissa yhtiöissä tai freelancereina toimivat production designerit joutuvat kokoamaan uuden työryhmän jokaiseen elokuvaan. Lisäksi heiltä kuluu enemmän aikaa ja vaivaa, koska koko työryhmä ei enää työskentele saman katon alla, mutta production designerin on silti oltava paikalla seuraamassa kaikkien työvaiheiden edistymistä. Production designin merkitys elokuvissa ei ole kuitenkaan vähentynyt, vaan suuremmat budjetit ja paremmat tekniset apuvälineet, kuten cgi eli tietokoneella luotavat taustat ja hahmot, antavat yhä enemmän luovia mahdollisuuksia. (Heisner 1997, 2-3.)

2.2 Työnkuva

Production designer suunnittelee siis lavasteiden lisäksi koko elokuvan visuaalisen ilmeen, värimaailmat ja tyylit sekä huolehtii kaikkien osa-alueiden mutkattomasta jatkuvuudesta ja yhteensopivuudesta. PD Patricia von Brandensteinin mukaan lavasteet itse eivät kuitenkaan ole tärkein asia: "Kauneinkaan tanssisali ei merkitse mitään, jos se ei palvele tarinaa" (Ettedgui 1999, 89).

Production designer työskentelee läheisesti ohjaajan ja kuvaajan kanssa jatkuvasti keskustellen ja mielipiteitä vaihtaen. Production designer on mukana aivan tuotannon ennakkosuunnittelun alkuhetkistä asti, jotta hänellä on mahdollisimman paljon aikaa etsiä tietoa ja kokeilla erilaisia mahdollisuuksia.

Production design luodaan amerikkalaiseen elokuvaan lähes saman kaavan mukaan. Työskentely alkaa käsikirjoituksen lukemisella ja mielikuvien luomisella. Production designer tekee luonnoksia ja suunnittelee värimaailman, jotka hän sitten hyväksyttää ohjaajalla. Tuotannosta ja PD:n kokemuksesta riippuen työskentely voi joko olla erittäin vapaata tai ohjaaja voi antaa tarkat määräykset siitä, mitä visuaaliselta ilmeeltä haluaa.

Kuvauspaikat jaetaan rakennettaviin ja valmiiksi olemassa oleviin paikkoihin. Production designer kokoaa työryhmänsä ja jakaa jokaiselle kuuluvat tehtävät. Tuotannon aikana PD on vastuussa kaikesta, mitä hänen taiteellinen työryhmänsä tekee: hänen omien visioidensa toteuttamisesta sekä niihin käytetystä ajasta ja rahasta. PD valvoo, että lavasteet rakennetaan hänen suunnitelmiensa mukaan ja on usein mukana etsimässä valmiita kuvauspaikkoja. Jälleen tuotannosta riippuen production designer on enemmän tai vähemmän mukana varsinaisessa käytännön työssä. Aina PD:n ei välttämättä tarvitse edes itse tehdä kaikkia luonnoksia tai rakennuspiirustuksia, koska hänellä on käytössään ammattimaisia piirtäjiä. Joskus taas production

designer voi osallistua myös rakennustöihin tai rekvisiitan hankintaan. Suurin osa PD:n ajasta ennakkosuunnittelun jälkeen, varsinkin suuren luokan elokuvissa, menee kuitenkin työn edistymisen ja rahankäytön valvomiseen.

2.3 Production designin tarpeellisuus

Production designerin työtä ei aluksi osattu arvostaa tarpeeksi amerikkalaisessa elokuvatuotannossa tai se sotkettiin ohjaajan tai kuvaajan työhön. 1990-luvulle tultaessa production design on kuitenkin vakiinnuttanut asemansa tärkeänä elokuvanteon osa-alueena vaikka koko käsite on edelleenkin hieman epäselvä.

Monien mielestä myös nimenmuutos art directorista production designeriin oli turha, koska art directorin työnkuva oli lähes samanlainen. Tärkein ero on kuitenkin siinä, että production designerilla on läheisempi suhde elokuvaan ja yhteistyö ohjaajan kanssa on tiiviimpää. Lisäksi vastuu elokuvan kokonaisilmeestä on suurempi. Production designer Stuart Craigin mukaan nimike on erittäin osuva: "Olen aina ajatellut, että me ansaitsemme sen, koska kuvien lisäksi me suunnittelemme, miten raha ja työpanos käytetään tuotannon hyödyksi. Production designer on elintärkeä apu tuottajalle ja ohjaajalle" (Ettegui 1999, 9).

Yhdysvalloissa production design on jo kehittynyt erittäin pitkälle ja monet elokuvan osat tehdään kokonaan tietokoneella, mikä antaa uusia luomismahdollisuuksia. Suurelokuvien budjetit ovat valtavia ja antavat production designerille mahdollisuuden käyttää aikaa ja rahaa kunnolliseen ennakkotyöskentelyyn.

3 Art Department/Taideosasto

Kaikki luonnokset, mallinnokset ja piirustukset tuotetaan taideosastolla. Useimmilla studioilla on hyvin varustellut taideosastot, joita kaikki oman talon tuotannot käyttävät.

Production designer johtaa artesaaneista ja käsityöläisistä koostuvaa ryhmää, jotka toteuttavat hänen suunnitelmansa. Taideosaston tärkeimmät henkilöt ovat art director, set designer, set decorator ja property master. Pukusuunnittelijat sekä hius- ja meikkitaiteilijat toimivat omina osastoinaan, mutta ovat myöskin PD:n valvonnan alaisina.

ART DIRECTOR

Art director johtaa taideosastoa tuotannon aikana, valvoo työntekoa kuvauspaikalla ja raportoi suoraan PD:lle. Art director on vastuussa rakennusmateriaalien kuljetuksista ja työn edistymisestä. Jos tuotannossa ei ole production designeria, art director luo elokuvan visuaalisen ilmeen.

SET DESIGNER

Set designer suunnittelee ja johtaa PD:n suunnitelmiin pohjautuvien lavasteiden rakennuksen. Hän tekee rakennuspiirustukset ja rakennusvaiheessa production designerin tai ohjaajan määräämät muutokset. Set designer toimii yhteistyössä ohjaajan ja kuvaajan kanssa suunnitellen, miten lavasteissa toimitaan ja kuvataan. Set designerin apuna rakennuspiirustusten tekemisessä voi olla DRAFTS MAN.

SET DECORATOR

Set decorator on vastuussa kuvauspaikkojen "koristelusta". Siihen kuuluvat matot, praktivalaisimet, huonekalut, ikkunat, taulut ja kaikki tilan sisustukselliset yksityiskohdat. Set decoratorin avustajana toimii SET DRESSER sekä LEAD MAN, jonka alaisina on SET DRESSING CREW eli SWING GANG.

CONSTRUCTION COORDINATOR ja CREW

Construction coordinator ja hänen työryhmänsä rakentavat suunnitelmien mukaiset lavasteet. Työryhmään kuuluu puuseppiä ja maalareita, jotka yleensä ovat erikoistuneet juuri elokuvatuotantoihin ja tietävät esim. miten värit käyttäytyvät filmillä ja videolla.

PROPERTY MASTER

Property master huolehtii esineistä, jotka ovat näyttelijöiden käytössä esim. silmälasit, astiat, ruoat. Hän suunnittelee production designerin ja set decoratorin kanssa, mitä esineitä tarvitaan, hoitaa hankinnat ja kuvausten aikana pitää huolta kaikista tavaroista.

LOCATION SCOUT ja LOCATION MANAGER

Location scout etsii kuvauspaikkoja ohjaajan ja production designerin ohjeiden mukaan. Location manager vastaa kuvauspaikoista ja niiden turvallisuudesta kuvausten loppuun asti.

GREENSMAN

Suunnittelee ja toteuttaa mahdolliset muutokset kuvauspaikkojen puu- ja ruohoalueissa.

SCENIC ARTIST

Taideosaston spesialisti, joka tekee kaikki maalattavat taustakuvat ja tarpeistot, kuten lehtien ja kirjojen kannet.

PRODUCTION ILLUSTRATOR

Taitelija, joka maalaa tai piirtää kuvia lavasteista ja paikoista PD:n ajatusten mukaan. Ei käytetä pienen budjetin tuotannoissa.

Yhdysvalloissa suuren budjetin elokuvissa production designerilla on käytössään isompi työryhmä, johon kuuluu edellämainittujen lisäksi myös paljon muita. Pienemmissä tuotannoissa on käytössä vähemmän väkeä ja production designer voi toimia itse esimerkiksi location scoutina. Suomessa elokuva- ja tv-tuotantojen budjetit ovat niin pieniä, että yleensä lavastajalla on apunaan vain rekvisitööri ja lavasteiden rakentajat. Suomessa myös työkuulttuuri on hyvin erilainen Yhdysvaltoihin verrattuna ja täällä monet lavastajat osallistuvat mielellään enemmän käytännön työhön pelkän suunnittelun sijaan.

4 Suomalainen lavastaja

4.1 Hieman historiaa

Suomalaisen elokuvaalavastuksen paras kausi alkoi suurien elokuvayhtiöiden perustamisen myötä: Suomi-Filmi 1919 ja Oy Suomen Filmiteollisuus 1933. Suuret studiot ja käytössä olleet resurssit antoivat lavastajille mahdollisuuden toteuttaa suuriakin lavasteita. Yleisin tyyli luunta oli realismi. Oy Suomen Filmiteollisuus nousi vuonna 1936 tuotantoluvuissa siihen mennessä yksin huipun valtiaana pitkään olleen Suomi-Filmin rinnalle.

Vuosina 1939-1944 kotimaisen elokuvan kehityksen keskeytti sota. Ennen sotavuosia suomalainen elokuva oli elänyt kultaisia aikoja, mutta nyt elokuvatuotantoa vaikeutti pula sekä raakafilmistä, että työvoimasta. Katsojia elokuville sen sijaan riitti enemmän kuin koskaan, sillä ihmiset tarvitsivat sodan keskellä elämäänsä hiukan iloa ja huvia. Suurien katsojamäärien ansiosta studiot ylsivät yllättäviin panostuksiin materiaalipulasta huolimatta ja erilaiset speaktaakkeli- ja fantasiaalavastukset kukoistivat.

1950-luvulle tultaessa realismi oli jälleen vallitsevin tyyli luunta studioelokuvien lavastuksessa. Vuoden 1950 toukokuussa kahden suurimman tuotantoyhtiön kanssa kilpailemaan syntyi kolmas suurvalmistamo. Fenno-Filmi ja elokuvien levitykseen erikoistunut ja elokuvateatteriketjun omistava Adams-Filmi yhdistyivät Fennada-Filmiksi. 1950-luvulla Fennadalla oli jo huomattavasti enemmän tuotantoa kuin esimerkiksi Suomi-Filmillä. Vuosikymmenen puolivälissä katsojamäärät alkoivat kuitenkin pikku hiljaa pudota, ja suomalainen elokuva alkoi ajautua kriisiin. Myös valmistuskustannusten nousu ja aihepula olivat omiaan pahentamaan ongelmia. Edellä mainittujen lisäksi lähes kuolettavan iskun kotimaiselle elokuvalla antoi televisio, joka samoihin aikoihin raivasi tietään suomalaisten koteihin. Vuonna

1958 eduskunta hyväksyi leimaverolain muutoksen, joka antoi kotimaiselle kokoillan elokuvalla täydellisen verovapauden. Verohelpotuksella ei kuitenkaan ollut välitöntä elvyttävää vaikutusta. Syksyn ja talven aikana 1957-58 irtisanottiin runsaasti elokuva-alan henkilöstöä kaikista kolmesta suuresta yhtiöstä. (Liuhalta ja Suomi 2004, <http://www.yle.fi/ikimuistoinen/historia.html>. Toiviainen 2004, http://www.sea.fi/lahikuvassa/suomalaisen_elokuvan_historia.html)

Värien tuleminen antoi muiden maiden tapaan myös suomalaisille lavastajille uusia haasteita. Lisäksi television lisääntyvä suosio toi lavastajille töitä tv-ohjelmien parissa, mutta vähensi elokuvien menestystä entisestään. 1960-luku oli monella tapaa mullistava kotimaisen elokuvan historiassa. Suuret yhtiöt nujertuivat ja studioelokuvan kausi lähestyi loppuaan. Suomen Filmitoimisto myi Oy Yleisradio Ab:lle koko tuotantonsa ja hakeutui konkurssiin 1965. Suomi-Filmi ja Fenada jatkoivat sinnikkäästi, mutta vajosivat 1960- ja 1970-luvuilla pieniyhtiöiden tuotantotasolle. Studiokeskeisestä mallista siirryttiin tukirahoitukseen ja elokuvatekijät olivat entistäkin tiukemmin riippuvaisia taloudellisesta avusta, jota kuitenkin oli saatavissa vasta jälkikäteen valtion elokuvapalkintojen muodossa. (Toiviainen 2004, http://www.sea.fi/lahikuvassa/suomalaisen_elokuvan_historia.html. Pantti 1998, 64-69.)

Tänä päivänä elokuva-alavastajien ongelmana on edelleen resurssipula, mutta vaikeuksia tuottavat myös hyvän työryhmän löytäminen ja sen koossapitäminen. Suurten studioiden aikaan lavastajien oli helppo pitää ohjat käsissään, kun koko työryhmä työskenteli saman katon alla. Lavastaja Ensio Suominen totesi Filmihullu -lehden haastattelussa vuonna 1996 näin: "Nykyisin ongelmana on se, ettei ole jatkuvuutta. Resurssit hukkaantuvat ja osaaminen huuhtoutuu sadeveden mukana kun ensemble hajoaa. Sitten rivissä on taas joukko neuvottomia ihmisiä, kun ruvetaan tekemään seuraavaa elokuvaa. Ihmiset eivät kehity ilman jatkuvuutta" (Karila 1996, 26).

Yleisesti ottaen suomalaisen elokuvan lavastaja on useimmiten toiminut lähinnä arkkitehtina; rakennelmien suunnittelijana ja sisustajana. Harvoin hänellä on ollut mahdollisuuksia luoda elokuvaan kokonaisvaltainen visuaalinen ilme, kuten amerikkalaisella production designerillä. (Toiviainen 1996, 22.)

4.2 Lavastajantyö Suomessa tänään

Saadakseni lisää tietoa nykypäivän lavastajan työstä haastattelin ansioitunutta elokuva-, televisio- ja mainoslavastaja Markku Pätilää. Hän on opiskellut taidetta 1970-luvulla Bostonissa ja Wienissä, mutta varsinaista lavastajakoulutusta hän ei ole saanut. Vuonna 1992 hän aloitti pitkän ja yhä jatkuvan yhteistyönsä Aki Kaurismäen kanssa tehdessään lavastuksen elokuvaan *These Boots are Made for Walking*. Tämän jälkeen Pätilä on tehnyt Kaurismäelle lukuisia lavastuksia, joista osan yhdessä Jukka Salmen kanssa. Elokuvien lisäksi Pätilä on suunnitellut ja toteuttanut lavasteet lukemattomiin mainoksiin sekä moniin tv-sarjoihin. Keskustelimme Pätilän kanssa lopputyöni aiheesta; hän kertoi omia kokemuksiaan lavastajan työstä Suomessa ja otti kantaa production design –käsitteeseen, alan koulutukseen ja tulevaisuuden näkymiin.

Ensimmäiseksi tiedustelin, miten Markku Pätilä määrittelee production designin. Kuten monet muutkin kysymyksiini vastanneet, Pätilällä oli jonkinlainen ajatus, mutta ei tarkkaa mielikuvaa:

”Tämä production designer –maailma on hyvin kummallinen. Joissakin tuotannoissa nimikkeeni on ollut production designer, joissakin art director ja joissakin set designer. Ihmettelin eräässä projektissa ääneen, että mikäs sen ad:n tarkoitus on, mutta kukaan ei oikein pystynyt sitä sanomaan. Sitten rekvisiitan tekijät ja hakijat ovat vielä ihan erikseen. Luulen, että sellaisia production designereita, jotka voisivat olla vaan ja suunnitella, on aika harvassa” (Pätilä 7.9.2005).

Minua kiinnostivat Pätilän työntekotavat ja näkeekö hän itsensä pelkästään suunnittelijana vai haluaako hän myös toteuttaa omat työnsä.

”Itse en ole edes kiinnostunut pelkästä suunnittelusta tai piirtämisestä. Mua kiinnostaa kuvauspaikkojen etsiminen ja niiden muuttaminen sekä rekvisiitta. Tärkeintä on tunnelmien luominen, ei piirustusten esittely. Ohjaajat, joiden kanssa olen työskennellyt, eivät ole vaatineet piirustuksia vaan ovat ymmärtäneet ilmankin. En vaikuta myöskään puvustukseen lainkaan. Puvustajan kanssa käyn kyllä palaverin ja juttelemme, että tavarat ja vaatteet sopivat yhteen. Puvustaja on ammattilainen siinä, missä muutkin ja on suoraan yhteydessä ohjaajaan. Vaikka valittavan usein puvustajan tai maskeeraajan työtä ei osatakaan arvostaa tarpeeksi. Suomessa ainakin puvustaja on ihan itsenäinen, en ole kuullut, että kukaan olisi lavastajan alainen” (Pätilä 7.9.2005).

Tässä huomasin jälleen, että olettamukseni production designin käyttömahdollisuuksista sellaisenaan eivät ole välttämättä ne ainoat oikeat. Olin kuvitellut, että jokaisen lavastajan suuri halu olisi vain suunnitella, mutta Pätilä oli aivan oikeassa sanoessaan, että piirustusten esittely ei saa olla itsetarkoitus.

Tarkoitukseni oli alun perin rajata aiheeni koskemaan lähinnä suomalaista elokuvatuotantoa. Televisiotuotannot oli kuitenkin pakko ottaa mukaan, koska monet lavastajat tekevät molempia. Keskustelimme Pätilän kanssa elokuva- ja tv-tuotantojen eroista ja hänen kiinnostuksen kohteistaan:

”Elokuvan teko on mielestäni mielenkiintoisinta, mutta joitakin sarjoja on ollut myös mukava tehdä. Elokuvan ja television välillä on kuitenkin suuri ero: televisiotuotannoissa ei ole aikaa hioa yhtään. Siellä laskeetaan, montako kohtausta pitää saada päivässä valmiiksi riippumatta siitä, miten hankalia ne on toteuttaa. Katsotaan vain, miten tärkeitä ne ovat juonen kannalta. Se on aika stressaavaa” (Pätilä 7.9.2005).

Stressistä ja kiireestä puheen ollen, mieleeni juolahti taas production design ja siihen liittyvä runsas ennakkosuunnittelu. Kysyin onko Pätilällä yleensä tarpeeksi aikaa ennen kuvauksia ja kokeeko hän ennakkosuunnittelun kannattavaksi:

”Ennakkosuunnitteluun ei yleensä ole tarpeeksi aikaa. Akihan tulee pari viikkoa ennen kuvauksia ja sitten katsotaan vähän, missä kuvataan. Mutta Akin kanssa työskentelystä mulla on niin paljon kokemusta, että siinä sitä ennakkosuunnittelua ei niin kaipaakaan. Ennakkosuunnittelu yleensä kuitenkin ilman muuta säästäisi rahaa. Kuvakäsikirjoituksia on ollut harvoin, mutta myös niistä olisi ennakkosuunnittelussa apua. Varsinkin isossa lavasteessa siitä on hyötyä eikä se vaatisi paljoa vaivaa. Tärkeintä olisi kuitenkin, että koko työryhmä toimisi yhdessä. Tuottaja, käsikirjoittaja, ohjaaja, kuvaaja, valo, lavastus, puvustus ja yksi iso hyvä palaveri. Lavastajan pitää pystyä sanomaan, mitä maksaa ja tuottajan pitää heti reagoida. Eikä niin, että ohjaaja sanoo, että tehdään vaan tuottaja sanoo onko varaa tehdä. On tuotantoja, joissa yhtäkkiä ollaan kesken elokuvan sellaisessa tilanteessa, että tuottaja tulee kysymään, miten ihmeessä lavastukseen on mennyt näin paljon rahaa. Eivätkö he lue käsikirjoitusta? He ilmeisesti luulevat, että lampu maksaa kolme euroa kun se voi helposti maksaa 70 euroa. Ja kyllähän jokainen PD yrittää säästää, ei kukaan väen väkisin yritä tuotantoyhtiön rahoja viedä” (Pätilä 7.9.2005).

Pian huomasin, että keskustelumme alkoi lipsua pois alkuun suunnittelemistani raameista ja hyvä niin. Esiin alkoi nousta paljon mielenkiintoisia asioita ja epäkohtia, jotka vaativat korjausta ennen kuin production designin käyttämistä voitaisiin harkita.

”Erään sarjan tuotantopalaverissa tuottaja kysyi, mitä olin suunnitellut. Sitä oli hirvittävän vaikea määritellä tarkasti, koska teimme nykyaikaista sarjaa, missä on nykyaikaiset ihmiset, paikat ja esineet. Periaatteessa yksinkertaista, mutta kaikki riippuu käsikirjoituksesta. Elokuville on se hyvä puoli, että mä näen koko käsikirjoituksen ennen

työn aloittamista. Televisiossa 12 jakson sarjasta mulla saattaa olla kaksi käsikirjoitusta luettavana ennakkoon. On todella hankala vastata paljonko lavastukseen tarvitsee kokonaisuudessaan rahaa, kun ei tiedä, mitä viimeisissä jaksoissa tulee eteen. Kerrankin sain sarjan kolme ensimmäistä käsikirjoitusta ja tuottaja kysyi riittääkö se rahasumma, mikä oli lavastukseen varattu. Sanoin, että se summa ei riitä edes tilojen vuokriin ja siinä olisi ollut koko lavastebudjetti! Tuottaja ei aluksi uskonut, mutta huomasi kyllä myöhemmin, että eihän se todellakaan riittänyt. Nykyään tehdään hirvittävästi tällaisia sarjoja, joista ei ole kaikkia käsikirjoituksia valmiina. On hirvittävän vaikea ennakoida, mitä tarvitaan. Tuotantoyhtiöillä ei ole mahdollisuuksia ostaa tavaroita, joten lainaus on ainoa vaihtoehto. Johon taas vaikuttaa se, miten ne tavarat on kirjoitettu sinne käsikirjoitukseen. Yrityksiä kiinnostaa, miten paljon heidän tuotteensa lainan vastineeksi näkyy. Sekä elokuvien että sarjojen tuotantoyhtiöt yhä useammin olettavat, että kaikki tuotteet saadaan ilmaiseksi. Kirjoittajien pitäisi miettiä todella tarkasti, miten he kohtauksia kirjoittavat. Se olisi paljon helpompaa meille, jotka visualisoimme heidän ajatuksiaan. Erästä sarjaa tehdessäni, en ollut saanut viimeistä neljää käsikirjoitusta ennakkoon. Yhtäkkiä huomaan, että pitäisi tehdä liikkuvalla kuvalla takauma joulusta, kun tämän sarjan perhe saa ensimmäisen lapsensa. Koko lavaste ja puvustus olisi pitänyt laittaa uusiksi 20 sekunnin takia ja vaihtaa sen jälkeen takaisin. Käsikirjoittajat eivät valitettavasti ajattele tällaista. Kirjoittajan pitäisi tietää paljonko mikäkin maksaa ja miettiä paljonko jotakin tuotetta voidaan sitten hyvän maun rajoissa näyttää, jos se saadaan ilmaiseksi” (Pätilä 7.9.2005).

Oli yllättävää huvittavaa huomata, että ammatillaisen työ on paljolti samaa kuin esimerkiksi TTVO:lla projekteja tekevien opiskelijoiden. Olin kuvitellut, että työelämässä lavastajan ei enää tarvitsisi kerjätä tavaroita ilmaiseksi ja uhrata omaa näkemystään tuotantoyhtiön ajattelelemattomuuden vuoksi. Miten kuvittelinkaan, että ennakkosuunnittelu auttaisi, jos lavastajalle ei anneta siihen edes mahdollisuuksia.

Toki on selvää, että rahan puutteen takia monista asioista joudutaan tinkimään, mutta mielestäni kunnollinen suunnittelu ja ajatustyö voisivat poistaa monia ongelmia.

”Monissa projekteissa budjetit ovat nykyään tiukat ja tuotantopuoli lupaa tavaroiden antajille ummet ja lammet, jotta saamme tavaraa ilmaiseksi ja sitten ohjaaja ei haluakaan näyttää niitä. Nämä asiat pitäisi sopia hyvin selkeästi, koska loppujen lopuksi lavastaja on vastuussa. Tuotantoyhtiö ei kärsi, mutta lavastaja on pulassa ja tavaroiden saanti seuraaviin projekteihin vaikeutuu. Pian on paljon sellaisia tuotantoja, jotka eivät enää saa mitään lainaksi mistään, koska palautetut tavarat ovat huonossa kunnossa eikä niitä ole edes näkynyt kunnolla valmiissa lopputuloksessa. On hirvittävän hankalaa, että tuotantoyhtiöt yrittävät mahdollisimman paljon saada ilmaiseksi. Älytöntä, että lainataan monen kymmenen tuhannen euron arvosta tavaraa ja siitä ei anneta muuta kuin kiitos lopputeksteihin, joka vain vilahtaa katsojilta ohi. Suomessa tehdään nykyään todella paljon elokuvia. Kaikkien tekijöiden pitäisi vaalia tätä mahdollisuutta lainata tavaraa ilmaiseksi, muuten elokuvanteko ei ole yksinkertaisesti mahdollista. Varsinkin nyt, kun Yle ei lainaa rekvisiittaa enää muualle kuin omiin tuotantoihinsa ja MTV3:n iso rekvisiittavarasto on myös ilmeisesti menossa pois. Olen aivan varma, että 5-10 vuoden päästä elokuvien ym. teko alkaa olla aika hankalaa. Ja harmillista on, että monet tuotannot heittävät suurimman osan käyttämästään tavarasta roskiin, koska niille ei ole säilytyspaikkaa. Rekvisiitan ja huonekalujen saanti tulee olemaan suuri ongelma. Esim 80-luvulta ei juuri ole säilynyt tavaraa, ja jossain vaiheessa kaikki 80-luvulta oleva joudutaan rakentamaan. Tämä rajoittaa todella paljon elokuvantekoa; elokuvista tulee hankalia ja kalliita toteuttaa. Ja lopulta ne sitten jäävät toteuttamatta. Yle on ainoa, jolla tällä hetkellä on vielä tavaraa paljon, mutta ei muilla ole niihin mitään saumaa” (Pätilä 7.9.2005).

Uskon, että Pätilä on oikeassa ennustaessaan tulevia ongelmia. Eri-tyisesti epookkien teko tulee luultavasti olemaan tulevaisuudessa niin

kallista, että niiden määrää vähennetään huomattavasti. Hän jatkoi pohdiskeluaan liittyen rekvisiitan saannin ja säilyttämisen ongelmiin:

”Pitäisi perustaa yksi iso rekvisiittavarasto, joka olisi kaikkien tuotantoyhtiöiden käytössä. Sinne olisi koottu rekvisiittaa joka vuosikymmeneltä ja tehty kuvalliset luettelot. Valtion pitäisi tulla mukaan ja joka tuotantoyhtiö antaisi budjetistaan tietyn prosenttimäärän, jotta varastoa pystyttäisiin hoitamaan. Ja vaikka tämä varasto sijaitsisi jossakin Tampere-Helsinki-Turku -akselilla, aikaa ja rahaa säästyisi silti esimerkiksi Kuopiosta tullessa, koska kaikki tavarat olisivat helposti saatavilla yhdestä paikasta. Tulevaisuudessa ja tekniikan parantuessa myös virtuaalilavastuksen käyttäminen voisi mahdollistaa epookkielokuvien teon. Tällä hetkellä se on kuitenkin liian kallista. Digitaalisia kameroita on jo paljon käytössä ja niissä on erittäin hyvä kuvanlaatu. Digitaaliseen puoleen siirtymisessä on myös omat haasteensa. Ei saa alentua tekemään pelkkiä tehoste-elokuvia, kuten Amerikassa valitettavan usein tehdään” (Pätilä 7.9.2005).

Ajatus rekvisiittavarastosta oli mielestäni erittäin hyvä ja kehittämiskelpoinen idea. Uskon, että Suomessa menee vielä melko kauan ennen kuin virtuaalilavastaminen tulee tarpeeksi halvaksi, jotta sitä voidaan käyttää suurissa määrin. Siihen asti olisi erittäin kannattavaa koota ja ylläpitää rekvisiitta- ja lavastevarastoa, joka olisi kaikkien käytettävissä. Jollakin keinoin pitäisi saada myös tuotantoyhtiöt ja valtio käsittämään varaston tarpeellisuus.

Pian siirryimme puhumaan lavastajien ongelmien lisäksi myös yleisesti koko työryhmää koskettavista aiheista:

”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 hirveäl-

tä. Ei raha kaikkea pelasta, jos tarina on huono, mutta hyväkin tarina tarvitsee rahaa saadakseen arvoisensa puitteet. Lisäksi lavastajien palkka on täysin epärealistinen suhteessa meidän työhömmme. Mainos-tuotannoissa joskus kysytään kävisikö, että viikonlopun työtunneista maksetaan normaalien tuntien mukaan... Ala on tosi rankka ja kilpailu kovaa. Koko ajan vaaditaan pienemmällä rahalla parempaa, mutta jos-sain vaiheessa siitä tulee sellainen kuoppa, että sinne pudotaan. Enkä yhtään ihmettele, että tällaisilla budjeteilla tehtyjä juttuja ei myydä ul-komaille. Ne näyttävät niin kauheilta. Kyse ei ole siitä, että tekniikan ammattitaito olisi huonoa. Suomessa se on todella hyvää, ollaan ehkä jo Ruotsin edellä. Hyvän kässärin ja rahan puute ovat suurimpia ongel-mia.

Ongelmana on myös se, että nykyään on hirvittävästi elokuvatuotanto-ja, joissa on suuret määrät ilmaisia työntekijöitä. Se on vääristänyt tä-män alan ihan täysin. Olkoon ihminen oppipoika, mikä vaan, mutta mun mielestä ei saisi käyttää täysin ilmaista työvoimaa. Se on todella hävytöntä ja kaikki tuotantoyhtiöt ovat siinä mukana. Ymmärrän, että harjoittelijalle ei makseta täyttä palkkaa, mutta SET:in pitäisi määritel-lä joku vähimmäispalkka. Kerran meillä oli töissä ihmisiä toiselta paik-kakunnalta ja he asuivat siellä lavasteessa! Totta kai harjoittelijoita pi-tää käyttää, että ihmiset pääsevät mukaan työelämäään. Monet tekevät niin kauan työtä ilmaiseksi, kunnes heillä on tarpeeksi kokemusta ja pitäisi alkaa maksaa, mutta sitten he eivät enää saa työtä ja otetaan uudet harjoittelijat tilalle. Media-ala on nyt niin suosittua, että koko ajan tulee lisää porukkaa ja ilmaista työvoimaa. Sama ongelma on maskeeraajilla ja puvustajilla. Työntekijöiden suuren vaihtuvuuden vuoksi ei ole mahdollista saada vakituista työryhmää. Vaikka vakitui-nen työryhmä ei toki ole välttämätön edellytys hyvälle lopputulokselle, mutta helpompaa se on. Itse käytän samoja ihmisiä, koska tiedän, että he osaavat tehdä sen, mitä pyydetään. Jos lavasteessa on vaikea paik-ka, minun ei tarvitse tehdä siihen mitään piirustuksia vaan he tietävät heti, miten se tehdään” (Pätilä 7.9.2005).

Aikaisemmin kesällä saamani vastaukset muilta alan ammattilaisilta olivat jo saaneet minut epäilemään valitsemani aiheen kantavuutta ja Pätilän puhuessa minusta tuntui, että koko lopputyöltäni putosi pohja. Epäkohtia näytti olevan niin paljon, että production designin – käsitettä ei millään voisi eikä kannattaisi tunkea suomalaiseen elokuva- ja tv-työhön. Otin kuitenkin toiveikkaasti vielä puheeksi tulevien lavastajien koulutuksen:

”Kaikissa alan kouluissa pitäisi opettaa, että lavastaminen ei ole pelkkää suunnittelua vaan pitää olla todella hyvät sosiaaliset valmiudet ja taito hoitaa suhteita. Myös tuottajia pitäisi kouluttaa niin, että he tietäisivät, mitä lavastajan työ on. Ilmaisten tavaroiden kerjääminen vaikeuttaa meidän työtämme. Lavastebudjetit ovat elokuvissa tosi pieniä ja valitettavasti heti uran alussa pitää oppia kerjäämään. Koulutuksessa ihmisille pitäisi antaa realistisempi kuva siitä, mitä elokuva-ala on ja, miten kovaa kilpailu on. TAIKissa luennoidessani huomasin, että melkein valmiilla lavastajilla ei ollut mielestäni mitään hajua tästä työstä. Olisi tärkeää oppia näkemään, mitä lavastuksen toteuttaminen kulloinkin vaatii, jotta ei tehdä ihan älyttömiä suunnitelmia. Pitää miettiä, mikä on toteutettavissa ja, miten se toteutetaan niin, että budjetti ei kulu ensimmäiseen kuvaan. Lavastajia pitäisi opettaa lukemaan käsikirjotusta ja miettimään asioita kameran läpi. Lavastaja tekee näyttelijöille tunnelmaa, kameralle kuvia ja ohjaajalle tämän maailmaa” (Pätilä 7.9.2005).

Haastatteluni Markku Pätilän kanssa oli erittäin antoisa, opettavainen ja avarsi omia ajattelumallejani. Päätin unohtaa ruusuiset kuvitelmani production designista sellaisenaan ja aloin kehittää parempaa vaihtoehtoa, jossa koko työryhmälle annettaisiin paremmat ja tasavertaisemmat mahdollisuudet.

5 Muiden ammattilaisten mielipiteitä

5.1 Sähköpostihaastattelut

Markku Pätilän haastattelun lisäksi etsin lisäaineistoa myös muilta elokuvien, mainosten ja television tekijöiltä. Lähetin haastattelupyynnön neljälletoista ihmiselle, joista seitsemän vastasi takaisin. Erityisesti jäin kaipaamaan tuottajien ja ohjaajien mielipiteitä, mutta suurella osalla ei ollut aikaa tai kiinnostusta vastata. Saamani vastaukset osoittivat, että lavastamisen tärkeys ja production designin käsite olivat tuttuja ja mietittyjä asioita kaikille, mutta rahan ja ajan puutteen vuoksi niistä on usein jouduttu tinkimään. Olen tähän koonnut joitakin kysymyksiä ja vastauksia, jotka mielestäni antavat hyvän yleiskuvan vastanneiden mielipiteistä ja pohjan johtopäätösten tekemistä varten.

Tiedätkö, mitä on production design? Oletko kuullut tuotantojen yhteydessä puhuttavan production designista? Kuinka usein?

”Tiedän. Olen kuullut tuotantojen yhteydessä puhuttavan production designista, mutta Suomessa ei mielestäni ole vielä varsinaista pr.designer -nimikettä tahi ammattikuvaa käytössä: työ on yleensä jaettu ohjaajan, lavastajan, kuvaajan, pukusuunnittelijan, valaisijan, storyboard -artistin kesken. Itse tuotannoissa prod. designista PUHUTAAN – lähinnä siitä, mitä se on ja mitä se olisi... Mielestäni production designer on lavastajaa vielä voimakkaammin mukana kokonaisvaltaisessa visuaalisessa suunnittelussa... kuvakerronta, jopa kuvaus, valaisu, sommittelu” (lavastaja Anne Karttunen 16.6.2005).

”Tiedän. Valmistuin Taideteollisesta lavastajaksi 1971. Laadin 1972 Taideteolliseen "elokuva ja tv-lavastus" -nimisen suuntautumisvaihtoehdon opetusohjelman, joka tähtäsi PD- toimenkuvaan. Ennen kuin perustin Fantasiafilmi Oy:n 1982, olin toiminut lavastajana 8 vuotta

MTV:ssä ja lavastanut 12 pitkää elokuvaa ja ollut opettajana taideteollisessa 1972-82. Tiedän lopputyösi aiheen liiankin hyvin. Lopetin aktiivisen lavastajaurani koska elokuva-ala on Suomessa suurimmillaankin niin pientä, ettei tänne mahdu käytännössä PD- ajatusmallia. Työryhmit/budjetit ovat tähän liian pieniä” (tuottaja/ohjaaja Asko Apajalahti 25.6.2005).

Kuinka usein tuotannossa huonot ennakkosuunnittelumahdollisuudet ovat aiheuttaneet ongelmia lavastajalle? (Esim. lavasteita on rakennettu turhaan tai jotain on jäänyt tekemättä)

”Ikävä kyllä aika usein. Suomessa budjetit ovat hyvin pieniä – etenkin tv-draaman puolella - ja harvassa ovat sellaiset tuottajat, jotka a. ymmärtävät ennakkosuunnittelun arvon ja b. joilla on oikeasti varaa sijoittaa pidempään ennakkosuunnittelu-aikaan. Liian vähäinen ennakkosuunnittelu (liian vähän aikaa, deadlinet epäselviä tms.) johtaa mielestäni MILTEI aina työmäärän lisääntymiseen, ylitöihin ja toteutumattomiin haaveisiin. Paljon Suomessakin ryhmien taiteelliset vastaavat tekevät ennakkosuunnittelua omalla riskillä – siis ilman palkkaa” (lavastaja Anne Karttunen 16.6.2005).

”Ideaalilanteitahan harvoin tulee eteen, lähes aina kaivattaisiin parempia ennakkosuunnittelu-aikoja ja erityisesti design-teamin yhteisiä ennakkosuunnittelumahdollisuuksia. Lähes aina jotakin lavasteosaa ei näy lopullisessa tuotannossa (lukuisia vaihtelevia syitä: käsitys muuttuu, sää aiheuttaa muutoksia, leikkauspöydällä asiat muuttuvat jne.)” (lavastaja Anu Maja 15.6.2005).

”Ennakkosuunnittelumahdollisuuksien puuttuminen on nykyään melko harvinaista mutta lavastajan "väärä kunnianhimo" aiheuttaa jatkuvasti turhia kuluja” (tuottaja/ohjaaja Asko Apajalahti 25.6.2005).

”Tällaista tapahtuu kyllä aika harvoin. En nyt heti muista olisiko koskaan omalle kohdalle sattunut. Ehkä jotain seinää on voinut olla josain hieman liikaa tms, mutta usein kyse on ollut siitä että on haluttu

vain varmistella asioita kuvauksia varten, jos suunnitelmiin tuleekin jotain muutoksia. Kuvauksissa tapahtuu aina jotain odottamatonta, joten jokainen osasto (kamera, valot, lavastus, puvustus jne.)yrittää aina varautua muutoksiin ennalta. Aikahan on toki usein ongelma, että sitä on liian vähän ja kahden päivän työ pitää saada valmiiksi päivässä. Tämä ongelma on usein kaikilla” (Kuvaaja Jean-Noël Mustonen 27.6.2005).

Kuinka usein lavastaja/puvustaja on ollut mukana suunnittelussa alusta alkaen? Kuinka paljon hän on vaikuttanut lopputulokseen? Onko tästä ollut enemmän hyötyä vai haittaa?

”Joskus olen ollut. Ja siitä on mielestäni ratkaisevasti apua: ideat ja linjaukset kehittyvät ajan kanssa, on aikaa draaman kuljetuksiin ja omien ideoiden loppuun asti kehittelyyn – luonnollisesti nuo asiat vaikuttavat lopputulokseen” (lavastaja Anne Karttunen 16.6.2005).

”Esim. *Suolaista ja makeaa, Badding, Rakkaudella, Maire, Heinähattu ja Vilttitossu, Paha Maa...* Merkittävää hyötyä siitä on ollut. Suunnittelu vaatii aikaa ja puntarointia. Kokeiluja, keskusteluja, vuorovaikutusta taiteellisella ryhmällä, muutoin työsuoritus jää pelkäksi pinnaksi ja onnistuminen on pelkkää tuuria” (pukusuunnittelija Tiina Kaukanen 27.6.2005).

”Tuotannon pitkä ennakkosuunnittelu on aina hyödyllistä. Siten yhteinen linja on mahdollista toteuttaa. Elokuvien budjetit sallivat sen harvoin, enkä ole ollut tuotannon alusta asti ennakkosuunnittelussa. Useissa tv-sarja- ja elokuvatuotannoissa valmisteluaika on ollut neljä viikkoa, joskus harvoin jopa kuusi viikkoa” (pukusuunnittelija Jaana Tamminen 9.6.2005).

”Elokuvan suunnittelu alkaa jo käsikirjoitustasolla. Lavastaja tulee kehiin, kun siirrytään käytännön toimiin: haetaan kuvauspaikkoja, mietitään mikä studioon jne” (tuottaja/ohjaaja Asko Apajalahti 25.6.2005).

”Lavastaja pyritään tuomaan mukaan projektiin mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Kyse ei mielestäni ole siitä annetaanko lavastajalle mahdollisuus tuoda omaa näkemystään esille, vaan siitä että usein se näkemys puuttuu kokonaan. Esimerkiksi ohjaaja tai kuvaaja voi tilata lavastajalta vaikka punaista seinää johonkin tilaan, valitettavan usein lavastaja tuo sen jälkeen näytille 20 eri värimallia tai karttaa ja kysyy, mikä punainen otetaan. Mielestäni päätös punaisen oikeasta sävystä pitäisi tulla lavastajalta tai production designerilta (jos sellainen on), ei kuvaajalta tai ohjaajalta. Kyse on vastuun jakamisesta ja oman osaamisensa tuntemisesta. Kukaan muu ei tiedä paremmin kuin lavastaja milltä jokin sävy näyttää sentti kertaa sentti alueella kartassa verrattuna samaa väriä 5 metriä kertaa 5 metriä alueeseen. Ei kuvaajakaan mene kysymään ohjaajalta, mihin valot laitetaan tai, millä filmillä kuvataan, vaan suosittelee jotain, esittää oman näkemyksensä” (kuvaaja Jean-Noël Mustonen 27.6.2005).

Onko mielestäsi production designille tarvetta Suomessa? Olisiko production designerin käyttö kannattavaa vaikka se saattaisi nostaa tuotannon budjettia?

”Hmm. Mielestäni kyllä tilausta olisi. Elokuvatyökulttuurimme on rakentunut erilaiselle pohjalle, mutta etenkin silloin kun aikataulut ovat tiukkoja itse työskentelyvaiheessa, olisi enakkoon tehty suunnittelutyö kullannarvoista. Production designereitä ei vain Suomessa tällä hetkellä oikeastaan ole – koulutus on nyt aloitettu hieman uudelta pohjalta ja tulevat elokuva lavastajat jo mahdollisesti ymmärtävät hieman enemmän dramaturgiasta, kuvasta, kuvakerronnasta, ohjauksesta, valosta... kaikki tämä sisältyy mielestäni production designerin työhön. PD:n käyttö olisi ilman muuta kannattavaa” (lavastaja Anne Karttunen 16.6.2005).

”Massiivisissa tuotannoissa välttämätöntä, saattaisi muulloinkin parantaa tuotannon kokonaisuutta” (lavastaja Anu Maja 15.6.2005).

”Pukusuunnittelijakollegan ja lavastajan kanssa olemme keskustelleet aiheesta ja mielestämme PD:lle olisi tarvetta. Elokuvan yhtenäinen visuaalinen ilme on meille kaikille kunnia asia. Suomalaisissa tuotannoissa ei välttämättä huomioida taiteellisissa tehtävissä työskentelevien yhteistyökykyä ja yhtenäistä näkemystä työryhmää valitessa” (pukusuunnittelija Jaana Tamminen 9.6.2005).

”Suomessa PD- toimintaa on ollut jossain määrin jo kymmeniä vuosia ja alan kehittyessä kansainväliseksi yhteistuotannoiksi tarve lisääntyy. Käyttö on kannattavaa, jos siihen aukeaa henkinen ja taloudellinen mahdollisuus” (tuottaja/ohjaaja Asko Apajalahti 25.6.2005).

”Ehdottomasti. Pitäisi vain löytää enemmän osaavia ihmisiä, sillä production design on rinnastettavissa vähän apulaisohjaajan työhön: pitää tietää kaikesta tuotantoon liittyvästä kaikki. Se ei ole helppo tontti. Lisäksi Suomesta puuttuu vielä toistaiseksi ns. production design- kulttuuri. Vallalla on käsitys, että miksi palkata ylimääräinen ihminen kun kuvaaja tai ohjaaja voi päättää sen seinän tai paidan värin ja tyylin ja kertoa suoraan eteenpäin. Rahaa on monesti liian vähän” (kuvaaja Jean-Noël Mustonen 27.6.2005).

”Paljolti lavastajan työnkuva on jo production designia, mitä suuremman budjetin elokuvassa liikutaan tahi, mitä tyylielämmässä low budget elokuvasta on kyse. Rahakysymys paljon, mutta hyötyä PD:n käytöstä on varmasti. Production designer myös vahvasti liitetään tuottajalähtöiseen elokuvaan, mikä itsestä tuntuu kyseenalaiselta leimalta” (ohjaaja Jarmo Lampela 4.7.2005).

Mikä voisi olla production designin suomenkielinen nimi?

”Visualisoija, taiteellinen suunnittelija, taiteellinen vastaava... vaikea suomentaa kattavasti” (lavastaja Anne Karttunen 16.6.2005).

”Design vastaava tai taiteellinen vastaava” (lavastaja Anu Maja 15.6.2005).

”Vaikea kysymys, yksinomaan sanan design kääntäminen on huteraa”
(pukusuunnittelija Tiina Kaukanen 27.6.2005).

”Ööö.. tuotannon suunnittelu?” (kuvaaja Jean-Noël Mustonen
27.6.2005).

Tuleeko aiheesta mieleen jotain muuta? Sana on vapaa...

”Ryhmien yhteistyö tulee olemaan vastaisuudessa onnistuneempaa
koska kaikki elokuvaihmiset valmistuvat taideteollisen samasta laitok-
sesta. Toki elokuvaihmissiä valmistuu muutakin kautta” (tuotta-
ja/ohjaaja Asko Apajalahti 25.6.2005).

6 Johtopäätöksiä

Suomalaisen lavastajan työtä on melkein turha verrata amerikkalaiseen lavastustapaan. Jo pelkästään erot budjeteissa ovat suuret ja lisäksi meidän elokuvantekotapamme on muutenkin täysin erilaisella pohjalla. Suomessa elokuvaa ja muita tuotantoja tehdään työryhmissä, jossa monista asioista päätetään yhdessä. Meillä ei ole niin rajoitettuja tontteja kuin Amerikassa, mikä on toisaalta hyvä, koska näin erilaiset ajatukset ja näkökulmat tulevat paremmin esiin. Toisaalta tämä on taas huono asia, koska tällöin työryhmän jäsenet eivät välttämättä ota samalla tavalla vastuuta omasta alueestaan ja osaamisestaan ja päätöksenteko voidaan työntää jonkun toisen harteille, kuten Jean-Noël Mustonen asian hyvin ilmaisi: ”valitettavan usein lavastaja tuo sen jälkeen näyttille 20 eri värimallia tai karttaa ja kysyy, mikä punainen otetaan” (Jean-Noël Mustonen 27.6.2005).

Tällä hetkellä production designin tuominen suomalaiseen elokuvaan tuntuu lähes mahdottomalta ajatukselta. Haastattelujen jälkeen minulle jäi hieman tyhjä olo enkä oikein tiennyt, mitä ajatella. Toisaalta puhutaan PD:n puolesta, koska se säästäisi sekä aikaa että rahaa ja toisaalta sitä ei koeta käyttökelpoiseksi ajan ja rahan puutteen takia. Mistä tämä ristiriita johtuu? Erikoista olivat myös erot sähköpostilla saamissani vastauksissa. Esimerkiksi Taideteollisen korkeakoulun opettajan lavastaja Anne Karttusen mielestä PD -toimenkuvaa ei ole Suomessa juurikaan käytössä, kun taas Asko Apajalahti sanoo sen olleen käytössä jo kymmeniä vuosia ja lisäksi sitä opetetaan juuri Taideteollisessa korkeakoulussa. Moninaisista vastauksista voidaan siis päätellä, että jokainen käsittää production designin omalla tavallaan. Siksi mielestäni PD –käsitettä tulisi kouluissa ja tuotannoissa käsitellä tarkemmin ja ottaa siitä käyttöön parhaat puolet. Koska saamieni vastauksien perusteella production design kuitenkin pääosin koetaan kannattavaksi, eikö siis olisi kaikkien tuotantojen kannalta

hyvä, että se otettaisiin kunnolla kehityksen alle? On mielenkiintoista, että siitä puhutaan ja se herättää ajatuksia, mutta hyvin vähän tehdään mitään olosuhteiden parantamiseksi.

En oikein tiedä, mistä päin tätä koko elokuva-alan vyyhtiä ja sen ongelmia pitäisi alkaa purkaa. On turhaa kuvitella, että lavastajien työtä voitaisiin mitenkään helpottaa, ellei koko työryhmän tekotapoja muuteta. Muutos pitäisikin mielestäni aloittaa aivan tuotannon huipulta: tuotantopäälliköstä, ohjaajasta ja käsikirjoittajasta. He ovat ensimmäiset, jotka tekevät suunnitelmia ja voivat omilla työtavoillaan vaikuttaa koko muuhun ryhmään. On harmillista, että kalliita voimavaroja saatetaan joskus hukata tietämättömyyden takia. Voisi kuvitella, että jokainen projektistaan oikeasti kiinnostunut, oli se sitten tuottaja tai ohjaaja, haluaisi saada aikaan mahdollisimman hyvän lopputuloksen ja olisi sen vuoksi valmis itsekin ottamaan asioista selvää. Tuntui mielipuoliselta kuulla Markku Pätilältä esimerkkejä päävastuussa olevien ihmisten tietämättömyydestä ja kyvyttömyydestä kehittyä. Miten kukaan vastuullinen tuottaja voi vaatia lavastajalta tarkkaa budjettia televisiosarjaan, jos tämä ei saa edes kaikkia käsikirjoituksia luettavakseen? Tai odottaa, että nollabudjetilla taiotaan huoneellinen toimivia tietokoneita? Tällainen vaikeuttaa lavastajan työtä suunnattomasti ja se väistämättä näkyy lopputuloksessa. Olisi erittäin tärkeää kouluttaa tuottajia, ohjaajia ja käsikirjoittajia ymmärtämään, miten rajalliset mahdollisuudet lavastajille jää, kun eletään siinä toivossa, että kaikki saadaan ilmaiseksi. Silloin on nyhjäistävä melkein tyhjistä. Eihän kuvaajakaan joudu soittelemaan ympäri Suomea saadakseen jostakin kameran lainaksi vaan on itsestään selvää, että se maksetaan budjetista. Toki täytyy muistaa, että lavastajillakin on oma vastuunsa näissä asioissa. Parannusta tuotanto-olosuhteisiin ei voi tapahtua, jos työryhmän jäsenet eivät aktiivisesti ole yhteydessä johtoportaan ja anna palautetta. Avoimuutta ja yhteistyötä pitäisi kehittää niin, että jokainen työntekijä uskaltaa nostaa esiin toistuvat ongelmat.

Production design ei ole vastaus lavastajien tämän hetkisiin ongelmiin, mutta sen pohjalta voitaisiin kehittää Suomeen paremmin soveltuva malli. Suomalainen production design voisi mielestäni olla edelleen ryhmätyöstä koostuvaa, mutta siten, että rajat ja mahdollisuudet määriteltäisiin tarkemmin. Tuottajan pitäisi pystyä antamaan koko työryhmälle tasavertaiset työolosuhteet. Ennen tuotannon alkua pitäisi aikaisempaa paremmin perehtyä käsikirjoitukseen ja miettiä, mikä on täysin mahdotonta toteuttaa. Tässä vaiheessa lavastajan, pukusuunnittelijan, kuvaajan ja valaistuksen olisi jo syytä olla mukana. Näin jokainen voisi kertoa näkemyksensä, toiveensa ja rajoitteensa. Lavastaja nostaisi ajoissa käsikirjoituksesta esiin ne kohdat, jotka varmimmin aiheuttavat ongelmia, ja ratkaisuja voitaisiin miettiä yhdessä. Tämä vaatii jokaiselta ryhmän jäseneltä vastuunottokykyä, oman alueensa osaamista, kiinnostusta muiden työhön ja halua saada aikaan onnistunut lopputulos. On varmasti vaikeaa yrittää pitää omaa työmotivaatiotaan yllä, jos jo valmiiksi tietää, että lopputulos ei miellytä. Tämä voitaisiin välttää asettamalla heti alkuun selkeät rajat ja löytämällä ryhmän yhteinen visio, johon kaikilla olisi halu, mahdollisuus ja resurssit vaikuttaa.

Koulutusta miettiessäni korvaani särähti pahasti tuottaja Asko Apajalahden kommentti ryhmien yhteistyöstä. Olisiko oikea vastaus siinä, että kaikki alan työntekijät tulevaisuudessa valmistuisivat vain Taide-teollisesta Korkeakoulusta? Omasta mielestäni tämä vain kaventaisi työkenttää ja rajaisi uusien ideoiden ja työtapojen kehittymisen. Valitettavasti tähän suuntaan saatetaan olla menossa. Esimerkiksi Tampereen ammattikorkeakoulun taiteen ja viestinnän yksikkö poisti vuonna 2004 taiteellisen kuvausjärjestäjän opintokokonaisuuden opetussuunnitelmastaan. Toisaalta ymmärrän hyvin, että suuntautumisvaihtoehtomme lakkautettiin, koska kaikille valmistuville ei riitä töitä. Mielestäni koulujen ei kuitenkaan tulisi vähentää eri aineiden määrää vaan uusia opiskelijoita olisi otettava entistä vähemmän.

Myös alempien koulutusasteiden opinnohjauksen heikko taso antaa väärän kuvan vallitsevasta työllisyystilanteesta. Korkeakoulujen olisi otettava enemmän vastuuta miettiessään opiskelijoiden työllistymismahdollisuuksia ja otettava ensimmäisenä kantaa alalla vallitsevaan harjoittelijapolitiikkaan.

Kuten Markku Pätilä sanoi, on hävytöntä, että tuotantoyhtiöt käyttävät ilmaista työvoimaa ja vaihtavat juuri ammattinsa oppineet ihmiset häikäilemättä uusiin. Koulujen tulisi laatia selkeät vaatimukset ja ohjeet, millä ehdoilla he antavat oppilaitaan yhtiöiden käyttöön. Aina-kin jonkinlainen peruspalkka olisi mielestäni tärkeä. Palkattomuus on estänyt esimerkiksi minua lähtemästä työharjoitteluun, vaikka se olisi ollut erittäin hyödyllistä ja saattanut myöhemmin avata ovia työelämään. Lisäksi Suomen Elokuva- ja Videotyöntekijäin Liitto SET ry:n tulisi määritellä kiintiö, paljonko kussakin tuotannossa saa olla harjoittelijoita. Näin voitaisiin estää pelkkien harjoittelijoiden käyttö ja antaa työmahdollisuus jo koulunsa suorittaneille ammattilaisille.

Työtapoja muuttamalla voitaisiin myös turvata ammattitaitoisen työvoiman ja tuotantojen pysyminen Suomessa. Tällä hetkellä esimerkiksi monet musiikkivideo-ohjaajat tekevät videoita ulkomaisille artisteille ja tunnetut suomalaiset yhtyeet tuottavat videonsa ulkomailla. Samaan aikaan suomalaiset tuotannot kangistuvat vanhoihin kaavoihin ja niiden menestymismahdollisuudet ulkomailla heikkenevät: ”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” (Pätilä 7.9.2005).

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. Opiskelijavaihdot koulujen välillä voisivat olla hyödyllisiä. Harjoittelua tulisi lisätä, mutta oikeudenmukaisemmilla säännöillä, ja ilmaisten työntekijöiden käyttö pitäisi mielestäni lopettaa kokonaan. Koulujen yhteiset pelisäännöt pakottaisivat pian tuotantoyhtiöt hylkäämään palkattomien harjoittelijoiden hyödyntämisen ja ammattilaiset saisivat ansaitsemansa työmahdollisuudet. Näin suuret muutokset tulevat viemään aikaa, mutta ovat mielestäni välttämättömiä, mikäli halutaan tehdä laadukkaita suomalaisia tuotantoja. Menestyminen kotimaassa ja ulkomailla toisi tuotannoille myös paremmin rahaa, jolloin voidaan tuottaa entistä parempaa materiaalia.

Lopuksi

Otin production design –käsitteen ensimmäisen kerran mietinnän alle syksyllä 2004 pohtiessani seminaarini aihetta. Pian huomasin, että aiheesta ei ole kirjoitettu ainuttakaan kirjaa suomeksi, englannin kielistä kirjallisuutta sen sijaan oli runsaasti saatavilla. Silloin päätin tehdä seminaaristani mahdollisimman selkeän suomenkielisen oppaan production designista kiinnostuneille sekä jatkaa aiheesta laajemmin lopputyöksi asti.

Haluan kiittää Leena Mäkelää ja Pertti Närästä. Kiitos kaikille sähköpostiini vastanneille ja suuri kiitos Markku Pätilälle, joka jaksoi keskustella kanssani ja tarjosi paljon uutta ajateltavaa. Kiitos äidille kannustavista sanoista ja Laurille kärsivällisyydestä.

Lähteet

- Affron, Charles** ja **Affron, Mirella Jona** 1995. Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative. Rutgers University Press. ISBN 0-8135-2160-2
- Ettegui, Peter** 1999. Production Design & Art Direction. RotoVision SA. ISBN 2-88046-364-5
- Heisner, Beverly** 1997. Production Design in American Contemporary Film. McFarland & Company Inc. ISBN 0-7864-0267-9
- Hytönen, Jukka** 2004. Koirankynnen kulisseissa, lavastaja Minna Santakarin haastattelu. Filmihullu 2004/1, 26-29
- Karila, Minna** 1996. Tunnelmien partituurit, Ensio Suominen ja Minna Santakari keskustelevat näkemyksistään ja kokemuksistaan elokuva-lavastajina. Filmihullu 1996/2, 23-27
- Liuhala, Tommi** ja **Suomi, Timo** 2004. Suomalaisen elokuvan historiaa. Saatavilla www-muodossa:
<http://www.yle.fi/ikimuistoinen/historia.html>. (luettu 22.9.2005)
- LoBrutto, Vincent** 2002. The Filmmaker's Guide to Production Design. Allworth Press. ISBN 1-58115-224-8
- Olson, Robert L.** 1999. Art Direction for Film and Video. Butterworth-Heinemann. ISBN 0-240-80338-8
- Pantti, Mervi** 1998. Kaikki muuttuu... Elokuvakulttuurin jälleenrakentaminen Suomessa 1950-luvulta 1970-luvulle. Gummerus Kirjapaino. ISBN 951-96029-5-x
- Pätilä, Markku** 2004-2005. Art Forms by Markku Pätilä. Saatavilla www-muodossa: <http://www.patila.com/index.html>. (luettu 1.9.2005)

Tashiro, Charles Shiro 1998. Pretty Pictures: Production Design and the History Film. University of Texas Press. ISBN 0-292-78156-3

Toiviainen Sakari 1996. Lavastuksen maailmat & suomalainen todellisuus. Filmihullu, 1996/2, 18-22

Toiviainen Sakari 2004. Suomalaisen elokuvan lyhyt historia. Saatavilla www-muodossa:

http://www.sea.fi/lahikuvassa/suomalaisen_elokuvan_historia.html.

(luettu 21.9.2005)

Liite: Haastattelujen ja haastateltavien tiedot

- **Markku Pätilä**, lavastaja ja taiteilija. Haastattelu 7.9.2005 Helsingissä Pätilän työhuoneella. Kesto 93 minuuttia.
- **Anne Karttunen**, lavastaja ja päätoiminen tuntiopettaja Taik/ELO Helsinki. Vastaukset saatu sähköpostilla 16.6.2005.
- **Anu Maja**, Lavastaja/YLE Helsinki. Vastaukset saatu sähköpostilla 15.6.2005.
- **Asko Apajalahti**, tuottaja ja ohjaaja. Vastaukset saatu sähköpostilla 25.6.2005.
- **Jaana Tamminen**, pukusuunnittelija. Vastaukset saatu sähköpostilla 9.6.2005.
- **Jarmo Lampela**, ohjaaja. Vastaukset saatu sähköpostilla 4.7.2005.
- **Jean-Noël Mustonen**, kuvaaja. Vastaukset saatu sähköpostilla 27.6.2005.
- **Tiina Kaukanen**, pukusuunnittelija. Vastaukset saatu sähköpostilla 27.6.2005.