

Marjaana Rantama

TEKIJÄ X JA ELOKUVALAVASTUKSEN TAIDE

Kysyin kerran Akira Kurosawalta, miksi hän oli päättänyt rajata erään otoksen *Ranissa* erikoisella tavalla. Hän vastasi, että jos hän olisi panoroinut tuuman vasemmalle, kuvassa olisi töröttänyt Sony'n tehdas, ja jos hän olisi panoroinut tuuman oikealle, katsojat olisivat nähneet lentokentän – eikä kumpikaan näistä kuulu epookkielokuvaan. Vain ihminen, joka on tehnyt elokuvan, tietää mitä kaikkea liittyy niihin päätöksiin, jotka vaikuttavat lopputulokseen. Niihin voi kuulua mitä tahansa budjettivaatimuksista jumalalliseen inspiraatioon. (Lumet 2004, 9)¹

Pohdin tässä esseemuotoisessa kirjoituksessa elokuvaavastajan käytännön työn näkökulmasta joitakin elokuvanteossa vaikuttavia tapoja, konventioita ja ehtoja. Esitän itselleni ja myös lukijalle kysymyksiä ilmiöistä, joita olen urani aikana pohtinut ja joihin olen törmännyt. Niiden yläotsikkona voisi olla yllä oleva Lumet'n lause: "mitä kaikkea liittyy päätöksiin, jotka vaikuttavat lopputulokseen". Vertauskuvallisesti asetun Kurosawan ja Lumet'n kanssa samaan pöytäan ja pyydän heitä pohtimaan hieman lisää sitä, miten ryhmä päätyi tuolle liian kapealle kaistaleelle tehtaan ja lentokentän väliin kuvaamaan epookkielokuva. Toisin sanoen kirjoitukseni pyrkii valottamaan muutamalla kapealla valonsäteellä sitä, missä ja miten elokuva ja sen visuaalisuus tosiasiallisesti saattaa syntyä, miten elokuvasta tulee se, mikä tulee ja ketkä kaikki siihen saattavat vaikuttaa? Lopuksi pohdin myös hieman sitä, miksi yhä vielä kirjallisuudessa, mediassa ja myös käytännössä niin harvoin poraudutaan tarkemmin siihen, miten elokuvat yhteisessä työprosessissa oikeastaan syntyvät ja muotoutuvat.

Kustannustehokas taitelija

Kun tehdään elokuvaa, toimitaan konkreettisesti reaali maailmassa ja ratkotaan konkreettisia ongelmia. Näillä ratkaisuilla pyritään kuitenkin kertomaan kuviteltu, fiktiivinen tarina ja tekemään vaikutus katsojan mieleen, koskettamaan, liikuttamaan, herättämään hänessä ajatuksia. Kuvauspaikan valinnassa lavastajan näkökulmasta ratkaisevaa on tietysti se, miltä paikka näyttää, eli sopiiko se visuaalisesti elokuvaan, toisin sanoen kertooko se oikeita asioita sopivalla intensiteetillä. Mutta yhtä tärkeää on kustannustehokkuus. Onko sijainti hyvä, niin ettei siirtymiin kulu liikaa aikaa? Ollaanko päiväraha-alueen sisäpuolella? Onko juoksevaa vettä? Pitääkö maksaa vuokraa? Kustannustehokkuus on elokuvassa arvo ylitse muiden, myös lavastajalle, sillä resurssit, jotka käytetään yhteen kuvauspaikkaan, ovat pois jostain muualta. Tarvitaan siis arkitodellisuuden tosiasioiden kokonaisvaltaista hahmottamista.

Olen saanut puheluita, joissa tuottaja tai tuotantopäällikkö kuvailee muutamalla hätäisellä lauseella tekeillä olevan mainoksen tai jopa elokuvan juonenkäänneet tai synopsisen, minkä jälkeen hän kysyy: paljonko tällaisen lavastus maksaisi? Mielestäni se kertoo perustavanlaatuisesta lavastuksen väärinymmärryksestä. Lavastus ei ole jotain, jonka voi hakea metritavarana rautakaupan alehyllystä. Kustannustehokkuudessa on kysymys asioiden välisistä suhteista, siitä kokonaisuudesta, jonka eri palaset muodostavat ja miten ne sen keskenään tekevät. Olennaista ei siis ole se, mitä yksittäinen palanen maksaa, vaan mikä on palasen arvo.

Ja palasen arvon määrittelee elokuvan tarina. Jos maksamme kymmenen euroa elokuvan kannalta merkityksettömästä täyterekvisiitasta, se on kallis, mutta jos löydämme samaan hintaan tarinan kannalta olennaisen esineen, olemme onnekkaita.

Kurosawan tapauksessa voisimme olettaa esimerkiksi, että kohtausta ei ollut elokuvan kokonaisuudessa ratkaisevan tärkeä. Ehkä se oli jokin tarinan kerronnan kannalta välttämätön siirtymä paikasta a paikkaan b, jolloin ei ole niin kovin vakavaa, vaikkei miljöölisikään juuri oikea. Voisi myös olla niin, että lähellä on miljöö ja kuvauspaikka, joka kertoo päähenkilöstä jotain olennaista, vaikkapa hänen rakastamansa naisen koti tai muuta vastaavaa. Tuo elokuvan kokonaisuuden kannalta tärkeämpi miljöö kuvattiin edellisenä päivänä ja koska sille haluttiin tietynlainen valo, jonka rakentaminen kesti kauan, otettiin aikaa siirtymäkohtaukselta. Näin syntyi päätös kuvata läheisen tehtaan ja lentokentän välissä. Kalusto oli jo paikalla ja puvulla ja maskilla hyvät tilat ja kaikki valmiina. Näin säästyivät kallista aikaa ja paljon rahaa. Ehkä Kurosawa ja hänen lavastajansa ja kuvaajansa tiesivät, että kuvauspaikka on huono ja kuvasta tulee vain siedettävä. He hyväksyivät kuitenkin tilanteen, koska näin he saivat elokuvan maailman kannalta merkityksellisemmälle miljöölle haluamansa valon, joka ilmensi jotain elokuvan kannalta olennaista.

Sidney Lumet kirjoittaa kirjassaan, että hänelle tärkeintä on ymmärtää se, mistä elokuvassa on emotionaalisesti kysymys, ja se, mistä elokuvassa on kysymys, määrää sen, miten se tehdään (Lumet 2004, 19). Muoto ja sisältö ovat yksi sama teos. Se, mistä elokuvassa on kyse, määrittelee työryhmän tavoitteen. Mikä vaihtoehtoista parhaiten palvelee tavoitteeseen pääsemistä? Elokuvan tekeminen on kompromisseja, ja hyvä kompromissi syntyy tosiasioiden oikeasta tulkinnasta, sen aistimisesta, miten yksittäiset palaset vaikuttavat toinen toisiinsa.

Tavallaan elokuvaa kirjoitetaan koko ajan uudelleen. Ohjaajan ja näyttelijöiden, musiikin, äänimaailman, kameratyön, lavasteiden ja leikkauksen erilaiset vaikutukset ovat niin väkeviä, että elokuva muuttuu jatkuvasti. Kaikki nämä tekijät tuovat mukaan lisäjuonteita,

lisäävät tai vähentävät selkeyttä, muuttavat tunnelmaa tai siirtävät tarinan painopistettä. On kuin katsoisi vesipatsasta, jonka väri muuttuu kun siihen lisätään eri sävyjä. (emt., 61.)

Siksi lavastajan täytyy tietää, mistä elokuvassa on kyse. Mitä käsikirjoitus väittää maailmasta? Mitä me, työryhmänä, väitämme tällä teoksella? Hän kysyy sitä ymmärtääkseen kokonaisuuden ja voidakseen toimia kustannustehokkaasti elokuvan parhaaksi.

Lavastajan tieto

Lavastajan työnä on vastata elokuvan visuaalisesta ilmeestä. Tämä tarkoittaa käsikirjoituksen esittelemän ”maailman” luomista ja rakentamista sellaiseksi konkreettiseksi ympäristöksi, joka ilmentää tekijöiden väittämää. Lavastus rakentuu suhteessa tekijän todellisuuteen. Oma itse on mittari ja peili, jota vasten valinnat heijastuvat ja tulevat perustelluiksi. Visuaaliset elementit elokuvassa ovat paitsi näkyviä, myös sosiaalisesti rakentuneita ja värittyneitä. Juuri tämä tekee elokuvalavastajan tiedosta erityistä. Lavastus kommunikoi sensitiivisellä tavalla paitsi visuaalisesti vaikuttavana myös elementteihin ladattujen merkitysten kautta. Lavastus elokuvassa on olemukseltaan verrannollinen vaikkapa elokuvan ääneen tai sen leikkauksen rytmiin; niiden vaikutus on tiedostamaton, ne muodostavat taustahorisontin, samalla kun katsojan tietoinen huomio pyritään kiinnittämään elokuvan henkilöön.

Eräs kollegani vertasi työtään palapelin rakentamiseen ilman mallikuvaa. Elokuvan tekoa on myös verrattu talonrakennukseen – molemmat vaativat valtavasti päätöksiä, ja on hyvä aloittaa alusta ja edetä järjestyksessä. Erona on kuitenkin se, että talosta voidaan tehdä hyvin havainnollinen suunnitelma, jonka avulla kaikki rakennusryhmässä voivat saada selkeän mielikuvan valmiista talosta. Elokuva taas rakentuu kollaasitekniikalla, pala palalta prosessin edetessä, ja se tekee elokuvan tekemisestä haastavaa. Teos paljastuu vasta, kun se on valmis. Mutta onko teos jossain valmiina, odottaako se ikään kuin ”piileksien marmorin sisällä”, kuten Michelangelon väitetään sanoneen? Palape-

livertausta käyttääksemme voisi kysyä, onko olemassa kokonainen kuva, jonka palat ovat vain joutuneet kaaokseen, vai ovatko palaset tyhjiä ja niihin on luotava kokonainen kuva?

Yleensä elokuvan tekeminen käynnistyy tekstistä. Käsikirjoituksessa on hyvin vähän informaatiota, vain niukat paranteesit, kuten "int.keittiö.ilta" ja henkilöiden repliikit. Jokainen sana luo kuitenkin myös kuvia ja mielleyhtymiä. Muuan lavastajalegenda kertoi, että hän varaa aina aikaa, luonnoslehtiön ja rauhallisen paikan käsikirjoituksen ensimmäiselle lukukerralle, sillä hänelle ensimmäiset kuvat ovat pyhiä. Kuva lukuvasta taitelijasta lehtiöineen on selkeydessään kiehtova. Ensimmäistä lukukertaa voi verrata katsojan kokemukseen, kun hän näkee elokuvan ensimmäistä kertaa, se ei ole merkityksetön. Yritin itsekin noudattaa tuota ohjetta, mutta pian huomasin, että omat ensimmäiset kuvani saattoivat olla täysin sopimattomia tähän teokseen. En ollutkaan ensimmäisellä lukukerralla ymmärtänyt dramaturgisia käännteitä ja henkilöiden tunnetiloja kirjoitetuista repliikeistä. Silloin millään "pyhillä" kuvilla ei tietenkään ole mitään virkaa, päinvastoin: niistä voi olla työlästä päästä eroon. Vaikka lavastajalegendan ohje ei korreloi todellisen tämän päivän lavastajan työn kanssa, se kuitenkin kertoo jostain olennaista siitä, miten lavastajan työ toisinaan yhä vieläkin ymmärretään elokuvatyön konventioissa. Hyvin usein lavastaja tekee käsikirjoituksen sisällölliset tulkinnat ja analyysit yksin tai hyvin vähäisen yhteisen keskustelun pohjalta. Hän ikään kuin rakentaa yksityisen visuaalisen dramaturgiansa, ja se liitetään kokonaisuuden osaksi. Silloin lopputulos on sattumanvarainen. Se voi toimia hyvin tai huonosti, tai jotain siltä väliltä.

Tyylin ja teeman tai tunnelman kaltaisista abstraktioista voi olla hyvin vaikea, jopa mahdotonta puhua. Asiat, joita yrittää tavoittaa ja kuvata, pakenevat ja kiertävät sanoja. Se on hidasta ja työlästä. Ja lopulta, jossain vaiheessa, on kuitenkin luotettava ja heittäydyttävä epämääräisten tuntemusten varaan. "Tunnen vatsassani, että tämä on oikea valinta" ei välttämättä kuulosta kovin vakuuttavalta perustelulta. Tai "näin unen ja ymmärsin, miten tämä on tehtävä." Mutta jotenkin näin visio syntyy. Mielikuvitus on lahja, jota on mahdotonta pakottaa, ja sen

toiminta on selittämätöntä. Me keräämme jatkuvasti aineistoa kehoomme, aivoihin ja lihaskuistiin, hermoratoihin, jota tajunta valitsee ja yhdistelee oman armottoman logiikkansa perusteella. Taiteelliset valinnat voidaan aina selittää ja tulkita jälkeenpäin; kun "palapeli" on valmis. Syntyhetkellään ne ovat kuitenkin usein irrallisia, ja niiden loogista yhteyttä voi olla vaikea tai mahdoton järjellä selittää ja perustella.

Oman prosessin kuvaus: Lavastajan tiedonmuodostuksen prosessi on sekä rationaalinen että tiedostamaton. Rationaalinen tieto, vaikkapa elokuvan aikakauteen tutustumisen kirjallisuuden avulla, suodattuu tarinan piirtämän emotionaalisen kehikon läpi. Annan sen virrata, olen valpas ja huomaan, kun jokin detali nousee, puhuttelee, kiinnostaa. Poimin sen talteen ja otan myöhemmin arvioitavaksi. Toisinaan voin helposti nähdä syyn ja perustelut, miksi juuri tuo elementti kiinnitti huomioni, toisinaan se selviää vasta vuosien kuluttua. Juhani Pallasmaa kuvaa liittymistämme maailmaan lehtihaastattelussa:

Liittymisemme maailmaan on paljon moniulotteisempaa kuin luulemme.. [--] Meidän kulttuurimme on kaventunut silmän kulttuuriksi. Esimerkiksi eksistentiaalinen aisti, oman olemassaolonsa aistiminen, jäsentää olemistamme olennaisella tavalla [--] Aistit myös esiajattelevat ja ovat keskenään vuorovaikutuksessa. Näemme ihollamme, kosketamme silmillämme. Ymmärrämme alitajuisen koskettamisen tärkeyden vanhoissa ympäristöissä. [--] Itse ajattelen, että taiteen, myös arkkitehtuurin, tehtävä on palauttaa maailmasuhteeseemme tietynlainen myyttisyys, animismi ja eroottisuus. [--] Myös tiede tekee maailmasta yhä rationaalisemman ja puhkiselitetymmän. Taiteen tehtävä on mennä päinvastaiseen suuntaan ja palauttaa elämäncaltainen animistinen kokeminen.²

Lavastuksen toteutuminen

Elokuvan *Rakkaudella, Maire* (Suomi 1999) päähenkilö on miehensä ja lastensa hylkäämä yksinäinen, alkoholisoitunut nainen. Hän on onneton ja yksinäinen ja projisoi

omaa suruaan tuntemattomien ihmisten tragedioihin. Elokuvan edetessä Maire paljastuu melkoiseksi narsistiksi ja vastenmieliseksikin persoonaksi, joka ei kunnioita muiden ihmisten rajoja, vaan tunkeutuu nuoren Kirsi-Marin elämään ja lopulta päätyy väkivalloin pakottamaan asioita haluamaansa ratkaisuun. Päähenkilön monet luotaantyöntävät ominaisuudet ovat haaste; kuka haluaa seurata henkilöä, johon ei pysty samastumaan tai kiinnittymään? Maire on kuitenkin kirjoitettu myös varakkaaksi ja älykkääksi. Taustatarinaksi muotoutui tilanne, jossa Maire on menestyvän autoliikkeen perijä ja hänen miehensä työskentelee parhaillaan autoteollisuuden johdotehtävissä Japanissa. Maire itse on ekonomi ja sairaalan talousjohtaja. Näihin ratkaisuihin päästiin yhteisten keskustelujen ja väittelyiden kautta. Halusimme pukusuunnittelijan kanssa korostaa ulkoisilla merkeillä erityisesti Mairen hyvää makua ja tyylijatua sekä hänen varakkuuttaan. Tämä näkyi hahmon karaktäärissä ja vaatetuksessa, mutta sen pitäisi näkyä myös Mairen kodissa ja kodin ja muiden miljöiden välisissä suhteissa. Elokuvien visuaaliset elementit ovat paitsi näkyviä objekteja myös sosiaalisilla merkityksillä ja ladattuja viestejä.

Mairen kodin kuvauspaikaksi valikoitui 70-luvulla rakennettu betonirakenteinen huvila Espoossa. Rakennus oli melko alkuperäisessä asussa, se oli hieman nuhuinen ja pimeä tummine pintoineen. Kuitenkin rakennus huokui oman aikansa näyttävää designia; hienot Aallon kaakeleilla verhoillut avotakat ja sauna- ja uima-allasosastot, matalana virtaavat huonetilat, jotka aukeavat ulos ympäröivään luontoon. Talo oli menossa myyntiin ja saimme vapaat kädet toimia. Nuhjuisuudesta huolimatta se oli monin tavoin sekä visuaalisesti että tuotannollisesti erinomainen kuvauspaikka. Hyvä sijainti, tarpeeksi tilaa puvulle, maskille ja muulle ryhmälle sekä kalustolle. Talon toinen kerros on yhtenäistä tilaa, jonka muodostavat kaksi oleskelutilaa, kirjasto, ruokailutila ja keittiö. Päätin sulkea kirjavan kirjastotilan, ja seinä tapetoitiin helmiäiseen hohtavalla tapetilla. Se rauhoitti tilaa ja heijasti valoa. Lasisen ruokapöydän ylle valitsin muraanilaisen 1970-luvun kristallikruunun. Tilan molempiin päihin lainasin taidemaalari Juri

Saarikosken usean neliömetrin kokoisen abstraktin maalauksen: sinistä ja punaista värisumua, selkeää ja voimakasta, maalauksissa hidas, aineeton ilmamassojen liikkeen tuntu. Koko toiseen kerrokseen vaihdettiin luonnonvalkoinen, pehmeä kokolattiamatto. Se oli iso menoerä koko budjetistani ja lisäksi työläs pitää puhtaana. Mattoa piti jatkuvasti peittää ja suojata, ryhmää muistuttaa puhtaista jaloista ja ennen kuvaa sitä piti tämän tästä imuroida. Se oli kuitenkin satsauksen arvoinen valinta. Minulle Mairen persoona kulminoituu tuohon näyttävään mattoon, joka määrittelee tilan. Yksivärinen lattiamatto on todella kaunis ja ylellinen. Valkoinen väri symboloi viattomuutta, se on kuin koskematon lumi, autio, tyhjä, rannaton. Väri viestii varakkuudesta. Vain ylivoimaisen rikkaalla ihmisellä on varaa ja rohkeutta valkoiseen lattiamattoon.

Lavastus toteutuu kuitenkin vasta yhteistyössä. Se herää eloon, kun se valaistetaan, se tallentuu kameran kautta ja saa merkityksensä teoksen kokonaisuudessa. Mairen kohdalla työryhmällä oli melko sama käsitys päähenkilön karaktääristä, kun kuvaukset alkoivat. Elokuvan alkuun kuvattiin pitkä ajo tyhjässä kodissa. Alkutekstien alla katsoja näkee koko tilan, valkoiset verhot, joita tuuli lehyttää, valkoisen flyygelin, maalaukset, asetelmalliset kukat ja odottavat huonekalut. Musiikki tuntuu todella soivan juuri tässä tilassa, jonka läpi Maire kohta kulkee silkkiamatukissa, hiuksiaan kuiva-ten. Kamera liukuu pitkin pehmeää mattoa ja elokuva alkaa, päähenkilö on esitelty, katsoja on otettu sisään Mairen maailmaan. Hänen odotuksensa heräävät, ja hän ryhtyy rakentamaan mielessään kuvaa elokuvan maailmasta ja sen henkilöistä.

Elokuva on kollaasi, jonka kaikki osat ovat merkityksellisiä, rekisteröipä katsoja ne tietoisesti tai ei. Minulle elokuvassa *Rakkaudella, Maire* on kyse epätoivosta ja yksinäisyydestä, ja sen kuvaaminen kulminoitui valkoiseen kokolattiamattoon. Elokuvan päähenkilö on luonut itselleen kauniin kodin, se kuvastaa hänen varakasta, vahvaa ja tyylikästä puoltaan. Käsikirjoitus puolestaan kertoo tilanteesta, jossa Maire ei itse sovi maailmaan. Maire ja maailman välillä on sumu, ristiiriita, ja sitä lavastuksella ilmennän. Kodin sisustuksessa on ikään kuin yksi elementti,



Mairen (Eeva Litmanen) hallitseva persoona kulminoituu ylläiseen valkoiseen kokolattiamattoon. Kuva: Kinotar Oy.

joka ei siihen sovi, ja se on valitettavasti Maire itse. Tämä on lähtökohta ja perusta, jolle tuleva katsojakokemus rakentuu – eikä se lukenut käsikirjoituksessa, vaan se luotiin suunnitteluvaiheessa, ja se toteutui eri osaluokkien yhteisvaikutuksessa.

Luovuutta käskystä

Elokuvatyöryhmän voi nähdä projektio-organisaationa, joka koostuu erityisasiantuntijoiden johtamista eri sektoreista. Organisaatioita on tutkittu paljon, mikä ei ole hämmästyttävää, sillä paitsi että organisaatioita on kaikkialla, ne ovat myöskin jatkuvassa muutoksen tilassa. Ne pitävät sisällään sekä fyysisen, objektiivisesti havaittavan todellisuuden, kuten vaikkapa henkilöiden määrän, että sosiaalisen, subjektiivisen todellisuuden, kuten henkilöstön havainnot ja tulkinnat ja odotukset, joita organisaatioon kohdistavat sekä henkilöstö, että ympäröivä yhteiskunta.

Pääpiirteissään fiktioelokuvan työprosessin luonne muuttuu työn edetessä alun

avoimen etsivästä ja määrittelevästä suunnittelusta kohti yhä konkreettisempaa, strukturoidumpaa ja operatiivisempaa toteutusta: fyysisessä ympäristössä näyteltyä tilannetta, joka kuvataan ja äänitetään. Ohjaaja, kuvaaja, lavastaja, käsikirjoittaja, pukusuunnittelija, äänisuunnittelija ja leikkaaja muodostavat elokuvatuotannon taiteellisen ydinryhmän. Yhdessä tuottajan kanssa nämä henkilöt luovat ja määrittelevät teoksen sisällön sekä tavan ja muodon, jolla sisältö katsojalle esitetään.

Näin tarkasteltuna elokuvatuotanto näyttää olemukseltaan modernilta, projektiokohtaisesti työskentelevältä asiantuntijaorganisaatiolta, joka työssään tavoittelee innovatiivista tuotetta: teosta, joka puhuttelee ja koskettaa aikalaisiaan omaperäisellä tavalla. Tutkijoiden mukaan otollisin organisaatiomalli innovatiiviselle ajattelulle on harmonisesti toimiva kompleksinen järjestelmä. Tämä tarkoittaa eriytynyttä asiantuntijuutta edustavien tekijöiden joukkoa, jolla on runsaasti keskinäisiä yhteyksiä ja vuorovaikutusta. Dialoginen vuoropuhelu vaatii toteutuakseen tasa-arvoisen, kunnioittavan

ja ilmiöiden taustalla vaikuttavia voimia ymmärtävän ympäristön ja asenneilmaston, joka puolestaan rohkaisee riskinottoon ja mukavuusalueen ylittämiseen. Tällainen rakenne on mahdollista luoda johtamisen keinoin.

Sidney Lumet puhuu kirjassaan ilosta, jota tuntee nähdessään lavastajan tarttuvan teoksen teemaan ja alkavan ilmentää sitä visuaalisin keinoin. "Ilo piilee saamisessa ja antamisessa, jos palkkaisin renkejä ja kupinnuolijoita pettäisin elokuvan ja itseni." (Lumet 2004, 29) Olen kuitenkin usein kuullut kehuttavan tuotantopäällikköä tai apulaisohjaajaa, joka "pitää ryhmän kurissa" esimerkiksi huutamalla. Luovuus edellyttää tutkijoiden mielestä luottamuksen ilmapiiriä, kunnioitusta toisen näkemyksiä kohtaan, korkeaa energiatasoa ja haasteisiin sopivaa kuormaa.

Suomalaisen fiktioelokuvan tuotantotapa nojaa kuitenkin perinteiseen hierarkkiseen, jopa militaristiseen organisaatiomalliin, joka tutkijoiden mukaan vahvistaa asiantuntijuuden eriytymistä, mutta ei integraatiota, eikä näin ollen tue luovaa ajattelua. Työn tekemistä leimaavat kiire ja taloudelliset paineet. Luovaan prosessiin kuuluvalla riskinotolla ja epämukavuusalueelle menemiselle ei löydy tilaa tuotantokulttuurissa, eikä sen merkityksellisyyttä ehkä myöskään hahmoteta. Prosessin lähempi tarkastelu paljastaa, että se ei tunnista alun ehsinnän ja määrittelyn merkitystä teoksen kehittämiselle, vaan keskiöön nousevat operatiivinen kuvausvaihe ja ohjaajan työ. Työprosessin määrittelyn tapaa hallitsee ulkopuolisen katse, joka ei havaitse taustalla vaikuttavia tekijöitä. Lavastuksen kohdalla tämä tarkoittaa työn merkityksellistämistä lähes puhtaasti operatiiviseksi toiminnaksi. Tämä työprosessin katsomisen tapa on niin läpäisevä, että sen voisi väittää vakiintuneen sosiaalisesti normiksi, johon arvioiva refleksiivisyys ei ulotu.

Mutta onko välttämätöntä asettaa eri ammattiryhmät keskinäiseen arvojärjestykseen? Olen myös kuullut määriteltävän sanan hierarkia ylempien tahojen kunnioitukseksi. Tästä on lyhyt matka siihen, että alemmat tahot mielletään huonommiksi ja ylempät paremmiksi. Silloin ollaankin jo autoritäärisyyden äärellä.

Elokvakriitikko samoin kuin elokuvasta kirjoittava tutkijakin saattaa nimetä jonkin osa-alueen tietyn tekijän ansioksi: ohjaaja käytti upeasti värejä tai kuvaaja loihti upeat miljööt. Mutta mistä kirjoittaja tiesi, että miljööt loihti nimenomaan kuvaaja? Oliko hän mukana seuraamassa pitkää ja monimutkaista tekoprosessia? Miksi minä en näe noita selkeitä tekijyyden tontteja, jotka oikeuttavat jättämään joidenkin muiden työpanokset huomioimatta? Eikö olisi reilumpaa kirjoittaa yksinkertaisesti, että elokuvassa on hienot värit ja upeat miljööt? Jos kirjoittaja vielä jatkaisi perustelemalla mielipidettään muutamalla sanalla, ehkä perusteluista pystyisi jopa jäljittämään sen, kenen vastuualueelle kehu osuvat, vai kuuluuko kiitos sittenkin ehkä useamman osa-alueen yhteispuolelle. Aina silloin tällöin olisi hyvä tarkistaa kurssi, jonne valittu puhetapa johtaa ja nähdä ne piilotetut, vanhat rakenteet, joita puheella ylläpidetään ja vahvistetaan.

Tappaako suunnittelu luovuuden?

Meteli-lehdessä kysyttiin YLE:n neljältä johtajalta sekä talon lavastajilta, millä konseptilla kansainvälinen menestyssarja syntyy ja miten se olisi tuotavissa suomalaiseen elokuvatuotantoon? He kaikki nostavat esiin omaperäisyyden, hyvän idean ja käsikirjoituksen merkityksen. Lavastajat puhuvat suunnittelun merkityksestä.

Yleisimmin kehityskohteeksi nähdään käsikirjoitus. Se on raakile ja päässyt liian aikaisin "tuotantoon". Käsikirjoituksen kehittämisen on ollut jo jonkin aikaa erityinen painopistealue muun muassa Suomen elokuvasaatiössä. Mutta pitäisikö myös tuotantoprosessia tarkastella uudesta näkökulmasta. Riittääkö hyvä idea ja hyvä käsikirjoitus, vai tarvitaanko muutosta ja päivytystä myös tuotantoprosessiin ja ajatteluun, joka tuotantovaiheeseen kohdistuu? Ja mitä se muutos ja kehitys konkreettisesti voisi olla?

Lavastajan odotetaan "kertovan samaa tarinaa" ja "tukevan ohjaajan visiota". Tämä on kovin epämääräistä ja yleistä. Kun puhutaan "samasta" tarinasta, tarkoitetaanko silloin samaa kuin ohjaajan tai käsikirjoittajan,

jolloin tarina ikään kuin on jo olemassa ja lavastaja liittyy kertomaan olemassa olevaa? Vai tarkoittaako ”kertoa” samaa tarinaa sitä, että hän liittyy kertomaan eli rakentamaan tarinaa muun ryhmän rinnalla? Nämä kysymykset saattavat kätkeä elokuvatuotannon keskeisimmät ongelmakohdat, ja niiden kautta voi myös aueta uusia, vielä kätkettyjä kehitysnäkymiä.

Toisinaan kuulen niin ammatti- kuin opiskelijatuotannoissakin puhuttavan suunnittelun tukahduttavasta vaikutuksesta luovuuteen. Suunnittelu, tiedostaminen, visiointi, tavoitteet vievät ikään kuin hapen ilmasta. Suunnittelusta seuraa päätöksiä, sitoumuksia, jotka lukitsevat mielen vapaan assosioinnin. Olen itsekkin kokenut epämääräisen, runsaan puheen ja liiallisen asioissa vellomisen näivettävän tekeillä olevan teoksen kuoliaaksi. On tärkeää osata säilyttää tuoreus, puhua täsmällisesti oikeista asioista, lopettaa ajoissa.

Lavastajan työn ohessa harrastan taide-maalauksia omaksi ilokseni. En maalatessa yleensä tee luonnosta tai suunnitelmaa, jota sitten siirtäisin kankaalle, vaan seuraan mielikuvia, keskityn kehon tuntemuksiin ja pyrin vaientamaan arvioivan mielen. Se on hyvin erilaista kuin elokuvalavastaminen. Työryhmän läsnäolo ja monimutkainen tuotantokoneisto vaativat suunnittelua ja sanallistamista. Lavastaja kommunikoi taiteellisista sisällöistä sekä itsensä että taiteellisen ryhmän kanssa. Toisaalta hänen on välitettävä rakennepiirustusten ja muiden työkuvioiden muodossa konkreettisesti lavasteryhmälle se, mitä fyysisesti tulee tapahtumaan; miten ja millaisia lavasteita rakennetaan. Prosessi on ulkoisesti hyvin toisenlainen kuin yksin maalipurkkien kanssa työhuoneella heiluvalla taidemaalarilla, mutta onko jompikumpi enemmän tai todemmin luovaa? Mitä seuraa luovan impulssin, syntymähetken, jälkeen? Teosta koulitaan ja kasvatetaan, sitä testataan. Hetken kuluttua maalarikin ottaa askeleen taaksepäin ja luo arvioivan katseen teokseen, sitten hän korjaa jotain, muuttaa, parantaa, ja taas hän arvioi. Eikö se ole suunnittelua? Otetaan askel ja pysähdytään arvioimaan, oliko suunta oikea. Suunnittelu on aikaa vievää, ja sitä täytyy oppia ja opiskella. Se on

luonteeltaan kehittyvää ja asenteeltaan tutkivaa. Tutkiva asenne tarkoittaa avoimuutta ja herkkyyttä kuulla ja huomata eri vaihtoehtot ja arvioida niitä suhteessa tavoitteeseen. Kun henkilökohtainen ja yksityinen yhdistetään kollektiiviseen, ollaan erityisen haastavassa maastossa. Luova työ on myös jatkuvaa itsensä tiedostamista ja haastamista pois tutulta mukavuusalueelta. On pyrittävä näkemään omia ennakkoluulojaan ja käsityksiään sekä arvioimaan niiden ja yleisesti totuutena pidettyjen paikkansapitävyyttä ja tarpeen vaatiessa konkretisoitava uusi tieto toimimalla toisin.

Nykyinen puhe ja vallitseva käsitys elokuvatyöstä suojelevat eriytyneitä työskentelyä ja ohjaajan yksinäistä valta-asemaa, joka asettaa hänet lähes mahdottomaan asemaan. Yhteyksien luomista ja niissä olemista kannattaa kuitenkin harjoitella, jos asettaa etusijalle teoksen edun eikä tekijän egoa. Ehkä menestyskonseptin luomiseen pitääkin liittää käsikirjoituksen kehittämisen lisäksi näkemys luovan kollektiivin merkityksestä ja ryhtyä resursoimaan ja tukemaan tuotantotapaa, joka rakentaa yhteyksiä ja aitoa dialogia elokuvan tuotantoprosessin erityisasiantuntijoiden välille. Luovan ajattelun ja toiminnan tuloksena on mahdollista saavuttaa emergenssiä. Se on jotain, mitä ei ollut aikaisemmin ja joka on enemmän kuin yksittäisten osiensa summa.

Viitteet

¹ Lumet, Sidney (2004) *Elokuvan tekemisestä*. (Making Movies, 1995) Suom. Petri Stenman. Helsinki: LIKE.

² Riitta Kylänpää: Sisältö tyhjää. Mikä loitontaa meitä itsestämme? Kolme kysystä pohtinutta vastaa. *Suomen Kuvalehti* nro 25–26 / 2013 s.40.