

# Lavastussuunnittelu



EKI3 - Eve Koivurinta

# Lavastussuunnittelu

Lavastusosasto rakentaa ja rekvisitoi lavasteet, luoden taustan elokuvan toiminnalle. Heiltä löytyy kollektiivisesti arkkitehtien, taiteilijoiden, sisustussuunnittelijoiden ja ostajien ammattitiedot ja -taidot, jotka on valjastettu elokuvatuotantojen tarvitsemiin erikoisvaatimuksiin.

Taiteellisuus ja suunnittelu ovat vain osa lavastajan työtä.

Lavastajan on hallittava visualisoinnin, suunnittelun, toteutuksen ja työryhmän johtamisen lisäksi myös taloudellisia ja priorisointi taitoja, sillä lavastusosasto hoitaa itse oman budjettinsa ja aikataulunsa (toisin kuin muu kuvausryhmä).

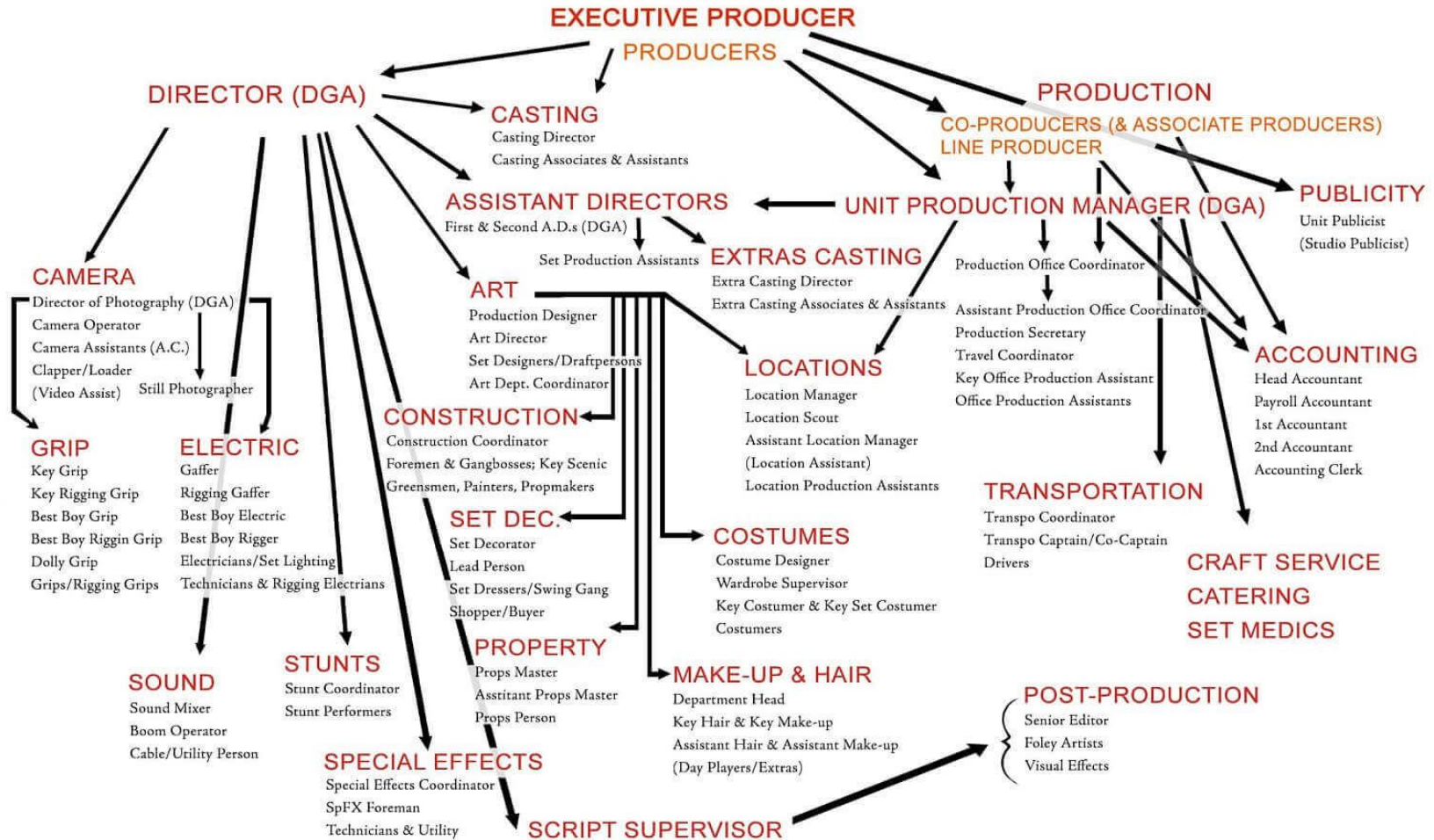
# Lavastus ja muut työryhmät

Kattavat perustiedot lavastussuunnittelusta, ohjauksesta, kamera operoinnista ja leikkauksesta auttavat elokuva-alalla aloittelevaa henkilöä ymmärtämään lavastajan ja lavastusosaston roolin elokuvatuotannossa.

Jokaisen lavastusosaston ryhmän jäsenen tulee ymmärtää muiden elokuvatuotannon ryhmien ammattilaisten taidot ja vastualueet, sillä niillä voi olla suora vaikutus lavastussuunnitteluun.

Lavastusosasto toimii elokuvatuotannon keskiössä ja tarjoaa luovan pohjan, josta muut osastot ovat riippuvaisia. Lavastusosaston työ ja suunnitelmat mahdollistavat koko työryhmän luomaan sen illuusion ja kokonaisuuden jonka yleisö lopulta näkee valkokankaalla.

# CREW POSITIONS: CHAIN OF COMMAND





**Figure 2-3** The revised art department. Courtesy of Alex McDowell © 2002.

# Lavastus ja Ohjaus

Lavastus on elintärkeää elokuvan dramaattiselle rakenteelle, sillä kaikki mitä ohjaaja haluaa sanoa kohtauksessa näkyy lavastuksessa jo ennen kuin mitään toimintaa on tapahtunut.

Lavastaja työskentelee ohjaajan tarkan vision toteuttamiseksi tuottajan asettamien taloudellisten ja ajallisten rajoitteiden puitteissa. Asiantuntijuuden ja kokemuksen avulla lavastaja pystyy ratkaisemaan miten käsikirjoituksen tarina voidaan kertoa käytettävissä olevilla resursseilla (aika, paikka, budjetti).

# Lavastus ja Kamera

Kameran linssi on se väline, jonka kautta yleisö näkee valmiin elokuvan. Lavastajan onkin käytännössä kuviteltava kohtaukset ikään kuin linssin läpi jo suunnitteluvaiheessa, ja sovitettava suunnitelmat siihen mitä kameran halutaan paljastavan.

Lavastajan tulee ymmärtää miten kamera näkee lavasteen:

- Kameran sijainti ja kuvasuunnat
- Eri linssien vaikutus kuvan kokoon ja syvyyteen
- Paljonko lavasteesta näkyy terävänä, paljonko epäterävänä
- Millaisella kameralla kuvataan, millaisia tekniikoita käytetään

# Lavastus ja Valaisu

Valaistuksella voidaan tehokkaasti välittää tunnetiloja katsojalle. Lavaste on pohjimmiltaan vain kokonaisuus muotoja, ja se miten nämä muodot paljastetaan tai miten niitä korostetaan valolla vaikuttaa kohtauksen tunnelmaan.

Jokaisen lavastusosaston jäsenen tulee ymmärtää valaistuksen vaikutus lavastuksessa käytettyihin materiaaleihin sekä värien sävyyn ja kylläisyyteen.

Lavastajan tulee myös miettiä miten praktikaalien käyttö vaikuttaa valaisuun ja kohtauksen lopputulokseen.

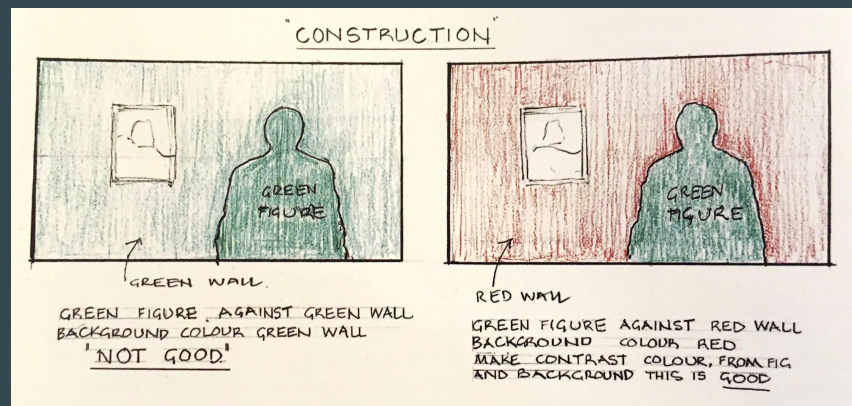


# Lavastus ja Pukusuunnittelu

Pukusuunnittelu on osa elokuvan visuaalista kokonaisuutta, joten on tärkeää että lavastusuunnittelija ja pukusuunnittelija tekevät tiivistä yhteistyötä.

- Pukusuunnittelija keskittyy vaatteisiin joita näyttelijät pitävät päällä
- Lavastusuunnittelija keskittyy tiloihin joissa näyttelijät liikkuvat
- Rekvisiitööri keskittyy esineisiin joita näyttelijät käsittelevät

Puku- ja lavastusuunnittelun täytyy yhdessä luoda visuaalinen kokonaisuus, joka kuvastaa hahmoja ja aikakautta, välittää tunnetiloja sekä vastaa ohjaajan visiota elokuvan maailmasta.



# Lavastus ja Rekvisiitta

Rekvisiitta ja set dressing ovat olennainen osa tarinankerronta prosessia. Niiden tarkoitus ei ole vain koristeellisesti täyttää kuvaa, vaan rekvisiitta elementit kertovat katsojalle lisää tietoa hahmosta ja aikakaudesta jo ennen kuin yksikään näyttelijä on astunut kuvaan.

Rekvisiitta vaikuttaa myös kohtauksen toimintaan. Näyttelijät voivat hyödyntää lavasteesta löytyvää rekvisiittaa näyttelijäsuorituksensa apuna, esimerkiksi istua tuoleilla ja syödä pöydän ääressä. Lavasteessa olevat esineet ovat siis käytännöllisiä, eivät pelkästään koristeita.

# Tuotannon vaiheet

## Ennakkosuunnittelu

- Lavastaja, ohjaaja ja kuvaaja käyvät läpi elokuvan visuaalisen ilmeen
- Käsikirjoituksen purku → aikakausi, tyyli, hahmot, tilat, rekvisiitat
- Lavastaja välittää lokaatio scoutille tiedot tarvittavista lokaatioista
- Lavastaja, kuvaaja ja ohjaaja päättävät lopulliset kuvauslokaatiot yhdessä
- Lavastaja suunnittelee rakennettavat lavasteet ja lokaatioiden set dressauksen
- Lavasterakentajat rakentavat lavasteita
- Hankkivat rekvisitöörit ostavat, lainaavat ja vuokraavat rekvisiittaa

## Kuvaustilanne

- Lavastaja, lavasterakentaja ja rekvisitöörit valmistelevat kuvauspaikat ennen kuvausryhmän saapumista
- Stand-by rekvisitööri on paikalla kuvaustilanteissa valvomassa jatkumoina, auttamassa näyttelijöitä rekvisiitan kanssa
- Lavastaja, lavasterakentaja ja rekvisitöörit käyvät purkamassa kuvauspaikat kun kuvausryhmä poistuu

## Jälkityöt

- Rakennettujen lavasteiden purku, rekvisiitasta eroon hankkiutuminen (palautus, myynti, varastointi, kierrätys)

# Kurssin odotukset

Kohtauksen visuaalisen maailman ideointi yhdessä ryhmän kanssa

→ Millainen maailma halutaan luoda, mitä halutaan sanoa, millaisia tunteita välittää

Visuaalisen maailman toteutus resurssien puitteissa

→ 1 ip suunnitteluun, 1 ip hankintoihin, 1 ap set dressaukseen, 1 hlö tekemässä

Kuvaustilanteessa aktiivinen läsnäolo, jatkumoiden seuranta, lavastuksen mukauttaminen kuvasuuntien mukaan

# Kuvasuunnittelu

## SCALE

**Extreme close-up (E.C.U.):** A shot with a very narrow field of view that gives the impression that the camera is very close to the subject. For instance, a part of a person's face.



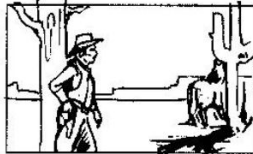
**Close-up (C.U.):** Same as above, but with a slightly larger field of view. A character's head and shoulders, for example.



**Medium shot (M.S.):** A shot in which the field of view is between those of the long shot and the close-up. The camera sees the actor from the waist up.



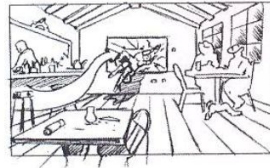
**American shot** (also called Hollywood, Cowboy, or Knee shot): A shot that frames a figure from the knees up.



**Full Figure:** Shot composed around the scale of a full human figure.

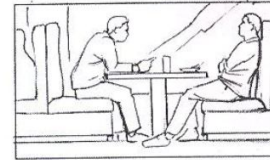


**Long shot (L.S.):** A shot giving a broad view of the visual field; the camera appears to be far away from the subject (the z axis).

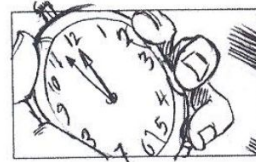


**Wide shot (W.S.):** Shot composed to see a wide vista (the x axis).

**Single:** A shot with only one person.



**Two shot:** The camera frames two characters in a scene.

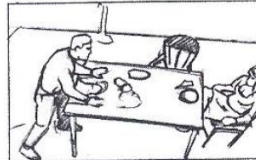


**Insert:** Often photographed by the second unit, this shot, frequently a close-up, reveals details not seen in the master shot or missed by the general coverage, i.e., a hand opening a purse and pulling out a gun.



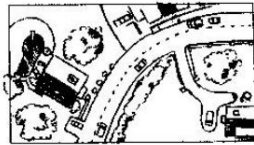
**Two-T shot:** Not exactly a politically correct term; it means a shot framed from the nipples up.

## ANGLE



**High angle:** A shot taken from an angle above the object.

**Aerial shot:** A very high angle shot, often accomplished with a helicopter or an airplane.



**Low angle:** A shot taken from the placement of the camera below the object.



**High Hat shot:** A very low angle shot, positioned as if it were a hat's height off the floor. The name is taken from a piece of equipment called a high hat, which is laid on the floor and is designed to hold the camera.



**3/4 shot:** A shot that is positioned halfway between a frontal angle and a profile. Can be either a front or a back shot.



**Profile:** Shot from a side angle.



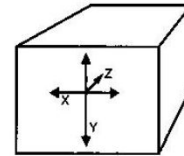
**Straight on, or frontal:** When the camera is looking directly at an object.



**Over the Shoulder shot (O.T.S.):** Usually a shot of a character in conversation with a second person, whose shoulder you shoot over.



**Canted frame:** Also called "dutch" or "chinese" angles. The camera is tilted sideways, setting the objects off the vertical axis.



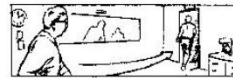
3 dimensions of movement

## CAMERA MOVES



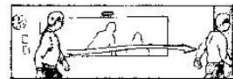
Dolly to follow

**Dolly shot:** Also called "tracking" or "trucking" shot. Camera travels on dolly tracks. Usually used to describe shots moving on the z axis (pushing in or pulling out).



Pan

**Pan:** The camera swivels on the horizontal (x) axis, often used to follow the action.



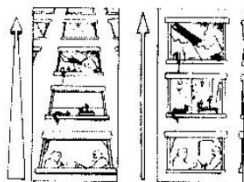
Track

**Swish Pan:** A very swift pan that blurs the scene in between the starting and ending points.

**Tracking shot:** Camera moves to left or right. Often used to follow a figure or vehicle.



**Tilt:** The camera pivots up and down from its base, which does not move.



Tilt

Boom

**Boom shot:** The camera travels up and down on a boom arm. Often combines with a dolly move.

**Crane shot:** A shot taken from a crane that has the ability to boom down and track in long distances without using tracks.

**Car Mount:** A shot taken from a camera that is mounted directly onto a vehicle.



Car mount

**Static shot:** Any shot where the camera specifically does not move.

**Steadicam shot:** A shot using the Steadicam, a camera that attaches to a harness and can be operated by a single person in handheld situations; the resulting footage will appear to be shot with the smoothness of a tracking shot.

**Zoom:** Refers to the movement of a zoom lens. Usually used in video.



Zoom

**Zolly:** A technique in which the camera dollies in and zooms out at same time, or the reverse-zoom in and dolly out simultaneously. Also called a Dolly with counter zoom. See Hitchcock (*Vertigo*), Spielberg (*Jaws*), Scorsese (*Goodfellas*).



Handheld

**Smash Zoom:** Very fast zoom.

**Handheld:** Operator braces the camera on the shoulder or at hip height. Often used in point of view shots or in documentary-style footage.

**Follow shot:** Any moving shot that follows an actor.

**Traveling shot:** Any shot that utilizes a moving camera body (a dolly is, a pan isn't).

## EDITING, TRANSITIONS, AND CAMERA POINT OF VIEW

**Objective shot:** The camera sees the scene from an angle not seen by a character in the scene.

**Subjective shot:** A shot taken from the position of someone in the scene. A Point of View (P.O.V.) shot is an example of a subjective shot.

**Master shot:** Also called a Cover shot. Usually a medium to wide-angle shot of a scene that runs for the duration of the action.

**Establishing shot:** Often a wide shot of the location. It tells the audience where they are.

**Coverage:** All the set-ups needed to edit the scene aside from the master shot.

**Set-up:** Refers to the position of a camera and the lighting of a shot or shots. A "new set-up" means that the camera is moving to a new position, which also requires re-lighting.

"To envision information, and what bright and splendid visions can result, is to work at the intersection of image, word, number, art."

Edward Tufte,  
*Envisioning Information*



**Off screen (O.S.):** Also called O.C., off-camera. A description of what is heard but not seen on the screen

**Reaction shot:** Usually a close-up of a character reacting silently to action they have just seen or dialogue they are listening to.

**Cutaway:** An editing term concerning a piece of information not seen in the master or previous shot.

**Jump cut:** Editing term for successive shots that cut in on the same axis. Also, successive cuts that disrupt the flow of time or space.

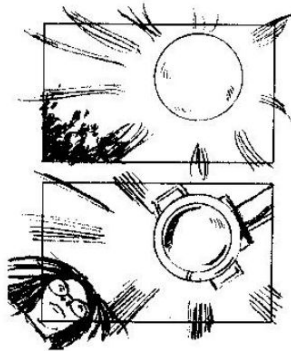


Reaction shot



**In-line Edit:** Contemporary term for cutting on the same axis.

**Match Cut, or Match Dissolve:** Cutting or dissolving from one similar composition to another, i.e., from a close-up of a wheel to a shot of a globe of the world, so that both objects fill the same size and position in the frame.



**Point of view shot (P.O.V.):** The camera takes the point of view of a character in the scene; it sees what the character sees. Usually follows a shot of the character.



**Reverse angle:** A shot that is 180 degrees opposite of the preceding shot.

Reverse shots

**Exercise: Point of View Shot**

