



# SILMÄNRÄPÄYKSEN LAVASTAMINEN – ELOKUVALAVASTUSKOULUTUKSEN HISTORIASTA

## TIIVISTELMÄ

Artikkelissani tarkastelen elokuva- ja tv-lavastuskoulutuksen historiaa ja tavoitteita 2000-luvun alussa. Aiemmin alan opetusta annettiin Taideteollisessa korkeakoulussa teatterilavastuksen yhteydessä, mutta erillisen elokuva- ja tv-lavastuksen suuntautumisvaihtoehdon perustaminen lavastustaiteen koulutusohjelmaan vuonna 2003 merkitsi yhtenäisen koulutuksen hajoamista. Muutos oli suuri, ja pyrin arvioimaan mahdollisia taustatekijöitä: 1) elokuvan ja television toimintakentän murros vuosituhatosen vaihteessa, 2) eurooppalaiseen elokuvakoulutuksen liittyvä uusi taidepedagoginen ajattelu ja sen tuottamat esikuvat, ja 3) elokuvateknologian kehitys erityisesti digitaalisten visualisointimenetelmien osalta. Tässä kontekstissa pohdin, miten lavastamiseen liittyvät ammattikuvat ja -identiteetit muotoutuvat, ja mikä luo näiden suhteen säilyttämisen, mikä uusimisen tarvetta. Lopuksi luonnostelen ajatuksiani elokuvallisesta tilasta, jonka todentamiseen liittyvät taiteelliset ja teknologiset konventiot muodostavat elokuva- ja tv-lavastukselle erityisen ammattipraktiikan perustan.

## ABSTRACT

In my article, I examine the history and goals of film and television design education in Finland at the beginning of the 21st century. Previously, teaching in the field was given in connection with stage design at the University of Industrial Arts Helsinki, but the establishment of a separate curriculum for the purpose in 2003 meant the disintegration of unified education. The change was considerable, and I aim to evaluate the suggested background factors: 1) the change in the field of film and television at the turn of the millennium, 2) the new art pedagogical thinking related to European film education and the models it produced, and 3) the development of film technology, especially in terms of digital visualization methods. In this context, I consider how the professional images and identities related to this kind of design profession take shape and what creates the need for preservation or renewal. Finally, I outline my thoughts on the cinematic space and the artistic and technological conventions associated with the verification of that space, which I see as the basis of the specific professional practice of production design.



*Lumeen elokuvastudiossa harjoiteltiin 2000-luvun alussa realistisen ulkotilan lavastamista studioon. Elokuvauksen professori Esa Vuorinen (toinen oikealta) ohjaa opiskelijoita. Kuva: Aalto-yliopisto.*

## I

Laura Gröndahl kirjoittaa Teatterintutkimuksen seuran 8. vuosijulkaisussa aiheesta ”Lavastuskoulutus aktiivisena arkistona”.<sup>1</sup> Artikkelin käsittelee suomalaisen lavastuskoulutuksen historiaa vuosina 1970–2010, korkeakoulutasoisen lavastusopetuksen kehittymistä Taideteollisessa korkeakoulussa (TaiK) sekä taidepedagogisten virtausten toteutumista harjoitustöiden ongelmanasettelussa. Viimeksi mainitulla aihealueella Gröndahl on omimmillaan – hän sanoittaa näyttämölavastuksen opetuksen tavoitteita ja menetelmiä ansiokkaasti.

Ongelmaksi muotoutuu kuitenkin artikkelin kontekstualisointi. Aikakausiin liittyvien pedagogisten tavoitteiden toteutuminen tulee näytetyksi, mutta taustoittava historiaosuus sisältää elokuva- ja tv-lavastuksen koulutuksen osalta epätasallisuksia. Artikkelin on laaja, ja ymmärrettävästi Gröndahl on kokenut tarvetta tiivistää. Kuitenkin myös suppealle historiankirjoitukselle voidaan esittää toivomus tarkkuudesta niin yksityiskohtien kuin kokonaisnäköyksen suhteen.

Tässä vaiheessa on tuon esille, millaisesta näkökulmasta oma tarkasteluni tapahtuu. Taustani lavastajana ja tutkijana on elokuvan ja television alueella, ja toimin vuosina 2000–08 elokuva- ja tv-lavastuksen professorina TaiK:ssa. Lavastustaiteen kandidaatin opintoni samassa korkeakoulussa ajoittuvat vuosiin 1983–1991. Vuosina 1991–94 suoritin UCLA<sup>2</sup> School of Theater, Film and Televisionissa lavastajan MFA-tutkinnon. Myöhemmin olen toiminut lavastajana Yleisradiossa sekä elokuvatuotannoissa. Tekijälähtöinen väitöstyöni *Immersed in Illusion – An Ecological Approach to the Virtual Set*<sup>3</sup> käsittelee elokuvan digitaalisia visualisointimenetelmiä. Edellä mainituista

<sup>1</sup> Gröndahl, 2020.

<sup>2</sup> University of California Los Angeles.

<sup>3</sup> Pajunen, 2012.

lähtökohdista rakennan perspektiiviäni lavastuskoulutuksen historiaan.

Millaisiin väittämiin kaipasin Gröndahlin artikkelissa terävöittämistä? Osa on yksityiskohtien tasolla, ja niitä käsittelen vain lyhyesti. Tällainen on esimerkiksi toteamus, että 80-luvulla ”kuvalaadun paraneminen avasi kunnianhimoisia mahdollisuuksia televisiotuotannoissa”<sup>4</sup>. Tosiasiassa 80-luku edustaa suomalaisessa televisiossa predigitaalisen aikakauden huipentumaa, jossa mahdollisuuksia lavastajille avasivat pikemminkin keskitetyn televisiotoiminnan (YLE, MTV) suuri volyyymi kuin silloisen analogisen jakeluteknologian sallima rajallinen kuvanlaatu.<sup>5</sup> Edelleen Taideteollisen korkeakoulun elokuvakoulutuksella ei koskaan ollut nimeä ”elokuva- ja televisiotaitteen laitos”<sup>6</sup>, vaan historian kulussa se on ollut mm. kamerataiteen osasto ja elokuvataiteen osasto,<sup>7</sup> mikä kuvanee varhaisemman elokuvakoulutuksen irtiotta televisionilmaisusta.

Isompi kysymys itselleni on, millainen kokonaiskuva lavastuskoulutuksen historiasta ja tavoitteista Gröndahlin artikkelin myötä syntyy. Mikä on se tarina, jota suomalaisesta lavastustaiteesta tai sen koulutuksesta kerromme, ja kuka sitä saa kertoa? Kuinka relevanttia historiankirjoitusta kokemusasiantuntijuus viime kädessä synnyttää? Onko luottamus ”hiljaisen tiedon” kaltaisiin konsepteihin oikotie, jolla ohitetaan kirjallisten ja kuvallisten lähteiden tutkimisen työläys? Millaista lähdekritiikkiä tulisi harjoittaa?

Omaehtoisen tiedon hyödyntäminen eri muodoissaan on perustellusti vakiintunut osaksi tutkimuskirjoittamista. On kuitenkin eri asia reflektoida esimerkiksi omaa taiteellista työskentelyä kuin kirjoittaa instituutioiden historiaa. Toisaalta lavastustaiteen koulutusyksikkö on erityisesti historiansa alkuvaiheissa ollut pieni, sen ympärille syntynyt ammattikunta yhtenäiseksi mielletty, joten yhteiseksi koettua muistiin perustuvaa aineistoa on luontevasti kerättävissä. Olennaista on tällöinkin kysyä, *mihin kysymyksiin tekeillä oleva tutkimus viime kädessä etsii vastauksia*. Kun esitetään vaikkapa näkökulmia, mistä syistä elokuva- ja tv-lavastuksen koulutus itsenäistyi (johtuen viime kädessä yhtenäisen lavastuskoulutuksen hajoamiseen), ollaan yhteisen historiankirjoituksen kannalta keskeisten kysymysten äärellä. Tapa, jolla lähteitä arvioidaan, ei tällöin ole merkityksetöntä. Korkeakoulutyötä dokumentoidaan arkistoihin, ja elokuvataiteen ja lavastustaiteen koulutus on ollut myös OKM:n selvitystyön kohteena 2000-luvulla.

Kirjoituksessani pyrin omasta positiostani käsin käymään temaattista keskustelua elokuva- ja tv-lavastuskoulutuksen kehityksestä *erityisesti siinä taitekohdassa, jolloin koulutus irtaantui lavastustaiteen koulutusohjelmassa itsenäiseksi suuntautumisvaihtoehdoksi*. Tämä tapahtui professorikauteni aikana vuonna 2003, ja luonnollisesti olin aloitteellinen prosessissa. Lähdemateriaalina olen käyttänyt paitsi Aalto-yliopiston kirjaamossa säilyneitä asiakirjoja myös omia arkistojani muiden tavanomaisempien lähteiden rinnalla. Joitakin yksityiskohtia olen tarkentanut esittämällä kysymyksiä lavastuskoulutukseen asiantuntijan roolissa kytkeytyville henkilöille. Tuon myös esiin omakohtaisia kokemuksiani.

Kontekstissani en luultavimmin kykene välttämään vaikutelmaa, että edustan tiettyä koulukuntamaista lähestymistapaa taidekoulutukseen. Viime kädessä kuitenkin uskon, että taidekoulutusta voidaan järjestää hyvin erilaisin periaattein. Olennaisempaa itselleni on ollut,

4 Gröndahl, 2020, 112.

5 Digita, n.d. Suomalaisen television värsiirtymä alkoi 1970-luvulla ja vaikutti televisioilmaisuuksiin. Väriäinen lähetystoiminta perustui kuitenkin edelleen vuonna 1968 käyttöön otettuun analogiseen PAL-standardiin, joka määritteli paitsi televisiokuvan värijärjestelmän myös signaalin koodaustavan. Yrityksiä kehittää kuvanlaatua paremmaksi (so. lähemmäksi 32 mm:n filmikuvaa) on ollut television keksimisestä lähtien, mutta varsinaisesti kuvalaadun kehityksen voi mieltää liittyvän digisiirtymään (1996–2007) ja sitten teräväpiirtosiirtymään (2008–). Kts. myös Denning, 2020.

6 Gröndahl, 2020, 115.

7 Koskimies, n.d.



miten eri osa-alueiden tavoitteet pääsevät toteutumaan koulutuksen kokonaisuudessa. Usein myös koulutuksen sijainnilla on ratkaiseva rooli – muodostaako lavastuskoulutus osan designkorkeakoulua vai laajempaa esittävien taiteiden tahi audiovisuaalisen alan koulutusyksikköä. Tällaiset ylärakenteet ovat vaikeasti muutettavissa ja synnyttävät vinoutumia, joiden ratkaisu puhtaasti opetussuunnittelun keinoin voi olla vaikeaa.

Artikkelissani korostan myös ajatusta koulutuksen ja kentän vuorovaikutuksesta. Haluan tarkastella yhtenäisen lavastuskoulutuksen hajoamista laajemmassa asiayhteydessä keskittyen siihen audiovisuaalisen alan toimintaympäristön rajuun muutokseen, joka käynnistyi edellisen vuosituhaten lopussa digitalisaation ja desentralisaation myötä.

## II

Aalto-yliopistossa nykyisin toimiva elokuvakoulutus perustettiin Taideteolliseen oppilaitokseen vuonna 1959 nimellä kamerataiteen osasto<sup>8</sup>. Alusta lähtien se on nauttinut kansallisen elokuvakoulun statusta, vaikka audiovisuaalisen alan koulutus on sittemmin monipuolistunut käsittämään useassa eri koulutusyksikössä tapahtuvaa opetusta. Taideteollinen oppilaitos puolestaan siirtyi valtion omistukseen vuonna 1965, ja siitä tuli korkeakoulu 1973. Uudessa korkeakoulussa elokuvataiteen ja lavastustaiteen opetus tapahtui kuvallisen viestinnän laitoksella. Vuonna 1996 välirakenne poistui ja kumpikin koulutus sai oman osastonsa.<sup>9</sup> Viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana suomalaista korkeakoulupolitiikkaa on kuitenkin enenevästi leimannut ajatus, että pieniä hallinnollisia yksiköitä tulee karsia tai yhdistää osaksi laajempaa organisatorista kokonaisuutta. Taideteollisessa korkeakoulussa tämä tarkoitti sisäistä osastouudistusta (2002), jossa lavastustaiteen osasto yhdistyi elokuvataiteen osaston kanssa: syntyi 9 suuntautumisvaihtoehtoa käsittänyt elokuvataiteen ja lavastustaiteen osasto (ELO). Vuonna 2010 Taideteollinen korkeakoulu yhdistyi Kauppakorkeakoulun ja Teknillisen korkeakoulun kanssa Aalto-yliopistoksi. Syksyllä 2021 näyttämölavastuksen koulutus siirtyi Taideyliopiston Teatterikorkeakouluun. Elokuva- ja televisiolavastuksen sekä pukusuunnittelun koulutus jäivät Aalto-yliopistoon elokuvataiteen osastolle.

Lavastustaidetta opetettiin Taideteollisessa oppilaitoksessa aluksi koristemaalauksena, mutta korkeakoulun myötä siitä vakiintui teatterilavastukseen keskittynyt pääaine. 80-luvulla, jolloin itse opiskelin, elokuvalla (toisin kuin televisiolla) ymmärrettiin olevan taiteellista potentiaalia, mutta sen ei silti uskottu työllistävän lavastajia.<sup>10</sup> Keskeisiin elokuvaalavastajiin kuuluneet Ensio Suominen ja Matteus Marttila olivatkin jo tässä vaiheessa siirtyneet Yleisradio TV2:n lavastajiksi.<sup>11</sup> Yleisradio kiinnitti vielä 80- ja 90-luvuillakin siinä määrin TaiK:ista valmistuneita lavastajia, ettei televisio-opetusta voitu jättää tyystin huomioimatta. Elokuvaan ja televisioon liittyneet pessimistiset ajatusmallit lienevät alun perin olleet osasyynä siihen, miksi elokuva- ja televisiolavastus kuitattiin vain muutamalla kurssilla.<sup>12</sup>

Uuden vuonna 2003 alkaneen koulutuksen myötä elokuva- ja tv-lavastajan ammattiin

8 Koskimies, n.d.

9 Huovio, 1996.

10 Muistan opettajani lavastaja Måns Hedströmin useampaan otteeseen maininneen, ettei elokuva työllistä täysipäiväisesti ”ainuttakaan lavastajaa” Suomessa. Televisiolavastajia hän muisti toistuvasti moittia, kuinka he olivat ”antaneet periksi” – taiteellisesta tinkimättömyydestä oletan. Hedström oli eloisa keskustelija, joka mieluusti haastoi vastapuoltaan, muttei sinänsä luonut asioista liian synkeää kuvaa. Aikakausi oli joka tapauksessa vaihtumassa, ja elokuvakin alkoi työllistää lavastajia. Kts. myös Ollikainen, 2007.

11 Kalemaa, 2008, 55–69; Tammi, 2012.

12 Gröndahl, 2020, 113.

tähtäävän tutkinnon tavoitteita kuvattiin seuraavasti:

Suuntautumisvaihtoehdon tavoitteena on kehittää opiskelijan ilmaisullisia ja teknisiä taitoja siten, että hän kykenee työstämään käsikirjoituksen tai ohjelmaidean käytännön visuaaliseksi ratkaisuksi elokuvassa tai televisiossa. Soveltamalla olemassa olevia kuvauspaikkoja ja suunnitteleamalla studiolarastuksia elokuva- ja televisiolavastaja luo yhtenäisen, vakuuttavan ja tarkoituksenmukaisen vision teoksen tapahtumapaikasta. Tämän lisäksi elokuva- ja tv-lavastajalta edellytetään kykyä vastata lavastustyöryhmän ohjauksesta tuotannossa sekä tehdä oman alueensa budjetillisiä ja aikataulullisia ratkaisuita.<sup>13</sup>

Tietokirjailija Peter Ettedqui ilmaisee saman runollisemmin: ”In both aesthetic and practical terms, then, we can define the role of the production designer as being the architect of the illusions depicted on the screen.”<sup>14</sup> Kirjallisuustoimittaja Boris Kachka tuo esiin elokuva-lavastuksen kerronnallisen luonteen: “It’s about translating writers’ and directors’ intentions into a crystallized universe that’s both visceral and rich with meaning, telling parts of the story that even the best actors can’t.”<sup>15</sup>

Ammatissaan elokuva-lavastajat toimivat elokuvien visuaalisten maailmojen suunnittelijoina, etsien kuvauspaikkoja, rakennuttaen studiolarastuksia, luoden miljööitä, joissa tarinat saavat lopullisen muotonsa. Ironista kyllä, niin visuaalista kuin elokuva-lavastajien työ onkin, se usein sivuutetaan näkymättömänä, ja esimerkiksi elokuvakritiikki onnistuu harvoin jäsentämään lavastuksen roolia kokonaisuudessa. Viimeisen 30 vuoden aikana elokuvan visuaalisia maailmoja on luotu paitsi perinteisesti lavastamalla myös digitaalisen efektitekniikan avulla.<sup>16</sup>

### III

Gröndahl kuvailee, miten elokuva- ja tv -lavastuksen opetus oli lavastustaiteen koulutusohjelmassa 70- ja 80-luvulla vähäistä ja miten lavastaja Anu Majan tultua 90-luvulla lavastustaiteen professoriksi tämän alueen opetus vahvistui:

1970- ja 80-luvuilla lukujärjestyksessä oli neljä viikkotuntia etv-lavastusta toisena ja kolmantena opiskeluvuonna. Kaikki muu opetus liittyi teatteriin. Etv-lavastuksen kursseista vastanneet tuntiopettajat olivat yleensä Yleisradion vakituisia lavastajia, joiden oli hankala sovittaa opetustehtäviä varsinaiseen leipätyöhönsä, pitkäjänteisestä sisällöllisestä suunnittelusta puhumattakaan. Professuurin siirtyminen teatterilavastajalta (Suominen)<sup>17</sup> televisiolavastajalle (Maja) 1990-luvun alussa merkitsi opetusohjelman tasapuolisempaa jakautumista molemmille aloille.<sup>18</sup>

Resurssien näkökulmasta väite pitää paikkansa. Elokuva- ja tv-lavastuksen osa-alue sai 90-luvun lopulla oman professuurin. Audiovisuaalisen median kansallinen tutkimus- ja kehityskeskus Lume valmistui vuonna 2000 TaiK:in yhteyteen.<sup>19</sup> Näitä saavutuksia ei voi pitää vähämerkityksisinä, vaikka Lume-keskus lopulta osoittautui käyttöikänsä lyhytaikaiseksi. Valmistuessaan Lume käsitti

13 Taideteollinen korkeakoulu, 2003.

14 Ettedqui, 1999, 10.

15 Kachka, 2017.

16 Tarkasti ottaen erikoisefektejä (SFX) on käytetty jo ennen digitalisaatiota, esim. pienoismallit, mattemaalaukset, taustaprojisoinnit.

17 Ensio Suominen lavasti uransa aika teatteria, televisiota ja elokuvaa, mutta hänet tunnetaan erityisesti Yleisradio TV2:n lavastustoiminnan keskeisenä vaikuttajana 1960-luvulta lähtien ja edelleen TV2:n päälavastajana aina vuoteen 1997 saakka. Kts. myös Kalemaa, 2008.

18 Gröndahl, 113.

19 Maunula, 2000; Taideteollinen korkeakoulu, 1998b.

studionäyttämön lisäksi myös ammattitasoisen elokuvastudion ja televisiostudion sekä auditorion ja lavastuspajan.

Ajan tutkintovaatimukset ja opetussuunnitelmat kertovat kuitenkin toisen suuntaista tarinaa. Voisi olettaa, että ”opetusohjelman tasapuolisempi jakautuminen molemmille aloille” olisi näkynyt lavastustaiteen kandidaatin tutkintoon sisältyvän elokuva- ja tv-lavastusopetuksen määrässä ja sisällöissä. Näin ei kuitenkaan ollut. Esimerkiksi *Lavastustaiteen opetusohjelma (syksy) 1999* kertoo, että BA-tutkintoon sisältyi yksi ainoa pakollinen elokuva- ja televisiotaloustyöpaja (4–6 ov) – toisen sai suorittaa valinnaisena. Sen lisäksi elokuva- ja tv-alueen opintoihin kuului elokuva-analyysi (1 ov) sekä valinnainen sinistudiokurssi (2 ov).<sup>20</sup> Kandidaatintutkinnon laajuus on 120 ov.<sup>21</sup>

Käytännössä BA-tutkinnon perusrakenne näytti pikemminkin säilyneen läpi vuosikymmenten elokuva- ja tv-lavastuksen osalta muuttumattomana näyttämölavastuksen opetuksen hioutuessa monimuotoisemmaksi. Valmistuneen Lume-keskuksen myötä paineita audiovisuaalisen alan opetuksen kehittämiseen oli, mutta elokuva- ja tv-lavastusopetuksen lisääminen opetusohjelmaan *à propos* ei enää tässä vaiheessa ollut ongelmatonta. Kun kyse on tutkinnosta, joka rakentuu pääosin pakollisista opinnoista, niin jostakin olisi täytynyt lähtökohtaisesti luopua, mikäli jonkin toisen osa-alueen opetusta olisi kasvatettu. Lisääntyvä yhteistyö Teatterikorkeakoulun kanssa synnytti kuitenkin päinvastaisen trendin – uudet yhteistyökurssit pikemminkin kasvattivat näyttämölavastuksen opetuksen määrää tutkinnossa kuin vähensivät sitä. Yhteistyötahojen lisääntyessä myös opetuksen käytännön järjestelyistä tulee haasteellista. Päällekkäisyyksien synnyttämistä konflikteista tuli lavastusopetuksessa arkipäivää. Kaikki tämä tarkoitti, että mahdollisuudet luoda johdonmukaista kaarta elokuva- ja tv-lavastusopetukselle lavastustaiteen kandidaatintutkinnon puitteissa olivat olemattomat.<sup>22</sup>

Elokuva- ja tv -lavastus irrotettiin lavastustaiteen koulutusohjelmassa omaksi suuntautumisvaihtoehdokseksi vuosien 2003–05 tutkintovaatimuksissa. Tätä ratkaisua Gröndahl kuvaa seuraavasti:

Elokuviissa ja televisiossa käytettävien virtuaalilavasteiden ja digitaalisten jälkikäsitteilytekniikoiden myötä tarvittiin niin paljon uutta osaamista, ettei niiden opiskelu enää mahtunut samaan tutkintoon teatterityön taitojen kanssa.<sup>23</sup>

Tosiasiassa ensimmäinen elokuva- ja tv -lavastuksen suuntautumisvaihtoehdon kandidaatintutkinto (120 ov) sisälsi ainoastaan 8 ov:tä digitaalisten lavastusmenetelmien opetusta.<sup>24</sup> Tästä kokonaisuudesta ammattipiirustus tietokoneella I-II (4 ov) sekä digitaalinen mallinnus I (2 ov) olivat lavastustaiteen koulutusohjelman yhteisiä aineita, joten niitä opiskelivat myös teatterilavastuksen opiskelijat. Sen sijaan virtuaalilavastuksen (2 ov) voi katsoa olleen suuntautumisvaihtokohtaista opetusta. On selvää, etteivät näin vähäiset opetusmäärät motivoineet itsenäisen suuntautumisvaihtoehdon perustamista. Taustalla oli toisenlaisia taidepedagogisia tavoitteita – eurooppalaiseen elokuvaan ja sen koulutukseen liittyvä ajattelun murros, joka vaikutti myös Suomessa.

<sup>20</sup> Taideteollinen korkeakoulu, 1999.

<sup>21</sup> Opintoviikot voi muuntaa opintopisteiksi 1,5:n kertoimella.

<sup>22</sup> Miksi elokuva- ja tv-opetus oli ajautunut ilmeisen hyvistä aikeista tähän tilaan, on kysymys, jonka olen rajannut tutkimukseni ulkopuolelle. Vaikka opetussuunnitelman kokonaisvaltainen uudistustyö näyttää kangerrelleen, ovat tilanteet käytännössä voineet vaihdella. Merkittävää uutta elokuva- ja tv-lavastukseen liittyvää opetusta osastolla oli 1990-luvulla opetusjakso, joka rakennettiin ostopalveluna (nk. tilauskoulutus) Central Saint Martinsin (CSM) College of Art and Designin kansainvälistä lavastajan maisterintutkintoa varten.

<sup>23</sup> Gröndahl, 2020, 115–116.

<sup>24</sup> Taideteollinen korkeakoulu, 2003. Kokonaisuuteen lisättiin erikoisefekteihin liittyvä kurssi (2 ov) myöhemmin.

## IV

Liittyminen EU:hun ja erityisesti vuonna 1999 annetun nk. Bolognan julistuksen merkitys eurooppalaisten korkeakoulujen kehitykselle oli suuri. Keskeiset tavoitteet olivat: (1) selkeästi ymmärrettävät ja keskenään vertailukelpoiset tutkinnot, (2) kaksiportainen tutkintojärjestelmä (so. erilliset BA- ja MA-tutkinnot), (3) yhtenäinen opintojen mitoitusjärjestelmä,<sup>25</sup> (4) opiskelijoiden, opettajien, korkeakouluhenkilökunnan sekä tutkijoiden liikkuvuuden lisääminen, (5) yhteistyö yhtenäisten laatukriteerien ja menetelmien luomiseksi, ja (6) jatkotutkimuksen kehittäminen.<sup>26</sup>

Eurooppalaiselle elokuvakoulutukselle Bolognan prosessi asetti erityisiä haasteita, sillä koulutusta annettiin keskenään hyvin erilaisissa yksiköissä. Pohjoismaisella tasolla Tanskan kansallinen elokuvakoulu Den Danske Filmskole oli – ja on yhä – suoraan Tanskan kulttuuriministeriön alainen elokuvakoulu.<sup>27</sup> Norjan elokuvakoulutus taas oli vasta muotoutumassa.<sup>28</sup> Elokuvataiteen osasto kävi vilkasta keskustelua eurooppalaisella ja etenkin pohjoismaisella koulutuskentällä. Tämän myötä opetussuunnittelussa hyödynnettiin sellaisia käsitteitä kuten *Tanskan malli* ja *Norjan malli*. Tanskan ja Norjan elokuvakoulut päätyivät erilaisiin ratkaisuihin lavastuskoulutuksen toteuttamiseksi. Tanskassa elokuvaalavastuksen opetusta annettiin Royal Danish Academyssä<sup>29</sup>, Norjassa taas elokuvaalavastuskoulutus oli jo lähtökohtaisesti osa Den Norske Filmskolenin toimintaa.

Elokuvalavastuksen opetus oli laajemminkin yksi 2000-luvun alun koulutuskeskustelun aiheita. CILECT:in<sup>30</sup> 50. vuosikongressi järjestettiin Helsingissä vuonna 2004. Kongressipaneelin aiheena oli ”Production Design in Film – The Industry/The Schools.” Jo otsikko kyseenalaisti, kuinka hyvin elokuvaalavastuksen koulutus vastasi ammattikentän tarpeita. Kongressin pääesiintyjiin kuuluivat elokuvaalavastaja Alex McDowell sekä Hollannin elokuvakoulun silloinen johtaja Marike Schoenmaekers.<sup>31</sup> Schoenmakersin luotsaama Nederlandse Filmacademie<sup>32</sup> oli esimerkki elokuvakoulusta, jossa elokuvaalavastus oli yksi suuntautumisvaihtoehto fiktio-ohjauksen, dokumenttiohjauksen, tuotannon, käsikirjoituksen, kuvauksen, äänisuunnittelun ja leikkauksen ohella.<sup>33</sup> Elokuvataiteen osasto oli ottanut jo 1990-luvulla samankaltaisen rakenteellisen mallin esikuvakseen. Tavoitteena oli 6–7 suuntautumisvaihtoehtoa, jossa kussakin oli oma professuuri.

Kysymys ei kuitenkaan ollut pelkistä rakennekaavioista. Myös uudenlaisiin yhteisopetuksen menetelmiin kiinnitettiin huomiota. Prosessia kuvaa CILECT:in ja sen Suomen kannalta tärkeän alajärjestön GEECT:in<sup>34</sup> keskuudessa 90-luvulla noussut kiinnostus *Triangleksi* kutsuttua opetusmetodia kohtaan. *Trianglella* viitattiin *ohjaajan, käsikirjoittajan ja tuottajan kollektiiviseen luovaan prosessiin, joka nyt nähtiin ensimmäisen kerran varteenotettavaksi vaihtoehdoksi*

25 Opintoviikot (ov) korvattiin yhtenäisellä ETSC-yksikkömitoituksella, opintopisteillä.

26 EHEA, 1999.

27 Den Danske Filmskole, n.d.

28 Den norske filmskolen, n.d. Norjan ensimmäinen elokuvakoulu Den norske filmskolen perustettiin vuonna 1997, ja sittemmin se on sulautunut osaksi Hogskolen i Innlandetia.

29 Royal Danish Academy, n.d. Tätä kirjoittaessa elokuussa 2022 ei uusia opiskelijoita elokuvaalavastuskoulutukseen oteta, vaan opetuksen toteutukseen on suunnitteilla muutoksia.

30 Centre International de Liaison des Ecoles de Cinéma et de Télévision/ The International Association of Film and Television Schools.

31 CILECT, 2004, 4–5.

32 Nederlandse Filmacademie, n.d.

33 Alun perin tällaista suuntautumisvaihtoehtojen kokonaisuutta kutsuttiin CILECT:in piirissä *Sixpack*-malliksi, vaikka malli tosiasiaa laajeni käsittämään useamman kuin kuusi suuntautumisvaihtoehtoa.

34 The Groupement Européen des Ecoles de Cinéma et de Télévision/ European Grouping of Film and Television Schools.

*eurooppalaisessa elokuvassa ja sen koulutuksessa syvään juurtuneille auteur-vetoisille työtavoille.*<sup>35</sup> Elokuvataiteen osastolla käsikirjoituksen professorina vuosina 1997–2013 toiminut Jukka Vieno kertoo, kuinka *Trianglen* innoittamana osastolle perustettiin käsikirjoituksen ja tuotannon suuntautumisvaihtoehdot. Erityisesti elokuvatuottajien koulutuksen alkamista Vieno pitää uudella tavalla suuntautuneen opetuksen kannalta ratkaisevana.<sup>36</sup> *Trianglea* myös sovellettiin alkuvaiheen opetuksessa. Elokuvaa haluttiin nyt lähestyä *paitsi taiteellisena myös tuotannollisena ja taloudellisena prosessina*, ja tämä tavoite toteutui luontevimmin ammattikuvien yhteistyöllä.<sup>37</sup> *Trianglesta* huomio siirtyi itsestään elokuvan muihin osa-alueisiin ja niiden kehittämiseen. Keskusteluissa viitattiin myös ohjaajan, kuvaajan ja lavastajan yhteiseen prosessiin *visuaalisena trianglena*.<sup>38</sup>

Tässä koulutushistoriallisessa tilanteessa oli selvää, että myös Taideteollisen korkeakoulun elokuva-lavastuksen opetusta arvioitiin uudestaan – ei pelkästään lavastustaiteen vaan myös elokuvataiteen koulutusohjelman taholta. Myös opiskelijat toivoivat yhteistyön lisäämistä TeaK:in ja elokuvataiteen osaston kanssa.<sup>39</sup>

## V

Aloittaessani vuonna 2000 elokuva- ja tv-lavastuksen professorina olivat osastojen keskinäiset raja-aidat niin korkeat, ettei elokuvataiteen ja lavastustaiteen osastojen kesken järjestetty lainkaan yhteisopetusta. Opiskelijat toki osallistuivat elokuvataiteen osaston harjoitusproduktioihin suorittaakseen lavastajan tutkintoon kuuluvia harjoittelujaksoja, mutta lukujärjestysten tasolla koordinoitua opetusyhteistyötä osastojen kesken ei näihin harjoitteluihin liittynyt. Seuraavien vuosien opetussuunnittelutyössä keskeinen päämäärä olikin – ei elokuvan digitaalisten visualisointimenetelmien – vaan elokuvataiteen ja lavastustaiteen *yhteisen opetuksen* vahvistaminen.

Tavoite vastasi ajan koulutuskeskustelun ihanteita. Jos lavastuskoulutuksen sijainti erillisenä saarekkeena irti alan muusta opetuksesta olikin viestinyt näkemystä lavastajan itsellisestä taitelijuudesta, nyt perspektiivi asettui toisin. *Elokuva- ja tv-lavastusopetuksen tavoitetta ei enää mielletty pelkästään lavastajien kouluttamiseksi, vaan yhtä lailla elokuvan muiden ammattiryhmien kouluttamiseksi toimimaan lavastajien kanssa.*<sup>40</sup>

Tässä vaiheessa elokuvataiteen osastolla oli siirrytty opetussuunnittelun kannalta raskaaseen tapaan ohjata harjoituselokuva-työskentelyä: harjoituselokuvat rytmitettiin opintokokonaisuuksiksi, joihin liittyivät valvottu resurssienkäyttö sekä lukujärjestykseen sijoitetut yhteisopetusjaksot.<sup>41</sup> Vasta perustetun elokuva- ja tv-lavastuksen suuntautumisvaihtoehdon BA-opinnoista<sup>42</sup> puolet (59 ov) järjestettiin uutena yhteisopetuksena elokuvataiteen osaston kanssa. Käytännössä iso osa tästä tapahtui harjoituselokuva-työskentelynä. Elokuva- ja tv-lavastuksen aineopintoja kandidaatintutkintoon lisättiin 18 ov:tä.

35 CEEGT, 1996; CILECT, 2002, 39-50 ; D'Amico, 1998, 1-3; Sarris, 1962, 1-8 ; Truffaut, 1954. Truffaut myös lainaa kirjailija Jean Giradoutin ajatusta ”il n’y a pas d’œuvres, il n’y a que des auteurs” (ei ole teoksia, on vain kirjailijoita). Kts. Truffaut, 1955, 47.

36 Vieno, 2020. Kiinnostus *Trianglen* kaltaiseen apukäsitteeseen hiipui, kun uudet suuntautumisvaihtoehdot vakiintuivat.

37 Ibid.

38 Waldman, 2004. Digitaalisten efektitekniologioiden yleistymisen vuosituhannen vaihteessa lisäsi yleisellä tasolla kiinnostusta kuvaajien ja lavastajien yhteistyöhön. Kysymys oli elokuvan visuaalisen ilmaisun kannalta merkittävästä uudesta avauksesta, jota haluttiin tutkia yhdessä. Myös TaiK:iissa elokuvauksen silloinen professori Esa Vuorinen osallistui kuvauksen ja lavastuksen yhteisten opetusprojektien toteuttamiseen. Kts. myös Lucas, 2014, 138–158.

39 Kts. myös Hailio, 2001; Koski, 2000.

40 Kutsuin tätä *day one* -ajatukseksi, ensimmäisestä opintopäivästään lähtien elokuva- ja tv-lavastajien tulisi olla osa elokuvan koulutusyhteisöä.

41 Ritalahti, 2007; Taideteollinen korkeakoulu, 2003.

42 Taideteollinen korkeakoulu, 2003.





2

*Kuvaus- ja lavastusopiskelijoiden yhteisessä MA-projektissa vuonna 2004 tutkittiin sekä elokuvan perinteisiä että digitaalisia efektitekniikoita. Kuvassa 2 pienoismalli sekä pieni lumitykki. Kuvassa 3a lähtötilanne. Kuvassa 3b pienoismalli on digitaalisesti upotettu liikkuvaan kuvaan, ja lumisade on myös animoitu digitaalisesti. Kuvat: Aalto-yliopisto.*



3a



3b

Näenkin yhteisopetuksen ideaalin korostumisen olleen tärkein yksittäinen tekijä itsenäisen elokuva- ja tv-lavastuskoulutuksen muotoutumisessa.<sup>43</sup> Lavastajien jättäytyminen uudistusten ulkopuolelle olisi ollut mahdollisuuksien hukkaan heittämistä. Kuulun myös itse lavastajasukupolveen, jonka opintoihin välirikko TeaK:in kanssa vaikutti. Yhteisiä opintoja ei muiden teatterialan opiskelijoiden kanssa ollut, ja tuloksena oli tunne, että jotakin olennaista oli jäänyt kokematta.<sup>44</sup> Vastapainona olin nähnyt UCLA:ssa varsin taitavasti toteutettua yhteisopetusta ja hallittuja harjoitusproduktioita. Amerikkalaiseen elokuva-, televisio- ja teatterikulttuuriin liittyvä tuotanto-osaaminen näytti tässä suhteessa parhaat puolensa.

Suomalaisessa elokuva- ja teatterialan korkeakoulutuksessa on kuitenkin piirre, joka tekee siitä yhteisopetuksen kannalta hankalan: erikoistuminen ammattikuviin tapahtuu BA-tutkinnon ensimmäisenä opintovuonna, ja laajat yhteisopetuskokonaisuudet hallitsevat alusta lähtien opetussuunnitelmia. Anglosaksisessa elokuva- ja teatterikoulutuksessa erikoistuminen tapahtuu usein vasta maisteritasolla, mikä tuo väljyyttä opetuksen suunnitteluun. Elokuvan kollektiiviset opintojaksot eivät yksinkertaisesti olleet mahduttavissa lavastustaiteen BA-tutkintoon, joten itsenäinen elokuva- ja tv-lavastuksen suuntautumisvaihtoehto näyttäytyi selkiyttävänä ratkaisuna.

Millaiseksi valinnaksi yhteisopetuksen korostaminen on osoittautunut? Cuporen raportti elokuva-alalle 2005–2019 valmistuneiden työllisyydestä tuo esiin, että *verkostoituminen* koetaan tärkeimmäksi työllisyyteen vaikuttavaksi tekijäksi.<sup>45</sup> Muita syitä kollektiivisen koulutustavan korostamiselle oli ajatus, että näin voitaisiin vaikuttaa *hyvien ammattikäytäntöjen vakiintumiseen* ja kitkeä pois sellaisia tekemisen malleja, jotka myöhemmin voisivat muodostua rasitteiksi. Päätellen julkisesta keskustelusta, jota Suomessa on käyty *#metoo*-ilmiöstä ja elokuva-alan työskentelyolosuhteista, tämä kehitys on edelleen puolitiessä.<sup>46</sup>

## VI

Artikkelissaan Gröndahl puhuu käsitteestä *lavastajan ammattikuva*. Hän ei viime kädessä määrittele sitä, vaikka pohtiikin, ”miten tutkinnon kokonaisuus on edustanut käsitystä ammatissa tarvittavien tietojen ja taitojen luonteesta”.<sup>47</sup> Keskeistä kuitenkin on, että ”2000-luvun alkuun saakka lavastajakoulutus toimi porttina yhtenäiseen, mutta laaja-alaiseen ammatti-identiteettiin”.<sup>48</sup>

Yleisellä tasolla ammattikuvan voidaan ymmärtää tarkoittavan käsitystä tai mielikuvaa ammattiin kuuluvista tehtävistä tai vastuualueesta. Opintosuunnitelmien kehittyessä myös taidekorkeakouluissa tutkintojen sisältöjä ja tavoitteita tarkennettiin. Yhtä kaikki lähtökohtana on ollut, että tavalla tai toisella kyetään sanoittamaan, *mitä lavastaja tekee*.

Yhteinen ammatti kuitenkin sitouttaa meitä paljon monisyisemmällä tavalla kuin pelkkien ”tietojen ja taitojen” kokoelmien omaksumisena. Sosiologian tutkimuksessa on jo varhain puhuttu *jaetusta asiantuntijuudesta*, mikä puolestaan on minäkuvaa rakentava kokemus.<sup>49</sup> Ammatti-

43 Teatterilavastuskoulutuksen yhteistyöllä TeaK:n kanssa on pitkät perinteet 80-luvun välirikosta huolimatta.

44 Aloitin opintoni vuonna 1983, eli vuotta sen jälkeen, kun teatteriohjaaja Jouko Turkka oli valittu TeaK:in näyttelijäntyön professoriksi. Turkka piti lavastajia tarpeettomina ja vaikutti mm. siihen, ettei opetusyhteistyötä lavastajien kanssa tehty. Turkan kausi kesti 1982–87. Kts. Paavolainen, 2016.

45 Oksanen-Särelä ja Niiniahio, 2020, 44.

46 Kts. esim. Kanerva, 2017; Kinnunen ja Vanha-Majamaa, 2017; Koskinen, 2017; Rigatelli, 2018; SES, n.d.; TEME, 2019. Julkisessa keskustelussa esiin ovat tulleet mm. jaksamisongelmat, työturvallisuuskysymykset, epäasiallinen kohtelu ja häirintä työyhteisössä.

47 Gröndahl, 2020, 107.

48 Ibid, 137.

49 Larson, 1977, 55.



identiteetin vahvistumista edesauttavat niin ikään taideopetuksessa hyödynnetyt prosessit, joissa toistuvat roolimallien havainnointi, omat ammatilliset kokeilut sekä näistä kokemuksista saadun palautteen prosessointi.<sup>50</sup> Myös ammattiin liittyvillä infrastruktuureilla merkitystä – yhteinen työympäristö, ammattiliitto, tietous ja koulutusstandardi ovat kaikki ammatti-identiteettiä määrittäviä tekijöitä.<sup>51</sup>

Lavastajuuden voi myös Suomessa nähdä toteuttavan sosiologiassa keskeisen *profession*<sup>52</sup> käsitteen tunnusmerkistöä. Ammatilla on elokuvan, television ja teatterin konteksteissa vakiintunut sosiaalinen asema, ja sitä harjoittava ammattikunta kykenee osin määrittelemään sääntöjään ja jäsenistöään.<sup>53</sup> Toisaalta lavastajuuteen voidaan nähdä liittyvän myös väljempää identiteettejä sen mukaan, millaisia tehtäviä ammattiin käytännön työelämässä liittyy (*professional identity vs. occupational identity*).<sup>54</sup> Työelämän jatkuva muutos ja urapolun toistuvasti uudeltaiset vaiheet ovat näyttäneet viime vuosikymmeninä identiteettityön tarpeena: yksilöt joutuvat yhä uudestaan etsimään välineitä kehittää osaamistaan ja suhdettaan ammatti-identiteettiinsä.<sup>55</sup> Monenlaiset muuttajat vaikuttavat siihen, syntykö ammattiryhmän sisällä painetta uusiutumiseen vai tyydyttäväkö ylläpitämään ja säilyttämään vallitsevia identiteettejä.

Suuntautumisvaihtoehdoiksi jakautuminen merkitsi lavastuskoulutukselle kriisiä. Itsenäinen elokuva- ja tv-lavastuksen suuntautumisvaihto nähtiin koulutusohjelman sisällä pikemminkin uhkana kuin mahdollisuutena. Samaan aikaan kuitenkin käsikirjoituksen koulutus (elokuva) syntyi dramaturgian koulutuksen (teatteri) rinnalle varsin kivuttomasti. Vieno taustoittaa:

Näiden alueiden koulutuksesta korkeakouluissa (TeaK, TaiK) keskeisesti vastanneet henkilöt olivat tottuneet työskentelemään laaja-alaisesti elokuvan, television ja teatterin kentillä, ja eri tavoin painottuneet koulutusmahdollisuudet ymmärrettiin pikemminkin vahvuudeksi kuin reviiirikamppailuksi.<sup>56</sup>

Lavastusalueiden ammatti-identiteettien eriytyminen näyttää 2010-luvulla jopa voimistuneen. YLE:n lavastuskoulutusta käsittelevä artikkeli vuodelta 2021 ilmaisee kouriintuntuvasti, kuinka kauas toisistaan ennen yhdessä opiskelleiden suuntautumisvaihtoehtojen opiskelijat kokevat ajautuneensa.<sup>57</sup> Elokuva- ja televisiolavastuksen nykyinen professori Kaisa Mäkinen toteaa artikkelista: ”[--] vaikka asiayhteydestä irrotettuna, väite tuntuu kovin yksioikoiselta, kuva on aivan oikea.”<sup>58</sup>

## VII

Onko ajatus lavastajan yhtenäisestä ammattikuvasta universaali? Onko se jossakin historian vaiheessa ollut sitä? Kun tarkastelee länsimaista elokuvateollisuutta kokonaisuutena, niin väite ei saa erityistä tukea. Kansainvälisesti elokuvalavastajien koulutustaustasta tuntuvat löytyvän

50 Ibarra, 1999, 764–791.

51 Hughes, 2013, 58–68.

52 Vieno, 2021.

53 Suomessa ammattiliitto (Lavastus- ja pukusuunnittelijat ry) ei kykene säätelemään, kuka tuotantoja lavastaa. Esimerkiksi USA:ssa tuotannot jakautuvat *union film*- ja *non-union film* -kategorioihin, ja ammattiliiton jäsenyys on ehtona työskentelylle *union film* -kategorian tuotannossa. Kts. esim. NY411, 2020.

54 MacKenzie ja Marks, 2019, 39–55.

55 Caza, Vough, ja Puranik, 2018, 889–910.

56 Vieno, 2020.

57 Aromaa, 2021.

58 Mäkinen, 2021.

esimerkiksi arkkitehtuurin, kuvataiteen tai valokuvauksen opinnot.<sup>59</sup> Vaikka samantapaisia menetelmiä lavastajantyössä eri medioissa löytyykin, näyttää elokuvavastajan ammattikuva erityisesti vahvojen elokuvateollisuuksien maissa jo varhain eriytyneeltä. Tähän viittaavat mm. elokuvan ja teatterin keskenään erilaiset työnkuvat ja tehtävänimikkeet<sup>60</sup> sekä erilliset ammattiliitot mm. USA:ssa, Englannissa ja Ranskassa.

On siis perusteltua ajatella, että suomalaisessa lavastuskoulutuksessa omaksutun yhtenäisen ammattikuvan taustalta on löydettävissä muitakin tekijöitä kuin eri medioissa lavastavien työtehtäviin liittyvät samankaltaisuudet. Samoihin aikoihin 1960-luvulla, kun laitosteatterijärjestelmä alkoi vakiintua ja lavastuskoulutus muotoutua, muuttui myös elokuvateollisuuden toimintaympäristö ratkaisevalla tavalla. Säännöllinen televisiotoiminta oli käynnistynyt Suomessa vuonna 1957, ja sen aiheuttama lumipalloefekti merkitsi kotimaisen elokuvan katsojamäärien romahtamista.<sup>61</sup> Kun elokuvan valtiollinen tukitoiminta käynnistyi vasta asteittain 1970-luvulla, jää väliin käytännössä melko yhtenäinen ajanjakso, jonka aikana Yleisradio kansallisena televisioyhtiönä hallitsi audiovisuaalisen alan tuotantokenttää suvereenisti Suomessa.<sup>62</sup>

Yleisradion voidaan 1960–1980-luvuilla katsoa olleen merkittävimpiä yhtenäiskulttuurin ylläpitäjiä Suomessa.<sup>63</sup> Sen ohjelmatoimintaa olivat jo perinteisesti radiotoiminnan alkuajoilta ohjanneet ”paternalismi, nationalismi ja kulttuuriprotektionismi”.<sup>64</sup> Televisio uutena välineenä loi samanaikaisesti sekä kohteen että kanavan monitasoiselle poliittiselle vaikuttamiselle. Yleisradion julkisen palvelun nykyinen johtaja Ismo Silvo kuvaakin väitöskirjassaan *Valta, kenttä ja kertomus: televisiopolitiikan tulkinnat* niitä lukuisia intressejä, jotka kansallisessa televisiotoiminnassa kulminoituivat.<sup>65</sup> Ruohonjuuritasolla vaikutusyritysten voitiin katsoa jalkautuneen koskemaan jopa ”toimituksissa tapahtuvaa ohjelmatyön kehittämistä ja päämäärien asettelua”.<sup>66</sup>

Yhtiön sisäisten toimitapojen yhtenäisyyttä rakennettiin mm. kouluttamalla Yleisradion tarvitsemat televisioalan ammattilaiset itse.<sup>67</sup> Poikkeuksen tästä henkilöstrategiasta muodostivat lavastajat, jotka pääsääntöisesti rekrytoitiin Taideteollisen korkeakoulun lavastustaiteen osastolta. Valmistuneet lavastajat työskentelivät siis käytännössä joko YLE:ssä tai MTV:ssä tai laitosteatterissa kaikkien näiden ollessa samansuuntaisten periaatteiden mukaisesti järjestäytyneitä instituutioita. Näin näkemys suomalaisten lavastajien ammattitaitovaatimuksista muotoutui luonnostaan yhteneväksi.

1990-luvulla tapahtui monta asiaa, jotka aikanaan tuntuivat taustakohinalta, mutta tosiasiallisesti viestivät isosta muutoksesta. Vuosikymmenen alun lama vaikutti teatterialojen työllisyyteen, ja lavastajien työllistyminen vaikeutui.<sup>68</sup> Suomalaisessa televisiossa tehtiin kanavauudistus (1993), mikä asteittain merkitsi uusien kaupallisten kilpailijoiden tuloa perinteisten kanavien rinnalle.<sup>69</sup> Tämän lisäksi valtioneuvosto teki päätöksen lähetystoiminnan digitalisoimisesta (1996).<sup>70</sup>

59 Kts. esim. Ettegui, 2000.

60 Production designer tai art director (elokuva), set/stage/scenic designer (teatteri).

61 Bagh, 2005, 567; Perälä, 2010.

62 Bagh, 2005, 606; Piispa ja Junttila, 2013a.

63 Allardt, 1989, 185–213.

64 Rautavuo, 2011, 10.

65 Silvo, 1988.

66 Ibid, 9.

67 Sihvonen ja Wakonen, 2002, 58.

68 Vesala, 1998, 40–44.

69 Hellman, 2012, 24.

70 Digita, n.d.

Digitalisaatio mahdollisti ensimmäisten suoratoistopalveluiden syntymisen.<sup>71</sup> Myös suomalaisen elokuvan uusi nousu ajoittuu tähän taitekohtaan.<sup>72</sup> 1990-luvulla syntyneet uudet tuotantoyhtiöt kuten Solar Films ja Matila Röhr Productions alkoivat nyt etsiä lavastajia tuotantoihinsa. Elokuva- ja tv-lavastuskoulutuksen näkökulmasta huomionarvoista oli vuosituhannen vaihteessa lavastuskoulutuksen ulkopuolelta tulevien elokuvalavastajien määrä elokuvatuotannoissa,<sup>73</sup> MTV:n lavastajien joukkoyrityksien tuotantotoiminnan ulkoistamisen yhteydessä (2001),<sup>74</sup> sekä ensimmäiset merkit YLE:n oman tuotantotoiminnan alasajosta.<sup>75</sup> Yleisradion oma koulutustoiminta ulkoistettiin vuonna 2001.<sup>76</sup>

## VIII

Kansainvälisessä elokuvateollisuudessa elokuvalavastajan työn erityisyys ymmärrettiin varhain. Elokuvalavastaja William Cameron Menzies kehitti jo *Tuulen Viemään*<sup>77</sup> (1939) aikaan uusia suunnittelumetodeja piirtämällä elokuvan kuvista *storyboardin* eli kuvakäsikirjoituksen. Radikaalia tuona aikana oli, että Menzies – lavastajan ominaisuudessa – indikoi piirroksissaan, paitsi tarinan henkilöt, myös kamerakulmat ja kuvanrajauksen.<sup>78</sup> Näin hän asemoi itsensä katsomaan lavastusta toisin kuin pienoismallin kanssa työskentelevä näyttämölavastaja tekee.<sup>79</sup>

Mitä *toisin* tässä yhteydessä tarkoittaa?

Viime vuosikymmeninä uudet avaukset elokuvatuotuksessa on tehty erityisesti kognitiotieteen ja aivotutkimuksen innoittamina. Uudemman kognitiivisen elokuvatuotuksen mielenkiinto kohdistuu elokuvahavaintoon (cinematic perception) ja tapaan, jolla aivot tämän havainnon prosessoivat. Neurobiologi Francisco Varela kollegoineen on esittänyt, että kaikki tietoisuus syntyy ympäristössään sijaitsevan kehollisen toiminnan (embodied action) tuloksena.<sup>80</sup> Tätä prosessia – jolla on niin biologisia, psykologisia ja kulttuurisia ulottuvuuksia – he kutsuvat enaktiiviseksi.<sup>81</sup> Enaktion periaatteessa ”organism and environment enfold into each other and unfold from one another in the fundamental circularity that is life itself”<sup>82</sup>. Luonnontieteellisistä painotuksista huolimatta enaktiivinen tarkastelutapa on velkaa erityisesti filosofi Maurice Merleau-Pontyn fenomenologisille näkemyksille (ihmis)ruumiista ”elävien merkitysten yhteytenä” (nexus of living meanings).<sup>83</sup>

Neurotieteellisesti suuntautuneet elokuvan tutkijat ovat myös esittäneet, että aivot eivät ikään kuin erottele, onko havaintojen kohteena elokuvan esittämä vai todellinen maailma: aivot

71 Karvonen, 2005.

72 Piispa ja Junttila, 2013b.

73 Esimerkiksi vuonna 1999 enemmistö elokuvateatterileivitykseen tulleista elokuvista oli muiden kuin TaiK:in lavastuskoulutuksessa opiskelleiden lavastamia. Tämä vertailu tehtiin aikanaan SES:n vuosittain julkaisemien tietojen pohjalta.

74 Söder, 2022. Söderin mukaan 6–8 scenografia irtisanottiin.

75 YLE:n henkilöstöraportista vuodelta 2000 voi jo havaita laskevan henkilöstötrendin. Yleisradion luottamusmies Leena Tiihonen kertoo lavastajien joutuneen irtisanomisten kohteeksi vasta vuonna 2017, mutta eläköitymisten myötä koko yhtiössä olevan lavastajia enää 6. Pelkästään YLE TV2:n lavastustoimisto käsitti aloittaessani siellä vuonna 1988 7 lavastajaa ja 3 lavastepiirtäjää. Kts. Tiihonen, 2022; YLE, 2001, 45.

76 Sihvonen ja Wakonen, 2002, 58.

77 Fleming, 1939.

78 Curtis, 2015, loc 193.

79 Tämä on yleistyks, tosin 30-luvun perspektiivistä todellisuuttakin. Nykyaikainen lavastuspraktiikka on paljon moninaisempaa, niin elokuvassa kuin teatterissa.

80 Varela et al., 1991.

81 Ibid, 150.

82 Ibid, 217.

83 Merleau-Ponty, 2002, 175.





Osa William Cameron Menziesin storyboardia elokuvaan *Tuulen viemää* (1939). Kuva: University of Texas, Harry Ransom Center.

prosessoivat nämä samankaltaisin periaattein.<sup>84</sup> Elokuvantutkija Pia Tikka kutsuukin elokuvaa *toden simulaatioksi*, jonka kokeminen on holistinen ja psykosensorinen tapahtuma.<sup>85</sup> Enaktivismin käsite luo perustellun näkökulman ymmärtää lavastajan suunnittelutyötä: se palautuu viime kädessä tekijän omakohtaiseen sensorimotoriseen kokemukseen kolmiulotteisessa tilassa, ja merkityksiä voidaan ilmaista, kun ne ovat ensin oman kehon ja ympäröivän maailman ykseydessä tunnistettu.<sup>86</sup>

Menziesin piirrossarjassa ei kuitenkaan ollut kysymys siitä, että hän tekijänä olisi pyrkinyt havainnollistamaan *quot et quot* omaa kehollista katsettaan. Tässä kohtaa onkin hyvä tarkastella, mitä storyboardilla elokuvan tuotantoprosessissa tarkoitetaan. Kuten tietokirjailija Fionnula Halligan kirjoittaa, storyboard on: "A series of images which tell the story frame by frame *from the camera's perspective* (kursivointi kirjoittajan)."<sup>87</sup> Tällä tavoin ilmaistuna siirtymä on selkeä. Menziesin tavoitteena oli ilmaista, miten elokuvan kertomus etenee otos otokselta *kameran näkymän välittämänä*. Asetelmaa on mahdollista kuvailla ihmisen ja teknologian vuorovaikutusta tutkivan postfenomenologi Don Ihden *ruumiillistumasuhteen* avulla: teknologian välityksellä koettu havainto tai kokemus syntetisoi kehon kanssa erityisellä tavalla.<sup>88</sup> Ihde kirjoittaa:

Embodiment is, in practice, the way in which we engage our environment or 'world,' and while we may not often explicitly attend to it, many of these actions incorporate the use of

84 Gallese ja Guerra, 2012, 183–84.

85 Tikka, 2008, 33, 43. Kts. myös Gallese ja Guerra 2012; Gallese ja Guerra 2019.

86 Kts. myös Merleau-Ponty, 2002, 177.

87 Halligan, 2012, loc 3515.

88 Ihde, 2009, 53.

artifacts or technologies.<sup>89</sup>

Niin tekijät kuin tutkijat ovat pohtineet elokuvan välineellistä luonnetta lukuisista lähtökohdista. Elokuvataide on joutunut luomaan nahkansa yhä uudestaan teknologiaan liittyvien keksintöjen myötä, on kysymys sitten kameran vapautumisesta kiinteältä jalustalta, värifilmin keksimisestä tai siirtymisestä filmitallennuksesta digitaaliseen. Elokuvaohjaaja Dziga Vertov kehitti jo 1920-luvulla elokuvallisen tekniikan kuvaamaan taiteilijan ja teknologisen välineen kohtaamista, jota hän pamphlettimaaisissa kirjoituksissaan kutsui *Kino-Eyeksi*. Hän kirjoitti: ”I am kino-eye, I am a mechanical eye. I, a machine, show you the world as only I can see it.”<sup>90</sup> Vertovin mukaan kinosilmä kykeni näkemään sen, mikä oli ihmissilmän tavoittamattomissa:

We therefore take as the point of departure the use of the camera as a kino-eye, more perfect than the human eye, for the exploration of the chaos of visual phenomena that fills space.<sup>91</sup>

Kinosilmällä oli kyky organisoida näkyvää maailmaa: toisaalta oli kysymys kameran itsensä välittämästä havainnosta, toisaalta näistä havainnoista fragmentteina, jotka muodostivat uuden kokoonpanon eli montaaasin.<sup>92</sup>

Myös elokuvan klassinen apparaattiteoria tutkii kameraa ja leikkausta, mutta pikemminkin representaation välineinä (mechanics of representation).<sup>93</sup> Elokuvaohjaaja Jean-Louis Baudry sijoittaa kameran elokuvan tuotantoprosessin keskiöön, kirjaimellisesti siihen keskipisteeseen, jossa objektiivinen todellisuus muuntuu elokuvalliseksi esitykseksi:

Between ‘objective reality’ and the camera, site of the inscription, and between the inscription and projection are situated certain operations, a work which has as its result a finished product. [--] Equally distant from ‘objective reality’ and the finished product, the camera occupies an intermediate position in the work process which leads from raw material to finished product.<sup>94</sup>

Elokuvakameran taltioiman kuvan synnyttämää tilailluusiota Baudry havainnollistaa renessanssin keskeisperspektiivin avulla. Hän viittaa maalari Leon Battista Albertin esittämään näkemykseen: ”Painting is nothing but the intersection of the visual pyramid following a given distance, a fixed center, and a certain lighting.”<sup>95</sup> Maalauksen tavoin myös kameran välittämä kuva on monokulaarinen:

Based on the principle of a fixed point by reference to which the visualized objects are organized, it specifies in return the position of the ‘subject’, the very spot it must necessarily occupy.<sup>96</sup>

Elokvateoreetikko Stephen Heathin mukaan perspektiivikuvasta luontuva tilailluusio on edellytys elokuvan todellisuusefektin (reality effect) syntymiselle. Heathille elokuvan kuva on ”neither

---

89 Ibid.

90 Vertov, 1984, 17.

91 Ibid, 14–15.

92 Bulgakova, 2006, 219; Vertov, 1984, 20.

93 *Cinematic apparatus* tarkoittaa apparaattiteoriassa koko sitä teknologista systeemiä, jolla elokuva tuotetaan ja esitetään. Koska valmis elokuva pyrkii häivyttämään suhteensa tekemisen prosessiin, voidaan elokuvallinen väline mieltää *ideologiseksi*. Toisaalta Baudrylle välineen tarkastelu on käänteinen väylä ymmärtää elokuvan syntyprosessia: “It is strange (but is it so strange?) that emphasis has been placed almost exclusively on their influence, on the effects they have as finished products, their content, the field of what is signified, if you like; the technical bases on which these effects depend and the specific characteristics of these bases have been ignored, however.” Kts. Baudry, 1974, 40.

94 Baudry, 1974, 40.

95 Ibid, 41.

96 Ibid. Kameran liikkeestä huolimatta viittaussuhde kiinteään näköpisteeseen säilyy, mikä on osoitus haltuun otetusta katsomisen paikasta. Baudryn ”katsomisen paikka” ei kuitenkaan palaudu fenomenologisessa mielessä keholliseen katseeseen, vaan on todiste eräänlaisesta näkymättömästä havainnoijasta, transkendentaalista elokuvan ”subjektista”.

absolutely two-dimensional nor absolutely three-dimensional, but something between”.<sup>97</sup> Sen sijaan kamera, pyrkinessään näkemään kuten silmä, on eksistentiaalisen haasteen edessä:

Our eye is never seized by some static spectacle, is never some motionless recorder, not only is our vision anyway binocular, but an eye alone sees in time: constant scanning movement to bring the different parts of whatever is observed to the fovea.<sup>98</sup>

Näin myös elokuvalla ominaisen ilmaisun täytyy perustua liikkuvaan kuvaan ja sen myötä syntyvään todellisuuden vaikutelmaan (impression of reality).<sup>99</sup> Elokuvallisen liikkeen muotoja ovat: 1) figuurien liike kuvassa, 2) kameran (optinen ja mekaaninen) liike, ja 3) liike otoksesta toiseen. Ensimmäinen etabloi kameran näkymän *narratiivisena tilana*, toinen ylläpitää skenografista tilaa (”the maintenance of scenographic space”) ja kolmas ilmentää elokuvan elämänkaltaista luonnetta (”a life-like semblance”), jossaokuva on jatkuvaa, otos otokselta tapahtuvaa tilan rakentumista (”the construction of a space”).<sup>100</sup> *Elokuvallinen liike näissä muodoissaan, otosten sisäisenä, otosten välisenä, kuvaruudun rajaamana, todentaa elokuvallista tilaa ja täsmentää sen erityisluonteen.*<sup>101</sup>

## IX

Menziesin lähestymistapa oli uusi, ja kuvaavaa oli, ettei hänen luomalleen kokonaisvaltaiselle lavastussuunnittelulle ollut Yhdysvaltain elokuva-akatemian jakamissa Oscar-palkinnoissa valmista kategoriaa. Niinpä Menziesille myönnettiin erikoispalkinto, ja jakotilanteessa valkokankaalle heijastettiin kaikessa yksinkertaisuudessaan teksti: ”This production designed by William Cameron Menzies.” Näin tahattomasti kerrotaan elokuvalavastajaa tarkoittava ammattinimikkeen *production designer* syntyneen.<sup>102</sup>

Palataan kuitenkin Menziesin storyboardiin. Sen lisäksi, että Menzies pyrki ilmaisemaan, *mitä kamera näkee*, hän pyrki yhtä lailla kuvaamaan, *miten elokuva otos otokselta kerronnallisesti etenee*. Elokuvan tarina tapahtuu kuvien virtana, näkökulmien tarkentumisena, kuten elokuvalavastaja Leon Barsacq kirjoittaa:

It is no longer the spectator who follows the action on the stage in front of him, but the camera, which penetrates the intimate world of the characters and accents this or that facial expression, this or that aspect of an object, setting, or landscape.<sup>103</sup>

Kerronnalliset lähtökohdat elokuvalla luodaan käsikirjoituksessa, joka myös ennakoii valmiissa elokuvassa kohtauksien esitysjärjestyksiä. Elokuvaa ei kuitenkaan kuvata tämän järjestyksen mukaisesti, vaan elokuvan kohtaukset pilkotaan otoksiksi, joiden kuvausjärjestyksiä säätelevät monet käytännön tekijät. Elokuvan otokset eivät myöskään ole symmetrisiä: toiset otokset elokuvassa nähdään ensin, toiset ajallisesti myöhemmin, ja yksittäisten otoksien pituus mitataan sekunneissa.<sup>104</sup> Yksi ainoa otos voi elokuvassa muodostaa kokonaisen kohtauksen tai kohtaus voi koostua lukuisista

97 Heath, 1976, 78.

98 Ibid.

99 Kuten elokuvafilosofi Andre Bazin toteaa, elokuvan voima on alusta saakka ollut sen kyvyssä kuvata todellisuutta. Bazinille realismi ei varsinaisesti ole tyylä vaan pikemminkin elokuvan perustava ominaisuus. Kts. Bazin, 1973, 24.

100 Heath, 1976, 78–79.

101 Heathin näkemys elokuvan tilasta on pohjimmiltaan strukturalistinen, mutta siinä on mielenkiintoinen fenomenologinen ulottuvuus. Kts. Heath, 1976, 74; Merleau-Ponty, 1964, 48–59.

102 Curtis, 2015, loc 175.

103 Barsacq, 1976, 3–4.

104 Esimerkiksi elokuvan *Ammatti: Reporterit* (Antonioni 1975) kuuluisa viimeinen otos kestää noin 7 minuuttia. Digitaalista teknologiaa hyödyntämällä on tuotettu elokuvia, jotka vaikuttavat kuvatun yhtenä ainoana otoksena kuten *1917* (Mendes 2019). Eräs kansainvälinen datavestintä esittää, että keskimäärin valmiissa elokuvassa on otoksia 1000 ja otoksen keskimääräinen pituus on 4 sekuntia. Tämä vaihtelee lajityypeittäin ja tuotantoalueittain. Kts. Antonioni, 1995; Follows, 2017; Mendes 2019.



erimittaisista otoksista.<sup>105</sup>

Elokuvateoreetikko Daniel Dayan kuvaa lopullisen elokuvan näkökulmiltaan vaihtuvien otosten virtaa ja eteenpäin vievän jännitteen rakentumista seuraavasti:

When the viewer discovers the frame—the first step in reading the film—the triumph of his former possession of the image fades out. The viewer discovers that the camera is hiding things, and therefore distrusts it and the frame itself which he now understands to be arbitrary. He wonders why the frame is what it is. This radically transforms his mode of participation—the unreal space between characters and/or objects is no longer perceived as pleasurable. It is now the space which separates the camera from the characters. The latter have lost their quality of presence. The spectator discovers that his possession of space was only partial, illusory. He feels dispossessed of what he is prevented from seeing.<sup>106</sup>

Teksti havainnollistaa sitä fragmenteista kokoon kuroutuvaa, aikatasossa vuoroin lähenevää ja loittonevaa mentaalista järjestelmää, joka on myös elokuvalavastajan työn lähtökohta. Sen sijaan, että elokuvalavastus olisi ainoastaan katsojan samastuttavissa oleva kuvitteellinen maailma, *se on myös prosessi, osoitus monimutkaisesti organisoidusta ajallisesta ja tilallisesta rakenteesta, joka on jatkuvasti uusiutuva, suuntautuva, muotoutuva ja asettuva.*

Kerronnan kokonaisuus edellyttää kuvien järjestäytymistä *narratiiviseksi diskurssiksi*: ”[It is] the organization of the images, the definition of the ‘views,’ their construction.”<sup>107</sup> Diskurssi toteutuu seuraavien positioiden kautta, joita ovat: 1) implisiittinen fyysinen näkökulma, johon kuvan perspektiivi viittaa, 2) kokonaisvaltainen tilantunne kuvien virrassa so. eräänlainen synteesiä koettu mielikuva, ja 3) kerronnan vaatimat näkökulmat so. kenen tai keiden näkökulmasta tarina kerrotaan. *Ainoastaan ensimmäinen näistä viittaa konkreettiseen tilaan (sen illuusiona), muilta osin on kysymys mielikuviin perustuvista tilarakennelmista ja näiden rakennelmien kerronnallisesta säätelystä.*<sup>108</sup> Elokuvallisuuden praktiikkaan elokuvan tilakäsityksellä on suuri merkitys, ja taiteellisten ja teknologisten konventioiden voidaan viime kädessä katsoa palautuvan tapaan, jolla elokuvallinen tila todentuu. Tulkinnan tasolla – mitä lavastus kertoo – on sen sijaan pikemmin kysymys narratiivisten positioiden korostamisesta tai häivyttämisestä.

## X

Otaksuma digitaalisista lavastusmenetelmistä elokuva- ja tv -lavastuksen koulutusta määrittävänä tekijänä on sinänsä mielenkiintoinen, että syvennyn siihen tarkemmin. Käsite *virtuaalilavastus*, siinä merkityksessä kuin sitä on 1990-luvulta lähtien elokuvakoulutuksessa käytetty, liittyy alun perin YLE:n lavastustoiminnan 1990-luvun alkuvuosina visioimaan pääasiassa BBC:n mallin mukaiseen virtuaalitudioon. BBC:n tekninen johtaja Danny Popkin oli Euroopan Yleisradiounionin alueella innokas virtuaalitudion kehittäjä, ja hän myös vieraili Suomessa.<sup>109</sup> BBC:n esimerkki kannusti

<sup>105</sup> Vieno, 2020.

<sup>106</sup> Dayan, 1974, 29. Tarkasti ottaen Dayan kirjoittaa tässä suoraviivaistetun versionsa ranskalaisen filosofin Jean-Pierre Oudartin kontroversiaalista mutta *niin* enigmaattisesta *suture* -käsitteestä. *Suture* kuvaa metaforisesti kehityskulkua, jolla katsoja kiinnitetään (so. ”ommellaan”) syntyvään elokuvan tarinamaailmaan – koska elokuva kannustaa meitä tekemään niin – sen koutoutuessa asteittain katsomistapahtuman myötä. *Suturen* lopputuloksena kykenemme kokemaan elokuvan itseensä suljettuna maailmana, joka määrittelee omat ehtonsa rakentuen kuitenkin loogisesti yhtenäisille periaatteille. *Suture* on onnistunut tavoitteissaan, kun katsoja ei enää tiedosta kameran olemassaoloa ja sitä tosiasiaa, että elokuva koostuu erillisistä palasista eli otoksista. Kts. myös Fairfax, 2021, 543–570; Heath, 1985, 76–112; Oudart, 1977.

<sup>107</sup> Heath, 1976, 73.

<sup>108</sup> Ibid. Kts. myös Bordwell, 1985, 25.

<sup>109</sup> Taideteollinen korkeakoulu, 1998a.

YLE:ä tekemään virtuaalitudioon liittyviä kokeiluita, joihin myös itse YLE:n silloisena lavastajana osallistuin. Virtuaalitudiostuon myötä Suomeen vakiintui sellaisia ammattinimikkeitä kuin *virtuaalilavastaja* ja *digitaalinen lavastaja*.<sup>110</sup>

Yksinkertaisimmillaan tuon ajan virtuaalitudiota voidaan kutsua tekniseksi kokonaisuudeksi, jonka tarkoituksena on simuloida televisiodiostuon toimintoja. Virtuaalitudiossa oli mahdollista yhdistää *reaaliaikaisesti* esiintyjiä ja objekteja digitaalisesti generoituihin ja kameran liikettä perspektiivisesti toistaviin ympäristöihin.<sup>111</sup>

Teknologiset keksinnöt ja hype tuntuvat liittyvän luontaisesti yhteen. Vuosituhannen vaihteessa tätä hypeä tuotettiin lähtökohdista, joissa korostuivat lavastamiseen liittyvät spekulatiiviset tulevaisuudenkuvat. Esitysteoreetikko Timo Heinonen visioi digitaalisuustutkija Lev Manovichia mukaillen, miten ”digitaalinen mallintaminen ja animointi, maalaaminen ajassa ja tilassa ovat syrjäyttämässä todellisuuden tallentamisen.”<sup>112</sup> Maja kuvaili tietokonelavastamisen ilmentävän ”avaruusaikaa” ja sen myötä ”uuden ammattilaisen, digitaaliseen tekniikkaan erikoistuneen lavastajan tuloa osaksi taiteellista suunnittelu- ja työryhmää”.<sup>113</sup> Kumpikin kirjoitus on *zeitgeistia* noudatteleva. Virtuaalilavastuksen tehtävänä korostui fyysisen maailman korvaaminen – ei niinkään sen täydentäminen. Tuloksena oli cd-romille mahtuvia lavastuksia, joita uuden ajan lavastajat maagisesti synnyttävät.

Maailmalta kantautui myös pessimistisempiä näkemyksiä. Popkin itse purki julkisesti turhautumistaan siihen, ettei brittiläinen televisio innostunut virtuaalilavastuksista.<sup>114</sup> Huoli ei lopulta ole osoittautunut turhaksi – syistä jotka edellyttäisivät syvempää analyysia virtuaalilavastus ei ole vielä 2020-luvullakaan tehnyt globaalissa televisioteollisuudessa suurta läpimurtoaan.<sup>115</sup> Mielenkiintoisia produktioita näkee tehtävän,<sup>116</sup> mutta pääsääntöisesti virtuaaliteknologiaa hyödynnetään televisiossa ohjelmatyypeissä, joissa on erityinen tarve oheisgrafiikan esittämiseen (esim. BBC:n vaaliohjelmat).<sup>117</sup> YLE:en virtuaalitudioliitteisto hankittiin vasta 2010-luvulla, mutta senkin käyttö jäi lopulta vähäiseksi. Sittenmin YLE on luopunut omasta virtuaalitudiotoiminnastaan osana tuotantotoimintojensa ulkoistamista.<sup>118</sup>

Taideteollisen korkeakoulun vuonna 1999 valmistuneeseen Lume-keskukseen kuului täysimittainen televisiodiostu virtuaalilavastuslaitteineen. Opetuskäytössä se ei ollut ongelmaton. Monikameratyöskentelyn mahdollistava studio vaati toimiakseen täyden miehityksen: monikameraohjaajan, studio-ohjaajan, kuvaajan, kameramiehiä, kuvatarkkailijan, äänitarkkailijan, äänioperaattorin, mikserin, kuvaussihteerin jne. Elokvataiteen koulutusohjelmassa ei anneta varsinaista television ammattiopetusta, joten Lumeen televisio-opetuksen järjestäminen jäi käytännössä elokuva- ja tv-lavastuksen suuntautumisvaihtoehdon harteille ja edellytti laajamittaista yhteistyötä ammattikorkeakoulujen kanssa.<sup>119</sup> Itse virtuaalilavastus taas osoittautui monin tavoin jähmeäksi välineeksi – kokemusten pohjalta ymmärrän hyvin, miksi teknologiaa on television

110 Käsitteillä ei nähdäkseni ole vastinetta elokuvan kv-käytäntöihin vakiintuneissa ammattinimikkeissä.

111 Albuquerque, Gomes, ja Velho, 2000; Moshkovitz, 2000; Popkin, 1997.

112 Heinonen, 2005, 180; Manovich, 2001, 308. Ajatus on nykyperspektiivistä oikeaan osuva erityisesti kansainvälisten fantasiaelokuvia ja -sarjoja ajatellen.

113 Maja, 2005, 190.

114 Broadcast, 2000.

115 Ventre, 2020.

116 Sarto, 2020; McLean 2022.

117 Bevir, 2014; Vizrt, n.d.

118 Keskitalo, 2021. YLE TV 1:n graafikat tuottavat edelleen virtuaaliteknologiaan perustuvaa AR-grafiikkaa (lisäyten todellisuuden grafiikkaa) mm. vaalien tulosittoja varten.

119 Suomessa television ammattikuviin liittyvä media-alan koulutus vakiintui jo varhain ammattikorkeakouluihin. Kts. Sihvonon ja Vakonen, 2002, 57–58.



päivittäisohjelmatuotannossa vierastettu. Kokeilevämmin suuntautuneet tuotannot taas eivät sinänsä olisi edellyttäneet järeystasoltaan television suoraan lähetystoimintaan suunnattua yksikköä. Opetusministeriön selvityksessä esitettiin Lumeen tv-studion siirtämistä ammattikorkeakoulun tukitoimintaan.<sup>120</sup>



*Eduskuntavaalien 2019 tuloslaskentaa visualisoitiin virtuaalilavastusteknologialla. Kuva: YLE.*

## XI

Digitaalinen *jälkituotanto* eli VFX<sup>121</sup> on vahvasti vakiinnuttanut asemansa osana elokuvan teon prosessia. Kansainvälisesti on kysymys merkittävästä elokuvateollisuuden osa-alueesta. Interaktiivisiin tekniikoihin liittyvän reaaliaikaisen laskennan asemasta jälkituotanto tapahtuu pääsääntöisesti kuvausten jälkeen. Yksittäinen efektejä sisältävä elokuva sisältää helposti kerroksina tuhansia liikkuvan kuvan lähteitä, joiden käsittelyssä on olennaista noudattaa digitaalisen elokuvanteon standardeja. Alalle pyrkiviltä edellytetään kokemusta esimerkiksi kuvamanipulaatiosta, 2D- ja 3D-animaatiosta, tietokonegrafikasta, kompositoinnista ja värimäärittelystä. Elokuvan tuotantoprosessissa jälkituotanto näyttäytyy omalakisena vaiheena tarkasti etenevine työjärjestyksineen. VFX-studioiden käyttöön vakiintuneet *state-of-art*-ohjelmistot<sup>122</sup> ovat haastavia kokonaisuuksia. Käytännössä jälkituotanto toteutuu tehtävään erikoistuneissa jälkituotantotaloissa, jotka kykenevät riittävän laitteisiin ja ohjelmistoihin liittyvän infrastruktuurin ylläpitoon.

<sup>120</sup> Törhönen, 2007, 28.

<sup>121</sup> Digital visual effects.

<sup>122</sup> Esim. Autodesk Maya ja Foundry Nuke.



hankerahoituksesta.<sup>134</sup> Näin yliopistolla voi olla kalliitakin resursseja (kuten virtuaalstudio), mutta ei välttämättä niihin kytkeytyvää opetus- ja/tai tutkimushenkilöstöä. Haastattelin useampaa Aallon virtuaalilavastus- ja VFX-koulutukseen kytkeytyvää tai aiemmin kytkeytynyttä henkilöä, mutta osoittautui vaikeaksi vetää johtopäätöksiä, millainen kokonaisvisio tämän alueen opetusta ja tutkimusta lopulta kannattelee.<sup>135</sup> Tutkimuksen ei yleisesti mielletä olevan elokuvataiteen osaston toiminnan keskiössä.<sup>136</sup> Elokuvalavastuksen suuntautumisvaihdon BA-opintoihin kuuluu edelleen digitaalisten lavastusmenetelmien opetusta suurin piirtein saman laajuisena ja sisältöisenä kuin vuonna 2003.

## XII

Vaihtoehtoista uusien suuntautumisvaihtoehtojen sijoituspaikoiksi keskusteltiin organisaatiouudistuksen (2002) yhteydessä. TeaK:n Valo- ja äänisuunnittelun laitoksen vuokrasopimus Tampereella oli päättymässä, ja uusia toimitiloja etsittiin Sörnäisistä. Selvitysnaainen Riitta Väisänen-Lahti kirjaa käydyn keskustelun OKM:lle laatimassaan selvityksessä ja toteaa ajankohdan oleva sopiva näyttämölavastuksen siirrolle TeaK:in valo- ja äänisuunnittelun yhteyteen.<sup>137</sup> Näyttämölavastuksen opettajakunta itse vastusti siirtoa, mikä näkyy Väisänen-Lahden raportissa irrallisena toteamuksena: ”Näyttämölavastuksen piirissä on nostettu esiin kysymys näyttämölavastuksen ja esittävän taiteen pukusuunnittelun siirtämisestä visuaalisen kulttuurin osastolle.”<sup>138</sup> Spekulaatiivisesti Väisänen-Lahden esitys yksittäisen suuntautumisvaihtoehdon siirrosta olisi vielä tässä vaiheessa voinut olla TaiK:in hallituksen hyväksyttävissä. Aalto-yliopiston perustamisvaiheessa TaiK omaksui kannan, että korkeakoulu säilytetään kokonaisena, ja siirto toteutui vasta vuonna 2021.<sup>139</sup>

Lavastustaiteen osaston itsenäinen asema irti alan muusta koulutuksesta oli ollut kansainvälisestikin poikkeuksellinen. Pienellä osastolla syntyi vuosikymmenten kuluessa omintakeinen toimintakulttuuri, ja muutokset koettiin vaikeiksi. Elokuva- ja tv-lavastuksen suuntautumisvaihtoehdon perustamista vastustettiin koulutusohjelman opettajakunnan taholta ankarasti, mikä tietysti leimasi hankkeesta syntynyttä kuvaa ja teki työskentelystä vaikeaa. Painostuksen uuden suuntautumisvaihtoehdon lopettamiseksi koin intensiiviseksi vielä toiminnan aloittamisen jälkeenkkin. Asiapohjaista keskustelua elokuva- ja tv-lavastusalan koulutustarpeista sen sijaan en muista lavastustaiteen koulutusyksikössä käydyn.

Jälkikäteen katsottuna muutos näyttäytyy elokuva-alan kokonaisehityksen kontekstissa tarpeellisenä ja oikea-aikaisena. Sittenkin korkeakoulujen rahoitus kiristyi, ja uusia avauksia olisi ollut vaikeampi tehdä. Elokuva- ja tv-lavastajien tulevaisuuden näen valoisaksi. Kokonaisuudessaan suomalainen audiovisuaalinen ala kasvaa ja kansainvälistyy.<sup>140</sup> Audiovisuaalinen sisällöntuotanto on saavuttanut merkittävää menestystä sekä koti- että ulkomaisilla markkinoilla. 2010-luvulla kotimaista elokuvaa on käyty katsomassa 20,5 miljoona kertaa, mikä on 25,4 % kokonaiskatsosaluvusta.<sup>141</sup>

134 Auvinen, 2020.

135 Bastamow 2021; Heinänen 2021; Mäkinen 2021; Määttänen, 2022; Tolin 2021.

136 Helke, 2020.

137 Väisänen-Lahti, 2005, 32.

138 Ibid, 30.

139 Aromaa, 2021.

140 PwC, 2020.

141 SES, 2020.

Suomalainen elokuva näkyy myös ulkomaisilla festivaaleilla. Tästä esimerkkinä on viime vuosien lukuisat ulkomaiset palkinnot (Grand Prix 2021 Cannesissa, Kristallikarhu 2019 Berliinissä). Nousua on tehnyt myös sarjamuotoinen draama, jota näyttävät maksulliset suoratoistopalvelut.<sup>142</sup>

Globaalin kysynnän myötä myös rahoitusmallit muuttuvat. Tuotantojen koon kasvaessa ja ulkomaisten projektien rantautuessa Suomeen puhutaan jo osaajapulasta. Huolta kannetaan, miten tulevaisuuden osaaminen säilyy riittävällä tasolla ja tuotettu sisältö tai myyty palvelu vastaa kansainvälisiä laatuvaatimuksia.<sup>143</sup> Business Finland toteaa selvityksessään lavastusalan osalta, että lavastus- ja rekvisiittaosastojen tekijöitä on ”aivan liian vähän”, työnimikkeet vaatisivat päivittämistä kansainväliselle tasolle ja työnjohtamisen (Head of Department) taitoja olisi kehitettävä.<sup>144</sup>

Suunta on siis nähdäkseni positiivinen. Kaisa Mäkisen sanat sopivatkin hyvin artikkelin loppuun:

Työllistymistilanne on tällä hetkellä erittäin hyvä, kotimaisella kentällä tarvitaan koko ajan enemmän [--] ammattitaitoisia tekijöitä. Teemme Suomessa enemmän tv-sarjoja ja elokuvia kuin koskaan ja tämä on luonnollisesti vaikuttanut työllisyystilanteeseen. [--] Myös elokuvan lavastussuunnittelijoiden vastualueet ovat laajentuneet ja kansainvälistyneet viime vuosina. Globaali yhteistyö kasvaa nopeasti, monet kotimaiset elokuvantekijät työskentelevät jo korkealla kansainvälisellä tasolla. Koulutus huolehtii myös siitä, että tässä yhä monimutkaisemmassa maailmassa opiskelijoille tarjotaan työkaluja [--] kriittiseen ajatteluun ja vankka ymmärrys oman alansa menneisyydestä, nykisyysydestä ja tulevaisuudesta. Mielestäni meidän on koulutettava riittävä määrä kunnianhimoisia ja osaavia lavastussuunnittelun ammattilaisia, jotta tulevaisuudessakin kotimainen elokuva pystyy vastaamaan sekä kotimaisiin ja kansainvälisiin haasteisiin.<sup>145</sup>

## LÄHTEET

- Albuquerque, Antonia Lucinelma Pessoa, Jonas Gomes, ja Luiz Velho. 2000. ”An Overview on Virtual Sets.” Teoksessa Jean-Claude Heudin (toim.). *Virtual Worlds*. Lecture Notes in Computer Science 1834. Berlin: Springer, 191–198.
- Allardt, Erik. 1989. ”Yhteiskuntamuoto ja yleisradiotoiminta.” Teoksessa Kalle Heikkinen (toim.). *Elämää kuvavirrassa*. Helsinki: Tammi, 185–213.
- Antonioni, Michelangelo, ohj. 1975. *Ammatti: Reporterit*. Compagnia Cinematografica. 126 min. Blu-Ray.
- Aromaa, Jonni. 2019. ”Tv-draamalla menee kovaa, ja siihen satsataan myös elokuvakoulutuksessa – #metoo herätti opiskelijat puolustamaan parempia työoloja.” *YLE Uutiset*, 30.10.2019. <https://yle.fi/uutiset/3-11040831> (22.4.2022).
- Aromaa, Jonni. 2021. ”Joukko lavastuksen opiskelijoita muutti pois Aalto-yliopistosta – ’Sata prosenttia pääaineopiskelijoista allekirjoitti adressin’.” *YLE Uutiset*, 7.9.2021. <https://yle.fi/uutiset/3-12078240> (16.10.2022).

<sup>142</sup> Aromaa, 2019; Vermilä ja Keinonen, 2021, 17–20.

<sup>143</sup> Vermilä ja Keinonen, 18.

<sup>144</sup> Ibid, 27.

<sup>145</sup> Mäkinen, 2021.

- Auvinen, Tuomas. 2020. Sähköposti kirjoittajalle, 18.2.2020.
- Bagh, Peter von. 2005. *Suomalaisen elokuvan kultainen kirja*. Keuruu: Otava.
- Barsacq, Léon. 1976. *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A history of Film Design*. Toim. Elliott Stein. New York: Little Brown Company. Alkuperäinen julkaisu 1970.
- Bastamow, Tanja. 2021. Sähköposti kirjoittajalle, 1.7.2021.
- Baudry, Jean-Louis. 1974. "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus". *Film Quarterly* 28:2, 39–47.
- Bazin, André, 1973. *Mitä elokuva on?* Toim. Peter von Bagh ja Sakari Toiviainen. Porvoo: WSOY. Alkuperäinen julkaisu 1961.
- Bevir, George. 2014. "BBC Debuts Virtual Reality Set-up for Election Coverage." *Broadcast*, 22.5.2014. <https://www.broadcastnow.co.uk/bbc-debuts-virtual-reality-set-up-for-election-coverage/5072307.article> (8.10.2022).
- Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Broadcast. 2000. "BBC Expert Calls for More Virtual Set Use." *Broadcast*, 4.2.2000. <https://www.broadcastnow.co.uk/bbc-expert-calls-for-more-virtual-set-use/1189361.article> (13.10.2021).
- Bulgakowa, Oksana. 2008. "The Ear against the Eye: Vertov's Symphony." *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 2, 142–158.
- Caza, Brianna Barker, Heather Vough, ja Harshad Puranik. 2018. "Identity Work in Organizations and Occupations: Definitions, Theories, and Pathways Forward." *Journal of Organizational Behaviour* 39, 889–910.
- CEEGT. 1996. "Triangle Conference." *CEEGT document archive*.
- CEEGT. 2002. "Triangle, Six Years Later." *CILECT NEWS Special Issue*, 39–50.
- CILECT. 2004. "CILECT's 50th Anniversary Congress at UIAH." *CILECT NEWS* 41, 4–5.
- Clark, Curtis, David Reisner, Bill Bennett, David Stump, Greg Ciaccio, Jesse Korosi, Morin David et al. 2020. "American Society of Cinematographers Motion Imaging Technology Council Progress Report 2020." *SMPTE Motion Imaging Journal*, 129:8, 21–39.
- Curtis, James. 2015. *William Cameron Menzies: The Shape of Films to Come*. New York: Pantheon Books. Kindle.
- D'Amico, Catarina. 1998. "Triangle." *CILECT NEWS* 29, 1–3.
- Dayan, Daniel. 1974. "The Tutor Code of Classical Cinema." *Film Quarterly*, 28:1, 22–31.
- Den Danske Filmskole. n.d. Ladattu 11.1.2022. <https://www.filmskolen.dk/>.
- Denning, Roland. 2020. "Betacam Changed the Video World." *Redshark News*, 25.7.2020. <https://www.redsharknews.com/production/item/5454-betacam-changed-the-video-world> (27.3.2021).
- Den Norske Filmskolen. n.d. Ladattu 11.1.2022. <https://www.filmskolen.no/>.
- Digita. n.d. "Digitaalisen television kehitysvaiheet Suomessa." Ladattu 27.3.2022. <https://www.digita.fi/antennitv/vapaat-kanavat-ja-vastaanotto/hyodyllista-tietoa-tvsta/kehitysvaiheet/>.
- EHEA. 1999. "The Bologna Declaration of 19 June 1999 – Joint declaration of the European Ministers of Education." *EHEA*, 19.6.1999. [http://www.ehea.info/media.ehea.info/file/Ministerial\\_conferences/02/8/1999\\_Bologna\\_Declaration\\_English\\_553028.pdf](http://www.ehea.info/media.ehea.info/file/Ministerial_conferences/02/8/1999_Bologna_Declaration_English_553028.pdf) (27.3.2022).
- Ettedgui, Peter. 1999. *Production Design and Art Direction*. Hong Kong: Focal Press.



- Fairfax, Daniel. 2021. *The Red Years of Cahiers du cinéma (1968-1973)*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Fleming, Victor, ohj. 1939. *Tuulen viemää*. Selznick International Pictures ja Metro-Goldwyn-Mayer. 233 minuuttia. Blu-Ray.
- Follows, Stephen. 2017. "How Many Shots are in the Average Movie?" *Stephen Follows: Film Data and Education*. 3.7.2017. <https://stephenfollows.com/many-shots-average-movie/> (22.3.2022).
- Gallese, Vittorio, ja Michele Guerra. 2012. "Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies." *Journal of Philosophy and the Moving Image* 3, 183–210.
- Gallese, Vittorio, ja Michele Guerra. 2019. *The Empathic Screen: Cinema and Neuroscience*. New York: Oxford University Press.
- Gröndahl, Laura. 2020. "Lavastajakoulutus aktiivisena arkistona." *Teatterintutkimuksen seuran vuosijulkaisuja* 8, 106–146.
- Halligan, Fionnuala. 2012. *FilmCraft: Production Design*. East Essex: Ilex. Kindle.
- Hailio, Kari. 2001. "Tutkinnon suorittajan lähtökysely 2000." Aalto-yliopiston arkisto, Espoo.
- Heath, Stephen. 1976. "Narrative Space." *Screen* 17:3, 68–112.
- Heath, Stephen. 1985. *Questions of Cinema*. Indiana: Indiana University Press.
- Helke, Susanna. 2020. Zoom-palaveri kirjoittajan kanssa. 6.10.2020.
- Heinonen, Timo. 2005. "Polygoniunelmia ja pikselipainajaisia: Digitaalisuus ja lavastustaide." Teoksessa Heta Reitala (toim.). *Harha on totta: Näkökulmia suomalaiseen lavastustaiteeseen ja pukusuunnitteluun 1900-luvun alusta nykypäivään*. Jyväskylä: Atena, 178–185.
- Heinänen, Timo. 2021. Messenger-viesti kirjoittajalle, 20.2.2021.
- Hellman, Heikki. 2012. *Koko illan ilo – kolmoskanava ja television kaupallistuminen Suomessa*. Helsinki: SKS.
- Hughes, Deirdre. 2013. "An Expanded Model of Careers Professional Identity: Time for Change?" *British Journal of Guidance and Counselling* 41:1, 58–68.
- Huovio, Ilkka. 1996. "Korkein taideteollinen koulutus 125 vuotta (1871–1996)." *Nytikkä* 1.
- Ibarra, Herminia. 1999. "Provisional Selves: Experimenting with Image and Identity in Professional Adaptation." *Administrative Science Quarterly* 44:4, 764–791.
- Ihde, Don. 2009. *Postphenomenology and Technoscience*. Albany: State of University Press.
- Ilmaranta, Katriina. 2020. "Cinematic Space in Virtual Production." *Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics: 7th International Conference Part II*, 321–32. Berlin: Springer Verlag.
- Kachka, Boris. "The Visionaries Behind the Memorable Worlds of Film." *New York Times*, 30.9.2017. <https://www.nytimes.com/2017/09/13/t-magazine/entertainment/production-designers-film-movies.html> (20.10.2022).
- Kadner, Noah. 2019. *The Virtual Production Field Guide*. <https://cdn2.unrealengine.com/Unreal+Engine%2Fvpfieldguide%2FVP-Field-Guide-V1.2.02-5d28ccec9909ff626e42c619bcbe8ed2bf83138d.pdf> (18.9.2020).
- Kalemaa, Kalevi. 2008. *Ensio Suominen kansallislavastaja*. Keuruu: Like.
- Kanerva, Arla. 2017. "Kaikki alalla olevat tietävät sen ringin" – Suomen elokuva-alalta kerätyssä kymmenien ehdistelukertomusten aineistossa muutama nimi toistuu." *Helsingin Sanomat*, 17.10.2017. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000005412960.html> (11.3.2022).

- Karkimo, Ari. 2011. ”3d-laitteisto loihtii lavasteet tyhjästä.” *Tivi*, 29.4.2011. <https://www.tivi.fi/uutiset/3d-laitteisto-loihtii-lavasteet-tyhjasta/f0fdaf3c-e16c-3e96-b450-4aff743df192> (20.2.2022).
- Karvonen, Tuomas. 2005. ”Soneralta videovuokraamo kotikoneelle.” *Iltasanomat*, 22.4.2005. <https://www.is.fi/digitoday/art-2000001437773.html> (30.3.2022).
- Keskitalo, Tapio. 2021. Sähköposti kirjoittajalle, 14.6.2021.
- Kinnunen, Kalle, ja Anton Vanha-Majamaa. 2017. ”Aku Louhimiehen Tuntematon sotilas -elokuvan kova hinta: Kaikki eivät kestäneet loppuun saakka.” *Suomen Kuvalehti*, 14.7.2017. <https://suomenkuvalehti.fi/kulttuuri/aku-louhimiehen-tuntematon-sotilas-elokuvan-kova-hinta-kaikki-eivat-kestaneet-loppuun-saakka/> (11.4.2021).
- Koski, Juha. 2000. ”Tutkinnonsuorittajan lähtökysely 1999.” Aalto-yliopiston arkisto, Espoo.
- Koskimies, Sini. n.d. ”Kotimaisen elokuvan buumi — yli 60 vuotta suomalaista elokuvakoulutusta.” Aalto-yliopisto. Ladattu 28.3.2022. <https://aaltouniversity.shorthandstories.com/uutta-aaltoa--radikaaleja-aatteita-ja-kotimaisen-elokuvan-buumi---yli-60-vuotta-suomalaista-elokuvakoulutusta/index.html>.
- Koskinen, Vihtori. 2017. ”Suomalainen elokuva-ala on uuvuttanut työntekijöitä vuosikymmeniä – liian pitkistä työpäivistä halutaan eroon.” *YLE Uutiset*, 14.12.2017. <https://yle.fi/uutiset/3-9977146> (11.3.2022).
- Lappalainen, Elina. 2021. ”Se toinen urahaave. Peliyhtiö Supercellilta lähteneen Mikko Kodisojan uusi tuotantoyhtiö on rakentanut Helsinkiin Pohjoismaiden ensimmäisen virtuaalituotantoon erikoistuneen elokuvastudion.” *Helsingin Sanomat*, 20.8.2021. <https://www.hs.fi/visio/art-2000008188748.html> (16.10.2022).
- Larson, Magali Sarfatti. 1977. *The Rise of Professionalism: A Sociological Analysis*. Berkeley: University of California Press.
- Lucas, Christopher. 2014. ”The Modern Entertainment Marketplace, 2000–Present.” Teoksessa Patrick Keating (toim.). *Cinematography*. New Jersey: Rutgers University Press, 138–158.
- MacKenzie, Robert, ja Abigail Marks. 2019. ”Older Workers and Occupational Identity in the Telecommunications Industry: Navigating Employment Transitions through the Life Course.” *Work, Employment and Society* 33:3, 39–55.
- Maja, Anu. 2005. ”Lavastaja tietokoneajassa.” Teoksessa Heta Reitala (toim.). *Harha on totta: Näkökulmia suomalaiseen lavastustaiteeseen ja pukusuunnitteluun 1900-luvun alusta nykypäivään*. Jyväskylä: Atena kustannus, 188–193.
- Manovich, Lev. 2000. *The Language of New Media*. London: The MIT Press.
- Maunula, Leena. 2000. ”Mediakeskus Lume yhdistää Taideteollisen korkeakoulun saman katon alle Helsingin Arabianrannassa.” *Helsingin Sanomat*, 9.1.2000. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000003854344.html> (11.3.2022).
- McLean, Heather. 2022. ”BBC Sport unveils innovative new VR studio for Beijing Winter Olympics.” *SVG News Europe*, 24.1.2022. <https://www.svg-europe.org/blog/headlines/bbc-sport-unveils-innovative-new-vr-studio-for-beijing-winter-olympics/> (16.2.2022).
- Mendes, Sam, ohj. 2019. *1917*. DreamWorks Pictures. 119 minuuttia. Blu-Ray.
- Merleau-Ponty, Maurice. 1964. ”The Film and the New Psychology.” Teoksessa *Sense and Non-Sense*. Toim. Hubert L. Dreyfus ja Patricia Allen Dreyfus. Evanston: Northwestern University Press, 48–59. Alkuperäinen julkaisu 1945.

- Merleau-Ponty, Maurice. 2002. *Phenomenology of Perception* (Käänt. Colin Smith). London: Routledge. Alkuperäinen julkaisu 1945.
- Moshkovitz, Moshe. 2000. *The Virtual Studio Technology & Techniques*. Woburn: Focal Press.
- Mäkinen, Kaisa. 2021. Sähköposti kirjoittajalle, 29.11.2021.
- Määttänen, Teemu. 2022. Sähköposti kirjoittajalle, 13.10.2022.
- Nederlandse Filmacademie. n.d. Ladattu 21.1.2022. <https://www.filmacademie.ahk.nl/>.
- NY411. 2020. ”Navigating Union vs. Non-Union Projects.” <https://ny411.com/blog/post/navigating-union-vs-non-union-projects> (24.4.2022).
- Oksanen-Säreälä, Katja, ja Ari Kurlin Niiniaho. 2020. ”Sinnikkyys ja rakkaus liikkuvaan kuvaan elokuva-alalle 2005–2019 valmistuneiden työllistyminen.” *Cuporen verkkojulkaisuja* 62. <https://www.cupore.fi/fi/julkaisut/cuporen-julkaisut/sinnikkyys-ja-rakkaus-liikkuvaan-kuvaan> (19.3.2022).
- Ollikainen, Anneli (toim.). 2005. *Måns Hedström, teatterin visuaalinen suunnittelija / teaterns visuella designer*. Helsinki: Teatterimuseo.
- Oudart, Jean-Pierre. 1977. ”Cinema and Suture.” *Screen* 18:4, 35–47.
- Paavolainen, Pentti. 2016. ”Teatterikoulutuksen ’hullut vuodet’ ja uudet avaukset.” Suomen teatterihistoria -verkkojulkaisu. *Teatterikorkeakoulun julkaisusarja* 53. <https://disco.teak.fi/teatteri/7-5-teatterikoulutuksen-hullut-vuodet-ja-uudet-avaukset/> (22.3.2022).
- Pajunen, Katriina. 2012. *Immersed in Illusion: An Ecological Approach to the Virtual Set*. Jyväskylä: Bookwell.
- Perälä, Reijo. 2010. ”Ensimmäiset tv-ohjelmat tehtiin pioneerihengessä.” *YLE Areena*, 24.11.2010. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2010/11/24/ensimmaiset-tv-ohjelmat-tehtiin-pioneerihengessa> (11.4.2015).
- Piispa, Lauri, ja Jorma Junttila. 2013a. ”Suomalainen elokuvatuotanto 1970–1979.” Elonet-tietokanta, KAVI. <https://elonet.finna.fi/Content/suomalaisen-elokuvan-vuosikymmenet?p=/1970-1979> (22.4.2022).
- Piispa, Lauri, ja Jorma Junttila. 2013b. ”Suomalainen elokuvatuotanto 1990–1999.” Elonet-tietokanta, KAVI. <https://elonet.finna.fi/Content/suomalaisen-elokuvan-vuosikymmenet?p=/1990-1999> (22.4.2022).
- Popkin, Danny. 1997. ”Virtual studios – the BBC’s experience.” *EBU Technical Review* Summer 1997.
- PwC. 2020. ”Viihde- ja media-alan kasvu pysähtyi, mutta jatkuu jo vuonna 2021.” Lehdistöiedote, 22.10.2020. <https://uutishuone.pwc.fi/viihde-ja-media-alan-kasvu-pysahtyi-mutta-jatkuu-jo-vuonna-2021> (11.2.2022).
- Rautavuo, Petri. 2011. ”Tiedon valtatieltä vaikuttaviin elämyksiin: YLE Teeman asemointi 2000-luvun television toimintaympäristöön.” Pro gradu -tutkielma, Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos, Jyväskylän Yliopisto.
- Rigatelli, Sara. 2018. ”Tuntematon ohjaaja – Elokuvatähdet kertovat Aku Louhimiehen poikkeuksellisesta vallankäytöstä: Hän alistaa ja nöyryyttää ihmisiä” *YLE Uutiset*, 19.3.2018. <https://yle.fi/uutiset/3-10115456> (12.4.2022).
- Ritalahti, Mika. 2007. ”ELO:n tuotantodirektiivi.” Moniste, 15.5.2007. Elokuvataiteen ja lavastustaiteen osasto, Taideteollinen korkeakoulu.

- Royal Danish Academy. n.d. ”Master’s programme Production Design.” Ladattu 11.6.2022. <https://royaldanishacademy.com/programme/production-design>.
- Savannah College of Art and Design. n.d. ”Enhance reality with visual effects.” Ladattu 20.3.2022. <https://www.scad.edu/academics/programs/visual-effects>.
- Sarris, Andrew. 1962. ”Notes on the Auteur Theory in 1962”. *Film Culture* 27, 1–8.
- Sarto, Dan. 2020. ”Bringing Virtual Production Design to TBS’ ‘Celebrity Show-Off’.” *AWN.com*, 6.11.2020. <https://www.awn.com/vfxworld/bringing-virtual-production-design-tbs-celebrity-show> (13.6.2022).
- SES. n.d. ”Suomen elokuvasäätiön strategia 2018–2023”. SES. Ladattu 28.3.2022. <https://www.ses.fi/wp-content/uploads/2021/02/SES-strategia-2018-2023.pdf>.
- SES. 2020. ”2010-luku oli kotimaisen elokuvan juhlaa.” SES Tilastot ja tutkimus, 3.1.2020 <https://www.ses.fi/ajankohtaista/2010-luku-oli-kotimaisen-elokuvan-juhlaa/> (22.3.2022).
- Shaviro, Stephen. 2016. ”Post-Continuity: An Introduction.” Teoksessa Shane Denson ja Julia Leyda (toim.). *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Sussex: Reframe.
- Sihvonen, Tanja, ja Juha Wakonen. 2002. ”Sisältötuotanto-työryhmän väliraportti 5: Televisiotuotanto digitalisoinnin aikakaudella - tutkijapuheenvuoro digitelevisiosta.” *Opetusministeriön työryhmien muistioita* 2002:10.
- Siltanen, Mari. 2022. ”Suomen ensimmäinen VFX-erikoistumiskoulutus alkaa syksyllä Tampereella – 16 pääsee opiskelemaan erikoisefektien tekemistä elokuvaan ja peleihin.” *YLE Uutiset*, 31.1.2022. <https://yle.fi/uutiset/3-12294317> (22.4.2022).
- Silvo, Ismo. 1988. *Valta, kenttä ja kertomus: Televisiopolitiikan tulkinnat*. Helsinki: Hakapaino Oy.
- Sobchack, Vivian. 2016. ”The Active Eye (Revisited): Toward a Phenomenology of Cinematic Movement.” *Studia Phaenomenologica* 16, 63–90.
- Solomon, Matthew. 2011. *Fantastic Voyages of the Cinematic imagination: Georges Méliès’s trip to the Moon*. New York: State University of New York Press. Kindle.
- Söder, Raimo. 2022. Sähköposti kirjoittajalle, 17.3.2022.
- Taideteollinen korkeakoulu. 1998a. ”Digillusions: International Seminar on Digital and Virtual TV and Film Design.” <http://www.uiah.fi/conferences/digillus.html#prog> (10.8.2005).
- Taideteollinen korkeakoulu. 1998b. ”Taideteollisen korkeakoulun johtosääntö 1998.” Aalto-yliopiston arkisto, Espoo.
- Taideteollinen korkeakoulu. 1999. ”Lavastustaiteen opetusohjelma syksy 1999.” Aalto-yliopiston arkisto, Espoo.
- Taideteollinen korkeakoulu. 2002. ”ETO-LTO organisaatiouudistus väliraportti.” Aalto-yliopiston arkisto, Espoo.
- Taideteollinen korkeakoulu. 2003. ”Elokuvataiteen ja lavastustaiteen osasto opinto-opas 2003–2005”. Aalto-yliopiston arkisto, Espoo.
- Tammi, Eero. 2012. ”Matteus Marttila.” *Helsingin sanomat*, 17.2.2012. <https://www.hs.fi/muistot/art-2000002627756.html> (30.3.2022).
- Tikka, Pia. 2008. *Enactive Cinema: Simulatorium Eisensteinense*. Jyväskylä: Gummerrus.
- TEME. 2019. ”Elokuva- ja tv-ala sai työsuojeluoppaan.” <https://www.teme.fi/fi/elokuva-ja-tv-ala-sai-tyoturvallisuusopas-nyt-alkaa-oppien-jalkauttaminen/> (20.3.2022).
- Tiihonen, Leena. 2022. Sähköposti kirjoittajalle, 22.3.2022.
- Tolin, Toni. 2021. Sähköposti kirjoittajalle, 7.6.2021.

- Truffaut, François. 1954. "Une certaine tendance dans le cinéma français." *Cahiers du cinéma* 31: 15–29.
- Truffaut, François. 1955. "Ali Baba et la 'Politique des Auteurs'." *Cahiers du cinéma* 44, 45–47.
- Törhönen, Lauri. 2007. "Suomen elokuvakoulu. Seurantaselvitys elokuva- ja televisiokoulutuksen kehityksestä vuodesta 2000 ja kehittämisenäkymistä." *Opetusministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä* 2007:8.
- Ventre, Phil. 2020. "Why 2020 is the Year of the Virtual Studio." *Newcast Studio*, 26.6.2020. <https://www.newcaststudio.com/2020/06/26/2020-virtual-studio-production/> (22.3.2022).
- Vertov, Dziga. 1984. "Kinoks. A Revolution." Teoksessa Annette Michelson (toim.). *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*. Los Angeles: University of California Press.
- Vesala, Olli. 1998. "Leipä- ja kulttuuripolitiikka – Suomen Teatterityöntekijäin Yhteisjärjestö STY ry:n historiikki 1973–1998." Helsinki: Teme.
- Vieno, Atte. 2021. Sähköposti kirjoittajalle, 11.11.2021.
- Vieno, Jukka. 2020. Haastattelu kirjoittajan kanssa, 3.10.2020. Helsinki.
- Virtual Cinema Lab. n.d. "Virtual Cinema Lab is a community of artists & researchers." Aalto-yliopisto. Ladattu 17.10.2022. <https://virtualcinema.aalto.fi/>.
- Vizrt. n.d. "Behind the Scenes with the Virtual Set Tech used for the 2016 UK Election." Ladattu 20.4.2017. <https://www.vizrt.com/broadcasting/case-studies/bbc-virtual-set-for-uk-2016-elections>.
- Väisänen-Lahti, Riitta. 2005. "Selvitys kolmen taideyliopiston yhteistyöstä ja elokuvataiteen koulutuksen asemasta." *Opetusministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä* 2005:1.
- Waldman, Malte. 2004. "Eternal Triangle." *Moniste*, 13.12.2004. Den norske filmskolen.
- YLE. 2001. "Henkilöstökertomus 2000." Helsinki: YLE.