



# Elokuvalavastus teatterin keinoin

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelman opinnäytetyö  
Tuotannon suuntautumisvaihtoehto  
Kevät 2007  
**Riitta Kytökorpi**

## OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Viestintä	Erikoistumisala Tuottaminen
Tekijä Riitta Kytökorpi	
Työn nimi Elokuvalavastus teatterin keinoin	
Lopputyön laji Kirjallinen	
Työn valmistumisaika 6.3.2007	Sivumäärä 37
Tiivistelmä <p>Lopputyöni aiheena on Elokuvalavastus teatterin keinoin. Lavastuksen päätehtävä on luoda maailma, johon tapahtumat sijoitetaan. Lavastaminen on ensisijaisesti tarinan, tilan, materiaalien, värien ja valojen kanssa työskentelyä.</p> <p>Olen valinnut Lars von Trierin Dogvillen esimerkkielokuvaksi ja pohdin sen kautta lavastamisen keinoja. Esimerkkielokuvasta tutkin miten symbolinen ja tyyllitelevä lavastus on luotu. Mitkä keinot on valittu luomaan katsojalle toivottu tunnelma. Pohdin miksi minimalismi on valittu lavastuksen keinoksi, objektien symboliikkaa, muuttuuko lavastus suhteessa tarinaan ja kuinka värit ja materiaalit tukevat elokuvan tarinaa.</p> <p>Käyn työssäni läpi lavastamisen peruskäsitteitä ja esittelen lyhyesti lavastushistoriallisia keksintöjä, jotka ovat vaikuttaneet nykyisen lavastustyylin kehittymiseen.</p> <p>Lavastaja Markus R Packalén kertoo haastattelussani näkemyksiään hyvästä lavastuksesta ja teatteri- ja elokuvalavastuksen eroista.</p>	
Aineisto Kirjallisuus, haastattelu, elokuvat	
Asiasanat Lavastus, kokeellinen lavastaminen, lavastushistoria, Lars von Trier, Dogville	
Säilytyspaikka Tamk / Taide ja viestintä	
Muita tietoja	

THESIS

SUMMARY

Department Media Programme	Area of specialisation Media Production
Author Riitta Kytökorpi	
Title Movie set design with means of theatre	
Sort of Final Thesis Written	
Date 7.3.2007	Number of pages 37
<p>Summary:</p> <p>The subject of my Final Thesis is movie set design with means of theatre. The main function of set design is to create a world where events are placed. Primarily set design consists of working with story, space, materials, colours and lights.</p> <p>I have chosen Lars von Trier's Dogville as an example movie and I discuss through that the means of set design. With the example movie I examine how the symbolic and elaborate set design has been created. Which means has been chosen to give viewer the desired feeling. I discuss why minimalism has been chosen as a mean of set design, symbolism of objects, does the set design change relation towards the story and how colours and materials support the story of the movie. In my Final Thesis I handle basics of set design and introduce shortly the historical inventions of set design which have affected the development of today's set design style. In my interview set decorator Markus R Packalén tells his views about good set design and the differences between theatre and movie set designing.</p>	
Material literature, interview, films	
Key words set design, experimental set design, Lars von Trier, Dogville	
Filing Tampere Polytechnic, Art and Media	
Other information	

# SISÄLLYSLUETTELO

<b>1</b>	<b>JOHDANTO.....</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>LAVASTUKSEN PERIAATTEISTA.....</b>	<b>2</b>
2.1	LAVASTUKSEN TEHTÄVÄT .....	2
2.2	TEKSTIN SUHTEESTA TILAAN .....	3
2.3	ELOKUVALAVASTUKSEN JAOTTELU INTENSITEETIN MUKAAN.....	3
<b>3</b>	<b>KERTOMATAITEEN VISUALISOINTI.....</b>	<b>5</b>
3.1	HISTORIAALLINEN KATSAUS LAVASTUSTAITEESEEN.....	5
3.2	TEATTERI LAINAA KEINOJA MUISTA MEDIOISTA .....	13
3.3	ELOKUVALAVASTUS TEATTERIN JALAN JÄLJILLÄ .....	14
<b>4</b>	<b>LAVASTAJAN AJATUKSIA TYÖSTÄÄN .....</b>	<b>16</b>
4.1	ARKKITEHDISTÄ LAVASTAJAKSI.....	16
4.2	LAVASTAJAN TÄRKEIMMÄT TYÖKALUT? .....	17
4.3	KÄSIKIRJOITUKSEN PURKAMINEN ELOKUVA- JA TEATTERILAVASTUKSESSA.....	18
4.4	HYVÄÄ LAVASTUSTA EI HUOMAA .....	19
4.5	ELOKUVALAVASTAMINEN TEATTERIN KEINAIN .....	20
<b>5</b>	<b>LARS VON TRIERIN DOGVILLE .....</b>	<b>21</b>
5.1	DOGVILLEN JUONI JA TEEMAT.....	21
5.2	MINIMALISMI LAVASTUKSENA.....	23
5.3	VÄRIMAAILMA LUOMASSA YHTENÄISYYTTÄ .....	25
5.4	MATERIAALIT .....	29
5.5	OBJEKTIEN SYMBOLIIKKA.....	30
<b>6</b>	<b>YHTEENVETO .....</b>	<b>34</b>
	<b>LÄHTEET .....</b>	<b>36</b>

# 1 Johdanto

Elokuvan maailma pyrkii yleensä visuaalisuuden kautta realismiin, kun puolestaan teatterin näyttämökuvassa on luvallista ja melkeinpä toivottua leikkiä symbolisilla kuvilla ja rikkoa realismin kaavaa. Teatterissa on voimakkaampana suuntauksena symbolinen lavastus kuin elokuvassa. Olisiko elokuvalavastuksessa mahdollista käyttää samalla tavalla symbolisia keinoja?

Lopputyössäni olen valinnut Lars von Trierin *Dogvillen* esimerkkielokuvaksi ja pohdin sen kautta lavastamisen keinoja. Esimerkkielokuvasta haluan tutkia miten symbolinen ja tyyllitelevä lavastus on luotu. Mitkä keinot on valittu luomaan katsojalle toivottu tunnelma? Tarkoitukseni on pohtia miksi minimalismi on valittu lavastuksen keinoksi, objektien symboliikkaa, muuttuuko lavastus suhteessa tarinaan ja kuinka värit ja materiaalit tukevat elokuvan tarinaa.

Lavastaja Markus R Packalén kertoo haastattelussani näkemyksiään hyvästä lavastuksesta ja teatteri- ja elokuvalavastuksen eroista. Toivon hänen kauttaan pystyväni aukaisemaan esimerkiksi kysymystä, miksei Suomessa tehdä elokuvalavastuksia teatterille tyypillisin keinoin.

Olen maininnut myös muutamia elokuvia ja elokuvantekijöitä sekä teatterintekijöitä lyhyesti esimerkkeinä, jolloin jokainen aiheesta kiinnostunut voi tutustua niihin itsenäisesti. Musikaalit, lastenelokuvat ja teatteritalkiointit sekä selvästi johonkin genreen kuuluvat elokuvat, kuten sci-fi, olen rajannut aiheeni ulkopuolelle, sillä en halua laskea niitä symbolisen lavastuksen piiriin, ne edustavat jokainen niin selvästi omaa tyyliään.

Olen myös kerrannut lyhyesti tärkeimmät lavastukselliset keksinnöt historiallisena jatkumona, jotta on helpompi peilata lukemaansa tämän päivän teatteriin ja elokuvaan.

## 2 Lavastuksen periaatteista

### 2.1 Lavastuksen tehtävät

Lavastuksen päätehtävä on luoda maailma johon tapahtumat sijoitetaan. Lavastaja on suunnittelija, joka vastaa elokuvan visuaalisesta kokonaisuudesta yhdessä ohjaajan ja muun taiteellisen työryhmän kanssa. Lavastaminen on ensisijaisesti tarinan, tilan, materiaalien, värien ja valojen kanssa työskentelyä. ”Lavastus on aina ohjauksellinen ratkaisu, joka syntyy ohjaajan ja lavastajan välisessä yhteistyössä” (Hirvikoski 2005, 34).

Lavastuksen tarkoituksiksi mielletään henkilöhahmojen uskottavuuden tukeminen ja tarinan rakentaminen visuaalisuuden kautta. Värit ja tilaratkaisut luovat tiettyä tunnelmaa, jolla katsojaa voidaan johdatella toivottuun suuntaan. Katsojan ajatusten suuntaaminen on yleensä hienotunteista ja piilotajuista. Ihminen pystyy lukemaan suuren määrän tunteita ihmisen elekielestä, mutta myös tilasta, jossa ihminen elää ja esitetään.

Vaikka kuva ei varsinaisesti anna aikaa tutustua miljööseen, pystyy katsoja nappaamaan oleellisia asioita. Esimerkiksi roolihenkilön kodin värit, huonekalut ja pohjaratkaisut rakentavat henkilöhahmon roolia. ”Kuvan pitäisi olla jollain lailla haasteellinen katsojalle. Hyvä lavastaja laittaa lavastukseen sisälle jotain, mikä kommentoi käsiteltävää aihepiiriä. Jotakin, joka ei ole alleviivaavaa, mutta jos katsoja on herkkänä niin hän voi löytää lavastuksen viestejä” kertoo vuoden 2006 Jussi-palkintoehdokkaas lavastaja Sattva-Hanna Toiviainen (14.1.2005 Ylioppilaslehti, Tarkkala).

Elokuvassa studioiden ulkopuolella olevat ympäristöt ja maisemat merkitsevät aina vain enemmän. Niiden löytäminen ja sovittaminen elokuvaan kuuluu lavastajan toimialaan. Historiansa kuluessa elokuvailmaisuus on yhä enemmän etääntynyt ja itsenäistynyt teatterin ratkaisuista, joista se sai alkunsa. Ensimmäiset näytelmäelokuvathan filmattiin täysin teatterilavasteissa.

## 2.2 Tekstin suhteesta tilaan

Niin elokuvan kuin näytelmän purkaminen aloitetaan tekstistä. Reija Hirvikoski esittelee väitöskirjassaan *Tahdon tiellä, lavastajan rooli ja asema teatterilavastajan luovan prosessin askeleet tekstistä valmiiseen teatteriesitykseen* (Hirvikoski 2005, 85–167).

Oman kokemukseni mukaan elokuva-alan opiskelijatöissä tekstin purku jää esituotantovaiheessa usein huomiotta. Tekstin purku merkitysten tasolle ja visuaalisten keinojen tarkempi analysointi jää tekemättä kokonaan. On ymmärrettävää, ettei lyhytelokuvien temaattisia merkityksiä ole tarvetta puhua auki niin perusteellisesti kuin pitkän näytelmän, jonka purkaminen kohtauksiin on itsestään selvää, mutta sen tekemistä ei tulisi myöskään vähätellä. Usein ohjaaja ja kuvaaja alkavat suunnitella kuvakäsikirjoitusta puhtaasti toiminnan kautta kuvakulmien ja kuvakokojen avulla. Mielestäni toimivampi ratkaisu olisi keskustella elokuvan sisällölliset teemat konkreettisesti tasolle koko taiteellisen ryhmän kanssa, jolloin kuviin voitaisiin heti suunnitella sisällöllisiä merkityksiä ja vihjeitä esimerkiksi lavastuksellisin keinoin.

Lavastuksessa tilan käsite on yksi oleellisimmista. Lavastus sijoitetaan aina jonnekin tilaan eli ympäristöön. Lavastajan tulee olla tilaa käyttävä ja hänen on omattava spatiaalista eli avaruudellista tilan hahmottamista. ”Understanding scenography starts with understanding the potential of the empty performance space” (Pamela Howard 2002, 20). Tyhjä näyttämö ei kuitenkaan tarkoita tyhjää tilaa. ”Tyhjä tila voi antaa elämyksen, mutta tyhjä näyttämö ei anna” (Ensio Suominen 5/1990 Teatterilehti). Tämä pätee erityisesti teatterissa, mutta myös elokuvassa.

Lavastus esitetään aina jossain tilassa. Tekstin ja tilan välillä täytyy olla suhde, toinen ei saa olla oma yksikkönsä irrallaan toisesta. Elokuvassa tila pyritään luomaan konkreettisesti kautta, esimerkiksi käyttämällä etualarekvisiittia. Tällöin katsoja kuvittelee huoneen kokonaisuudessa, tila ei siis lopu kameraan.

## 2.3 Elokuvalavastuksen jaottelu intensiteetin mukaan

Charles ja Mirella Jona Affron ovat määritelleet teoksessaan *Sets in motion: Art direction and film narrative* (1995) viisi lavastuksen tasoa riippuen sen intensiteetistä eli voimakkuudesta.

Taso 1: lavastus merkintänä, merkinä (denotation). Lavastus toimii tavanomaisena lajityypin, ympäristön, ajan tai henkilön opasteena ja on tarinaan nähden toissijaisessa asemassa. Tyypillisimpiä lajityyppejä ovat western- ja rikoselokuvat.

Taso 2: lavastus pilkutusena, välimerkinä (punctuation). Lavastuksella on erityinen merkitsevä funktio. Se tukee ja tehostaa tarinaa. Lajityypeinä yleensä draama, melodraama ja komedia.

Taso 3: lavastus somistuksena, koristeluna (embellishment). Lavastus järjestää kerrontaa tai yhdenmukaistaa kerronnan näköpuolia. Lavastuksessa hyödynnetään taiteen ja arkeologian jäljittelyä. Esimerkkeinä historialliset elokuvat ja ajankuvat.

Taso 4: lavastus keinona, tempuna (artifice). Lavastus on mielikuvituksellinen, epätodellinen tai teatraalinen kuvitus, joka hallitsee kerronnallisen huomion keskipistettä. Lajityypeinä fantasia-, sci-fi-, satu-, kauhu- ja seikkailuelokuvat sekä musikaalit.

Taso 5: lavastus kertovana, kertomataiteena (narrative). Lavastus toimii vertauskuvana ja tapahtumat sijoittuvat vain yhteen paikkaan. Näiden elokuva-lavasteiden erikoisuus on niiden teatteriperinteessä. Lajityypeinä näytelmä- ja taide-elokuvat. (Affron. 1995, 36 – 40.)

Mielestäni Affronien jaottelu toimii hyvin, vaikkakin esimerkiksi rikoselokuvien lavastus toimii usein myös tasolla 2. Ylipäätänsäkin nämä tasot vaihtelevat elokuvassa tilanteiden ja kohtausten mukaan. Kuitenkin mielestäni erityisesti tasojen 4 ja 5 tulee pysyä samana läpi elokuvan, jotta se toimisi. Lavastajan työssä on kuitenkin tärkeää päättää kohtauksen lavastuksellinen arvo ja miettiä kuinka lavastus parhaiten tukisi pyrkimystä luoda elokuvan todellinen maailma. Käytän itse tätä jaottelua pohtiessani esimerkkielokuvani lavastusratkaisuja.

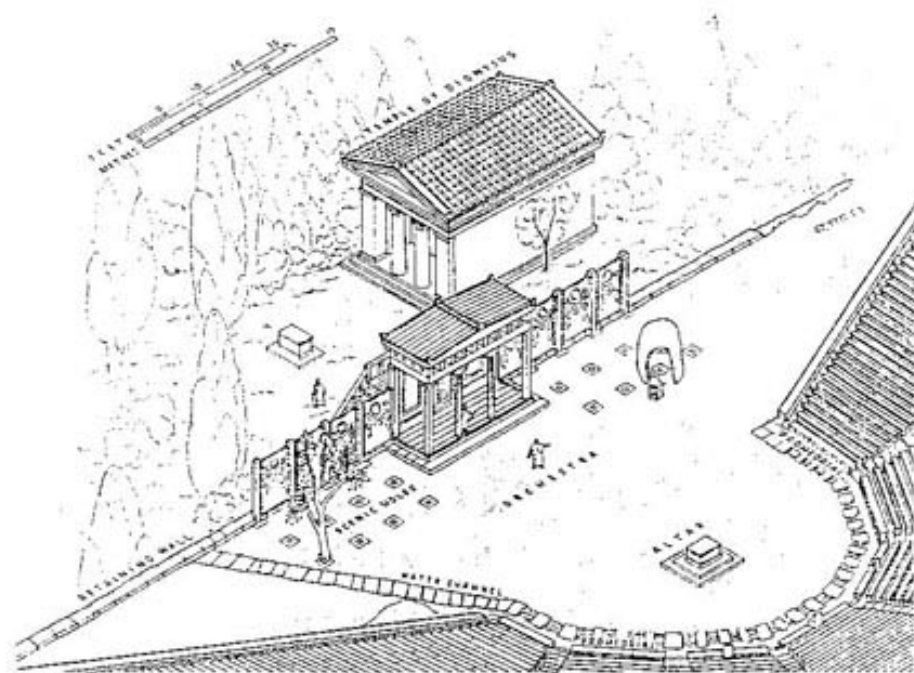


## 3 Kertomataiteen visualisointi

### 3.1 Historiallinen katsaus lavastustaiteeseen

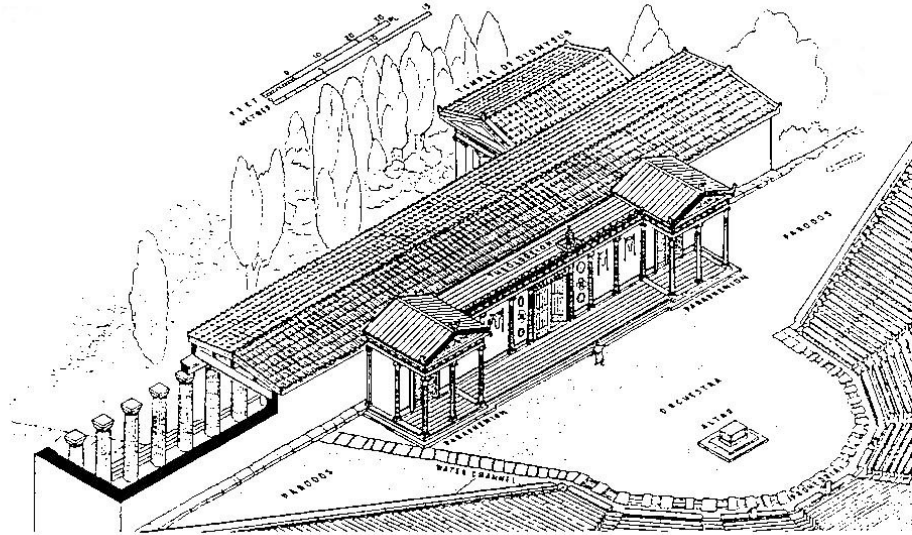
Kaikki tämän kappaleen kuvat ovat Pentti Paavolaisen kirjasta *Eurooppalaisen teatterin historia* (1997).

Vaikka teatteria on esitetty jo varhain rituaaleina ja riiteinä, jotka ovat olleet osa tarinankerrontaa, länsimaisen teatterin katsotaan kuitenkin syntyneen antiikin Kreikassa Dionysos-juhlien aikaan. Ateenan Dionysos-juhlat kestivät viikon ja siellä kilpailtiin neljän näytelmän sarjoilla, kolmella tragedialla ja yhdellä satyyrinäytelmällä. Ensimmäinen tragediakilpailu järjestettiin Ateenassa jo 534 eKr. Ateenassa myös otettiin ensimmäisenä käyttöön teatteritila, jossa katsomo rakennettiin vuoren rinteelle ja näyttämö puolikaaren muotoisena sen alle.



Theatre of Dionysus, Athens, Phase II

Kuva 1

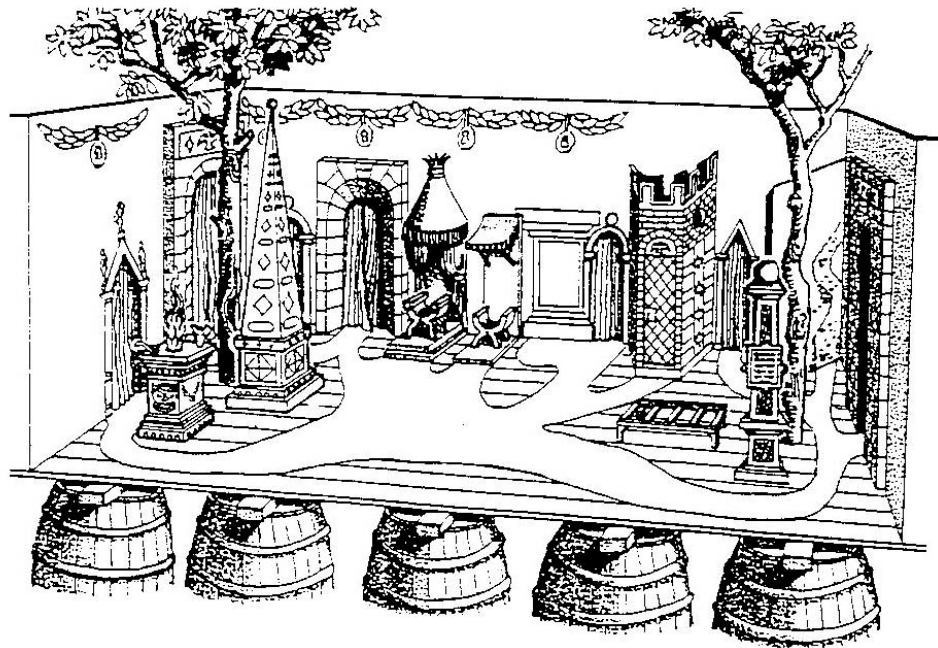


Theatre of Dionysus, Athens, phase III

## Kuva 2

Taustaksi rakennettiin rakennus, jossa kuoro esiintyi ja josta tehtiin sisääntulot. Näin ne toimivat myös ensimmäisinä kulisseinä. Ajan myötä teatterirakennukset kasvoivat ja samalla myös tekniikka parani.

Vaikka teatterit olivat ulkoilmassa, katsomon muodolla saatiin aikaan toimiva akustiikka. Kreikasta on peräisin teatterisanasto, jota yhä käytämme. (Paavolainen 1997, 21–34.) Nykyaikainen tarinankerronnan perinne on kotoisin Kreikasta, se on käytössä yhtä lailla elokuvissa kuin teatterissa, ainoastaan eri keinoin.



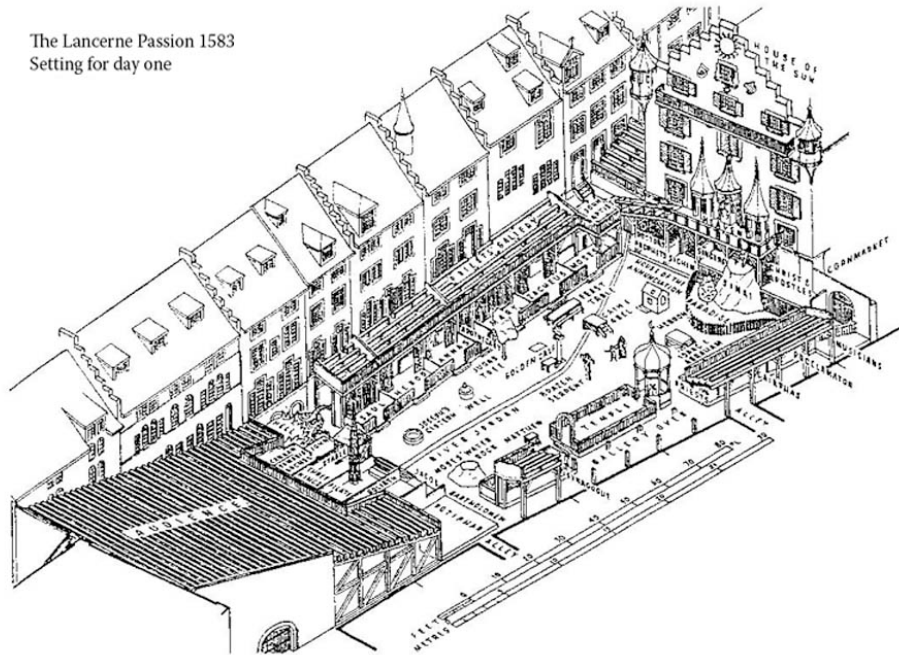
The St Lawrence play (*Laurentius*) at Cologne 1581

### Kuva 3

Näytelmiä esitettiin pitkään toreilla jonkinlaisten lavarakennelmien päälle vielä kun Kreikasta peräisin olevaa teatteritilan mallia alettiin rakentaa sisätiloihin. Toreilla esitettävät näytelmät olivat tuolloin suurta kansanhuvia etenkin Englannissa ja Saksassa.

Kreikasta teatteritilan malli levisi ensin Roomaan ja sieltä muualle Eurooppaan. Roomassa kehitettiin maalattuja näyttämökuvia 1400-luvulla ja otettiin esirippu käyttöön. Keskiajalla yleistyi myös simultaanilavastus, jossa oli useita tapahtumapaikkoja ja yleisö vaihtoi paikkaa tapahtumien mukaan.

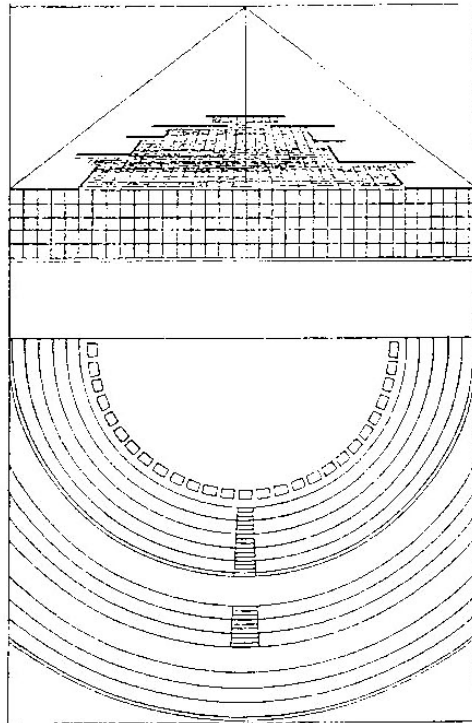
The Lancerne Passion 1583  
Setting for day one



#### Kuva 4

Renessanssi 1500-luvulta eteenpäin uudisti teatteria sekä sisällöllisesti että tilallisesti. Keinoperspektiivi otettiin käyttöön ensimmäisen kerran Italiassa, jossa maalaamalla taustakankaalle ja sivukulisseihin kaupunkikuva saatiin aikaan uskottava maisema.

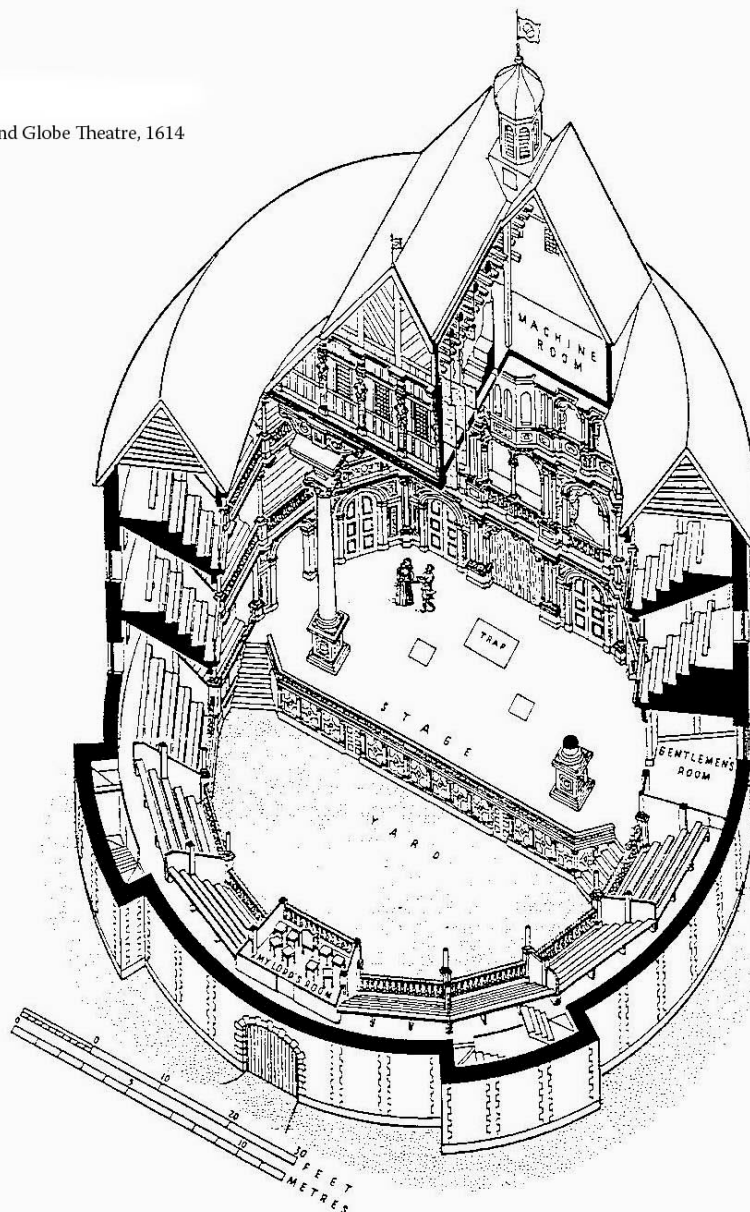
Keinoperspektiivi vapautti näyttämölavastuksen sillä nyt pieneen tilaan pystyttiin oikealla perspektiivin työstämisellä luomaan ajatus suuresta tilasta. Keinoperspektiiviä käytettäessä oli olennaista näyttelijöiden ja lavastuksen väliset oikeat suhteet, toisin sanoen näyttelijää ei voitu asettaa liian taakse näyttämölle, jottei perspektiivin työstäminen kävisi ilmi.



Kuva 5

Italiassa myös kehitettiin näyttämöaukko eli perinteisen luukkuteatterin alkumuoto. Luukkuteatteri rajaa katsojan näkemän alueen ja jättää lavalle suuren tilan teknisten ratkaisujen toteuttamiselle. Luukkuteatteri on edelleen useiden teattereiden tilamallina vaikkakin nykyään pyritään rikkomaan yhä useammin perinteisiä ja sovinnaisia tilaratkaisuja.

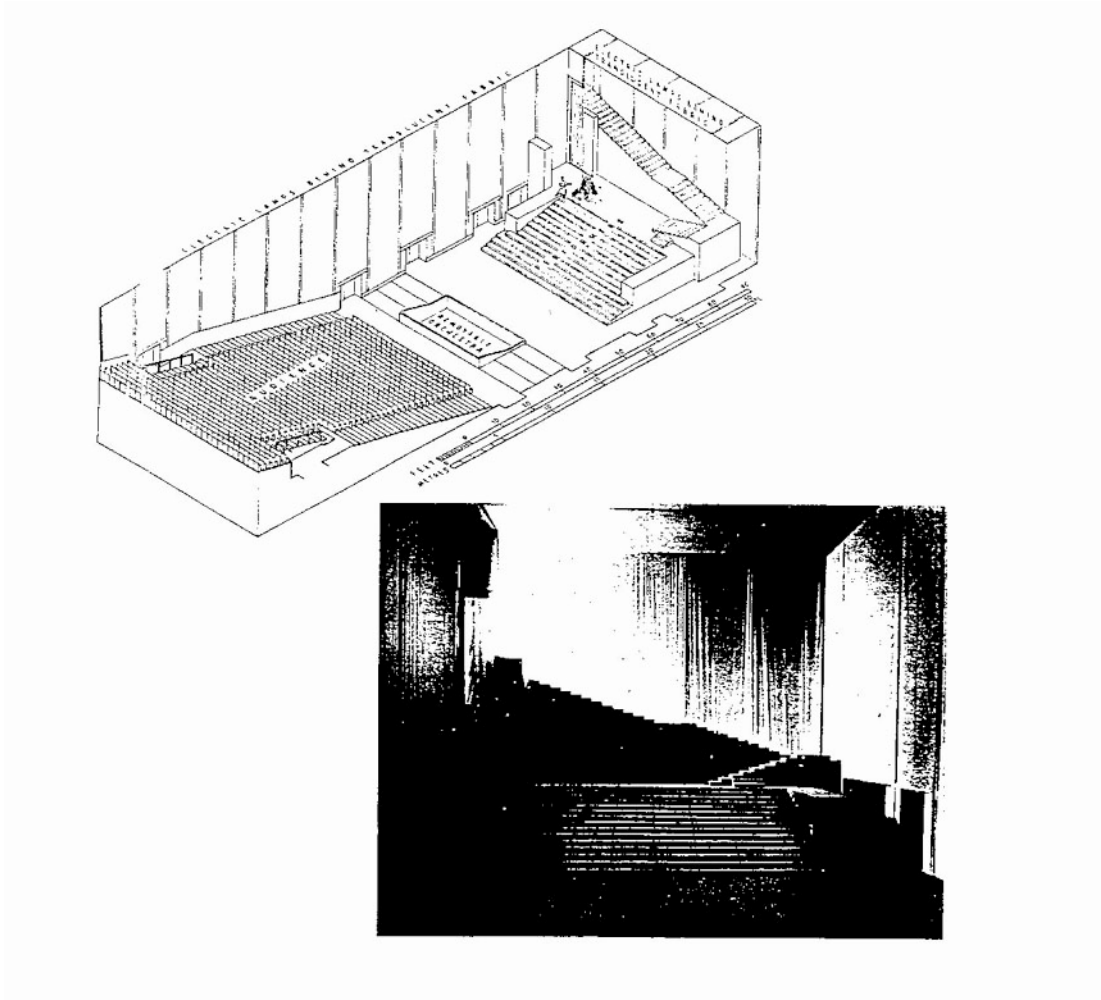
The second Globe Theatre, 1614



Kuva 6

Renessanssin aikana kehittyivät myös kääntyvät sivukulissit. Asettelemalla ne sopivassa suhteessa, suorat pinnat syvyysjärjestykseen molemmin puolin pareittain, näyttämölle saatiin aikaan tehokkaita ja dynaamisia perspektiivivaikutelmia. (Paavolainen 1997, 137–146.)

Sveitsiläinen Adolphe Appia ja englantilainen Edward Gordon Craig kehittivät tahoillaan samansuuntaisia ajatuksia lavastamisen uudistamisesta 1900-luvun alkupuolella. Kummatkin pyrkivät eroon kaksiulotteisesta ajattelutavasta ja heidän kokeilujensa myötä teattereihin levisi ajatus tilan dynamiikasta. Vasta tällöin myös vakiintui käsitys lavastustaiteesta, jossa lavastaja vastaa kokonaisuudessa esityksen visuaalisuudesta. (Paavolainen 1997, 296–302.)



**Kuva 7**

Alkuaikojen prameasta tyylistä siirryttiin nopeiden näyttämökuvien vaihdon myötä todellisuutta tavoittelevaan lavastukseen. Sen ongelmana on nykyään kuten aiemmin lavasteiden pienuus, katsoja näkee sillisalaatin tarkoin harkittujen yksityiskohtien sijasta. Toisen maailmansodan jälkeen teatteri koki uuden tyyllillisen heräämisen. Muun muassa ekspressionismi ja eksistentialismi pyrkivät eroon realismiin ja naturalismin perinteestä.

Myös suomalaisessa teatterikentässä herättiin kokeilemaan uudenlaisia sovituksia ja näyttämöllepanoja. Ekspressionismille tyypillisellä kuvailmaisun keskeisyydellä, eleiden, pukujen ja lavastuksen groteskilla liioittelulla pyrittiin näytelmien aitouteen ja elämänkuvan välittämiseen, ei todellisuuden kopioimiseen sellaisenaan. (Koski 1993, 133–136.)



Tämän päivän perinteinen puhenäytelmä pyrkii edelleen luomaan näyttämökuvia jossain määrin symbolisin ja realismista poikkeavin keinoin. Näytelmää katsomaan tullut ihminen tekee tiedostamattoman sopimuksen näyttelijöiden kanssa, että mikä vain on mahdollista, ulkomaailman lait eivät päde teatterissa.

### 3.2 Teatteri lainaa keinoja muista medioista

Mielenkiintoisena vaihtoehtona perinteiselle teatterille on noussut suuntaus, jossa käytetään multimediaa osana teatteriesitystä.



**Kuva 8**

Näin Tampereen Teatterikesässä elokuussa 2006 kiinnostavan ja hyvin toteutetun näytelmän Mnemopark, jossa hyödynnettiin liikkuvaa kameraa ja tietotekniikkaa.

Mnemopark on sveitsiläisen Theater Baselin tuotanto, jossa neljä harrastajanäyttelijää kertoo tarinaa pienoisharjoituksen välityksellä. Lavalle on rakennettu 37 metriä pitkä pienoisharjoitusrata, mittasuhteessa 1:80, jonka läpi ajaa kameralla varustettu juna ja samalla harrastajanäyttelijät kertovat tarinaa ja johdattavat katsojan läpi pienoiskokoisen Sveitsin. Näyttämölle sijoitetun blue screenin ja videokuvan välityksellä esiintyjät

vierailevat tuossa minimaailmassa kertoen tarinoita ja muistoja, oikeita ja kuvitteellisia tapahtumia.

### 3.3 Elokuvalavastus teatterin jalan jäljillä

Kuten aiemmin jo totesin, teatterilla on ollut suuri vaikutus elokuvaan. Ensimmäiset näytelmäelokuvat filmattiin täysin teatterilavasteissa. Elokuva jatkoi suoraan niistä keksinnöistä, jotka teatterissa oli kehitetty. Yhä edelleen elokuvissa käytetään valeperspektiiviä tai esimerkiksi etulasilevytrikkejä, joissa maisemaa jatketaan maalaamalla keinoperspektiivin sääntöjen mukaan, luomaan kuva isosta tilasta. Tavallaan teatterissa luukkunäyttämö rajaa laajempaan kuvan sen mitä kameran linssi elokuvassa.

Elokuvan synty ja kehitys on sidoksissa tekniikan kehitykseen. ”Mikään muu taide ei yhtä lailla kytkeydy tekniikan keksimiseen. Kirjapainotekniikka vaikutti kumouksellisesti kirjoitustuotteiden leviämiseen, muttei itse kirjoittamiseen. Uudet soittimet eivät luoneet uutta taidetta, sillä musiikkia on ollut jossain muodossa niin kauan kuin ihmisiäkin”( von Bagh 1998, 17). Elokuvassa siis väline on tärkeässä asemassa kertomassa tarinaa katsojalle. Elokuvatekniikan kehitys ja yleistyminen on mahdollistanut myös esimerkiksi videotaiteen kehityksen.

Välineen kautta valikoitunut kuva tarjoaa katsojalle elokuvalla ominaisia kuvakulmia ja kuvakokojen vaihtelua. Siihen perustunee elokuvan taika. Elokuva käyttää edelleen teatterista lähtöisin olevia lavastuskeinoja, mutta on muokannut ne täysin omaa käyttötarkoitustaan vastaaviksi. Yleensä elokuva pyrkii realistisen maailman luomiseen ja sen kuvan välittämiseen.

Joskus elokuva tietoisesti lainaa teatterin keinoja, kuten Peter Greenawayn elokuvassa *Kokki, varas, vaimo ja rakastaja (1990)*, jossa on pitkiä laajan kuvan kohtauksia, joiden kuvasuuntaa on suoraan edestäpäin, jolloin katsoja seuraa tapahtumia periaatteessa kuten teatterissa.



**Kuva 9**

Elokuvassa tarkoituksellisesti luodaan ajatusta realistisesta tilasta. Etualarekvisiitta käyttämällä katsoja pystyy kuvittelemaan huoneen olemassa olevaksi, ei lavastetuksi.



**Kuva 10**

Greenaway käyttää elokuvissaan myös taidokkaasti värejä kuten kahdesta edellisestä kuvasta voi huomata. Kummassakin kohtauksessa on selkeät päävärit, alemmassa kuvassa miesten punaisia rusetteja myöten. Greenaway käyttää kuitenkin myös vastavärejä tehosteina kuten ylemmän kuvan astiat hyllyssä ja ruoka pöydällä.

## 4 Lavastajan ajatuksia työstään

Halusin haastatella lopputyötäni varten ammattilavastajaa, joka tekee sekä teatteri että elokuva-lavastuksia. Tahdoin ammattilaisen mielipiteen teatterin keinoin lavastamisesta. Haastattelin lavastaja Markus R Packaléniä 25. tammikuuta 2007.

Packalén on lavastanut näytelmiä useimpiin Suomen teattereihin. Packalén suunnittelee myös puvustuksia teatteriesityksiä. Vaikka teatteri onkin hänelle selvästi tutumpi osa-alue, hän on tehnyt töitä myös elokuvan, tv:n sekä mainoselokuvien parissa. Lähetin haastattelukysymykset hänelle etukäteen sähköpostitse, jotta hän sai rauhassa tutustua niihin.

1. Kuinka kauan olet tehnyt lavastajan työtä, mitä kautta olet päätenyt alalle?
2. Mielestäsi merkittävimmät työsi elokuvan ja teatterin saralla?
3. Lavastajana, mitkä ovat tärkeimmät työkalusi?
4. Kuinka käsikirjoituksen purkaminen eroaa elokuva- ja teatterilavastusta tehdessä, eroaako se?
5. Kuinka kuvailisit hyvän elokuva-lavastuksen, eroaako se teatterilavastuksesta?
6. Oletko käyttänyt elokuva-lavastuksissasi teatterille tyypillisiä keinoja?
7. Pidätkö mahdollisena, että tulet toteuttamaan elokuva-lavastuksia teatterin keinoin?

Itse haastattelun taltioin nauhalle, josta olen referoinut hänen vastauksensa.

### 4.1 Arkkitehdistä lavastajaksi

Markus R Packalén opiskeli arkkitehdiksi ja ehti tehdä alan töitä viisi vuotta ennen kuin kiinnostui yhteisten tuttavien kautta teatterimaailmasta. Hän päätyi suunnittelemaan Espoon teatterin uusia tiloja ja samaan aikaan osallistui valo- ja ääniseminaareihin. ”Sattumalta samaan aikaan soitin sellaisessa bändissä, missä kitaristi oli teatterinjohtaja tuolla Viiruksessa ja ohjaaja, ja sille oli tullut sellainen tv-sarjan lavastus, mihin piti rakentaa studioon omakotitalo ja se oli niin kuin enemmän teatteriohjaaja, eikä se hirveesti myöskään muutenkaan ollut innostunut ammattilavastajista, joten se pyysi mut sinne.” Yhtäaikaisesti hän jatkoi töitään arkkitehtitoimistossa ja suunnitteli ensimmäistä tv-lavastustaan. ”Jotenkin se tuntui hyvältä ja mä tajusin, että se mitä mä olin

suunnittelijana kaivannut, arkkitehtinä, mikä oli jäänyt puuttumaan oli se, että se kesti niin kauan, että sai nähdä mitä oli tehnyt.” Packalén mieltä lavastamiseen ja päätti hakea opiskelemaan Taideteolliseen korkeakouluun. Hän otti kaksi viikkoa vapaata toimistosta, haki sisälle ja pääsi opiskelemaan vuonna 1989.

Valmistuttuaan Packalén teki ensin lähinnä teatteria, muutaman tv-elokuva, sitten melkein pelkästään teatteria. ”Mainoksia mä en aluksi suostunut tekeen ollenkaan, mutta sitten tajusin, että täähän on hauskaa.” Ollessaan Turun teatteriin kiinnitettynä vuoden, hän lavasti ensimmäisen pitkän elokuvansa, Levottomat (2000). Vaikka projekti olikin vaikea, se oli menestys. Levottomien jälkeen hän on lavastanut saksalaisen elokuvan Vom Ende der Eiszeit (2006), elokuvaan Äideistä parhain (2006) hän teki lavastuksen Suomen kuvauksiin, sekä parhaillaan valmistuvan Colorado Avenue, jonka ohjaa Claes Olsson.

Tärkein työkumppani lavastajalle on ohjaaja. Ohjaajista Packalén kiittelee erityisesti ohjaaja-käsikirjoittaja Joakim Grothia, jonka kanssa hän on tehnyt useita näytelmiä, viimeisimpänä Välskärin kertomukset. ”Tein äskettäin Vaasan teatteriin Välskärin kertomukset, joka oli todella mukava kokemus. Tein siinä kaikki puvut ja lavastuksen ja hirveän pienellä budjetilla ja siinä oli 1600-lukua, sotaretkiä, aatelisia ja kuninkaita ja 110 pukua suurin piirtein.” Myös Äideistä parhain on jäänyt Packalénin mieleen mieluisana vaikkakin raskaana projektina. Myös Äideistä parhain-elokuvan ohjaaja Klaus Härö saa kiitosta.

Ohjaajan ja lavastajan yhteistyö on ehdottoman tärkeää onnistuneen näytelmän tai elokuvan luomiseksi. ”Lavastus on tai pitäisi olla kuitenkin palveluammatti. Jos se on hirveen hieno, mutta se ei tue juttua, ei ikään kuin asetu tarinan ja näyttelijätyön tueksi tai jotenkin alle, niin ei se sitten oo hyvä. Silloin täytyy tietää mitä tekee, kenen kanssa tekee ja mitä ne haluaa, osaako itse ilmaista ilmeään niin, että sen ymmärtää.”

## 4.2 Lavastajan tärkeimmät työkalut?

Visualistina lavastajan yksi tärkeimmistä työkaluista on silmät. ”Värejä käytän hyvin vähän ja hillitysti, mutta ne on hirveän tärkeitä. Värimaailmoilla ja väriskaaloilla yritän kertoa paljon... Käytän hyvin vähän sävyjä, yleensä yksi pääväri, yksi apuväri ja muutama rekviroiskaus ja sitten erilaisia harmonisia variaatioita.” Värien lisäksi Packalén yrittää olla työssään kolmiulotteinen, mikä on varmasti tullut osaksi työtä

arkkitehtitaustan myötä. ”Jos tekee teatterilla melko tyhjällä näyttämöllä, johon pitää jotain kuitenkin saada, niin on hirveän tärkeätä osata hahmottaa sen tilan suhde näyttelijään jossakin tietyssä olotilassa tai kohtauksessa. Sama pätee osittain elokuvaan, siinä on vaan niin hirveän vaikeeta, kun ei tiedä miten se leikataan yhteen, millainen lopputulos on, niin ei pysty niin hyvin hallitsemaan. Tilojen limittäminen luo sen kolmiulotteisuuden.”

Vaikka piirtäminen on lavastajan yksi tärkeimmistä työtavoista, Packalén kertoo nykyään lähinnä luonnostelevansa piirtämällä. Tämän päivän lyhyillä ennakkosuunnitteluajoilla on helpompaa hyödyntää tietokoneita, PhotoShopia ja erilaisia 3D-mallinnusohjelmia.

”Mä käytän paljon digikameraa, kun teen leffaa. Menen paikalle ja otan panoraamadigikuvat ja lätkäsen ne yhteen. Sitten joko tulostan sen ja piirrän siihen päälle tai sitten Photoshopissa leikkaa-liima tyyliisesti muokkaan kuvia... Kuvien muokkaus on helpompaa, kun kuva on digitaalisessa muodossa, siinä säästyy myös useilta puhtaaksi piirtämisvaiheilta.”

Aikakausten tunteminen ja niistä kiinnostuminen on yksi hyvän lavastajan ominaisuuksista. ”Oman itseni ja myös muiden tueksi yritän löytää kirjoista kuvia, oikean ajan huonekaluja. Sehän ei ole niin kauhean simppeleitä, varsinkaan tuolla rekvisiittapuolella. Kun on vuosi 1789 ja sitten täytyy näyttää, että on mennyt kuusi vuotta eteenpäin. Miten voi näyttää, että kuusi vuotta on mennyt eteenpäin?”

### **4.3 Käsikirjoituksen purkaminen elokuva- ja teatterilavastuksessa**

Elokuva- ja näytelmäkirjoituksen purkaminen eroaa Packalénin mukaan paljonkin. ”Teatteri kuitenkin etenee suoraviivaisesti alusta loppuun. Kun sä purat ne kohtauksiin, sun täytyy lavastuksellisesti aina miettiä, että kun sä tuot yhden tuolin näyttämölle, niin kuka vie sen pois. Kuka tuo, kuka vie, mitä siinä tapahtuu. Ja nää yksinkertaiset seikat on ainakin mulle ne millä mä rakennan sen.” Packalén pyrkii perustelemaan työssään lavastusratkaisut. Mikäli ohjaaja on samanhenkinen, myös työ ja ideoiden jakaminen on helpompaa. ”Jos tarvitaan yksi tuoli, mietitään onko se yksikin tuoli liikaa, voisko joku mennä polvilleen ja toinen näyttelijä istua sen päälle. Ja siksi Grothin kanssa on niin helppo tehdä.”

Elokuvalavastuksissa lavastaja joutuu pohtimaan kohtausten välisiä suhteita, koska kohtaukset ovat periaatteessa toisistaan riippumattomia. Kohtausten yhteenlimittäminen tai vastaavasti tunnelman muuttaminen on mietittävä tarkasti. Elokuvasa kokonaisuuksia on kuitenkin vaikea hallita, koska kohtaukset kuvataan vaihtelevassa järjestyksessä.

”Suomessa (elokuviissa) ei yleensä tehdä tällaisia teatterimaisia, systemaattisia, muunneltuja todellisuuksia. Suomessa ollaan keskitytty enemmän suurten tarinoiden kerrontaan, niin täytyy tehdä sitten realismia tiettyssä määrin, ja miettiä mitä sen realismin sisällä pystyy kertomaan esimerkiksi seinien värillä.” Tarina ”puretaan ensin olemassa olevaksi joksikin ja sitten viritellään vähän. Pitää olla varovainen, ettei viritellä yli, että se on edelleen uskottava.”

#### **4.4 Hyvää lavastusta ei huomaa**

Packalén on kuullut sanottavan työstään, että hänen lavastamiensa näytelmien ja elokuvien jälki eroaa toisistaan. Mutta hän myös sekoittaa niitä keskenään, ehkä enemmänkin elokuvaa teatteriin kuin päinvastoin. ”On näytelmiä jotka on kirjoitettu siten, että niissä on hirveen paljon nopeita kuvia, ne on ikään kuin kameraleikkauksia. Joistain näytelmistä olen tehnyt semmoisen diashown, jolloin pystyy katsomaan miten kohtaukset menee ja huomaa, että se menee ikään kuin filminauhana.” ”Se aika kun yleisö tulee sisään ja istuu siinä, niille syntyy se oma kaari, vaikka se esittäisi vuotta tai yhtä päivää, siinä syntyy se oma jännite, jota ei oo leffassa samalla tavalla”.

Mutta voi myös teatterimaisuutta käyttää elokuvissa. ”Teatterimaisuutta voi käyttää studiolaravastuksissa siten, että kun tekee tilasarjoja, ei pistä seiniä kuten ne olisi vaan vähän kulmauttaa niitä. Harmillista kyllä harvoin pystyy etukäteen suunnittelemaan kunnolla kun ei tiedä kameran tarkkoja suuntia.” ”Hyvän elokuvalavastuksen tunnistaa siitä, ettei sitä huomaa... Hienot lavastukset on oma juttunsa. Hienot voi olla hyviä, ja hyvät voi olla hienoja, muttei välttämättä... Siinä pitää olla joku pieni clue, joku syvyys, pieni yllättävä tekijä, jota ei heti huomaa. Se tuntuu hyvältä, mutta sä et pysty heti sanomaan mikä se on. Se on hyvä lavastus”

Packalén uskoo perinteisen realismiin perustuvan elokuvakerronnan johtuvan pitkälti budjettiongelmista. ”Raha puuttuu ja sen myötä rohkeus kokeilla.” Ohjaajat eivät halua käyttää teatterille tyypillisiä keinoja. Jos käyttää niitä, se täytyy tehdä niin vahvasti, ettei

katsojalle varmasti tule sellainen olo, että lavastaja on vain epäonnistunut. ”Sen koko estetiikan täytyy olla sitä. Ja välillä kun on ollaan ulkona luonnossa, sä et voi tehdä puhdasta luontokohtausta silloin, koska silloin siinä ei yhtään puhdasta teatterimaista elementtiä, silloin se koko luontokin täytyy lavastaa.”

#### **4.5 Elokuvalavastaminen teatterin keinoin**

1997 Packalén teki teatterimaisen tv-sarja-lavastuksen Yleisradiolle sarjaan Aatami ja Beetami. Studiona toimi nykyisen Aamulehden tilat Finlaysonin alueella Tampereella, jonne rakennettiin kokonainen katu taloineen. ”Mä tein sen sarjakuvamaisesti, maalasin koko kadun niin, että kaikki oli sarjakuvatyyllillä piirretty.” Ratkaisuun päädyttiin budjettiongelmien myötä. ”Siinä oltiin napajäätiköllä ja oli iglua, oltiin kaupungissa ja oltiin hienostokodissa, ravintolassa. Kuvauspaikkoja oli niin paljon eikä se saanut maksaa mitään. Ainut tapa toteuttaa oli se, että se vaati jättimäisen studion, johon mahdutettiin kaikki.” Mutta projekti ei ollut helppo toteuttaa, kaksikulotteisten seinien valaisu ja kuvaaminen tuotti vaikeuksia. ”Mä olin tarkka, että jos on tiiliseinä niin se ei saa olla oikea tiiliseinä vaan sekin täytyy maalata... Siinä oli se ongelma, että kaiken rekvisiitankin olisi pitänyt olla sarjakuvamaailmaa. Puvustuksen olisi myös pitänyt tukea sitä. Kokeiluna ihan hyvä.”

Tulevaisuudessa Markus Packalén uskoo jatkavansa perinteisten realististen elokuvien lavastamista. ”Totta kai mielellään tekisin paljon enemmän kokeilua, mutta karu totuus on se, että pitäähän meidänkin syödä.” Rutiinit eivät ole kuitenkaan pelkästään huono asia. ”Sä tiedät, että tämä toimii ja mitä se maksaa, ja sitten se tehdään niin, koska mä tiedän, että se saadaan hyvännäköiseksi siinä ajassa. Sitä voidaan sanoa elokuvan ammattitaidoksi.”

Kuten Packalén toteaa, lavastaminen kuten koko elokuvaprosessi perustuu katsojalle luotavaan illuusioon. Packalén kuitenkin uskoo, toisin kuin minä, että teatterin keinoin lavastaminen elokuvassa ei ole kannattavaa. Packalén mainitsee värien käytön yhdeksi tärkeimmistä lavastajan työkaluista. Värien ja minimalistisen, mutta tarkkaan mietityn, rekvisiitan käyttö voi mielestäni toimia myös kokeilevassa lavastuksessa. Uskon, että illuusio voidaan luoda onnistuneesti juuri tarkkaan mietityn ja kokonaisvaltaisen lavastussuunnittelun kautta.



## 5 Lars von Trierin Dogville

Lars von Trier on tanskalainen kokeellisen elokuvan edelläkävijä. Hänen aiemmat työnsä kuten *Breaking the Waves* (1996), *Idiootit* (1998) sekä *Dancing in the Dark* (2000) ovat luoneet hänelle kulttiohjaajan maineen. Jo esikoispitkässä elokuvassaan *Europa* Von Trier kokeili tyyllittelevää lavastusta.

Von Trier julisti vuonna 1995 tanskalaisen ohjaaja Thomas Vinterbergin kanssa Dogma 95 -valan. Julistuksen tavoitteena on korostaa sisällön merkitystä elokuvakerronnassa ja pyrkiä tekniseen minimalismiin muun muassa kieltämällä erikoistehosteiden käyttö. Puhdasoppisissa dogma-elokuvissa käytetään käsivarakameraa ja minimoidaan elokuvan jälkikäsitteilytyöt. Esimerkkielokuvaksi valitsemani *Dogville* (2001) ei kuitenkaan toteuta dogman sääntöjä.

Von Trier pyrkii kokeilemaan elokuvan todellisen maailman rajoja. Vaikka elokuva ei täyttäisi perinteisen fiktion toteutustapoja, voi elokuva luoda niin tiiviin elokuvan todellisen maailman, että se tukee tarinaa. Dogvillen visuaaliseen kuvastoon von Trier on hakenut innoituksensa brechttiläisestä pelkistämisestä. ”Pidän perinteisestä tv-teatterista, kuten 70-luvun BBC:n *Galiculasta* ja *Nicholas Nicklebystä*. Niissä oli ideaa ja sisältöä. Kaipaen teatterin yksinkertaisuutta elokuvaan. Minusta on vaarallista jakaa teatteri, kirjallisuus ja elokuva eri ilmaisumuodoiksi. Ne kaikki kumpuavat samasta lähteestä. Kaikki kuuluvat kuvittelun ja illuusion luomisen ja tarinankertomisen alaan. Elokuvan määrittäminen omanlaisekseen asettaa luomista kuristavat rajat” kertoo von Trier Olli Kangassalon artikkelissa Cannesin elokuvajuhlilta.

### 5.1 Dogvillen juoni ja teemat

Elokuvan tapahtumat sijoittuvat 30-luvun lama-ajan ja gangstereiden Amerikkaan, pieneen ja köyhään Dogvillen ”tuppukylään” Kalliovuorilla. Kylässä on ollut hopeakaivos, joka on nyt hylätty. Kylässä on vain kahdeksan taloa, jotka kaikki ovat nähneet parhaat päivänsä aikoja sitten.

Elokuvan päähenkilö Grace eksyy Dogvillen kylään pakoillessaan vaarallisia takaaajiaan. Grace törmää nuoreen Tom Edisoniin, joka tarjoutuu auttamaan nuorta naista tämän ahdingossa. Tom valehtelee Gracen puolesta tämän perässä saapuneille gangstereille ja nämä jatkavat etsintäänsä muualta. Tom kutsuu kyläläiset koolle ja saa

heidät auttamaan Gracea. Grace saa jäädä Dogvilleen ja hän lupautuu auttamaan paikallisia heidän arkisissa askareissaan kiitokseksi näiden avusta.

Aluksi kaikki tuntuu olevan hyvin ja kyläläiset ovat vieraskoreita muukalaista kohtaan. Gracesta aletaan pitää yhä enemmän ja kaksi viikkoa hänen saapumisensa jälkeen kyläläiset äänestävät yksimielisesti, että hän saa jäädä asumaan kylään. Hänelle kunnostetaan vanha mylly kodiksi. Itsenäisyyspäivänä kylää koristellaan ja katetaan pitkä pöytä pääkadulle ja juhlistetaan myös Gracen saapumista kylään. Tom tunnustaa rakastavansa Gracea ja Grace Tomia.

Kun gangstereiden ajojahti Gracen ympärillä kiristyy, alkaa asukkaiden suhtautuminen Graceen muuttua. Kyläläiset pelkäävät omasta puolestaan ja alkavat pyytää Gracelta yhä suurempia palveluksia palkaksi hänen suojelemisestaan. Grace ajetaan yhä ahtaammalle nöyryytysten ja hyväksikäytön umpikujaan. Grace yrittää pakoan, mutta kylän kuorma-autokuski Ben pettää hänet ja rangaistukseksi Grace kahlitaan raskaaseen kivirattaaseen, jota hän pystyy vetämään perässään vain tasaisella maalla. Hänestä tulee orjatyöläinen. Jokainen kylän mies Tomia lukuun ottamatta käy vuorollaan öisin Gracen vuoteessa tyydyttämässä tarpeensa häpeää tuntematta.

Gracen läsnäolo alkaa käydä kyläläisille henkisesti liian raskaaksi ja Tomkin kyllästyy odottamaan ja luopumaan kaikesta Gracen vuoksi, joka ei vielääkään suostu antamaan hänelle haluamaansa. Tom soittaa tapaamilleen gangstereille ja kyläläisten suhtautuminen Graceen muuttuu, koska kaikki tietävät pääsevänsä hänestä pian eroon. Kyläläiset ovat ystävällisiä hänelle ja yrittävät siten puhdistaa ryvettyneen omantuntonsa.

Viimein eräänä iltana kyläläisten odotus palkitaan ja kylään saapuu mustat autot tuoden mukanaan Gracea etsivät gangsterit. Gangstereita johtaa Gracen isä, joka tahtoo tyttärensä takaisin kotiin jatkamaan isänsä valitsemaa elämää. Grace ymmärtää kyläläisten anteeksiantamattomat teot ja ettei ikinä olisi toiminut kyläläisten tavoin. Gracen viha on raivoisa. Kyläläiset tapetaan ja talot poltetaan. Gangstereiden jäljiltä jää henkiin vain Moses-koira todistamaan Dogville-kylän ikinä edes olleen olemassa.

Dogville on väkevä kannanotto yhteiskunnallisen oikeudenmukaisuuden ja tasa-veroisuuden puolesta. Epätoivo ruokkii epätoivoisia tekoja; köyhät, unohdetut ihmiset voivat muuttua nälkäisiksi, verenhimoisiksi koiriksi. Elokuva esittää mielestäni

kysymyksen, mitä tapahtuu kun ihminen alkaa sallia itselleen sen, mitä inhimillisyyden nimissä ei koskaan saisi tapahtua. Grace tahtoo uskoa kyläläisistä loputtomasti hyvää ja ymmärtää näiden heikkoudet. Hänen on ymmärrettävä, ettei ihminen ja luonto käyttäydy aina kuten niiden pitäisi, eikä hän voi asettaa itseään näiden lakien yläpuolelle.

## 5.2 Minimalismi lavastuksena

Lars von Trier on ideoinut Dogvillen visuaalisen maailman pitkälti saksalaisen *köyhän teatterin* isän Bertolt Brechtin ideoiden pohjalta. Brecht on toisen maailman sodan jälkeisen teatterin yksi suurimmista uudistajista. Hän pyrki vetoamaan katsojan järkeen, ei tunteeseen, vieraannuttamalla katsojan tapahtumista muun muassa pelkistetyllä näyttämökuvalla. ”Vieraannuttaminen, tai vieraannuttamisteho, Verfremdungseffekt (V-efekti) tarkoittaa siis tutun tekemistä oudoksi, jotta sen ymmärtäisi paremmin, jotta sitä voisi tarkastella. Tarkoituksena on pyrkiä oivallukseen, havaitsemaan ja ymmärtämään ristiriita; osoittamaan ristiriitojen olemassaolo, ei kätkemään niitä.” (Paavolainen 1997, 355.)



Kuva 11

Elokuva alkaa kuvalla, joka näyttää Dogvillen kylän ylhäältä päin ikään kuin pohjapiirustuksena. Dogvillen kylässä on kahdeksan taloa; seurakuntatalo, Ma Gingerin ja Glorian pitämä kauppa, Veran ja Chuckin talo, Tom ja Tomas Edison vanhemman talo, Hensonien talo, Olivian ja Junen talo, Jack McKayn talo ja Benin autotalli. Sekä vanha mylly, jonka Ben ja Tom kunnostavat Gracen kodiksi. Lähes kaikissa taloissa on

vain yksi huone, poikkeuksena Edisonien ja Hensonien talot. Kylän rajaa toisella puolen kallio, vanha hopeakaivos ja sen vieressä vanha aita ja toisella puolen läheiseen kaupunkiin vievä tie ja ”vanhan naisen penkki”.

Von Trier on hylännyt perinteisen elokuvailluusion. Luopumalla ylenpalttisesta lavastuksesta hän ohjaa katsojan huomion sanoihin ja tekoihin. Kulisseja tai lavasteita ei ole, lattiaan on vain maalattu valkoisella talojen ääriiviivat ja muun muassa ulko-oven vieressä valvova vahtikoira ja karviaispensaat. Lavastus on rakennettu äänistudioon, ja vaikka konkreettiset esineet puuttuvat, ovet narisevat avattaessa ja hiekka rohisee jalkojen alla kävellessä.



**Kuva 12**



**Kuva 13**

Von Trier on korostanut elokuvan teatterimaisuutta ja kertomuksellisuutta tuomalla mukaan myös kertojääänen, sekä elokuvan prologin ja yhdeksän luvun väliset alkutekstit, jotka puolestaan tuovat mieleen vanhat mykkäelokuvat.

Charles ja Mirella Jona Affronin (1995) teorian mukaan Dogville edustaa tason 5 lavastusta. Lavastuksella on selkeä funktio. Se toimii vertauskuvana ja tapahtumat sijoittuvat vain yhteen paikkaan. Elokuvan miljööllä on ratkaiseva vaikutus koko elokuvan tarinaan ja kulkuun. Dogvillessä on paljon laajoja kuvia, mutta teatteritaltionnista poiketen myös lähi- ja erikoislähikuvia.

Mielestäni visuaalinen maailma joka Dogvilleen on valittu, tukee elokuvan tarinaa. Elokuva kertoo kuinka naamioiden laskeminen paljastaa ihmisen ja yksilön raadollisuuden. Lavastuksellisenä ratkaisuna seinättömyys, jolloin katsoja näkee näyttelijöiden toiminnat, on mielestäni erittäin toimiva. Toisaalta näyttelijät ovat vain hahmoja, jotka joutuvat alituisen seuraamisen alle, toisaalta rehellisiä toimijoita, jotka eivät edes yritä peitellä virheitään.

Tavallaan elokuvan tunnelma toimii lavastuksena. Von Trier painottaa Dogvillen DVD:n lisämateriaalina olevassa Confessions-dokumentissa näyttelijöitä kuvittelemaan taloihin seinät ja olemaan katsomatta niiden läpi. Koko kylä katoaa jos seinien läpi puhutaan. Koko elokuvan tunnelma on paljas, karu ja kaunistelematon kuten itse tarina on.

### **5.3 Värimaailma luomassa yhtenäisyyttä**

Yhtenäinen värimaailma auttaa luomaan mielikuvan yhtenäisestä maailmasta, jossa tarina tapahtuu. Se tekee myös uskottavamman pohjan niille säännöille ja laeille, joita elokuva katsojalle esittää. Joskus liian tiukasti tietyn värin ympärille rakennettu värimaailma tuntuu katsojasta raskaalta, mutta esimerkiksi ranskalainen *Delicatessen* (1991) onnistuu luomaan oman maailman, jossa utuisen ruskealla värimaailmalla on merkittävä osa.



**Kuva 14**

Varmasti yksi syy Dogvillen minimalistisen lavastuksen toimivuuteen on rauhallinen ja intensiivinen värimaailma. Elokuvan värimaailma on kautta linjan hyvin maanläheinen. Kaikki värit ovat murrettuja. Sävyt ovat samaa valööri- eli tummuusastetta. Roolihenkilöiden vaatteet ovat pääsääntöisesti ruskean ja harmaan sävyisiä, hieman kulahtaneita. Lattia on maalattu ruskeanharmaaksi. Elokvassa ei ole käytetty juuri lainkaan vastavärejä.

Värimaailma sijoittaa elokuvan selkeästi menneeseen aikaan. Ainoastaan pakokohtaus, jossa Grace yrittää paeta Dogvillestä, siinä onnistumatta, rikkoo värimaailman ja elokuvan tyylin. Siinä Grace on kuvattu kuorma-auton lavalla, pressun alla makaen. Kohtaus on myös elokuvan käännekohta.



**Kuva 15**

Ennen varsinaista elokuvaa kuvatussa harjoituksessa käytetty vanha sininen poliisiauto on vaihdettu elokuvaan tavalliseksi mustaksi autoksi. Se sopii mielestäni paremmin pelkistettyyn ja tavallaan salaperäiseen maailmaan. Musta auto ei pomppaa samalla lailla silmään kuin sininen auto.



**Kuva 16**

Vuorokauden aikaa ja elokuvan tunnelmaa vaihdellaan Dogvilleä ympäröivän tilan väreillä. Dogvillen kylä on rakennettu suureen studioon sen seiniä myöten, mutta elokuvassa välittyy tunnelma, että kylä sijaitsee ei-missään, mutta voisi yhtä hyvin olla kaikkialla. Kylä on ikään kuin lasisen kuvun alla. Päivisin ympäristö hohtaa vaaleaa, yö

kuvataan loputtoman mustana. Lopun kohtauksessa kylän palaessa ympäristö on hehkuvan punainen ja kuukin värjäytyy punaiseksi.

Mielestäni vain yhden kohtauksen valaisu poikkeaa elokuvan muusta valaisusta ja tietoisesti pyrkii luomaan realistisen valotilanteen, jossa valo tulee oikeasta valonlähteestä.



**Kuva 17**

Kohtaus tapahtuu Jack McKayn, vanhan sokean miehen luona. Hänen kotonaan on iso ikkuna, jonka edessä roikkuvat raskaat verhot, jotka peittävät maiseman omenatarhoille. Valoa rakastava McKay häpeää sokeuttaan ja väittää näkevänsä.

Grace avaa painavat verhot paljastaen loppukesän oranssin auringonlaskun. Samalla hän pakottaa McKayn myöntymään totuuden. Kohtaus kuvastaa mielestäni sekä Gracen että McKayn hahmoja, mutta myös konkreettisesti sen, että Grace pystyy näkemään asioita, joille muut kyläläiset sulkevat silmänsä.

Ainoa poikkeus Dogvillen värimaailmassa on Hensonien tytär Liz, joka käyttää vaaleita tyttömäisiä mekkoja ja sitoo punertavan tukkansa punaisella huivilla. Hän on saanut Dogvillen miesten huomion Gracen tulon asti ja on aluksi kiitollinen päästessään tästä huomiosta. Liz on mielenkiintoinen vastakohta muille naisille, jotka pukeutuvat harmaaseen, ruskeaan sekä kuten Lizin äiti usein mustaan.



## 5.4 Materiaalit



**Kuva 18**

30-luku näkyy materiaalien käytössä. Lähestulkoon kaikki esineet ovat puuta. Roolihenkilöiden asut ovat puuvillaa. Vastakohtana Dogvillen naisten pukeutumiselle Grace saapuu kylään tiukkaan mustaan mekkoon ja turkiskauluksiseen takkiin pukeutuneena. Katsoja ymmärtää heti, ettei tämä nainen ole kotoisin samanlaisesta paikasta kuin Dogville.

Elokuvassa on mielestäni vahva materiaalin tuntu. Vähäiset tavarat tuntuvat oikeilta. Esineet ovat patinoituja ja kuluneita. Jack McKayn kodin verhot ovat paksut ja raskaat, Veran ja Chuckin kodin petivaatteet ovat nukkavierut ja kuluneet, kaupan ikkuna on likainen hiekkapölystä, vaikkei kadulla ole konkreettisesti hiekkaa.



**Kuva 19**

Puiset esineet ovat yksinkertaisia ja käytännönläheisiä. Ainoastaan seurakuntatalossa ja kaupassa on pala seinää. Niistä katsoja saa kuitenkin riittävän kuvan millaisia talot ovat ulkoapäin.

Vaikkakin Dogville on riisuttu lavasteista, vuodenaajat näkyvät kylässä. Heinäkuussa itsenäisyyspäivän aikaan kylän täyttää niityiltä leijailevat siemenpilvet, syksyllä kadut ovat täynnä kellastuneita puunlehtiä ja talvella lumi yrittää peittää alleen kylän lian ja valheet. Aamuun mennessä lumi on kuitenkin sulanut.

## **5.5 Objektien symboliikka**

Elokuvan visuaalisuuden pääteemaksi nostettiin pelkistäminen ja kaikesta turhasta luopuminen. "Tässä projektissa meillä oli yksinkertainen sääntö: kaikki lavalla näkyvä on tarpeellinen tarinan kannalta, ei pelkkä koriste" von Trier kertoo Olli Kangassalon artikkelissa Cannesin elokuvajuhlilta. Jättämällä roolihenkilöiden koteihin vain välttämättömät esineet, näiden esineiden lavastuksellinen arvo kasvaa suureksi.

Veran ja Chuckin kodissa on iso liitutaulu, kolmekerroksinen kerrossänky sekä lasten kehto, jotka kuvastavat perheen tilannetta ja heidän elämäänsä. Perheessä on seitsemän lasta, he ovat melko köyhiä, mutta lapsia tahdotaan kuitenkin sivistää ja opettaa. Liitutaulu suurena ja kouluun miellettyään esineenä toimii mielestäni paljon paremmin kuin esimerkiksi oppikirjat, kun tahdotaan kertoa tällaisia asioita.

Martha hoitaa seurakuntataloa, jonne kyläläiset aina tarvittaessa kokoontuvat. Puiset penkit riittävät juuri kaikille kyläläisille. Martha myös harjoittelee soittamaan urkuja Gracen avustuksella. Marthan tehtäväksi annetaan soittaa seurakuntatalon katolla olevaa kirkontornin kelloa aina kun poliisi tai muu uhka lähestyy naapurikaupungista, jottei Grace jäisi kiinni. Myöhemmin joka kerta kun miehet vierailevat onnettoman Gracen luona, lapset soittavat kelloa pilaillakseen Gracelle. Köysi, jota vetämällä kello soi, muistuttaa hirttosilmukkaa roikkumassa katosta.

Tomas Edison vanhempi on entinen lääkäri, joka elää pienen eläkkeensä turvin poikansa kanssa Dogvillen suurimmassa talossa. Talossa on suuri kirjoituspöytä, joka on täynnä papereita ja kirjoja. Kyseessä on siis sivistyneen ja toimeliaan ihmisen koti. Radio kertoo Tomin isän mieltymyksestä musiikkiin ja apteekkarinkaappi yhdessä huoneessa viittaa tämän ammattiin. Keinutuoli, jossa Tomin isä mielellään istuu, on huomattavasti mukavampi kuin kenenkään toisen kyläläisen. Tomin isä antaa siivoojana työskentelevän Olivian asua ramman tyttärensä Junen kanssa pienessä huoneessa, jossa on vain sänky, pyörätuoli ja vessanpytty.

Jack McKayn kotona on vain divaani ja suuri ikkuna, mutta verhojen kangas ja divaani erikoisena huonekaluna viittaavat McKayn ainakin olleen aiemmin rikas, laatu-tietoinen, kenties kaupungista. Myös McKayn aamutakki on laadukasta kangasta ja poikkeaa paljon muiden kyläläisten vaatteista. McKay asuu Hensonien takana.



**Kuva 20**

Hensoneilla on kaksi huonetta kodissaan, toisessa perhe hioo halvoista juomalaseista muotin jäljet ja sen jälkeen myy lasit kalliilla kaupungissa. Toisessa huoneessa on pieni pöytä, jonka ääressä perheen aikuinen poika Bill opiskelee ja pelaa shakkia Tomin kanssa. Pöytä on yksinkertainen, mutta tuolit ovat koristeellisia. Hensonit ovat arvonsa tuntevia, vaiikkeivät olekaan rikkaita. Kuorma-autonkuljettaja Ben asuu autotallissaan ja on vähään tyytyväinen. Hän viettää paljon aikaa tienpäällä ja hänen kolhuinen autonsa on Benin koko elämä. Ben vieraillee säännöllisesti kaupungissa Laura-neidin luona tyydyttämässä tarpeensa.

Tom ja Ben kunnostavat vanhan myllyn Gracea varten ja Ben tuo matkoiltaan Laura-neidin vanhan sängyn, jossa Grace joutuu myöhemmin Laura-neidin tavoin tyydyttämään miesten tarpeet. Huoneessa on myös pieni hylly, jonka päälle Grace alkaa kerätä Ma Gingerin kaupasta ostamansa posliiniahmot. Hahmot edustavat Gracelle kyläläisten ja hänen suhdetta. Mitä useamman hahmon hän pystyy ostamaan, sitä syvemmäksi muuttuu hänen suhteensa kyläläisiin. Hahmot symboloivat Gracen ja kyläläisten kohtaamista ja sen hedelmää. Vera syyttää Gracea Chuckin viettelemisestä ja tuhoaa kaikki posliiniahmot ja samalla sen luottamuksen, joita ne symboloivat.

Ma Gingerin ja Glorian kaupassa on myyntitiski keskellä huonetta, nurkassa sängyt ja vanha hella sekä suuri näyteikkuna, jossa on muun muassa säilykkeitä, saippuaa ja posliinia hahmoja. Ovettomuus on myös valittu tehokeinoksi. Näyttelijät avaavat ovet kuvainnollisesti liikkeessään talosta toiseen. Ainoastaan Ma Gingerin ja Glorian kaupassa on lasinen ovi, jonka tiuku helähtää aina siitä kulkiessa. Tiuku on sama, joka lukitaan Gracen kaulaan, jotta kyläläiset kuulevat missä hän kulkee.



**Kuva 21**

Gracen kaulaan kytketty ratas tekee hänestä koiran kaltaisen objektin. Hän konkreettisesti joutuu vetämään syntinsä ja virheensä perässään. Ratas symboloi Gracen hyväuskoisuutta ja vilpittömyyttä sekä kyläläisten armottomuutta.



**Kuva 22**

Lopun puhdistuskohtauksen jälkeen, kun gangsterit ovat tappaneet kyläläiset ja polttaneet talot, kaikki lavastus on poistettu. Talojen ääriviivat on pyyhitty ja lattialla makaavat vain kuolleet kyläläiset. Dogvillen-kylästä ei jää jäljelle mitään.

## 6 Yhteenveto

Lavastus kertoo näyttelijän esittämän roolihenkilön ammatista, arvoista, varallisuudesta ja tulevaisuudesta. Pienet yksityiskohdat näyttämöllä tai elokuvassa kielivät siitä, miten tässä tilassa elävä hahmo toimii ja ajattelee. Kokonaisuuteen vaikuttavat myös valot, puvut, äänet ja tarpeistonhoitajan hankkima rekvisiitta.

Työelämässä on useita lavastajia, jotka lavastavat sekä elokuvaa että teatteria, mutta harvoin yhdistävät näitä samaan kertomisen perinteeseen kuuluvia taiteenmuotoja. Teatterin ja elokuvan rakenne ja tuotantoprosessi eroavat toisistaan ja siten vaikuttavat lavastajan työhön. Kuitenkin lavastajan työkalut ovat molemmissa samat. Värien hallittu käyttö, kolmiulotteisuus ja tilan mahdollisuuksien ymmärtäminen ovat jokaisen lavastajan tärkeimmät elementit, joista lavastusta aletaan rakentaa.

Markus Packalénin kokemus teatterista on varmasti auttanut elokuvalavastusten toteuttamisessa. Olipa lavastus perinteisen realistinen tai teatterin keinoin kokeileva, tärkeintä on kuitenkin, että lavastus palvelee tarinaa. Kuten Packalén toteaa, lavastaminen on loppupelissä palveluammatti. ”Se tuntuu hyvältä, mutta sä et pysty heti sanomaan mikä se on. Se on hyvä lavastus.”

Dogvillessa rajuin lavastuskeino on lavastamattomuus, mutta myös väreillä ja esineillä kerrotaan asioita, jotka valottavat meille roolihenkilöiden sisintä ja motiiveja toimia. Tyyllillisesti lavastus sopii elokuvaan ja tukee sitä teemaa, joka elokuvaan on valittu. Vaikka perinteinen elokuvailluusio on hylätty, luo elokuva mielestäni silti ehjän illusion juuri tuosta oudosta kylästä sekä sen omista laeista ja moraalिसäännöistä. Lavastus ei muutu elokuvan aikana, vaan päätetyissä keinoissa pysytään loppuun asti.

Olisiko elokuvalavastuksessa sitten mahdollista käyttää samalla tavalla symbolisia keinoja kuin teatterissa? Varmasti on, Dogville siitä hyvänä esimerkkinä. Kenties teatterilla ja elokuvalla on jo niin vakiintuneet esittämismuodot, että symbolismia pidetään äärimmäisenä tehokeinona elokuvassa. Kuten Packalén haastattelussaan toteaa, kokeilut eivät ole välttämättä taloudellisesti kannattavia. Ehkä ohjaajat suuntautuvat jo varhaisessa vaiheessa toiseen taidemuotoon eivätkä tutustu tarpeeksi toiseen uskaltaakseen lähteä kokeilemaan jotain uutta ja itselle vierasta.

Varmasti syynä on osittain tuotantoyhtiöiden pelko tuottaa valtavirrasta poikkeavaa elokuvaa, ja tarvitaan Lars von Trierin kaltainen nimi, jotta saadaan julkisuutta ja sen myötä katsojia. Suomessa tehdään vuodessa niin vähän elokuvia, ettei niissä uskalleta kokeilla uutta katsojien menettämisen pelossa. Lavastaja Markus Packalén tiivistää haastattelussaan mielestäni rehellisesti tärkeimmän syyn, miksei Suomessa tehdä elokuvia teatterin keinoin. ”Totta kai mielellään tekisin paljon enemmän kokeilua, mutta karu totuus on se, että pitäähän meidänkin syödä.”

Toisaalta teatterihistoriaa tutkiessa tulee väistämättä mieleen, että elokuva taidelajina on vielä varsin nuori. Ehkä nuoremmat ohjaajat ja muut edelläkävijät alkavat koetella elokuvan rajoja ja hakea suuntaa omalle ilmaisulleen. Kaikki eivät halua tehdä valtavirran mukaan, jonkun täytyy uskaltaa kokeilla. Elokuvalavastus teatterin keinoin ei ole mielestäni lainkaan huono tapa etsiä sitä suuntaa.

## Lähteet

### Kirjallisuus:

Affron, Charles ja Mirella Jona. 1995 Sets in motion: Art direction and film narrative. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.

von Bagh, Peter. 1998. Elokuvan historia. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Hirvikoski, Reija. 2005. Tahdon tiellä lavastajan asema ja rooli. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Howard, Pamela. 2002. What is scenography? Lontoo: Routledge.

Koski, Pirkko. 1993. Suomen taide ja kulttuuri. Teoksen toimittanut Päivi Molarius. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Paavolainen, Pentti. 1997. Eurooppalaisen teatterin historia. Helsinki: Teatterikorkeakoulu avoin yliopisto-opetus.

### Artikkelit:

Kangassalo, Olli. Dogville, Nicole Kidman ja tv-teatterin uusi tuleminen. Saatavilla www-muodossa: <http://2003.hiff.fi/storyboard/artikkelit/vontrierdogville.html> (luettu 5.3.2006)

Reitala, Heta, Ensio Suomisen haastattelu. 5/1990 Teatterilehti

Tarkkala, Heta, Sattva-Hanna Toiviaisen haastattelu. 14.1.2005 Ylioppilaslehti.

### Haastattelu:

Markus R Packalén, tamperelainen teatteri- ja elokuva lavastaja sekä puvustaja, 25.1.2007.

### Elokuvat:

Caro, Jeunet. 1991 Delicatessen. Miramax Films.

Greenaway, Peter. 1990. Kokki, varas, vaimo ja rakastaja. Allarts. Universal Films.



von Trier, Lars. 2003. Dogville. Zentropa Entertainments. Nordisk Film.

**Kuvaluettelo:**

Kuva 1-7: Eurooppalaisen teatterin historia, Paavolainen (1997)

Kuva 8: <http://access.ernstatedgar.com/~rimini/userdata/newsletter/3.jpg> (Luettu ja kopioitu 2.1.2007)

Kuva 9,10: Kokki, varas, vaimo ja rakastaja, Greenaway (1990)

Kuva 12,13,15-22 : Dogville, Von Trier (2001)

Kuva 14: Delicatessen, Caro (1991)

