

Jotta olisi jotain mitä muokata

Huomioita valosuunnittelijan ennakkosuunnittelusta

JAAKKO SIRAINEN



TIIVISTELMÄ**PÄIVÄYS:**

TEKIJÄ Jaakko Sirainen	KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA Valosuunnittelun koulutusohjelma		
KIRJALLISEN OSION / TUTKIELMAN NIMI Jotta olisi jotain mitä muokata Huomioita valosuunnittelijan ennakkosuunnittelusta	KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET) 72		
TAITEELLISEN / TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI Idomeneus Ohjaus: Linda Wallgren Lavastus ja pukusuunnittelu: Janne Vasama Äänisuunnittelu: Tony Sikström Valosuunnittelua: Jaakko Sirainen Esiintyjät: Joel Forsbacka, Antonia Henn, Emilia Jansson, Mathilda Kruse, Oksana Lommi, Herman Nyby, Martin Paul, Antti Saarikallio, Tom Salminen, Astrid Stenberg, Karoliina Surma-aho, Emelie Zilliacus Ensi-ilta 12.2.2021 Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, studio 1 (Haapaniemenkatu 6) Taiteellinen osio on Teatterikorkeakoulun tuotantoa <input checked="" type="checkbox"/> Taiteellinen osio ei ole Teatterikorkeakoulun tuotantoa (tekijänoikeuksista on sovittu) <input type="checkbox"/> Taiteellisesta osiosta ei ole tallennetta <input type="checkbox"/>			
Kirjallisen osion/tutkielman saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei <input type="checkbox"/>	Opinnäytteen tiivistelmän saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei <input type="checkbox"/>

Opinnäytteessäni käsittelen valosuunnittelijan ennakkosuunnittelua, sen työkaluja ja merkitystä. Pohdin sitä miksi ennakkosuunnittelu kannattaa tehdä ja miten se vaikuttaa lopulliseen suunnitteluun. Puhun ennakkosuunnittelun tärkeydestä suhteessa nimenomaan lopputulokseen ja pyrin painottamaan sitä, kuinka ennakkosuunnittelun tarkoitus ei ole luoda lopullista valosuunnittelua vaan mahdollistaa jokin alku ja raami suunnittelulle, jota jatkaa sitten teoksen harjoitusjaksolla.

Pohjaan ajatuksiani suurilta osin omaan kokemukseeni valosuunnittelijan työstä ja ennakkosuunnittelusta. Oman kokemuksen ja pohdinnan lisäksi tukeudun muutamien valosuunnittelijoiden ja lavastajien kirjoituksiin aiheesta. Pyrin katsomaan asiaa monelta kulmalta ja ymmärtämään ennakkosuunnittelun edut ja haitat. Koitan myös avata erilaisten työtapojen eroja, ja sitä miten eri ennakkosuunnittelun työkalut soveltuvat kulloiseenkin työtapaan.

Ensimmäisessä osassa koitan kertoa mitä ennakkosuunnittelu on ja mitä hyötyä siitä voi olla lopputulosta ajatellen. Käyn läpi yleisimpiä valosuunnittelijan ennakkosuunnittelun työkaluja. Koitan avata sitä, miten ne edistävät ennakkosuunnitteluvaihetta ja lopullista teosta. Koitan samalla kertoa, miten itse käytän kyseisiä työkaluja ja antaa niistä jonkinlaisen esimerkin kuvallisessa ja / tai kirjallisessa muodossa.

Puhun hieman myös siitä, miten ennakkosuunnittelu vaikuttaa ryhmän ja yhteisen kielen muodostumiseen. Koen että valosuunnittelija työ, niin kuin esittävät taiteet yleensäkin, on paljon yhteistyötä ja ryhmässä työskentelyä. Tästä johtuen koenkin, että ryhmätyöskentelystä on asia, jota ei ole voinut täysin sivuuttaa tässä opinnäytteessä.

Tämän osion lopussa pyrin vielä antamaan jonkin näkemyksen siihen, miten tehdä ennakkosuunnittelua ilman minkäänlaista lähtömateriaalia. Käyn läpi sitä miten eri ennakkosuunnittelun työkalut voivat olla käytössä myös tämän kaltaisessa työskentelyssä.

Opinnäytteen toisessa osuudessa esittelen taiteellisen opinnäyteeni *Idomeneus*, joka sai ensi-iltansa Taideyliopiston Teatterikorkeakoululla helmikuussa 2021. Itse toimin kyseisen teoksen valosuunnittelijana. Käyn läpi teoksen koko prosessin. Aloitan siitä, kuinka päädyin mukaan produktion ja mitä epävarmuuksia siihen liittyi. Jatkan ennakkosuunnitteluprosessin kautta harjoitusvaiheeseen. Lopulta käyn läpi valmiin lopputuloksen ja sen, miten prosessin on vaikuttanut siihen. Vertaan lopputuloksen ja ennakkosuunnitteluvaiheen malleja ja ideoita toisiinsa.

Pyrin pitämään ennakkosuunnittelun keskiössä prosessia kuvatessa. Kaikkia vaiheita läpikäydessäni pohdin miten ennakkosuunnittelu on vaikuttanut tämän prosessin työskentelyyn, ja mitä muutoksia ennakkosuunnittelun aikana tehtiin ideoihin syntyä. Koitan myös tarkastella syitä muutosten ja eri tilanteiden taustalla.

Loppusanoissa pyrin vielä napakasti tiivistämään tämän opinnäytteen kirjoittamisprosessin. Pohdin miten olen muuttunut kirjoittajan ja akateemisenä ajattelijana. Mietin myös, miten aihepiiri laaja pohdinta on vaikuttanut työhöni valosuunnittelijana.

ASIASANAT

Valosuunnittelu, ennakkosuunnittelu, suunnittelu, teatteri, teatteriala, ryhmätyö, valo, valosuunnittelija, suunnittelija, esittävät taiteet,

SISÄLLYSLUETTELO

KIITOKSET	4
JOHDANTO	5
1. OMA TAUSTA VALOSUUNNITTELIJANA JA TAITEILIJANA	8
2. MITÄ ON ENNAKKOSUUNNITTELU?	10
3. MITÄ HYÖTYÄ ENNAKKOSUUNNITTELUSTA ON?	16
3.1. Jotta olisi jotain mitä muokata	16
3.2. Yhteisen kielen, estetiikan ja luottamuksen luominen	19
3.3. Pohjamateriaaliin tutustuminen taikka sen luominen	20
4. ENNAKKOSUUNNITTELUN MONET MUODOT	21
4.1. Ennakkosuunnittelun työkaluja	21
4.1.1. Lavastuksen pienoismalli	22
4.1.2. 3D-mallinnus	23
4.1.3. VR-lasit	26
4.1.4. Lakana	27
4.1.5. Ideakuvat	29
4.1.6. Erilaiset materiaali- ja muut kokeilut	32
4.1.7. Aiheeseen tutustuminen muilla keinoilla	33
4.2. Miten ennakkosuunnitella ilman pohjamateriaalia	35
4.3. Yhteenveto	37
5. IDOMENEUS	38
5.1. Mistä on kyse?	38
5.2. Miten päädyin tähän produktion?	40
5.3. Tarkka ennakkosuunnittelu	42
5.4. Harjoitusjakso – asiat muuttuvat ja elävät	46
5.5. Lopputulos – näkyikö ennakkosuunnittelun vaiheet edelleen?	49
5.5.1. Vesi elementtinä	49
5.5.2. Led-nauhat	50
5.5.3. Mihin jäivät projisoinnit?	53
5.6. Yhteenveto	55
LÄHDELUETTELO	59

KIITOKSET

Haluan kiittää jokaista, joka on osaltaan auttanut minua tämän opinnäytteen kirjoittamisen kanssa. Erityisesti halun kiittää opinnäytteeni ohjaavaa opettajaa Mika Haarasta kaikesta tuesta ja avusta niin kirjallisen kuin taiteellisenkin opinnäytteen aikana.

Iso kiitos myös koko Idomeneuksen työryhmälle. Erityiskiitos Tonylle kaikesta tuesta niin kollegana kuin ystävänäkin. On tärkeätä, että lähellä on ihminen, jonka kanssa voi puhua työstä ja elämästä.

Haluan samalla sanoa kiitos kaikille mentoreilleni, joiden opeilla ja avulla olen päässyt kasvamaan siksi taiteilijaksi, joka nyt olen.

Lopuksi vielä kiitos vanhemmille, jotka ovat aina tukeneet minua ja uravallintaani. Se tuki on ollut äärettömän arvokasta.

JOHDANTO

Tässä kirjallisessa opinnäytteessä pohdin ennakkosuunnittelua sekä sen hyötyjä että haittoja suhteessa taiteelliseen lopputulokseen sekä työskentelyyn. Ajattelun pohjana käytän paljon omia kokemuksiani ennakkosuunnittelusta sekä valosuunnittelijan taiteellisesta työskentelystä. Lisäksi peilaan ajatuksiani muutamien muiden suunnittelijoiden ajatusten kautta.

Ennakkosuunnittelu on itselleni tärkeä osa suunnitteluprosessia. Sen kautta saadut materiaalit ja ymmärrys sekä lähtökohdat auttavat suuresti työskentelyäni ja vievät kohti parempaa lopputulosta. Ennakkosuunnittelu mielestäni myös kuuluu suuresti valosuunnittelijan työhön. Asiasta on kuitenkin melko vähän kirjoitettua materiaalia. Toivonkin että tämä kirjoitus voisi tulevaisuudessa antaa konkreettisia työkaluja valosuunnittelijan (ja miksi ei muidenkin suunnittelijoiden) ennakkosuunnitteluprosessiin ja ymmärtämään valosuunnittelijan työtapoja ja tarpeita ennakkosuunnitteluvaiheessa.

Aika ajoin tuntuu, että valosuunnittelun opiskelijoiden keskuudessa on ollut käynnissä trendi, joka vähentää ennakkosuunnittelun merkitystä. Esittävän taiteen keskuudessa, erityisesti vapaalla kentällä, tehdään nykyisin paljon nykyesityksiä, joiden lähtökohtana ei ole valmis draamateksti, vaan esitykset luodaan kokonaisuudessaan prosessissa. Tällaisissa työtavoissa on usein käytössä niin kutsuttu devising -tekniikka. Tämän kaltainen prosessikeskeisyys saattaaakin olla yksi syy ennakkosuunnittelun ”suosion” laskuun. Olen kuullut asiasta moniakin kommentteja opiskeluvuosieni aikana kuten:

”Sittenhän [kun tekee ennakkosuunnittelun] ei ole tilaa luovuudelle / tilanteessa elämiselle itse harjoituksissa.”

”Haluan ensin aistia tilannetta / sitä mihin suuntaan teos menee ja vasta sitten laittaa siihen valoja, enkä vain väkisin laittaa jotain valollista lavalle tietämättä mitä siinä tapahtuu”

taikka

”Typerää lukita ajatusta ennen kuin on nähnyt mitään konkreettista näyttämöllä”.

Nämähän ovat sinänsä ihan hyviä huomioita, mutta itse en koe asiaa laisinkaan näin. Ajattelen että ennakkosuunnittelu mahdollistaa syvemmälle viedyn suunnittelun ja antaa paremmat edellytykset toimia itse harjoitustilanteessa, niin kutsutussa lattiatyöskentelyssä näyttämöllä. Se ei myöskään poista tilanteesta elämisen mahdollisuutta taikka muutoksia. Eikös ensin pidä olla jotain, jotta voi tehdä muutoksia? Ymmärrän toki, että voi tuntua hankala suunnitella valoja teokseen joka ei ole vielä olemassa. Mutta ennakkosuunnittelun tarkoitus ei ole ainoastaan luoda lopullisen teoksen valoja vaan luoda raami tulevalle teokselle ja tutustua työryhmään.

Ennakkosuunnittelu on uskoakseni tällä hetkellä murrosvaiheessa. Digitalisaation myötä vanhojen ja hyviksi todettujen työtapojen (esimerkiksi ideakuva, lakana ja pienoismallityöskentely) rinnalle on tullut uusia. Samalla myös vanhat työtavat ovat uudistuneet. Uudet (valon) mallintamisohjelmat ovat niin hyvälaatuisia, että niillä pystyy työstämään valosuunnittelua ja valojen ohjelmointia hyvinkin pitkälle. Toki kaikkea ei saa selville virtuaalimaailmassa. Varsinkin konserttien parissa työskennellään pitkään tätä työtapaa hyväksi käyttäen. Suurin syy tähän on se, että varsinaisen (fyysisen ja olemassa olevan) valosetin (valosetiksi kutsutaan valoheitinten muodostamaa kokonaisuutta) kanssa työskentely on kallista. Harjoitustilojen ja valolaitteiston vuokraaminen maksaa ja jokainen lisäpäivä on budjetissa näkyvä kuluerä. Jos siis on mahdollista tehdä töitä työhuoneella tietokoneen ääressä se kannattaa rahallisesti.

Teattereissa näyttämöaikaa on vähennetty ja tullaan tulevaisuudessa melko varmasti vähentämään vielä enemmänkin. Ainakin Jaakko Lenni-Taattolan Tampereen yliopistolle tekemän tutkimuksen mukaan on hyvin mahdollista, että digitalisaation ja kulttuuripoliittisen paineen (lisää vapaan kentän vierailuesityksiä laitosteattereihin) takia teosten näyttämöaikaa tulee vähenemään (Lenni-Taattola 2020, 18). Tätä kautta ennakkosuunnittelun ja varsinkin ennakko-ohjelmoinnin tarve on lisääntynyt. Nykyään valojen ohjelmointi on yhä monimutkaisempaa ja vie enemmän aikaa verrattuna aikaan, jolloin käytössä oli vain konventionaalisia heittämiä, joista pystyi säätämään ainoastaan yhtä parametria (valoteho). Tämä on myös lisännyt ennakko-ohjelmoinnin tarvetta. Teatterit (ymmärrettävästi) haluavat käyttää mahdollisimman paljon näyttämön ajasta siihen, että sillä pyörii esitykset. Näin saadaan potentiaalisesti enemmän katsojia, joka

tarkoittaa enemmän lipputuloja. Uskon tämän olevan myös kehityssuunta, sillä taiteen ja kulttuurin saama valtion tuki tulee laskemaan tulevina vuosina (Pantzar, YLE uutiset, 2022)

Tykkään tehdä ennakkosuunnittelua ja mielestäni sillä on tärkeä tehtävä taiteessani ja sen avulla saan pidettyä valosuunnittelun ja valon oleellisena osana teosta.

Ennakkosuunnittelulla koen voivani ujuttaa valoa paremmin osaksi teosta, enkä vain tukea sillä jo olemassa olevaa rakennetta. Ennakkosuunnitteluvaiheessa on mahdollista esimerkiksi tehdä jostain hahmosta valollinen (sellainen että se näyttäytyy esimerkiksi vain valon kautta).

1. OMA TAUSTA VALOSUUNNITTELIJANA JA TAITEILIJANA

Oma taustani esittävien taiteiden parissa on vahvasti sirkuksessa. Aloitin sirkuksen harrastamisen 8-vuotiaana Sorin sirkuksessa. Tätä polkua olen kulkenut nyt tähän pisteeseen, jossa olen ammattivalosuunnittelija sekä osa-aikainen sirkusartisti. Sirkusta harrastaessani harjoittelin ja esitin hyvin monenlaisia lajeja. Karkeasti sanottuna kaikki lajit missä jalat pysyivät suunnilleen maassa, olivat minulle sopivia. Nykyisin erikoisosaamistani on tulenpyöritys. Sirkuksen osaamisesta ja eri sirkkuslajien ymmärryksestä on ollut paljon apua myös valosuunnittelijana.

Valosuunnittelusta kiinnostuin Tampereen yhteiskoulun lukiossa. Syksyllä 2011 tein ensimmäisiä kertoja valoja teatteriesitykseen. Valot tuntuivat heti omalta jutultani. Neljän lukiovuoden aikana sain tehdä valoja erinäisiin esityksiin ja tapahtumiin (konsertit, teatteri- ja tanssiesitykset sekä erilaiset juhlat), niin paljon kuin vain jaksoin ja kerkesin. Tuona aikana ajatus alalle kouluttautumisesta alkoi herätä. Ikävuodet 16–20 ovatkin ne, joiden aikana aloin kiinnostua taiteista monipuolisemmin ja tällä tavoin myös tutustumaan ja oppimaan niistä. Koenkin että taiteellisen ajatteluni pohjat on luotu paljon juuri tuona aikana ja niiden muovautumiseen on vaikuttanut monikin asia, muun muassa teokset, joita näin enimmäkseen Tampereella, sekä opettajat ja muut ”mentorit” ympärilläni niin sirkuksella kuin koulussakin.

Kuitenkin vielä koko lukioajan mielessäni oli kirkkaana ajatus, että minusta tulee sirkusartisti, ja menen opiskelemaan sitä johonkin ulkomaalaiseen kouluun. Johonkin kouluun Suomessakin oli haettava ja valosuunnittelu kiinnosti sen verran paljon että päätin hakea Teatterikorkeakouluun. En sitten pääsyt edes sirkuskoulun pääsykokeisiin, joten päätin panostaa täysillä valosuunnittelun koulutusohjelman pääsykokeisiin. Ja nyt olen tässä kirjoittamassa opinnäytettäni Teatterikorkeakouluun. Olen enemmän kuin tyytyväinen siitä mihin polku on minut vienyt. Sirkus on edelleen iso osa elämääni, niin valosuunnittelijana kuin artistinakin.

Aikanani Teakissa ole valosuunnittelijana profiloitunut esittävien taiteiden puolelle. Olen tehnyt muun muassa useamman musikaalin ja toiminut paljon nyky sirkuksen

kentällä. Lähiaikoina olen päässyt tekemään töitä myös tanssijoiden ja koreografien kanssa. Kiinnostusta löytyy myös erilaisten konserttien ja tapahtumien visuaaliseen suunnitteluun.

2. MITÄ ON ENNAKKOSUUNNITTELU?

Olen työskennellyt suunnittelijana niin repertuaariteattereissa (repertuaari teatteriksi kutsutaan kulttuurilaitosta, jonka ohjelmistossa on useampi oma teos samaan aikaan. Lasken tähän tämän opinnäytteen yhteydessä, myös vakituisesti valtion tukea saavat esittävän taiteen instituutiot) kuin vapaan kentän produktioissakin. Työskentely näissä on luonnollisesti hieman erilaista, ja usein suhtautuminen ennakkosuunnitteluun vaihtelee paljon. Repertuaariteatteri –ympäristössä ennakkosuunnittelua on selkeä osa tuotantorakennetta. Välillä jopa tuntuu, että tämä vaihe olisi se missä suunnittelu pitäisi kokonaisuudessa tehdä ja olisi tämän takia kaikkein tärkein. Tämä toki riippuu täysin organisaatiosta ja siinä työskentelevistä henkilöistä. Mielestäni ei voi sanoa, että jokin tietty vaihe olisi toista tärkeämpi. Kyse on kokonaisuudesta, jossa jokainen työvaihe tukee lopputulosta ja toisia työvaiheita.

Uskon ennakkosuunnittelun, mallipalaverien olevan repertuaariteattereissa erityisen tärkeitä historiallisista syistä. Lavastajan ammatti on ollut olemassa huomattavasti ennen kuin valosuunnittelijan ja uskonkin tämän vaikuttaneen ja vaikuttavan edelleen siihen missä aikataulussa valosuunnittelun halutaan etenevän. Lavastus on perinteisesti suunniteltu melko valmiiksi ennen harjoitusten aloittamista, ja näin on paljolti edelleen repertuaariteattereiden produktioissa. Valosuunnittelijat ovat myöhemmin tulleet osaksi suunnittelijaryhmää ja täten päätyneet tähän aikatauluun. 1800-luvun lopulla ja 1900-luvun alussa oli hyvinkin tyypillistä, että lavastaja suunnitteli myös esityksen valot (Humalisto 2012, 67.) Vasta myöhemmin valosuunnittelusta on alkanut vastaamaan oma ammattilainen. Vaikka lavastuksen ja valojen suunnittelussa on paljon yhteneväisyyksiä, niin näen että usein valosuunnittelu painottuu lavastusta enemmän myös harjoituskaudelle. On hyvä myös muistaa, että valosuunnittelun yksi elementti on valaista lavasteita. Tässäkin tapauksessa on luonnollista, että lavastus on olemassa ennen lopullisia valotilanteita. Joissain tapauksissa myös lavastuksen suunnittelu saattaa suurilta osin tapahtua harjoituskaudella, näin esimerkiksi, jos koko teos luodaan harjoituksissa devising –tekniikalla, mutta tämä ei oman kokemukseni mukaan ole niin yleistä.

Lavastaja Laura Gröndahl kiteyttää kirjoituksessaan **Ai siitä tuli sitten tuollainen – käytännön näkökulmia lavastusten syntyprosessiin** ennakkosuunnittelun seuraavasti:

Ennakkosuunnittelun aikana tutustutaan näytelmätekstiin tai vastaavaan lähtökohtaan, joka esimerkiksi tanssituotannossa voi olla pelkkä ajatus, kuva tai musiikki. Jokaisen osa-alueen suunnittelija pyrkii omassa työssään toteuttamaan yhteisesti sovittua taiteellista tulkintaa ja sitä vastaavaa tyylillistä linjaa. (Gröndahl 2009, 152).

Mielestäni taiteellisen tulkinnan muodostuminen on ennakkosuunnittelun ytimessä. Sen lisäksi suunnitellaan miten tulkinta konkretisoituu eri osa-alueilla (lavastus, valo, ääni, puku yms.). Ennakkosuunnittelussa toki luodaan myös muutenkin visuaalisuutta ja se ei aina suoranaisesti liity teoksen tulkintaan vaan voi olla enemmän vain esteettinen elementti.

Ennakkosuunnittelua tehdään paljon itsenäisesti, mutta kuten esittävät taiteet yleensä myös ennakkosuunnittelu on yhteistyötä. Tässä vaiheessa on mukana yleensä kolmesta viiteentoista henkilöä, jotka edustavat omaa osaamisaluettaan.

”Taiteellisesta ennakkosuunnittelusta vastaavan työryhmän kokoonpano vaihtelee produktiosta riippuen. Lavastajan lisäksi siihen yleensä kuuluvat puku-, valo- ja äänisuunnittelija, tarpeen mukaan myös koreografi ja kapellimestari, kampaaja-maskeeraaja sekä tehosteiden ja erikoisrekvisiitan valmistaja.” (Gröndahl 2009, 152).

Vaikka ennakkosuunnittelussa on mukana paljon porukkaa ja heillä kaikilla on eri intressit ja vastuualueet, on heillä joka tapauksessa yhteinen päämäärä: mahdollisimman selkeä ajatus tulevasta teoksesta ja sitä tukevista elementeistä. Kaikki tämä tähtää mahdollisimman hyvään lopputulokseen ja ehyeen teokseen. Lopputuloksen ytimen löytäminen on ennakkosuunnittelun tärkein asia. Harjoitusvaiheessa tuota lopputulosta kirkastetaan ja kasvatetaan lopulliseen muotonsa.

Repertuaariteattereiden tuotannoissa on usein kolme vaihetta ennen lukuharjoitusta: *perustamiskokous, raamipalaveri ja mallipalaveri*. Oman kokemukseni mukaan näitä vaihteita ei varsinaisesti ole niin sanotun vapaan kentän produktioissa, vaan niissä samat asiat puhutaan läpi prosessin aikana tai ennen harjoituskauden alkamista hieman joka välissä. Pitää myös huomioida, että repertuaariteattereissa harjoituskausi on usein yhtenä pötkönä, kun taas vapaalla kentällä harjoitukset saattavat jakautua useaan lyhyempään harjoitusperiodiin (niin kutsuttu residenssi), jotka ajoittuvat jopa usean vuoden ajalle. Tällöin ennakkosuunnittelua pystyy toteuttamaan harjoitusperiodien välissä. Kokemukseeni saattaa myös vaikuttaa se, että vapaalla kentällä olen työskennellyt sirkuksen ja tanssin parissa, joissa pohjamateriaalina ei yleensä ole teksti vaan teos on perustunut enemmän jollekin fyysiselle liikkeelle tai muulle lähtökohdalle, jota on työstetty selkeästi esityksen harjoituskaudella. En silti näe, etteikö samaa tuotantomallia voisi käyttää myös näiden alojen teoksissa. Näin varmasti myös on suuremmissa produktioissa.

Perustamiskokouksessa työryhmä (pois lukien esiintyjät) kerätään kokoon. Käydään läpi mitä ollaan tekemässä ja millä porukalla. Vapaalla kentällä saattaa olla, että tapaam muut suunnittelijat vasta ensimmäisissä treeneissä. Tämä toki on harvinaista, muttei täysin tavatonta. Suomen Kansallisoopperan (SKO) *Tekninen käsikirja* julkaisussa todetaan, että perustamiskokouksessa taiteellinen ja tekninen johto sekä taiteellinen työryhmä sopivat tuotannon toiminnallisuuteen ja laajuuteen liittyvät päätekijät (*Tekninen opas* 2013, 101.)

Raamipalaverissa käydään läpi teoksen budjetti osa-alueittain. Ohjaaja myös kertoo omia lähtökohtiaan esitykselle ja siitä millaista juttua hän haluaa alkaa tekemään. Raamipalaveri pidetään monissa teattereissa perustamiskokouksen yhteydessä. Raamipalaverissa käydään budjetin lisäksi muutkin teoksen tekemiseen vaikuttavat raamit. Muun muassa aikataulu ja henkilöresurssit sovitaan tässä vaiheessa. Nämä kaikki ovat seikkoja, jotka vaikuttavat lopulliseen suunnitteluun.

Raamipalaverin ja mallipalaverin välissä on usein ennakkosuunnittelujakso, jonka aikana suunnittelijat ja ohjaaja sekä koreografi työskentelevät yhdessä ja erikseen luoden teokselle ja sen eri osa-alueille pohjat ja suunnat, joita kohti teosta aletaan

viemään. Ennakkosuunnittelun aikana tekijät koittavat löytää teoksen ytimen, eli sen mistä se kertoo ja mitä he haluavat sillä kertoa katsojille. Suunnitteluprosessi on aina hieman erilaista riippuen teoksesta ja tekijöistä. Usein käytössä olevia työkaluja (ainakin teatterin kontekstissa) ovat muun muassa lakanatyöskentely sekä erilaisten havainne-/ ideakuvien kerääminen. Myös teknisten dokumenttien luominen (esimerkiksi valokartta) kuuluu valosuunnittelijan ennakkosuunnitteluvaiheeseen.

Mallipalaveri on koko taiteellisen työryhmän sekä teatterin johdon ja teknisten palveluiden (ompelimo, lavastamo yms.) kesken pidettävä palaveri, jossa käydään läpi tulevan teoksen (alustavat) suunnitelmat. Ohjaaja kertoo mistä teoksessa on kyse ja että millaista juttu ollaan tekemässä. Suunnittelijat esittelevät suunnitelmansa tulevasta teoksesta. Erityisesti tässä vaiheessa katsotaan läpi kaikki valmistettavat elementit, kuten lavastus ja puvut. Mikäli teokseen on tulossa joitain suurempia valollisia elementtejä, jotka pitää tilata taikka valmistaa, niin nekin tulee esitellä tässä vaiheessa. Palaverin tarkoitus on varmistaa, että resurssit riittävät suunniteltujen asioiden tekemiseen. SKO: ohjeistuksessa todetaan, että alustavassa suunnitelman tulee sisältää kaikki kustannuksiin vaikuttavat tekijät (*Tekninen opas* 2013, 101). Koen että tämänkaltainen resurssien tarkastelu ja ”budjetointi” on yksi osa ennakkosuunnittelu. Sen vaikutus taiteelliseen työhön on myös huomattava, vaikkakaan ei määrittävä. Mallipalaverin tarkoitus on pyrkiä varmistamaan, että harjoitusvaiheessa ei tule ongelmia esimerkiksi liian suurien elementtien kanssa. Kun isot linjat ovat selvillä ja hyväksytyt, voi omia suunnitelmiaan alkaa viemään vielä pidemmälle koskemaan esimerkiksi yksittäisiä valotilanteita. Toki Teoksen rakenne on oltava melko kirkas mallipalaveriin tultaessa, sillä sen jälkeen ei (välttämättä) enää pysty hankkimaan erityisiä valoelementtejä.

Ennakkosuunnittelu on välillä myös hyvin suoraviivaista ja matemaattista, vaikka sitä ei aina taiteilijana haluaisikaan hyväksyä. Suunnittelija joutuu laskemaan erilaisia avauskulmia ja miettimään riittäkö valoteho yms. Valosuunnittelija Antti Helminen toteaa omassa opinnäytteessään **Maallisten ilojen puutarha** vuodelta 2013 seuraavasti:

Mielestäni valon kanssa työskennellessä se [tekninen / matemaattinen suoraviivainen suunnittelu] on perusteltua sen fysikaalisen luonteen takia,

jopa välttämätöntä halutun lopputuloksen saavuttamiseksi eri valonlähteiden taistellessa heijastuspinnosta. Jos näitä asioita ei ota tarpeeksi aikaisin huomioon päätyy toimimaan ongelmanratkaisijana. Miettimään ja pohtimaan miten sen ja sen saisi paremmin näkymään tai piiloon. Jos taas tämä matemaattinen puoli on hyvin tehty, voi loppuajan keskittyä taiteelliseen työhön, itse esitykseen. (Helminen 2013, 20–21)

Olen Antin kanssa samaa mieltä. Koen myös, että mikäli ennakkosuunnittelussa on mahdollista eliminoida tulevia ongelmia hektiseltä näyttämöajalta ja mahdollistaa täten taiteelliselle ajattelulle ja työskentelylle enemmän aikaa niin se kannattaa tehdä. Tulevien ongelmien eliminointiin auttaa paljon myös kokemus. Tekemällä törmää erilaisiin virheisiin mitä on tehnyt ja oppii niistä jatkoa ajatellen paljon.

Monissa tuotannoissa ennakkosuunnitteluvaiheeseen kuuluu myös kaluston hankinta ja tekninen tuotanto (muun muassa sähköt ja ripustukset). Vaikka se ei varsinaisesti ole teoksen taiteellista suunnittelua niin itse ainakin lasken sen hyvin vahvasti osaksi ennakkosuunnittelua, sillä kaluston vaikutus lopputulokseen saattaa olla taiteellisesti erittäin merkittävä. Myös budjetin pyörittely kuuluu osaltaan tähän vaiheeseen.

Tekninen suunnittelu saattaa erota tuotanto kohtaisesti, mutta yleisimpiä osa-alueita siinä on valokartan piirtäminen ja sähköjen sekä ripustusten suunnittelu. Suurissa tuotannoissa suunnittelijan ei itse tarvitse tehdä näitä vaan erillinen ammattilainen tekee ne. On myös hyvä muistaa, että mikäli oma ammattitaito ja tietämys ei riitä esimerkiksi ripustuksen suunnitteluun niin se on turvallisuussyistä parempi jättää henkilölle, joka osaa sen varmasti. Monissa maissa saatetaan myös tarvita virallinen koulutus ja todistus ripustamisesta, jotta saa työkseen ripustaa mitään. Samainen koulutustarve koskee usein kaikkea ripustamista ja valosuunnittelija ei saakaan koskea lamppuihin muuten kuin suunnatessa, jos silloinkaan.

Valokartan laatiminen ei aina ole tarpeen, jos esimerkiksi työskennellään tilassa missä on kiinteä valokalusto. Mutta mikäli kiinteän kaluston lisäksi valosuunnitteluun kuuluu muitakin valoja, niin on niistä hyvä piirtää jonkinlainen kartta, jotta teoksen pystytysvaiheessa heittimet osataan laittaa paikoilleen, kysymättä asiaa erikseen

suunnittelijalta. Tällä tavalla lisää lampuista on myös mustaa valkoisella, ja ne pysyvät koko tuotannon mielessä helpommin.

Kuten olemme ehkä jo huomanneet, niin ennakkosuunnittelua on monen muotoista ja tapaista. Mikä siis lasketaan ennakkosuunnitteluksi? Onko sen oltava selvästi taiteellista työskentelyä vai voiko se olla myös teknisen suoraviivaista? Pitääkö ennakkosuunnittelun tapahtua ennen näyttämöharjoitusten alkua? Voiko se tapahtua esitystilassa erilaisina kokeiluina? Onko tällä termittämällä oikeastaan niin väliä? Itse koen että ennakkosuunnittelua on kaikki sen kaltainen työskentely, joka tähtää lopputulokseen, mutta ei synny itse näyttämöharjoituksissa. Pois lukisin tästä silti myös selvästi harjoitusten valmisteluksi luokiteltavan toiminnan.

Treenien valmisteluksi kutsuisin esimerkiksi valopöytään tehtävää ohjelmointia, jonka tarkoitus on mahdollistaa nopea reagoiminen ja valotilanteiden rakentelu harjoituksissa. Eli esimerkiksi väripalettien tekeminen. Varsinaisten kokeiltavien valotilanteiden (usein usean valon useasta parametrilla koostuva kokonaisuus) ohjelmoiminen sen sijaan on mielestäni enemmän ennakkosuunnittelua. Voisin sanoa, että oleellisempaa melkein on se mihin tarkoitukseen kyseisen ohjelmoinnin tekee. Eli onko sitä ohjelmoitaessa mielessä jokin selkeä visuaalinen ajatus, taikka jopa selkeästi tietty kohta tulevasta esityksestä, vai tekeekö ohjelmointia vain jotta kyseisen parametrin saa nopeammin näyttämölle mikäli sitä haluaisikin käyttää. Rajan vetäminen näiden kahden asian välille on hyvin hankalaa ja monessa tapauksessa varmasti melko turhaakin.

Lopulta koen, että eri työvaiheita ei varsinaisesti tarvitse erottaa toisistaan niin selkeästi, että nyt teen ennakkosuunnittelua ja nyt tuotan lopullista materiaalia yms. vaan nämä kaikki ovat työvaiheita ja -tapoja, jotka limittyvät ja menevät päällekkäin. Kaikilla on lähtökohtaisesti kuitenkin sama päämäärä (suoraan taikka välillisesti), eli lopullinen teos.

3. MITÄ HYÖTYÄ ENNAKKOSUUNNITTELUSTA ON?

Tässä luvussa pohdin mitä hyötyjä ennakkosuunnittelusta on ja miksi se kannattaa tehdä. Koitan myös avata hieman työryhmätyöskentelyä ja ennakkosuunnittelun merkitystä ryhmän muodostumisen ja sen sujuvan työskentelyn kannalta.

Perinteisesti (toisin sanoen repertuaariteattereissa käytettävä malli) ennakkosuunnitteluun osallistuvat teoksen suunnittelijat ja ohjaaja sekä koreografi, mutta esiintyjät eivät. Tätä rakennetta on lähdetty rikkomaan paljon muun muassa tanssin kentällä ja pienemmissä työryhmissä, joissa esiintyjä on vain muutama. Oman kokemukseni mukaan vapaalla kentällä onkin nykyisin melko tavallista, että myös esiintyjät ovat mukana ainakin jossain vaiheessa ennakkosuunnittelua.

3.1. Jotta olisi jotain mitä muokata

Aina välillä kuulee sanottavan, että ennakkosuunnittelu lukitsee ajattelua ja pakottaa ratkaisuihin ennen kuin treenit edes alkavat. Ajatellaan että tällöin ei pysty reagoimaan tilanteeseen samalla tavalla taikka tekemään muutoksia. Ymmärrän tässä taustalla olevan ajatuksen, mutta en näe asiaa näin. Mielestäni Ennakkosuunnittelun tarkoitus on luoda jokin pohja ja lähtötilanne, jota sitten voi muokata. Ennakkosuunnittelen siis, jotta minulla olisi jotain mitä muuttaa. Ymmärrän että ennakkosuunnittelun tekemine saattaa tuntua väkinäiseltä, jos teoksella ei ole jotain valmista rakennetta ja sisältöä, kuten tekstiä. Uskon silti, että ennakkosuunnittelua pystyy ja tarvitseekin tehdä myös teoksiin jotka luodaan harjoituskauden aikana (esimerkiksi koreografin antamista lähtökohdista).

Mielestäni ennakkosuunnittelu on oleellista valosuunnittelun kannalta. Täten valo on mukana prosessin alusta alkaen ja pääsee kiinteämmäksi osaksi lopullista teosta. Ennakkosuunnittelussa pystyy myös luomaan jonkinlaisen pohjan visuaalisuudelle ja teoksen valosuunnittelulle, jota käyttää heti harjoitusten alkaessa. Näin on mahdollista luoda vahvempi yhteys näyttämöllä tapahtuvien asioiden ja valon välille sekä antaa esiintyjille mahdollisuus sopeutua vaikeisiin valollisiin olosuhteisiin.

Ennakkosuunnitteluvaiheessa saatan itse luoda muutamankin mahdollisen vaihtoehdon / idean valotilanteesta tiettyyn näyttämökuvaan. Kun harjoitukset alkavat on minulla tätä kautta olemassa joitain ideoita, joita kokeilla. Nämä ideat eivät aina ole loppuun hiottuja, ja saattavat olla hyvinkin luonnosmaisista. Mutta silti ne ovat olemassa ja niitä on mietitty etukäteen. Tällä tavoin ideointia ei tarvitse suorittaa alusta alkaen harjoitusvaiheessa. Kokeilut jalostuvat lopullisiksi osiksi esitystä, taikka niiden tilalle saattaa tulla jotain aivan muuta, joka keksitään vasta harjoitusvaiheessa.

Kun ennakkosuunnittelu on tehty kunnolla teoksen suunnittelun osa-alue, oli se sitten valo taikka jokin muu, pääsee lopullisessa teoksessa pitemmälle vietyyn lopputulokseen. Koska yleensä ennakkosuunnitteluvaiheessa ei ole kiire, niin asioita pystyy pyörittelemään enemmän ja antamaan ajatuksille aikaa kehittyä. Ajan antaminen ennakkosuunnitteluprosessille on myös tärkeää. Asiat eivät aina synny minuutissa vaan niitä pitää kehitellä ja jalostaa. Ajan antaminen tarkoittaa myös sitä, että ennakkosuunnittelulle on annettu riittävästi panosta ja että se on tehty huolella.

Lauri Sirén jakaa opinnäytetyössään **Sisältä ulos vai ulkoa sisään?** – *Havaintoja monipuolisen valosuunnittelijan työskentelystä sekä tapahtumien valosuunnittelusta* valosuunnittelun karkeasti kahteen eri suunnittelutapaan. Sisältä ulos ja ulkoa sisään.

”Sisältä ulos” –mallissa valollinen tarve ja mielikuva johdattavat valollisia ratkaisuja.

”Lähtökohtana voi olla kokonainen kuvitteellinen valotilanne, tai ajatus yksittäisestä valollisesta ilmiöstä” (Sirén 2019, 16).

Tämänkaltaista suunnittelumallia käytän itse etenkin silloin kuin teokselle on olemassa paljon pohjamateriaalia, esimerkiksi valmis käsikirjoitus.

”Ulkoa sisään” –mallissa homma toimii täysin toisin päin. Tässä ensin suunnitellaan niin kutsuttu valosetti, eli se miten ja millaisia lamput on sijoiteltu tilaan. Näin luodaan eräänlainen leikkikalua, jolla on mahdollista kokeilla ja etsiä uusia valotilanteita. Tässä mallissa siis ensin päätetään teoksen läpäisevä visuaalinen linja ja vasta myöhemmin mennään yksityiskohtiin, joihin tämä visuaalinen linja kuitenkin vaikuttaa.

Sisältä ulospäin suuntautuva suunnittelu on kuin kokoelma moniruokalajisen illallisen annoksia, jotka ollakseen olemassa tarvitsevat taidoiltaan sopivan kokin ja tämän työskentelyyn sopivan keittiön. Ulkoa sisäänpäin edetessä taas tietty keittiö houkuttelee töihin taidoiltaan tietynlaisia kokkeja, joiden ruoanlaittotaidot yhdessä keittiön varustelun kanssa määrittelevät millaisia annoksia ravintolassa tarjoillaan. Ensimmäisessä esimerkissä ravintolan omistajan toimesta tarjottavaksi valitut ruokalajit määrittelevät ravintolan tyylin ja puitteet, kun taas jälkimmäisessä ulkoiset omistajan luomat puitteet tuottavat tietynlaista ruokaa, ja tyyliä valinta on tehty jo näitä puitteita suunniteltaessa. (Sirén 2019, 22)

Sirén toteaa, että suurin ero näillä kahdella mallilla on se, että ensimmäisessä (sisältä ulos) päätetään ensin mitä valoilla tehdään ja vasta sen jälkeen päätetään missä valonlähteet konkreettisesti sijaitsevat ja millaisia ne ovat, kun jälkimmäisessä mallissa (ulkoa sisään) homma menee juuri toisin päin. (Sirén 2019, 22).

Vaikka edellä mainitut suunnittelutavat ovat hyvin erikaltaiset ja niissä lähestytään teosta täysin eri kulmista, niin ne molemmat ovat selkeästi ennakkosuunnittelua. Tilanteen mukaan suunnittelijana pystyy valitsemaan sen kumpi tuntuu toimivalta juuri kyseiseen teokseen ja työskentelytapaan. Itselläni nämä usein myös hieman limittyvät ja voikin olla, että vaikka lähden tekemään suunnittelua niin sanotusti setti edellä niin päädyn lisäälemään sinne muutamia ”speciaaleja”, eli lamppuja, joiden tarkoitus on toimia jossain tietyssä tehtävässä, mahdollisesti jopa vain yhdessä kohtauksessa.

3.2. Yhteisen kielen, estetiikan ja luottamuksen luominen

Ennakkosuunnittelu on tärkeä osa taiteellisen työryhmän dialogin muodostumista ja ryhmäytymistä. Sen aikana ryhmä oppii tuntemaan toisiaan sekä heidän esteettisiä mieltymyksiään ja tapansa kommunikoida taiteestaan. Esittävien taiteiden ollessa mielestäni eniten juuri yhteistyötä ja kommunikointia, on tämä vaihe erityisen tärkeä. Tulevan teoksen ja taiteen äärellä oleminen on varmasti paras mahdollinen tapa tutustua muiden tekijöiden estetiikkaan ja siihen, miten he taiteesta (niin omastaan kuin muidenkin) puhuvat. Ryhmässä työskentely ja omasta taiteestaan kertominen ja ajatusten sekä kokemusten jakaminen muulle työryhmälle vahvistaa luottamusta tekijöiden välillä. Tämän tiedostaminen on tärkeää, sillä tässä vaiheessa työryhmän dynamiikka ja luottamus voi kasvaa myös kieroan, siten että se hankaloittaa, taikka jopa lamauttaa ryhmän toimintaa. Valosuunnittelija Vilma Vantola sanoo opinnäytetyössään *Ihmisen pelko – Ajatuksia sosiaalisesta pelosta ryhmätyössä*, että ryhmätyössä onnistumisen kannalta oleellista on luottamus ihmiseen (Tässä tapauksessa taiteelliseen työryhmään jäseniin), vain täten voi toimia rehellisesti niin itselleen kuin muillekin (Vantola 2020, 40).

Esittävien taiteiden parissa työparit tai jopa kokonaiset työryhmät ovat yleinen tapa. Näissä sama porukka tekee yhdessä useita teoksia, joskus jopa koko työuransa ajan. Tätä työtapaa on helppo ymmärtää juuri yhteisen estetiikan, luottamuksen sekä kielen kannalta. Työskentely on sujuvampaa, kun sitä tekee entuudestaan tuttujen tekijöiden kanssa. Tässä tavassa pystytään menemään myös nopeammin syvemmälle itse teokseen ja täten saada enemmän aikaa taiteen tekemiselle, kuin uusien tekijöiden kanssa.

3.3. Pohjamateriaaliin tutustuminen taikka sen luominen

Ennakkosuunnittelun ensimmäinen vaihe, johon kaikki pohjautuu, on pohjamateriaaliin tutustuminen taikka sen luominen. Pohjamateriaalia voi olla teksti, kuva, musiikki tai jokin muu. Perinteisimmillään esimerkiksi teatterissa se on näytelmäteksti. Musikaalissa tekstin lisäksi mukaan tulee musiikki. Näiden kautta tutustaan teokseen ja sen maailmaan. Tutustumisen jälkeen aletaan muokkaamaan tulevaa teosta ja miettimään että miten juuri me teemme tämän jutun. Kuinka Ratkaisemme erinäiset asiat?

Jokaisessa teoksessa ei kuitenkaan välttämättä ole pohjamateriaalia. Esimerkiksi kun aletaan tekemään tanssiteosta voi olla, että työryhmällä on tiedossa vain koreografian antama lähtö. Se voi olla oikeastaan mikä vain minkä pohjalta koreografi haluaa lähteä rakentamaan teosta. Lähtönä voi toimia vaikka jokin tunnetila: ”haluaisin tehdä teoksen joka kertoo rakkaudesta”. Ennakkosuunnittelun alussa melko varmasti puhuttaisiin paljon siitä mitä rakkaus on ja miten se ilmenee. Miltä se tuntuu ja miten sitä on käsitelty vaikkapa taiteessa. Näiden keskusteluiden pohjalta sitten lähdetään ideoimaan itse teosta. Valosuunnittelijana saattaisin miettiä miten rakkautta voi ilmentää valolla (väri, lämpö yms.).

Ennakkosuunnittelun aikana saatetaan hyvinkin päätyä jonkinlaisiin kohtausaihioihin, joita sitten lähdetään yhdessä esiintyjien kanssa rakentamaan, kun harjoitukset alkavat. Tässä vaiheessa meillä ei edelleenkään ole tiedossa mitä missäkin kohtauksessa on tapahtumassa taikka missä järjestyksessä ne ovat lopullisessa teoksessa. On hyvin mahdollista, että kaikki kohtausaihiot eivät edes päädy lopulliseen teokseen.

Tällä tavoin on luotu pelkästä ideasta ja yhdestä sanasta kokonaisen teoksen pohjamateriaali. Kun pohjamateriaali on luotu, voidaan ennakkosuunnittelua viedä vielä pidemmälle esimerkiksi suunnittelemalla valolliset raamit kohtauksiin.

4. ENNAKKOSUUNNITTELUN MONET MUODOT

Tässä luvussa käyn läpi yleisimpiä valosuunnittelijoiden käyttämiä ennakkosuunnittelun työkaluja. Koitan antaa jokaisesta jonkinlaisen käytännön esimerkin sekä kuvallisen presentaation mikäli se tuntuu helpottavan asian ymmärtämistä. Lopussa käyn läpi hieman sitä, miten tehdä ennakkosuunnittelua ilman minkäänlaista lähtömateriaalia. Koitan käydä läpi sitä, kuinka esitellyt työkalut voisivat toimia myös tässä tapauksessa valosuunnittelijan suunnitteluprosessin apuna.

4.1. Ennakkosuunnittelun työkaluja

Ennakkosuunnittelun taiteellisen osuuden työtapoja on yhtä paljon kuin on tekijöitä ja produktioita. Seuraavaksi avaan yleisimpiä työtapoja ja metodeja. Nämä kaikki ovat myös sellaisia, joista itselläni on kokemusta ja joita käytän säännöllisesti työssäni.

Aloitan työkalujen läpikäymisen pienoismallista ja etenen siitä tietokoneella tehtäviin mallinnuksiin. Puhun myös virtuaalilasien käytöstä sekä niiden hyödyistä ja haitoista. Tämän jälkeen kerron lakanan ja ideakuvien käytöstä ennakkosuunnitteluvaiheessa. Lopuksi puhun vielä materiaalikokeiluista ja siitä miksi niitä tehdään.

Osa edellä mainituista työtavoista on ollut käytössä hyvin pitkään ja osa taas on syntynyt kunnolla vasta vuosituhannen vaihteen jälkeen teknologisen kehittymisen myötä. Teknologia on ylipäänsä vaikuttanut paljon itse valosuunnitteluun kuin sen ennakkosuunnitteluunkin.

Tärkeintä työtapojen valinnassa on se, että se edistää omaa ja ryhmän työskentelyä, auttaa hahmottamaan tulevaa kokonaisuutta ja toimii keskustelun sekä taiteellisen työn apuna. Mielestäni jokainen käyttököön juuri niitä työkaluja, jotka tuntuvat auttavan itseään. Minkään työvaiheen tekeminen ei ole kannattavaa, jos se on vain rasite. En tarkoita tällä sitä, että jokaisen työvaiheen pitäisi olla vain ihanaa ja helppoa. Itselleni esimerkiksi lakanan kokoaminen on aina hieman tuskaista, mutta siitä saatu apu on niin valtava, että se kannattaa tehdä.

4.1.1. Lavastuksen pienoismalli

Pienoismalli on näyttämöteoksissa (ainakin teatterissa) yleisin ja perinteisin tapa työstää esityksen visuaalista ilmettä. Sitä käytetään lähes aina, jos näyttämölle on tarkoitus tuoda selkeästi lavasteita. Pienoismalli on konkreettinen työkalu, jota tutkimalla on helpompi hahmottaa tilaa ja sen toiminnallisuutta, eli sitä miten se elää ja liikkuu (mm. näyttämökuvan vaihdot).

” Vaikka pienoismalli on ehdottomasti havainnollisin tapa hahmottaa tilaa, sen avulla on lähes mahdoton ennakoita todellisessa paikassa olemisen ruumiillista kokemusta, koska mallin sisään ei pääse. Siksi mallitekniikka soveltuukin parhaiten kurkistusluukunäyttämöille, missä katsoja näkee näyttämökuvan etäisyyden päästä.” (Gröndahl 2009, 153).

Gröndahlin esille ottamaa ruumiillista kokemusta on helpompi havainnoida esimerkiksi VR-laseilla, joissa on omat ongelmansa (tästä lisää tuonnempana), taikka pienemmillä lavastekokeiluilla.

Valosuunnittelijalle pienoismalli on oiva työkalu, sillä siinä pääsee havainnoimaan tilan mittasuhteita ja katsomoon näkyviä alueita hyvinkin helposti. Tähän vaikuttaa toki paljon pienoismallin tarkkuus. Joskus pienoismallit on rakennettu hyvinkin tarkasti mittasuhteessa ja tosinaan sen tarkoitus on enemmänkin tuoda esiin lavastuksen tunnelma ja idea. Pienoismallia pystyy myös oikeasti valaisemaan ja näin kokeilemaan erilaisia valaistusratkaisuja ja vaikka valonsuuntia melko helposti



Kuva 1 Valaistu pienoismalli

Itselleni pienoismallin paras puoli on se, että sen ympärille voi kerääntyä työryhmän kanssa. Tällöin jokaisella on mahdollisuus ideoida ja kokeilla erilaisia kompositioita. Siinä on konkreettisia elementtejä, joita voi liikuttaa vaivattomasti. Erilaisten näyttämökuvien kokeileminen on tässä huomattavasti vaivattomampaa kuin näyttämöllä oikean kokoisilla elementeillä. Varsinkin erilaisia lavastevaihtoja kannattaa suunnitella ensin pienoismallin kanssa ja vasta sitten kokeilla näitä ideoita oikeilla lavasteilla. Samoin myös jotkin valon sunnat yms. kokeilemisen arvoiset jutut kannattaa ensin kerätä pienoismallin kanssa ja vasta tästä saadun tiedon kanssa jatkaa oikealle näyttämölle. Pienoismallilla kun on kovin helppoa todeta, että onko jokin idea kokeilemisen arvoinen vaiko ei. Pienoismallissa ei kuitenkaan voi kokeilla kaikkea eikä sen avulla saa kaikesta selkeää kuvaa.

4.1.2. 3D-mallinnus

Viimeisen 20 vuoden aikana tietokoneella tehtävä mallintaminen on uudistanut valosuunnittelun ennakkotyöskentelyä suuresti. Teknologia on kehittynyt siihen pisteeseen, että tietokoneet pystyvät mallintamaan valoa ja tiloja realiajassa. Nykyisin onkin olemassa useampia ohjelmia, joilla valoa pystyy mallintamaan ja joiden avulla valojen ennako-ohjelmointi on mahdollista. Yhä edelleenkin tietokoneella tehdessä ei päästä täysin realistiseen tasoon, mutta se ei ehkä ole edes tarpeen. Toki jos olisi mahdollista tehdä kaikki aivan valmiiksi jo etukäteen ennen tilaan siirtymistä, niin tämä helpottaisi usein kiireisiä näyttämöharjoituksia / -aikoja itse esitystilassa. Mutta koska mikään malli ei (ainakaan toistaiseksi) ole aivan yksi yhteen oikean tilan ja valokaluston kanssa, niin aina jotain muutoksia / korjauksia on tehtävä paikan päällä. Myös

esiintyjien toiminta näyttämöllä vaikuttaa paljon valosuunnitteluun ja siihen miltä se tuntuu katsojasta. Näistä syistä johtuen koen, että virtuaalimallin kanssa työskentely on ennakkosuunnittelua, vaikka siinä tehty ennako-ohjelmointi saattaa hyvinkin päätyä sellaisenaan lopulliseen teokseen. Se on joka tapauksessa vain suuntaa antava malli tilasta ja valot siinä ovat myös vain suuntaa antavia.

Tietokoneella tehtävä ennako-ohjelmointi on usein mielletty enemmän osaksi konserttien ja muiden kiertävien teosten ja tapahtumien valosuunnittelijoiden ennakkotyöskentelyä (teoksen valokoodin muokkaaminen tilaan), ja näissä sitä onkin käytetty paljon, mutta mielestäni siitä on paljon apua myös perinteisen teatterin piirissä. Toki esittävien taiteiden parissa työskennellessä valmiin valosuunnittelun tekeminen on huomattavasti harvinaisempaa ja hankalampaa verrattuna tapahtumien ja konserttien valosuunnitteluun, johtuen esitysmuodon luonteesta. Valosuunnittelija Mikki Kunttu toteaa Tomi Savirannan opinnäytteessä *Teatterivalojen 3D-mallinnus – Suomen kansallisooppera ja -baletti* 3D mallinnuksen hyödyistä teatterissa ja tapahtumissa seuraavasti:

Tapahtumasuunnittelu varmasti hyötyy 3D mallinnuksesta enemmän faktisesti ollen visuaaliselta kvaliteetiltaan enemmän "3D maailman kaltaista". Teatterissa sanoisin että 95% valotilanteista ns. menee uusiksi stagella. Mallinnus on silti teatterissakin useimmiten tärkeä työvaihe. Varsinkin jos teoksessa käytetään laajalti liikkuvia heittämiä ja näyttämöusvaa (Kunttu Savirannan, 2018, 30 mukaan)

Koen että valon mallinnustyökaluilla ei ole tarkoituskaan tehdä valmista lopputulosta teatteriin, vaan enemmänkin vain kokeilla asioita (esimerkiksi avauskulmia, valon suuntia, efektejä ja kohtausvaihtoja) sekä tehdä pohjia, joista lähteä jalostamaan lopullista teosta. Tämäkin osaltaan säästää aikaa näyttämöharjoituksiin itse taiteelliselle työskentelylle ja näin antaa mahdollisuuden viedä teosta pidemmälle. Ennako-ohjelmoinnin avulla pystytään myös paremmin kommunikoimaan muulle työryhmälle siitä minkälaista visuaalisuutta ja valoa ollaan teokseen rakentamassa.

Markkinoilla on tällä hetkellä muutamia johtavia ohjelmistoja, jotka on suunnattu valosuunnittelijoille valon mallintamiseen sekä tekniseen piirtämiseen. Näistä usein löytyy laajat kirjastot erilaisia valonheittäjiä. Osa niistä mallintaa valoa melko tarkastikin. Suurimpana ongelmana valon mallinnuksessa on heijastukset ja usva. Näitä ei kovin monikaan ohjelma osaa laskea tarkasti. Käyn seuraavaksi läpi muutaman itselleni tutun valoa mallintavan ohjelmiston.

Ainakin GrandMa ja Chamsys valopöytävalmistajat ovat luoneet heidän omat mallinnusohjelmansa (MA3D ja chamsys visualaiser). Näiden etu on se, että ne kommunikoivat hienosti juuri kyseisen valopöydän kanssa ja käyttö on hyvinkin mutkatonta. Näistä kahdesta MA3D on valon mallinnuksen kannalta huomattavasti edellä, mutta molemmilla pystyy toki tekemään perusjuttuja: liikkuvienvalojen suuntauksen, lampujen päälle ja pois laittamisen sekä erilaisten efektien tekemisen. Lisäksi MA3D mahdollistaa valon intensiteetin hieman tarkemman säätämisen sekä gobojen ja muiden valokiilan muotoa muuttavien elementtien tarkemman ohjelmoinnin.

Alalla on pitkään käytetty Vectorworks spotlight mallintamisohjelmaa. Sen valon mallintaminen on ollut, ja on edelleen markkinoiden parhaimmistoa, mutta suurin ongelma ohjelman kanssa on se, ettei se ole reaaliaikainen ja sillä ei pysty tekemään ennakko-ohjelmointia. Vectorworks:lla piirrettyjä malleja pystyy kuitenkin siirtämään toisiin ohjelmiin. Ennakkosuunnittelussa Vectorworks on mainio työkalu, varsinkin erilaiset tekniset suunnitteluvaiheet on hyvä tehdä sillä. Ohjelma osaa laskea kuormia ja piuhojen määriä yms. tarpeellisia asioita liittyen valojärjestelmän tekniseen rakentamiseen. Se on myös todella tarkka rakenteiden mallintamisessa. Mielestäni Vectorworks on edelleen oikein toimiva työkalu, jos tekee suuren kokoluokan esityksiä / teknisiä suunnitelmia. Sillä on hyvä piirtää selkeitä valokarttoja ja havainnekuvia, mutta nuo ominaisuudet löytyvät nykyään myös reaaliajassa mallintavista ohjelmista. Ne eivät tosin ole aivan yhtä monipuoliset ominaisuuksiltaan kuin Vectorworks.

Capture on erityisesti juuri valosuunnitteluun tarkoitettu mallintamisohjelma, jota nykyisin käytetään paljon varsinkin konserttien valosuunnittelussa. Sen etuna on mielestäni hyvä valon mallintaminen, tehokkuus (nykyiset tietokoneet jaksavat pyörittää sitä) sekä kattavat heitinkirjastot. Heikkoudeksi sanoisin hieman puutteelliset

piirtotyökalut. Esimerkiksi lavasteiden mallintaminen on tällä ajoittain hyvin hankalaa. Capture on parhaimmillaan loistava työkalu ennako-ohjelmointiin ja siinä sitä käytetään myös eniten. Sillä on silti mahdollista piirtää myös valokarttoja. Valokartan piirto-ominaisuudet ovat kehittyneet viimeisten ohjelmistoversioiden myötä.

On selvää, että 3D-mallintamisen käyttäminen ennakkosuunnittelussa lisääntyy tulevaisuudessa, mutta se ei uskoakseni ikinä tule syrjäyttämään kokonaan näyttämöllä tapahtuvaa harjoittelua (pois lukien esitykset jotka tulevat tapahtumaan virtuaalimaailmassa). Näiden työkalujen avulla tullaan yhä enemmän esittämään ideoita muulle työryhmälle ja tekemään yhä pitemmälle vietyjä pohjamateriaaleja ja ennako-ohjelmointeja. Uskon tämän mahdollistavan myös yhä monipuolisempia valosuunnitteluita esityksiin.

4.1.3. VR-lasit

Virtuaalilasit (jatkossa VR-lasit) ovat tulossa valosuunnittelijan työkaluksi ja niitä on jo nyt käytetty jonkin verran valon mallintamisessa. Joidenkin valonmallinnusohjelmien mallinnuksia voi katsoa myös VR-laseilla. Muun muassa Vectorworks:lla tehtyjä mallinnuksia voi katsella VR-laseilla (Vectorworks). VR-lasien kautta on helpompi havainnoida tilallisuutta kuin tietokoneen ruudulta taikka paperilta, sillä kokemus on huomattavasti kolmiulotteisempi ja ”lähempänä” reaali maailmaa. Yksi ongelma on ollut VR-lasien kuvan laatu. VR-lasien kuvan tarkkuus on riittänyt hyvin esimerkiksi peleihin joissa koko visuaalisuus on tehty lasien kuvan laadun (pikselimäärä) rajoissa, eikä yritä edes kohdata oikean maailman kanssa. Mutta mikäli niillä yritetään näyttää jotain realistista, niin kuvan laatu on heikentänyt kokemusta. Tämä on asia joka on kehittynyt lähivuosina valtavasti ja uskon että se tulee kehittymään tulevaisuudessa niin paljon että ei muodostu ongelmaksi.

Toinen VR-lasien käyttöön vaikuttava ongelma on niiden luomat aistiharhat ja niin kutsuttu VR-pahoinvointi. Kun silmät saavat kuvaa, joka viestii muuta kuin muut aistit niin aivot menevät tästä hieman tilttiin.

Keskeisin pahoinvoinnin synnyttäjä virtuaalitodellisuudessa on se, että käyttäjän kuvitteellinen tunne omasta liikkeestään (vektio) ei vastaa

tasapaino- ja liikeaistien aistiärsykkeistä tekemiä havaintoja. Tällöin aiheutuva aistiritiriitä synnyttää pahoinvoinnin kokemuksen (Mäntylä 2021, 13.)

Luulen että tässä kyse on paljon myös tottumisesta. Ihmiset eivät ole vielä paljoa käyttäneet VR-laseja, mutta kun annamme hieman aikaa niin ihmisten aivot varmasti myös suurilta osin tottuvat niihin. Pahoinvoinnin välttämiseen on myös kehitelty erilaisia keinoja kuten virtuaalinen nenä, joka toimii kiintopisteenä (Mäntylä 2021, 12). Uskon että tulevaisuudessa VR-laseja käytetään yhä enemmän valojen ohjelmointiin sekä erilaisten ideoiden esittämiseen muulle työryhmälle. Jo nyt esimerkiksi Kansallisoopperan suurinäyttämö on mallinnettu ja sitä käytetään VR-lasien kanssa tuotantojen ennakkosuunnittelussa.

4.1.4. Lakana

Lakanaksi kutsutaan taulukkoa (itselläni valtava Excel-taulukko) tai jotain muuta samankaltaista visuaalista tekstiä, ja ehkä kuvia, sisältävää asiaa, johon teos on purettu kokonaisuudessaan. Lakanassa avataan pohjamateriaali (esimerkiksi teksti taikka kohtausideat). Itse kerään aina ensin pohjamateriaalissa esiin tulevat seikat kuten parenteesit, joissa valo mainitaan (esim. sytyttää kattovalon, aurinko nousee). Tämä jälkeen alan keräämään ideoita jokaista kohtausta varten.

Lakana on erityisen tärkeä työkalu minulle dramaturgisessa mielessä. Sen avulla käydään läpi jokaisen kohtauksen ydin: mitä tässä kohtauksessa tapahtuu ja mistä se kertoo. Siinä myös käydään läpi jokaisen kohtauksen käänne ja usein merkkaan myös koko teoksen merkittävimmät käännteet.

Lakana on hyvin tyypillinen työkalu erityisesti teatterin puolella, missä pohjamateriaalina on näytelmäteksti. Se voi toimia apuna käytännön asioissa, kuten ketkä hahmot ovat missäkin kohtauksessa mukana, taikka missä tapahtumapaikassa milloinkin ollaan. Sillä on kuitenkin myös syvempi taso ja usein lakanaan merkataan muun muassa toivottu tunnelma taikka päähahmon tahdon suunta.

Itselleni lakanan tekeminen on aina hieman tuskaista ja tiedän että moni vihaa sitä työkaluna juuri tuon työmäärän takia. Mielestäni se kuitenkin on erityisen hyvä työkalu tekstin kanssa työskennellessä. Teen lakanan nykyisin myös moniin teoksiin, joissa ei ole tekstiä, siitä kun on helppo nähdä jokaisen kohtausten sisältö nopeasti. Samalla se muodostaa teoksesta visuaalisen aikajanan.

Nykyisin ajattelen lakanaa enemmänkin työkaluna, josta kannattaa täyttää itseäni kiinnostavat kohdat. Siihen voi myös lisätä värejä ja kuvia selkeyttääkseen ajatuksia. Ajatukset kun aina kannattaa laittaa ylös johonkin, sillä muuten ne vievät tilaa uusilta ja unohtuvat helposti. Lakana on myös koko työryhmän työkalu ja sen avulla on helppo jakaa ajatuksiaan jokaisesta kohtauksesta ja nähdä miten ne ovat suhteessa muihin osaluiseisiin.

	0.5	1	2a	2b	3	4	5
nimi	Intro	Koulu-aamu	Nokkimäijäytys	Nokkimäijäytys	Kipitän	Vastaanotolla	Mia ja aino lähössä
skut	7-11	12-15	15-23	24-28	29-34	35-38	
henkilöt	Hent, Jone, Aino, Kata ja kouluissa	kandaf, Poteri, teija, Neea, Dark Vatter, Opettaja, Hent, Ossi	kandaf, Poteri, teija, Neea, Dark Vatter, Hent, Dingo, Numi ja Vatanen, Ossi, Miya	Kata ja Jone	Teikka, Iisä, opettaja ja Kata	Miya, Aino, Mijän äiti ja isko	
paikka	Koulun käytävä	käytävä	käytävä	koulun käytävä	terveydenhoitajan huone ja käytävä	Mijän huone	
aika	Koulu aamu	aamu (ensimmäinen tunti alkamassa)		sama kuin ensimmäisessä kohtauksessa	päivällä	samanapäiväin illemalla	
tilanne	Jone ja Hent kottaa saada katan huomion	tunti alkaa	Miya ilmoittaa menevänsä tyttöjen kanssa mökille ja pojat kottavat päältä mukaan	kata juttelee jonen kanssa runoista	isä haahulee käytävällä. koulun henkilöitä ja katan isä sekä kata läpiväri ja keskustelut katan ongelmista	nira ja aino pakkaa sekä juttelee	
tapahtuma	yleisö tulee sisään ja oppilaita vakuu lavalle (käytävään)	Lappaajat tulevat luokkaa ja opettaja haluaa heidän vaihtavan vaatteet	Pojat tulee ja esittäytyy. Miya tulee ja keskustele Dington kanssa	Kata kertoo jonele mökkipöytästä, jone pyytää katta lukemaan runojensa	isä haahulee käytävällä. Kata tulee myöhässä ja lähtee suuttuneena	Miya juttelee aino kanssa ja vanhemmat tulevat kysymään väkivaltavasta	
käännö	-	Jone jää yltän ja törmää Kataan	Hent puhuu opettajan pussiin ja opettaja poistuu	Miya antaa pojille luvan tulla mukaan	Kata alkaa lukemaan runoa	Kata suuttuu ja poistuu, kun on kertonut mökkipöytästä	mijän äiti kuulee mökkipöytästä
tunneita	vääsynyt? seesteinen	alussa koulun käytävä mihin porukka vakuu, energinen musikaali "tasteit" lopussa aapa		rehakas sekä kiva	itimi ja herkkä	hieman romanttinen	hemmostunut ja huolestunut
rekvisiitta	3x penkki	3x penkki		koripallo	penkki	lippaari	mahtavaa yms. vaatteita, zyyriheet
punut			fantasia asuja			lääkärin takki yms.?	vaatteita joita pataanan (saampäivä asu ja verkkarit)
valo	Käytävä ja luokat omnia rajattuna alueena	Jone ja Hent eturunissa omassa spotissa omat luokat takana ylvätoissa	Fantasia	kaikkivaltuu biisin	luku leivokissa vain jonea ja katta	käivien, biisin: ????	
lavastus	penkki (2,5m)	perus lattii	latti ja tyhji	biisin korokeesta lava (1 koroke 4x4)	lava keskellä edessä toimi penkkini. Tän aikana nostriesta nousee ni taakse	lavenostimen alioasassa johon huone lavastettuna nostetaan koko eturuu ylös silen että katolle pääsee. Rippuvet katolle	lavan muunassa, sähkö, ylipöytä, haappi?
video	-						
ääni	-	koulun hello					lekatit
biisit	-	Aino	Piattoisankant	Nimeni on dingo	kipitän	nahkatakinen tyttö	
ilke	-	musikaali tarssi	lappaajat tulevat tilaan	pojät petaa korista	istuvat penkällä	kata saapuu tilaan lopussa kaikki poistuvat (kata jo siemmi)	tytöt poistuvat lopussa, nä ja äiti tulee huoneeseen

Kuva 2 Osa Nahkatakinen tyttö –musikaalin lakanasta

Lakanatyöskentely on mielestäni erityisen tärkeätä, mikäli työryhmä on suuri. Teoksen purku lakanaksi kannattaakin tehdä yhdessä, sillä siinä samalla tulee käsiteltyä koko teos hyvin tarkasti. Samalla saadaan luotua yhteinen kuva tulevasta teoksesta ja siitä mihin suuntaan juttua halutaan lähteä viemään, ja opitaan tuntemaan toistemme taiteellisia mieltymyksiä. Lakana purku tehdään usein hyvin varhaisessa vaiheessa ja tässä on vielä helppo sisällyttää jotain erityisiä valollisia ratkaisuja / ideoita lopulliseen teokseen.

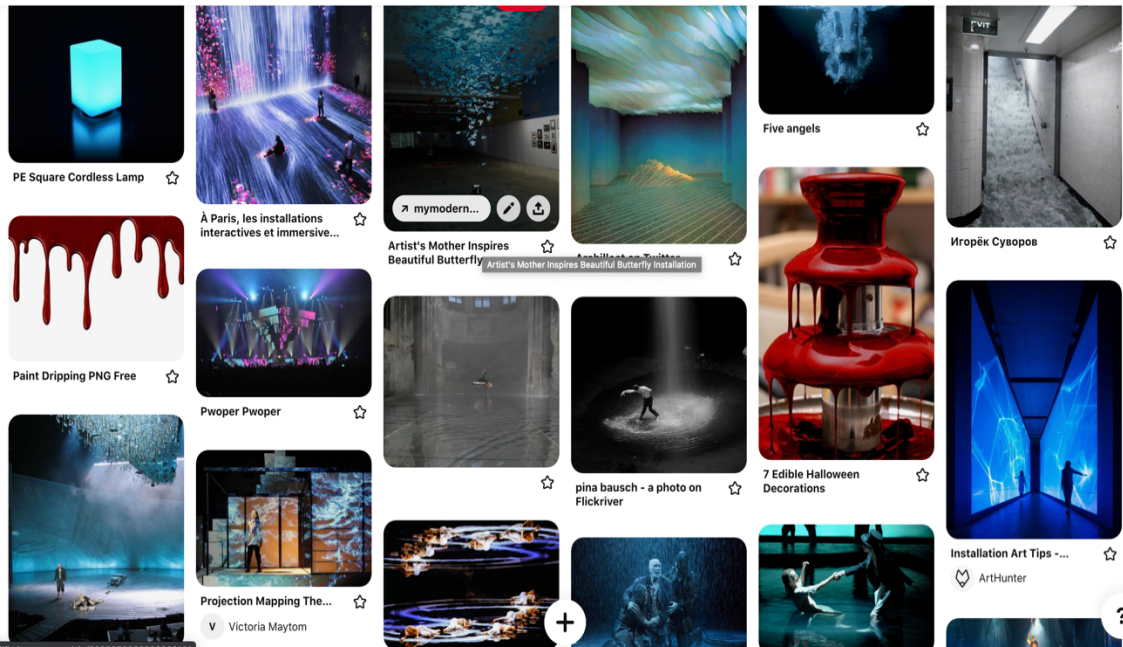
Uskon että jokainen suunnittelija purkaa tekstiä samankaltaisiin osiin kuin mitä lakanatyöskentelyssä tehdään. Lakanaan ne tulee vain laitettua konkreettisesti esille ja

sanottua ääneen työryhmän kesken ehkä jopa itsestään selviä asioita. Näin varmistamme myös ettei mikään ”itsestänselvyys” ole mennyt keneltäkään työryhmässä ohi.

4.1.5. Ideakuvat

Ideakuviksi kutsutaan kuvia, jotka välittävät jollain tapaa suunnittelijan ideaa tulevasta teoksesta. Kuvassa voi olla oikeanlainen tunnelma taikka värimaailma. Siinä voi konkreettisesti olla jokin elementti, jota haluaa käyttää teoksessa. Se voi oikeastaan olla mikä tahansa kuvallinen asia.

Itse kerään kuvia nykyään paljon Pinterestiin. Sen etu on, että kansiot voi jakaa työryhmän kesken ja jokainen saa lisätä kuvia. Samalla muut näkevät millaista maailmaa sinä suunnitteluusi haet. Toisinaan kuvia tulee kerättyä sanomalehdistä (nykyään tosin harvemmin) ja Googlen kuvahausta.



Kuva 3 Kuvakaappaus Idomeneus –esityksen valoja- videosuunnittelun Pinterest –taulusta

Ideakuvien tarkoitus on pyrkiä luomaan jokin visuaalinen presentaatio siitä maailmasta millaista suunnittelija ja koko työryhmä on luomassa teokseen. Omalla kohdallani niin kutsutut *mood boardit* (*pinterestissä taulu*) ovat hyvinkin täynnä erilaisia kuvia alkuvaiheessa. Saatan hieman myöhemmässä vaiheessa poistaa taulusta kuvia, joiden en koe enää kuvaavan tarkentunutta visiotani. Itselläni kuvat ovat usein melko suoraan jotenkin valoon (taikka muuhun suunnittelemaani osa-alueeseen) liittyviä ja niissä saattaa olla jokin visuaalinen elementti, jonka haluaisin teokseen.

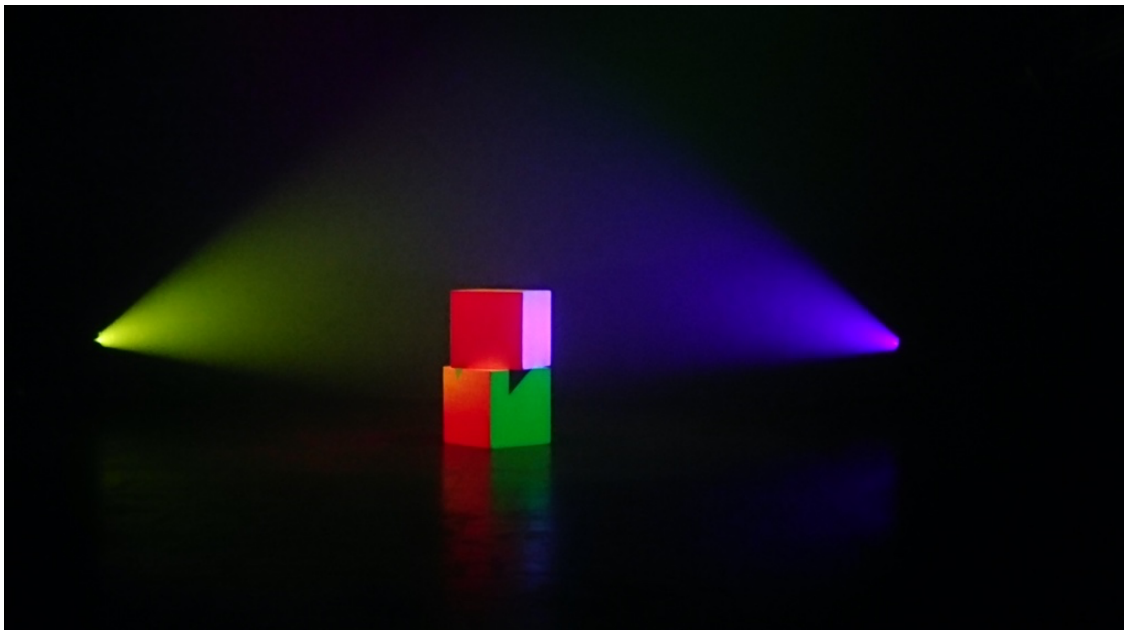
Toisinaan ideakuva saattaa olla itse piirretty taikka maalattu kuva. Olen joskus tehnyt mallikuvia myös tietokoneen 3D-mallinnus ohjelmalla. Laitoin vain muutaman valon tyhjiin mustaan tilaan ja keskelle jonkin esineen, jonka valaisin haluamallani tavalla. Tästä otin ulos (eli renderöin) kuvakaappauksen, joka toimi ideakuvana. Kutsuisin tätä nimenomaan ideakuvaksi enkä mallikuvaksi, sillä kyseessä olivat vain jotkin valonlähteet, jossain tilassa, eikä tarkoitus ollut mallintaa, miten jokin asia toteutetaan, taikka miltä se tulisi täsmällisesti näyttämään, vaan enemmänkin jakaa idea ajatuksesta.

Selkeitä valotilanteita sisältävien ideakuvien jakamisessa on oltava hieman varuillaan, sillä toisinaan niistä saattaa tulla liikaa mieleen että asia tulee näyttämään juurikin siltä. Tarkoitus ei kuitenkaan ole ottaa suoraan jotain valotilannetta ja tehdä sitä näyttämölle. Se ei myöskään yleensä edes ole mahdollista. Tämän takia hieman epämääräisemmät taikka selkeästi poissa näyttämöltä olevat kuvat ovat parempia, jos niitä on tarkoitus jakaa myös muulle työryhmälle. Yksi hyväksi havaitsemani kikka on tehdä kuvasta piirretyn näköinen, joko kuvamuokkauksen avulla, taikka mallinnusohjelmassa olevilla asetuksilla. Ainakin Vectorworks –ohjelmassa on mahdollista muokata renderöitävän kuvan ilmettä.

Itselläni on olemassa pieni kuvapankki itse otettuja kuvia, joissa on esillä jokin yksittäinen valollinen elementti. Otin näitä eräissä kuvauksissa, sillä hieman aikaisemmin oli tullut vastaan tilanne, etten meinannut löytää sopivaa ideakuvaa mielestäni aika perus valollisesta elementistä. Seuraavalla sivulla niistä muutama.



Kuva 4 Kylmä ja lämmin valo



Kuva 5 Erisuunnista tulevat värivalot kohteen pinoilla

4.1.6. Erilaiset materiaali- ja muut kokeilut

Materiaalikoikeilut ovat tärkeä osa valosuunnittelua. Eri materiaalit käyttäytyvät valossa eri tavoin ja näitä on erittäin vaikea ennakoida taikka mallintaa tarkasti. Tästä syystä yleensä helpoin ja nopein tapa saada selville esimerkiksi millainen pintakäsittely toimii hyvin jossain lavasteessa ja tietyssä tarkoituksessa on kokeilla se ihan oikeilla valonlähteellä. Kokeiltavan pinnan ei tietenkään tarvitse olla samankokoinen kuin lopullisen näyttämölle tulevan, mutta sen pitää olla riittävän iso, jotta haluttua ilmiötä voidaan tutkia siinä. Esimerkiksi jos halutaan kokeilla miten lavastukseen ison seinän pinta pitää käsitellä, jotta valo ja värit heijastelevat siinä oikealla tavalla. Emme tarvitse kokeiluun kokoseinää vaan esimerkiksi neliometri alue riittää. Kokeilupinta ei kuitenkaan voi olla 20cm kertaa 20cm, sillä siinä ei vielä näy kunnolla valon käyttäytyminen pinnalla. Tärkeää on myös, että pintamateriaali on samaa kuin lopullisessa lavastuksessa.

Materiaalikoikeilut on usein myös pakko tehdä hyvissä ajoin, sillä usein kokeiltava materiaali (vaikka kangasta) pitää tilata jostain. Näiden toimitusajat saattavat olla yllättävän pitkiä. Monet materiaalit saattavat myös olla hyvin kalliita ja niiden tarve voi olla suuri. Näissä tilanteissa harvemmin halutaan tilata ”sikkaa säkissä” eli valtavan kallista ja suurta määrää ihan vain kokeiluun.

Jonkin materiaalin toimiminen toivotulla tavalla (esimerkiksi valon läpäisevyys taikka väri) tietyssä valossa saattaa olla perusta koko valosuunnittelulle. Esimerkiksi jos teoksessa on tarkoitus käyttää tylliä ja sen halutaan päästävän valoa läpi tietyllä tavalla, mutta toisaalta myös heijastaa valo, ei mikä tahansa tylli tähän sovi. Tähän saattaa löytyä montakin vaihtoehtoa, joista jokainen maksaa paljon. On siis ehdottomasti pakko tilata näytekappaleet kaikkia ja käytännössä kokeilla mikä toimii parhaiten. Ja koska taidealalla (tai ainakin niissä produktioissa, missä itse olen ollut mukana) on raha, tai oikeastaan sen rajallisuus, rajoittava tekijä niin usein etsinnässä on paras hintalaatusuhde.

Joitain valollisia ilmiöitä on myös vaikea demonstroida pienoismallilla taikka muulla työvälineellä. Näissä tapauksissa kyse on usein useamman esityksen osa-alueen törmäyttämisestä (esimerkiksi esiintyjän ja valon). Näissäkin tapauksissa asiaa on pakko

kokeilla. Joissain tapauksissa kokeilemisen on pakko tapahtua jopa itse esiintymistilassa, jotta mittasuhteet ja tilallinen kokemus pystytään havainnoimaan riittävän tarkasti. Tästä hyvä esimerkki on useamman varjon muodostama kuva tietylle pinnalle näyttelijöiden liikkua näyttämöllä. Mikäli varjot halutaan muodostaman tietynlaisen kuvan juuri tietyssä kohtaa niin teknisesti asiaa on pakko kokeilla esitystilassa.

4.1.7. Aiheeseen tutustuminen muilla keinoilla

Usein teoksen aiheeseen tulee tutustuttua myös muiden tapojen avulla ilman että se suoranaisesti olisi juuri kyseisen teoksen tekstiä taikka muuta materiaalia. Tällaisia keinoja voin olla kirjat, elokuvat, musiikki tai muut taidemuodot. Myös tiede saattaa toimia aiheeseen johdattavana keinona.

Syyt juuri jonkun tietyn elokuvan katsomiseen taikka kirjan lukemiseen voivat olla monet. Joskus niistä haetaan laajempaa käsitystä käsiteltävästä aiheesta. Esimerkiksi jos teos sijoittuu johonkin historialliseen tapahtumaan, on varmasti hyvä tutustua tapahtumaan laajemminkin kuin vain itse teoksen tekstin kautta. Täten tekijänä saa laajemman ymmärryksen tapahtuneesta ja ymmärtää myös paremmin itse käsikirjoitusta ja siihen mahdollisesti sisällytettyjä viittauksia tapahtumaan. Elokuvista saatetaan myös hakea inspiraatiota johonkin teoksen kerronnalliseen muotoon taikka visuaaliseen ilmeeseen. Ne saattavat siis toimia samalla tavalla kuin ideakuvat.

Tieteen käyttäminen teokseen tutustumisena ei välttämättä ole niin yleistä, ainakaan itselleni, poissulkien historia, jota käytetään melko paljonkin jonkin aikakauden taikka tapahtuman ymmärtämiseen. Mutta esimerkiksi fysiikkaa ei käytetä niin paljoa. Voisin kuitenkin kuvitella, että jossain tilanteissa juuri tiettyyn fysikaaliseen ilmiöön tutustumine olisi teoksen kannalta oleellista. Tästä opittua tietoa pystyy sitten käyttämään valosuunnittelun pohjana. Valosuunnittelu voi jopa perustua jonkun fysikaalisen ilmiön, esimerkiksi monokromaattisuuden, ympärille. Tällaisessa tapauksessa tuo monokromaattisuus ei välttämättä ole tullut mitenkään alkuperäisestä pohjamateriaalista (teksti). Vaan vaikka kiinnostuksesta tuota fysikaalista ilmiötä kohtaan.

Joskus teoksen työryhmä saattaa myös mennä yhdessä johonkin. Kyseessä voi olla yhteinen matka taikka elämys (esim. kellunta taikka lentäminen). Näissä tapauksissa syitä toiminnalle voi olla moniakin. Usein esimerkiksi yhteisen matkan aikana työryhmä ryhmäytyy ja tutustuu toisiinsa aivan eri tavalla, kuin vain 8h työpäivien aikana. Tällä saatetaan myös hyvin taata hieman pidempi jakso, jonka aikana pystytään helpommin syventymään ja keskittymään vain suunniteltavaan teokseen. Toinen oleellinen osa näissä on yhteinen kokemus, josta voidaan ammentaa jotain tulevaan teokseen. Esimerkiksi jos näytelmän päähenkilö kokee usein unia, joissa hän kokee lentävänsä / kelluvansa voi olla hyvinkin hedelmällistä käydä koko työryhmän kanssa kellumassa taikka lentämässä. Näin voidaan varmistaa, että kaikilla työnryhmän jäsenillä on jonkinlainen kokemus kyseisestä toiminnosta. Tätä kokemusta hyödyntäen esiintyjät pystyvät varmasti paremmin esittämään tuon tuntemuksen. Myös suunnittelijoille kokemuksesta on paljon hyötyä, jotta tuo sama tunne saadaan, niin halutessaan, myös jaettua jossain muodossa katsojille.

4.2. Miten ennakkosuunnitella ilman pohjamateriaalia

Tähän mennessä olen puhunut ennakkosuunnittelusta enimmäkseen sellaisiin teoksiin, joissa on jokin pohjamateriaali. Valosuunnittelija Meri Ekola toteaa kirjoituksessaan, *Ennakkoon sovittua vai prosessissa opittua – mitä on valosuunnittelijan ennakkosuunnittelutyö nykyesityksessä?* että useimmiten nykyesityksen idea on vain lähtökohta eikä sisällä suoraan mitään valmista materiaali, jonka oletetaan olevan lopullisessa teoksessa mukana. (Ekola 2017, 153.) Mitä sitten tehdä mikäli mitään pohjamateriaalia ei ole? Monet jo aikaisemmin mainituista työkaluista ovat tässäkin tapauksessa ihan käyttökelpoisi. Esimerkiksi ideakuvat luovat varmasti teoksen visuaalisuutta aivan samalla tavalla kuin teoksessa, jossa on olemassa pohjamateriaalia.

Suurin vaikeus niin sanotusti nolasta lähtemisessä on se epämääräisyys, kun kaikki suunnat edetä ovat mahdollisia. Alkuun pitää tehdä jokin rajaus / valita mitä kyseisen teoksen ja sen visuaalisuuden tulisi olla. Tässä on kuitenkin hyvä muistaa, että mitään ei tarvitse lopullisesti vielä lukita, mutta jokin suunta teokselle pitää saada. Sama koskee yksittäisten suunnittelualojen työskentelyä. Pitää valita jokin suunta mihin lähteä ja raamittaa tuleva teos tuon mukaan. Ekolan haastattelema Jani-Matti Salo toteaa, että

”Raamittamisen avulla pyritään määrittämään ilmaisun keinoja ja tyylejä, rakenteita sekä minkälaisessa suhteessa esityksen elementit ovat toisiinsa sekä ympäristöön nähden”
(Salo Ekolan 2017, 154 mukaan).

Juuri tästä on kyse, ja mielestäni tämän kaltainen raamittaminen pitäisi tehdä aina ennakkosuunnitteluvaiheessa.

Edellisessä luvussa mainituista työkaluista erilaisin, kun työskennellään ilman lähtömateriaalia, on varmasti lakana. Ilman pohjamateriaalia ei ole suoraan mitään mitä purkaa siihen. Lakanaa voi silti käyttää hyödyksi myös tämän kaltaisessa työskentelyssä. Lakana on oiva tapa kerätä omia ja koko työryhmän ideoita. Siihen voi samalla alkaa koostamaan esityksen rakennetta, kohtauksia ja niiden eri osa-alueita. Tällä tavalla lakana muuttuu purkutyökalusta teosta kokoavaksi apuvälineeksi.

Työskenneltäessä kokonaan ilman lähtömateriaalia on työtä enemmän kuin valmiin pohjamateriaalin kanssa työskennellessä, sillä se materiaali pitää myös luoda itse ja vasta sitten päästään siihen vaiheeseen työskentelyä mistä pohjamateriaalin kanssa olisi aloitettu. Toki pitää muistaa, että myös pohjamateriaalia pitää muokata lähes aina ja työryhmän pitää luoda siihen oma suhteensa. Kun tuota materiaali on itse luomassa, niin siihen tulee siinä samalla luotua jokin suhde ja näkökulma.

Kun teosta luodaan niin sanotusti tyhjstä niin improvisaatio taikka sen kaltaiset työkalut ovat suosittuja. Mutta voiko valolla improvisoida? Mielestäni se on jossain määrin mahdollista, mutta täysin hetkessä syntyneitä spontaaneja se ei koskaan ole. Jos valosuunnittelijan improvisaatiota vertaa esiintyjän, esimerkiksi näyttelijän, improvisaatioon niin suurin ero on siinä, että improvisaation väline, oma keho, on näyttelijällä aina mukana ja selkeä osa häntä. Valosuunnittelijalla välineistö taas vaihtelee eikä kulje koko aikaa mukana. Ennen improvisoimista joudutaan siis tekemään jonkinlaista ennakkosuunnittelua / -työtä improvisaation työvälineiden luomista ja muokkaamista varten. Tuo voi olla vaikka taskulamppujen esille ottaminen. Tässäkin vaiheessa on suljettu jo monia valollisia elementtejä pois ja tehty jokin valinta valon laadusta.

Välineen ja suunnittelijan erillisyydestä johtuen saman valosuunnittelijan eri improvisaatiot voivat olla hyvin erilaisia. Ei olla sidoksissa tiettyyn työvälineeseen. Työvälineitä voi olla monenlaisia. Toisinaan improvisaatioon taikka hyvin kevyisiin valollisiin kokeiluihin, kuinka itse niitä ehkä kutsuisin, voi ryhtyä puhelimen valolla taikka peilillä, jolla heijastaa auringon valoa. Molemmat elementit luovat hyvin erilaista valoa ja estetiikkaa. Molemmat voivat luoda valmiin valollisen aihion tulevaan teokseen taikka antaa vain pienen ajatuksen siitä mihin suuntaan teoksen valosuunnittelu voisi mennä.

Kevyet valolliset kokeilut voivat toimia myös erittäin hyvinä pohjamateriaalia luovina työkaluina. Esimerkiksi jos tekee kokeiluja peilin ja auringon valon kanssa lopulliseen teokseen saatetaan haluta jonkinlainen osio missä esiintyjä heijastaa valoa peilillä. Ennakkosuunnittelu vaiheesta lopulliseen teokseen jää vain idea peilistä ja siitä heijastuvasta valosta, kaikki muu rakentuu tämän ympärille harjoitusvaiheessa.

4.3. Yhteenveto

Ennakkosuunnittelu on oleellinen osa valosuunnittelijan taiteellista prosessia. Näen sen merkityksen kokonaisuutta ajatellen erittäin tärkeänä, mutta en kuitenkaan muita työvaiheita syrjäyttävänä. Parhaimmillaan hyvin tehty ennakkosuunnittelu säästää aikaa harjoituskauden näyttämöharjoituksiin itse taiteelliselle työlle ja näin mahdollistaa pitemmälle viedyn lopputuloksen.

Ennakkosuunnittelun työkaluja on monia ja jokaisen kannattaa valita niistä itselleen sopivimmat. On hyvä myös muistaa, että jokainen teos ja prosessi on itsenäinen ja yksilöllinen kokonaisuus, joten niiden työtavat myös vaihtelevat, vaikka työryhmä olisikin sama.

Ennakkosuunnittelu on itse taiteellisen työn lisäksi myös tärkeä vaihe työryhmän ryhmäytymisen kannalta. Sen aikana opitaan tuntemaan toisten tavat puhua taiteesta ja tunnistamaan muun työryhmän esteettiset mieltymykset. Tämä on mielestäni seikka, joka kannattaa ottaa huomioon ja antaa aikaa myös ryhmäytymiselle ja toisiin tutustumiselle. Tässä vaiheessa syntynyt luottamus on suuri etu prosessin edetessä.

Olen tämän kirjoituksen aikana pyrkinyt luomaan jonkinlaisen määritelmän ennakkosuunnittelulle. Tästä huolimatta koen, että määrittäminen ei ole kovinkaan merkityksellistä, sillä jokaista työvaihetta ei edes tarvitse selkeästi pystyä erottamaan toisistaan. Työvaiheet menevät limittäin ja vaihtelevat koko prosessin ajan. Lopulta se millä on merkitystä, on taiteellinen lopputulos ja työryhmän sekä oman työskentelyn mielekkyys. Lopputuloksen kannalta on lopulta aivan sama miten tiettyyn ideaan on päädytty, sillä katsojille reitti ei luultavasti ilmene mitenkään. Ja jos korona-aika on joutanut opettanut niin se on se että, katsojillehan tätä hommaa sitten loppupeleissä tehdään.

5. IDOMENEUS



Kuva 6

Tässä luvussa käyn läpi taiteellisen opinnäytteeni *Idomeneuksen*. Keskityn erityisesti sen ennakkosuunnitteluvaiheeseen ja siihen, kuinka se vaikutti lopputulokseen ja taiteellisen prosessiin. Puhun myös muutoksista, joita tein ennakkosuunnittelun jälkeen ja syistä niiden takana. Alkuun avaan sitä, miten päädyin mukaan produktion. Lopussa koitan käydä läpi tuntemuksiani lopputuloksesta ja prosessista itsessään.

5.1. Mistä on kyse?

Idomeneus esitys toteutettiin helmikuussa 2021 Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun studio 1. Koronapandemian rajoituksista johtuen sen pääsivät katsomaan vain välttämättömät henkilöt (18 kpl) ja se videoitiin suurempaa esittämistä ajatellen.

Valosuunnittelua ei kuitenkaan tehty kameroille vaan erityisesti tilassa havainnoitavaksi. Teos oli ruotsinkielisen näyttelijäkoulutuksen toteuttama ja siinä esiintyi 12 maisteriopiskelijaa (Skådespelarkonst): Joel Forsbacka, Antonia Henn, Emilia Jansson, Mathilda Kruse, Oksana Lommi, Herman Nyby, Martin Paul, Antti Saarikallio, Tom Salminen, Astrid Stenberg, Karoliina Surma-aho, Emelie Zilliacus. Teoksen ohjaajana toimi Linda Wallgren ja suunnittelijatiimissä olivat mukana itseni

lisäksi äänisuunnittelija Tony Sikström sekä lavastuksesta ja pukusuunnittelusta vastannut Janne Vasama.

Idomeneus on saksalaisen näytelmäkirjailija *Roland Schimmelpfennigin* vuonna 2014 kirjoittama postmoderni draama, jonka tarina pohjautuu antiikin Kreikan taruun sotapäällikkö Idomeneuksesta. Alkuperäinen teos on kirjoitettu saksaksi ja sen on kääntänyt ruotsiksi *Ulf Peter Hallberg*. Teos käsittelee muun muassa sitä, miten historiaa tulkitaan ja kenen kertomana se on uskottavaa.

Esityksessä ei yritetty peitellä teatteria. Niin tekijät kuin katsojatkin saivat olla tietoisia, että olevat teatteritilassa ja lavalla on esiintymässä näyttelijöitä. Tekniikkaa ei myöskään yritetty piilottaa mitenkään ja muun muassa valo- ja ääniohjaamot olivat yleisön keskellä ja huomattavissa.

Valosuunnittelu pohjautui paljon veteen ja sai sieltä inspiraatiota. Siinä käytettiin hyväksi niin veden heijastuksia kuin sen luomaa värimaailmaakin. Vesi tuli valosuunnitteluun inspiraatioksi tekstistä ja lavastuksesta. Se tuntui olevan esityksen oleellisin elementti. Valon tarkoitus oli näyttämisen ja piilottamisen lisäksi myös luoda maailmoja, maisemia ja tunnelmia. Valolla luotiin näyttämöllistä kauneutta ja vastakohtana paljastettiin kaiken karuus ja teatterissa oleminen.

Näyttämökuva rakentui keskellä tilaa olevan pyöreä vesialtaan sekä sen yläpuolelle olleen installaation, jossa kaiuttimet roikkuivat ympyrässä altaan reunalla, ja katossa oli led-nauhalla tehty hässäkkä / ”taivas”, varaan. Tilassa oli myös suuria jumalkuvia, joista lähti neonpinkkejä valonauhoja (EL-wire) kohti installaation kattoa.



Kuva 7 Yksi teoksen jumalhahmo ja siitä lähtevät valonauhat

Katsomossa oli paikat vain 8 katsojalle ja jokaisen penkin väliin oli mitattu turvaväli. Tila oli melko pieni (noin 11m x 16m) ja jokainen katsoja melko lähellä (minimissään 2 metrin turvaväli yleisön ja katsojien välissä) esiintymisaluetta. Katsomo oli frontaali, eli kaikki katsojat olivat yhdellä puolella (edessä) suhteessa näyttämöön / esiintymisalueeseen.

Katsomo ja näyttämö olivat samassa tasossa. Eikä esiintymisaluetta erotettu mitenkään katsomosta. Esiintyjät käyttivät koko näyttämöä. Peruseriaatteena oli, että veteen menevät esiintyjät ovat sillä hetkellä esityksessä jokin hahmo. Muu tila (altaan ympäryys ja sillä olleet aurinkotuolit) oli paikka näytelmän kuorolle sekä näyttelijöille itselleen, kun he eivät olleet selkeästi missään roolissa.

5.2. Miten päädyin tähän produktion?

Teokseen etsittiin valo- ja äänisuunnittelijoita koulun sisäisissä kanavissa keväällä 2020. Teos kiinnosti monestakin syystä. Ensinäkin sen tiedossa olleen tekijätiimin

(ohjaaja, lavastaja ja näyttelijät) kanssa työskentely tuntui ajatuksena kiinnostavalta pohjautuen siihen mitä olin nähnyt heidän taiteellisista töistään. Olen myös ollut aina kiinnostunut antiikista ja sen taruista sekavine suhdekoukeroineen ja mahtavien sankaritarinoidensa kera.

Suurin epäilykseni produktiota kohtaan oli oma kielitaitoni ja sen luomat hankaluudet ruotsinkielisen tekstin ja ohjaustilanteen kanssa. Tuntui aika hankalalta lähteä tekemään tekstipohjaista teosta kielellä, jota ei varsinaisesti osaa. Kielitaito on ylipäänsä ollut itselleni arkapaikka. En ole koskaan ollut kovinkaan hyvä kielissä, jopa suomi tuntuu välillä vaikealta. Epävarmuus iskee aina kun pitää koittaa toimia vierailta kielillä. Mietin että haluan ko tuota epävarmuutta kaiken muun epävarmuuden, jota jokainen opiskelija varmasti tuntee, lisäksi sotkemaan pakkaa.

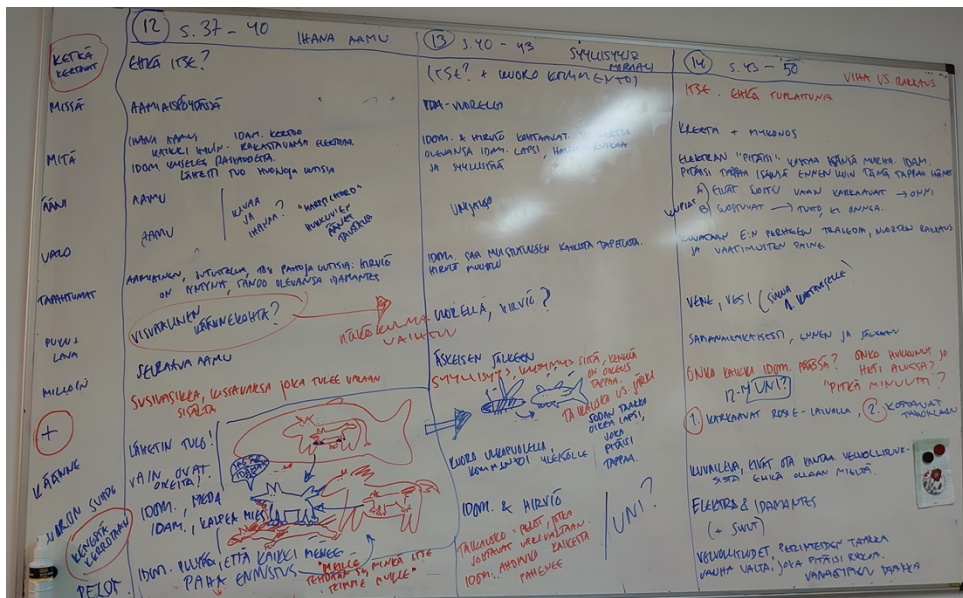
Keskustelin asiasta kuitenkin valosuunnittelun professori Tomi Humaliston kanssa, joka suositteli teokseen mukaan lähtemistä ja että se voisi samalla olla minun maisterin opinnäytteeni taiteellinen osuus. Keskusteltuani asiasta vielä Wallgrenin kanssa, ja todettuamme että ennakkosuunnitteluvaihe tulisi olemaan suomeksi, uskalsin lähteä hommaan mukaan. Produktio jännitti kovasti, mutta olin siitä myös todella innoissani. Innostus on mielestäni aina hyvä merkki, ja tässä tapauksessa se peittosi pelot ja jännityksen allensa.

Päätin lopulta, että teos on myös minun taiteellinen opinnäytteeni. Tiesin jo tuossa vaiheessa, että kirjoitan opinnäytteeni kirjallisen osuuden ennakkosuunnittelusta, ja tämä teos tuntui sellaiselta, että siinä tehdään kunnollinen ennakkosuunnittelujakso. Tällä tavoin teos myös sopi hyvin taiteelliseksi opinnäytteekseni. Alustavasta aikataulusta oli myös havaittavissa, että ennakkosuunnittelulle oli annettu riittävästi aikaa. Näin myös isona etuna sen, että ennakkosuunnittelujakso jakautui useamman kuukauden ajalle. Täten itsenäiselle työskentelylle ja omien ideoiden hautumiselle oli ihanasti tilaa. Olisi myös hyvin aikaa tutustua teokseen ja sen maailmaan.

5.3. Tarkka ennakkosuunnittelu

Tässä teoksessa tarkka ennakkosuunnittelu ja erityisesti tekstin purkaminen lakanaksi oli todella tärkeää johtuen kielen aiheuttamista hankaluuksista. Kuten jo aikaisemmin mainitsin, niin teksti oli ruotsiksi, mutta sen lisäksi se oli hyvinkin runollista. Tämä ei varsinaisesti helpottanut itseäni sen ymmärtämisessä. Teos on myös hyvin monitulkintainen ja suunnittelijaryhmän kanssa oli tärkeää keskustella siitä mitä olemme tekemässä ja miten käsittelemme tekstiä ja sen teemoja. Koitimme kiteyttää teoksen pääsanoman ja sen mistä haluaisimme meidän versiollamme sanoa.

Ennakkosuunnittelu toteutettiin syksyllä 2021 (loka-joulukuu). Sen aikana loimme teokselle tyyლისuunnan ja raamit minkä sisässä hommaa lähdettiin viemään eteenpäin. Työskentelyn keskiössä oli lakanatyöskentely ja tämän avulla tekstin purkaminen atomeiksi. Lakanaan lisäsimme perinteisten (aika, paikka yms.) kohtien lisäksi muun muassa 'pelot' -kohdan, johon kerättiin jokaisessa kohtauksessa olevia pelkoja (esimerkiksi *isän kuolema* tai *mitä on tehty*), sillä pelot nousivat ennakkosuunnitteluvaiheessa meille tärkeänä temana esille. Loimme myös yhteistä kieltä visuaalisuuden suhteen. Ja kehittelimme erilaisia ideoita kohtauksista ja siitä, miten käytämme tilaa.

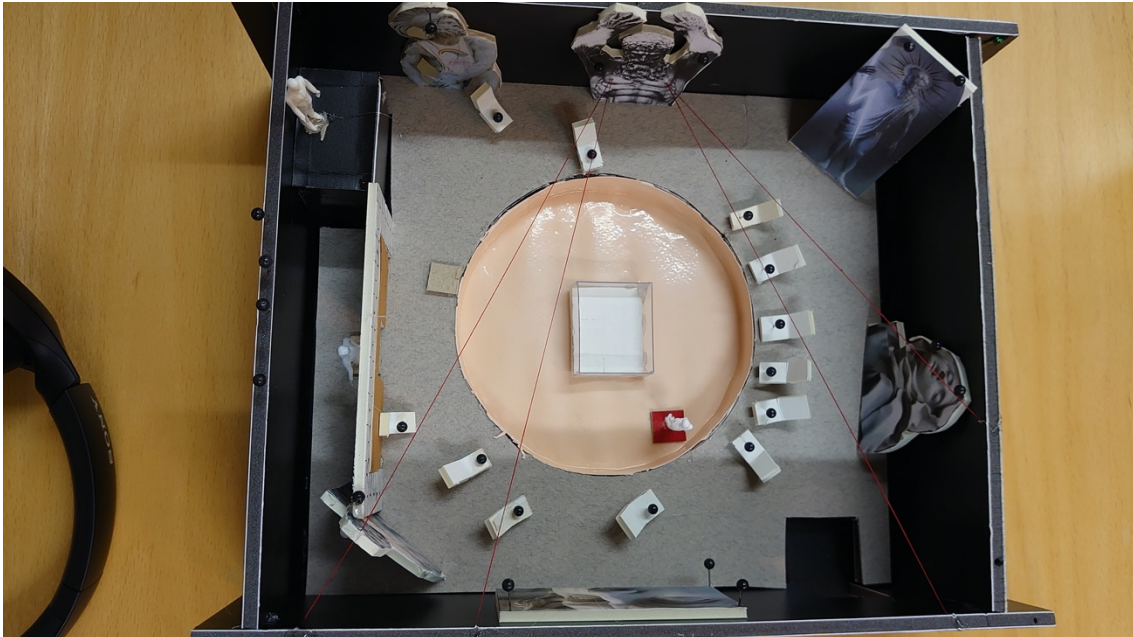


Kuva 8 Lakana jota teimme ennakkosuunnitteluvaiheessa. Lakanaa tehtiin yhdessä taululle, ja samaan aikaan sitä tehtiin myös versiota exceliin.

Ennakkosuunnitteluvaiheessa suunnittelimme visuaalisuutta hyvinkin pitkälle, vaikka esimerkiksi valollisesti yhtäkään selkeää valotilannetta ei ollut suunniteltu, kun harjoitukset alkoivat. Kuvailisin että koko audiovisuaalisuuden ennakkosuunnittelu tähtäsi siihen, että luodaan jonkinlainen maailma ja leikkikenttä, jonka avulla sitten lähdettäisiin luomaan lopullista teosta. Mielestäni vesiallas on hyvä esimerkki tästä. Se oli teoksessa hyvinkin oleellinen osa, mutta ennakkosuunnitteluvaiheessa emme olleet kuin suunnitelleet sen fyysiset mitat ja hieman miettineet mitä kaikkea sillä voisikaan tehdä. Loimme sille myös jonkinlaiset säännöt, joilla aloittaisimme teoksen luomisen. Päätimme milloin vedessä oltaisiin ja mitkä hahmot missäkin tilanteessa sinne voisivat astua. Sovitut säännöt eivät pitäneet loppuun asti, mutta alkuun se oli ohjaava tekijä.

Yhteisen pöydän ympärille kerääntymisen ja lakanan täyttämisen sekä yleisen ideoinnin lisäksi teimme äänisuunnittelijamme Tony'n kanssa myös kokeiluja vedellä. Testasimme miten valo heijastuu vedenpinnasta ja voiko äänellä muokata heijastusta (liikuttaa vettä). Nämä kokeilut eivät sellaisenaan päättyneet näyttämölle, mutta veden heijastukset olivat oleellisessa osassa valosuunnittelussa. Tämän kokeilun kautta sain myös paljon arvokasta tietoa heijastuskulmista, ja siitä kuinka paljon vesi voi liikkua, jotta heijastunut valo ei menetä muotoaan ja muutu vain tasaiseksi pehmeäksi valoksi.

Lavastajamme Janne rakensi pienoismallin esiintymistilasta. Tämän ympärillä meidän oli huomattavasti helpompi keskustella tilan käytöstä sekä lavastuksen eri elementtien asemoinnista tilaan. Itselleni se myös auttoi valosuunnittelussa. Vaikka en tehnytkaan varsinaisia valaisukokeiluja pienoismallille niin muutamia kertoja kyllä kokeilin ihan nopeasti valaista sitä puhelimen taskulampulla. Pienoismalli oli myös erittäin tärkeä osa tilan hahmottamisen kannalta. Pystyin sen avulla hyvin jakaa tilan erilaisiin valaistaviin osiin / tiloihin. Esimerkiksi alkuperäisessä lavastuksessa ollut irtoseinä, joka ei päätynyt lopulliseen lavastukseen, oli itselleni selkeästi tilaa rajaava elementti ja halusinkin valaista myös sen takana olevan, mielestäni mielenkiintoisen, tilan. Samoin seinän pinnan peseminen valolla tuntui oleelliselta, toisin kuin studion omien seinien peseminen.



Kuva 9 Janne Vasaman rakentama pienoismalli lavastuksesta. Lopullinen lavastus oli hieman erilainen sillä aurinkotuoleja ei ollut katsomossa, eikä irtoseinää lopulta ollut ollenkaan. Pienoismallissa on myös punaiset narut kuvaamassa valonauhoja. Lopullisessa työssä nauhoja oli enemmän ympäri tilaa, ja ne kulkivat jumalkuvista installaation kattoon ikä toisiin jumalkuviin.

Ennakkosuunnitteluvaiheeseen kuului myös teknistä suunnittelua kuten valokartan piirtäminen ja sen kautta valojen suunnittelua. Itselleni valokartan piirtäminen on myös yksi työkalu valosuunnitteluun eikä se ole ainoastaan tekninen työvaihe, vaan sisältää myös paljon taiteellista ajattelua. Sen avulla pystyn miettimään erilaisia valonsuuntia taikka valollisia elementtejä.

Piirsin valokartan 3D mallinnuksella kahdesta syystä. Ensimmäinen oli se, että pystyin tarkemmin laskemaan valoheittimien ja videotykkien avauskulmia ja täten vähentämään teknistä säätöä harjoitusjaksolta. Toinen syy oli se, että pystyin tarkastelemaan lamppuja ”oikeasti” tilassa. Sain siis samalla tutkittua, että olisiko lamppu kuinka monikäyttöinen kyseisessä sijainnissa ja millaisia elementtejä minulla kokonaisuudessa voisi olla käytössä.

Tarkka tekninen suunnittelu oli myös tarpeen, sillä koko tilan lattia tultiin korottamaan altaan reunan tasoon bodestoilla (teatterissa käytettäviä korokkeita / lavapaloja). Tämä tarkoitti sitä, että tilassa ei näiden asentamisen jälkeen voinut enää ripustaan kattoon mitään muuten kuin tikapuiden avulla. Suurin osa kalustosta oli siis saatava paikoilleen heti rakennuksen alussa. Rakennettavaa oli myös paljon ja aikataulu tiukka, vaikka sitä

olikin viikon verran. Tässä ajassa kuitenkin piti ripustaa valot ja installaatio sekä muut tilan kaiuttimet, rakentaa vesiallas ja podestat. Hyvin tehty ennakkosuunnittelu helpotti tätä prosessia valtavasti.

Tässä produktiossa valosuunnittelun osalta ennakkosuunnittelun paino oli setin suunnittelussa sekä raamien luomisessa. Päätin esimerkiksi, että valossa tullaan käyttämään veden heijastusta hyväksi. Loin myös löyhän jaottelun lavalla olevan vesialtaan ja muun tilan välille. Ajatus oli, että altaassa on ”fantasiamaailma”, joka toki sai vuotaa hieman muuhunkin tilaan, ja sen ympärillä reaali maailma eli teatteri. Tätä jaottelua koitin vahvistaa myös valollisesti.

Ennakkosuunnitteluvaiheessa syntyi ajatus näyttelijöille annettavista valoista. Siis valaisimista, jotka toimivat akulla ja langattomalla DMX-signaalilla. Näitä näyttelijät olisivat voineet siirrellä ja kantaa näyttämöllä miten haluavat. Tämä ajatus oli linjassa koko näyttämön logiikan kanssa, jossa kaikki oli näyttelijöiden käytettävissä ja muokattavissa. Esimerkiksi juuri installaation kaiuttimet, joita sai heilutella, taikka vesiallas, jolle emme antaneet oikein mitään käyttö rajoituksia; olimme toki miettineet sen kuka siellä voisi olla ja milloin, mutta emme sitä miten siellä ollaan. Ylipäänsä jätimme esiintyjille, ja suunnittelijoille, tilaa reagoida tilassa ja sen kanssa.

Mielestäni installaatio on erinomainen esimerkki hyvästä ennakkosuunnitteluprosessista, jossa jokaisen ideat ruokkivat toisiaan. Installaatio sai alkunsa vesialtaasta. Tämän päälle äänisuunnittelija visioi roikkuvia kaiuttimia (muistaakseni hänellä oli ollut idea roikkuvista kaiuttimista jo hieman aikaisemmin). Tämän idean innoittamana lisäsin installaation led-nauhat. Työ ei myöskään jäänyt tähän vaan jatkoimme idean kehittämistä vielä pystytysvaiheessakin. On hyvä myös muistaa, että tässä vaiheessa itse installaation käytöstä ei ollut vielä tarkkaa käsitystä. Emme olleet vielä tarkkaan miettineet, että mitä kaikkea sillä tullaan tekemään. Meillä oli monenlaisia ideoita, mutta koen että tässä oli erityisesti tehty jokin ”väline” millä pystyimme alkaa kokeilemaan erilaisia ideoita.

5.4. Harjoitusjakso – asiat muuttuvat ja elävät

Harjoitusjakso alkoi 4.1.2021. Aluksi näyttelijät harjoittelivat viikon verran harjoitushuoneessa ja itse esitystilassa rakennettiin lavastusta ja tekniikkaa pystyyn. Tuon viikon aikana törmättiin monenlaisiin odottamattomiin ”ongelmiin” kuten rigaamisen (lamppujen ripustaminen) hankaluuteen liittyen katon ristikkoon ja oman piirustuksen epätarkkuuteen. Katon putket eivät aina olleetkaan ihan siinä kohdassa mihin olin ne ennakkosuunnitteluvaiheessa piirtänyt. Myös videotykin ripustaminen oli huomattavasti hankalampaa, johtuen katon muodosta, ja sen takia sen kuva ei auennutkaan altaan päältä koko vesialueelle, vaikka olin näin etukäteen laskenut.

Teoksen pystytys oli teknisesti haastava ja siihen kuului paljon erilaisia järjestelmiä ja erityisiä ripustuksia. Myös vesi toi omat haasteensa, samoin kuin podestoilla tehty koko studion lattian korottaminen. Monimutkaisuus tiedettiin etukäteen ja tästä johtuen jouduimme suunnittelemaan homman hyvinkin tarkasti. Koitimme jo suunnitteluvaiheessa miettiä miten eriasiat ratkotaan. Itse mietin muun muassa eri kaapeleiden vedot ja sen, miten koko valojärjestelmä tulisi rakentumaan. Tämä ennakkosuunnittelussa tehty tekninen suunnittelu oli hyvin tärkeää, sillä ilman sitä aikaa olisi mennyt huomattavasti kauemmin. Nyt lamput pystytettiin aika vaivattomasti vain laittamaan niille suunnitelluille paikoille. Jos tuossa vaiheessa olisi vasta alkanut miettimään mihin millaisenkin lampun laittaisi niin podestat olisi ehditty asentaa tilaan ja nostimen käyttö, joka nopeuttaa työskentelyä huomattavasti, olisi ollut mahdotonta.

Kun näyttelijät tulivat tilaan, aloitimme koko porukan yhteiset harjoitukset. Kohtauksia käytiin läpi kronologisessa järjestyksessä ja niitä asemoitiin tilaan. Tätä kautta tilan logiikka ja toimintamallit alkoivat muokkautua kohti lopullista muotoaan. Lähes kaikelle (elementeille, kohtauksille yms.) oli ennakkoon sovittu jokin lähtökohta ja logiikka, Esimerkiksi vedessä oli tarkoitus olla vain tarinan hahmojen, ei siis ollenkaan kertojien taikka kuoron. Tästä pidettiinkin melko pitkään kiinni (ei mitenkään tiukasti), mutta loppua kohti todettiin, että teoksen kannalta on parempi tehdä muutama poikkeus tähän ”sääntöön”. Kohtauksien suunnitelmissa oli paljon tilaa esiintyjien ja suunnittelijoiden impulsseille ja ideoille. Kuten aikaisemmin totesin, kyseessä oli enemmänkin leikkikenttä, johon koko työryhmä päästettiin yhdessä möyryämään.

Mielestäni lopullisessa teoksessa voi kokea tietyn leikkisyyden. Uskon myös, että juuri tämän työtavan, jossa yhdessä tutkittiin tilaa, tekstiä ja kaikki muitakin osa-alueita, takia teos tuntui hyvinkin yhtenäiseltä. Kaikki osa-alueet limittyvät ja juttelevat upeasti keskenään. Uskoisin että tästä johtuen teoksen tyyli myös pysyi yhtenäisenä läpi teoksen. Eikä yksikään kohtaaminen pompannut tyyllillisesti liikaa muusta teoksesta.

Annoimme näyttelijöiden vapaasti ottaa kontaktia kaikkiin elementteihin tilassa. Oli kyseessä sitten lavasteiden kantaminen taikka kaiuttimien heiluttaminen. Tähän oikeastaan jopa kannustettiin. Mielestäni työryhmään syntyi hyvin nopeasti hedelmällinen kulttuuri, jossa jokainen heitteli ideoita ja syötti lähtöjä toisilleen. Tähän auttoi varmasti kaikki ennakkoon tehty työ niin suunnittelijoiden kesken kuin ohjaajan ja esiintyjienkin välillä. Aikaa oli myös riittävästi, jotta pystyimme pysähtyä erilaisten ideoiden äärelle ja kokeilla niitä. Ajan riittämiseen oli varmasti apua hyvin suunnitellusta aikataulusta sekä siitä että teoksen maailma oli meille tekijöille kirkas harjoitusten alkaessa. Myös hyvin raamitetut audiovisuaalisuus ja näyttämön logiikka auttoivat tässä osaltaan.

Olin alun perin suunnitellut, että näyttämöllä olisi myös valaisimia, joita esiintyjät voivat siirrellä tilassa. Näitä kokeiltiinkin muutamaan kertaan, mutta ne alkoivat nopeasti tuntua ylimääräiseltä elementiltä, joten päätin ottaa ne pois käytöstä. Tilassa oli ilman niitäkin aivan riittävästi ”leikkikaluja” esiintyjille. Myöskään valollisesti niille ei ollut välttämätöntä tarvetta.

Koska meillä oli tila käytössämme pitkään, niin oli iltaisin mahdollista työstää valoja kaikessa rauhassa, näin minulla oli myös aikaa ”leikkiä” valoilla ja mennä niin sanotusti setti edellä. Tätä kautta löytyikin paljon hyvän näköisiä juttuja. Muun muassa kaiuttimien valaisu liikkuvilla kiiloilla löytyi tutkimustyön kautta. Toki ennakkosuunnittelussa olin merkannut ylös että kaiuttimet pitää tietyissä kohdissa valaista selkeästi. Ne olivat muutenkin paljon näkyvissä, sillä roikkuivat keskellä lavaa, mutta juuri tuota kyseistä valotilannetta en ollut edes miettinyt. Ja miksi olisin, kun tiesin että aikaa työstää valoja esitystilassa tulisi olemaan paljonkin. Ja olihan ennakkosuunnittelukin tehty tuon kaltaista työskentelyä ajatellen.

Veden läsnäolo toi mukanaan myös ”ongelmia”. Sähkö ja vesi tunnetusti ovat huono yhdistelmä ja halusimme parhaamme mukaan välttää suuren sähköiskun riskin syntymisen. Veden läsnäolo siis vaikutti paljon muun muassa valonheitinten valintaan ja sijoitteluun. Esimerkiksi lattialla ei ollut yhtään valaisinta ja sivuvalot, jotka olivat matalalla, olivat roiskeen kestäviä. Myös led-nauha oli roiskeenkestävää. Veden läsnäoloa toki tuli mietittyä ja ratkottua paljon jo ennakkosuunnitteluvaiheessa, mutta silti ensimmäisen kerran kun veden näki altaassa (ja varsinkin sen ulkopuolella, sillä allas vuoti alkuun hieman) niin riski konkretisoitui aivan uudelle tasolle. Halusin vielä kertaalleen varmistaa, että kaikki valaisimet ovat vikavirtakytkimien takan ja homma olisi täten turvallista.

5.5. Lopputulos – näkyikö ennakkosuunnittelun vaiheet edelleen?

Teoksen valmistaminen on aina prosessi. Asiat kehittyvät ja muuttavat muotoaan. Osa niistä jää kokonaan pois osa taas saattaa pysyä alusta (ennakkosuunnitteluvaiheesta) alkaen hyvinkin samankaltaisen ihan loppuun asti. Ennakkosuunnittelun tehtävä ei ole luoda valmista ja lopullista, vaan jotain mistä aloittaa ja mitä sitten voi muokata. Idomeneuksessa ennakkosuunnittelu tehtiin huolella ja sen vaikutukset näkyvät myös lopullisessa teoksessa, mutta siitä huolimatta myös paljon muutoksia tehtiin harjoituskauden aikana. Ja aivan ongelmatonta prosessi ei ollut vaan myös ”virheitä” tuli tehtyä

Käyn nyt läpi Idomeneus -teoksen oman suunnittelualueeni lopputuloksen ja pyrin vertaamaan sitä ennakkosuunnittelussa muodostuneeseen. Koitan myös löytää syitä sille, miksi lopputulos oli juuri sellainen kuin se oli, verrattuna ennakkosuunnitteluun.

5.5.1. Vesi elementtinä

Vesi oli valosuunnittelun läpäisevä teema. Se näkyi kokonaisuudessa ja vaikutti moneen valolliseen ratkaisuun. Vesi nostettiin isosti esille ennakkosuunnittelussa, johtuen vesialtaasta ja siitä että teoksessa meri ja vesi olivat muutenkin vahvasti läsnä. En alkuun kuitenkaan miettinyt vettä valojen kantavana teemana. Veden heijastuksista oli paljon puhetta ja niitä kokeiltiin ennakkoon pienemmässä mittakaavassa, mutta vesi ei ollut mikään lähtöajatus esimerkiksi LED-nauhoille.

Uskon ennakkosuunnitteluvaiheen vaikuttaneen alitajuntaani niin paljon että se valui koko teokseen. Vesi oli mukana niin väreissä kuin muodoissakin. Se vaikutti gobo valintoihin ja erilaisien efektien tekemiseen. Lopulta se näyttäytyi teoksen valoja yhdistävänä elementtinä. Uskon veden niin vahvaan mukaan tulemiseen johtaneen myös tilassa oltu aika ja vesialtaan massiivisuus (konkretisoitu vasta kun sen oikeasti näki tilassa). Allas alkoi ruokkia omaa ajatustani valosta ja koko tilasta.

Veden heijastus oli se asia, jonka olin ennakkosuunnittelussa ajatellut osaksi valosuunnittelua. Sitä käytettiin teoksessa melko paljonkin, mutta johtuen vedestä heijastuvan valon heikosta tehosta sitä ei lopullisessa teoksessa käytetty ehkä niin paljoa

kuin olin alun perin suunnitellut. Itselleni tuli myös yllätyksenä se, kuinka vähän vesi voi liikkua, jos siitä haluaa heijastaa kuvion seinälle. Heijastusten käyttämisen sijaan inspiroiduin heijastuksesta ja käytin muita valollisia elementtejä, jotka vaikuttivat saman kaltaisilta ja loivat jopa illuusion valon heijastumisesta. Esimerkiksi gobojen valinnassa on havaittavissa vedestä heijastuvan valon kanssa yhtenäistä muotokieltä. Jossain vaiheessa oli myös ajatus, että veden aaltokuviota projisoitaisiin seinille. Tämä idea kuitenkin jäi lopulta pois.

5.5.2. Led-nauhat

Installaatioon oli alun perin tarkoitus asentaa LED-nauhat kaiuttimien johtoihin siten että ne roikkuisivat alas katosta. Myös kaiuttimia oli tarkoitus olla enemmän, mutta niitä paikoilleen laitettaessa totesimme suunnittelijoiden kanssa, että pienempi määrä kaiuttimia on parempi. Täten ne eivät juurikaan peitä kaikkea lavan takaosaan. Led-nauhat päätettiin sijoittaa kattoon hajanaiseksi verkostoksi. Täten tila ei mennyt tukkoon ja vesialtaalle saatiin ”peili”/ vastapari kattoon. Tämä ratkaisu oli lopulta parempi kuin se mitä alun perin olin suunnitellut.

Vaikka Led-nauhat tilattiin etukäteen, niin niiden saapuminen kesti oletettua kauemmin ja ne saapuivat vasta valorakennuksen alettua. Tämä pieni viivästyminen osaltaan vaikutti myös siihen, että ne sijoitettiin kattoon eikä kaiuttimien kaapeleihin. Kaiuttimet ehdittiin nähdä jo ilman valoja ja ne tuntuivat olevan riittävästi. Mikäli nauhat olisivat olleet paikalla heti rakentamisen alusta alkaen, niin uskoisin että ne olisivat päätyneet (ainakin hetkeksi) kaiuttimien kaapeleihin, sillä niitä olisi asennettu samaan aikaan kaiuttimien kanssa.

Led-naha tapaus onkin hyvä esimerkki ennakkosuunnittelun mahdollistamasta kehityksestä. Led-nauhoja ei olisi ikinä ehditty tilattu Kiinasta mikäli ennakkosuunnittelussa, eli hyvissä ajoin ennen harjoituksia, ei olisi päädytty sellaiseen ratkaisuun. Ennakkosuunnittelussa nauhoille asetettiin jokin tarkoitus ja harjoituksissa (tai oikeastaan rakentamisvaiheessa) se todettiin hieman huonoksi, joten tehtiin muutos ja siirrettiin ne eri paikkaan ja hieman eri käyttötarkoitukseen. Tämä sama asia mielestäni voisi hyvin tapahtua minkä tahansa elementin kanssa. On kyse sitten

lampusta taikka valotilanteesta, joka siirretään, taikka poistetaan kokonaan, eripaikkaan kuin mihin se oli suunniteltu.

Seuraavaksi kolme kuvaa, jotka kuvaavat mielestäni hyvin installaation kehitystä.



Kuva 10 Äänisuunnittelija Tony Sikströmin piirtämä ideakuva kaiutininstallaatiosta teoksen ennakkosuunnittelujaksolla. Tässä vaiheessa ajatus oli sijoittaa myös jumalkuvista tulevat valonauhojen (EL-Wire) toiste päät kaiuttimiin.



Kuva 11 Itseni Vectorworks-sovelluksella tekemä mallinnus installaatiosta. Tässä vaiheessa ajatuksena oli lisätä LED-nauhat kaiuttimien piuhoihin. Myös valonauhojen oli edelleen tarkoitus kulkea jumalhahmojen ja kaujuttimien välillä, mutta niitä en ole mallintanut kuvaan.



Kuva 12 Lopullinen installaatio. LED-nauhat katossa ja kaiuttimia roikkuu kehässä vesialtaan päällä. Valonauhat päätyivät kulkemaan jumalhahmojen ja installaation katossa olevan kehän välillä. Kuvassa kaikki esiintyjät.

5.5.3. Mihin jäivät projisoinnit?

Projisoinneista puhuttiin ennakkosuunnitteluvaiheessa, ja niitä haluttiin juttuun mukaan. Ilmoille heiteltiin veteen projisoimista ja erilaisten vesielementtien projisoimista tilan seinille. Valokarttaan videotykit myös piirrettiin ja ne jopa ripustettiin paikoilleen, mutta lopulta ne otettiin kuitenkin alas ja leikattiin pois teoksesta.

Mielestäni missään kohtaa ennakkosuunnittelua ei oikein selkeästi päätetty, että eokseen tulee videoita. Niistä oli puhetta, mutta se oli hyvin höttöistä ja liikkui ideatasolla. Edeat eivät siirtyneet konkretiaksi oikeastaan muuten kuin valokarttaan piirrettyinä videotykkeinä, sekä muutamana tekemänäni videona.

Missään kohtaa ei myöskään selvästi päätetty, että kuka projisointeja tekisi taikka miten niiden työt jaettaisiin. Kenenkään työaika ei olisi riittänyt niiden hoitamiseen yksinään. Ja ajatus olikin tehdä niitä yhdessä. Hommalle ei kuitenkaan missään vaiheessa päätetty ketään vastuuhenkilöä ja tämä varmasti myös osaltaan vaikutti siihen, että ne jäivät suunnitteluvaiheessa niin pienelle huomiolle.

Näen että yksi ongelma projisointien kanssa oli se, että niitä ei varsinaisesti ennakkosuunniteltu. Niistä kyllä puhuttiin ja niihin heiteltiin yleisesti ideoita, mutta niitä ei mietitty tarkkaan mihinkään tiettyyn kohtaan. Niillä ei myöskään syntynyt mitään suurta tarvetta teoksen kokonaisuudessa. Kuten vaikka tarinan kertominen taikka päähahmon mielentilan peilaaminen. Tästä johtuen niiden kokeileminen lykkääntyi ja sisältöä videoihin ei oikein tehty silloin kuin siihen olisi mahdollisesti ollut paremmin aikaa.

Teknisesti projisoinnit olisivat vaatineet myös itseltäni huomattavasti enemmän perehtymistä jo etukäteen. Itselläni kun ei ollut kokemusta kyseisen mediaserverin käytöstä ja samaan aikaan koulun videoista vastaava mestarin jäädessä sairaslomalle tuntui tuo opettelu valtavalta seinältä, jotta en vain päässyt ohittamaan. Uskon että mikäli ennakkosuunnitteluvaiheessa olisi päädytty selkeämpiin raameihin ja lähtökohtiin projisoinnin suhteen, niin olisin saanut otettua itseäni niskasta kiinni ja tehtyä myös projisoinnit teokseen muiden suunnittelijoiden avustuksella.

Projisointeja kyllä kokeiltiin, sillä mielestäni niiden leikkaaminen pois ilman kokeilemistä olisi tuntunut typerältä, mutta valotehoa ei tuntunut olevan riittävästi suhteessa tilan valaistukseen. Tämä kokeileminen meni liian myöhälle prosessissa ja aikataulun sekä heikon näkyvyytensä takia ne leikattiin lopulta sitten pois.

Tässä on mielestäni hyvä esimerkki ennakkosuunnittelusta, jota näennäisesti tehdään. Projisointien kohdalla olisi pitänyt suunnitella tarkemmin mitä asioita projisoidaan ja missä vaiheessa. Täten videoita olisi voinut tehdä ennakkoon ja kokeilla melko lailla heti harjoitusten alkaessa. Samoin tykkien valotehot ja avautumiskulmat olisi pitänyt laskea tarkemmin. Tällöin olisi välttytty empimiseltä ja päästy itse asiaan harjoituksissa. Tämä oli itselleni hyvä oppitunti siitä, miten projisointeihin pitää muistaa selkeästi sopia vastuuhenkilöt ja myös sisällöllisesti miettiä etukäteen mitä tullaan projisoimaan. Kaikkea ei tietenkään tarvitse tietää etukäteen, mutta jokin raami myös tälle asialle on hyvä olla. Itselleni videon tekeminen ei myöskään ole kovinkaan nopea, johtuen omasta taitotasostani ja osittain myös välineen luonteesta. Tästä johtuen sen kanssa pitää olla enemmän etukenossa, kuin vaikka valon kanssa.

5.6. Yhteenveto



Kuva 13 Kuvassa takana : Antoni Henn, Mathilda Kruse, Martin Paul ja Joel Forsbacka
Laatikon päällä: Tom Salminen ja Astrid Stenberg Edessä: Karoliina Surma-aho

Jälkikäteen tarkasteltuna en olisi osannut toivoa parempaa taiteellista opinnäytetyötä itselleni. Ammattitaitoinen ja sitoutunut työryhmä loi hedelmällisen työympäristön toimia ja kasvaa taiteilijana sekä epäonnistua rauhassa ilman pelkoa. Harkittu aikataulu ja selkeä eteneminen kohti päämäärää loivat osaltaan rauhallista ilmapiiriä koko työryhmän kesken. Uskon myös, että melko pieni suunnittelijaryhmä oli etu tässä tapauksessa. Dialogi oli helppoa ja tuntui että jokaista kuunneltiin ja kaikkien mielipiteille oli tilaa. Missään vaiheessa työskentely ei kuitenkaan muuttunut myötäilemiseksi vaan asioita osattiin käsitellä kriittisesti ja myös vastakkaiset mielipiteet sanottiin ääneen ja otettiin huomioon. Työskentelyilmapiiri oli koko prosessin ajan rento, mutta ammattimainen ja ainakin itselläni oli suurimman osan ajasta hauskaa ja hyvä olla.

Prosessi itsessään oli lopulta melko intensiivinen, varsinkin harjoituskausi, mutta ei kuitenkaan mitenkään erityisen rankka. Siinä edettiin askel askeleelta kohti ensi-iltaa ja tuntuikin että toiminta oli määrätietoista, mutta riittävän joustavaa. Muutoksia pystyi tekemään, ja tehtiinkin, koko prosessin aikana. Muutokset ovat mielestäni osa jokaista

prosessia ja se teko, jolla teos tulee valmiiksi. Muutokset eivät olleet loppuvaiheessa kovinkaan suuria, mutta silti oleellisia ja kokonaisuuteen positiivisesti vaikuttavia.

Ennakkosuunnittelujakso oli yksi parhaimpia, joita olen kokenut. Sen aikana sai hyvän otteen tehtävästä teoksesta ja tutustui suunnittelijaryhmään. Mielestäni löysimme teokselle yhteisen kielen ja estetiikan, joita lähdimme vahvistamaan. Vastuualueet oli koko työryhmälle selkeät, lukuun ottamatta projisointeja, jotka eivät lopulta olleet kokonaisuudessaan oikein kenenkään vastuulla. Ne kuuluivat eniten ehkä minulle, mutta myöskään minulla ei ollut nisistä selkeästi kokonaisvastuuta.

Koen että teatteri ja esittävät taiteet ovat erityisesti yhteistyölaji. Mielestäni jokaisella työryhmän jäsenellä on oma vastuualueensa (tässä produktiossa itselläni se oli valosuunnittelu), mutta jokaisella on myös vastuu teoksesta kokonaisuutena. Tällä tarkoitan, että mikäli näen / koen jonkin asian olevan mielestäni ”väärin” esimerkiksi äänisuunnittelussa, niin minulla on velvollisuus sanoa siitä äänisuunnittelusta vastaavalle henkilölle. Hän voi sitten tahollaan miettiä ottaako mielipiteeni huomioon millä tavalla ja tekeekö suunnitteluun jonkin muutoksen. Samaa toivon myös muulta työryhmältä. Mikäli pukusuunnittelijaa häiritsee punainen strobovalo jossain kohtauksessa, toivon todella, että hän sanoo siitä minulle. On täysin mahdollista, että tuo valo ei oikeasti sovi kohtaukseen, mutta olen itse vain jäänyt oman ideani vangiksi. Kun joku sanoo, että tämä ei tunnu toimivan, joudun itse miettimään vielä kertaalleen ajatukseni ja tekemään uudelleen päätöksen sen pitämisestä / poistamisesta. Edellä mainittu vuorovaikutus oli mielestäni läsnä Idomeneuksen työryhmän kesken. Ilmapiiri oli sille salliva ja ihmiset osasivat ottaa vastaan myös kritiikkiä heidän työstään. Kaikki selkeästi tekivät samaa teosta ja tähtäsivät mahdollisimman hyvään lopputulokseen.

Valon tehtävä oli luoda teoksen visuaalisuutta ja merkata eri tiloja. Valolla selkeytettiin altaan ja muun tilan eroa, tosin sanoen fantasia ja teatteri tason eroa. Valo oli myös suuressa roolissa teoksen rytmittämisen kanssa. Sen avulla pyrittiin rytmittämään niin teoksen kulkua kuin visuaalisuuttakin.

Idomeneuksen valosuunnitteluun olen tyytyväinen ja koen että se oli selkeästi osa teosta eikä vain sen päälle lisätty kerros. Se oli selkeä ja yhtenäinen kokonaisuus, jonka

kantavana teemana lopulta oli vesi. Ennakkosuunnitteluvaiheesta suunnitelmat kehittyivät vielä paljon, niin kuin kuuluukin, ja lopputulokseen päästiin vasta viimeisen viikon aikana. Tämän kaltainen kehityskaari on omissa suunnitelmissani melko tavallinen. En siis koe, että teosta tehdessä olisi tullut kiire. Mielestäni teos kokonaisuudessaan valmistui juuri sopivalla aikataululla ja oli valmis ensi-illassa.

LOPUKSI

Tämän opinnäytteen kirjoittamisprosessi on ollut pitkä. Se alkoi keväällä 2021 ja vuoden ajan sitä on kirjoitettu ajoittain enemmän ja tosinaan vähemmän. Koen että pitkä aika on ollut eduksi prosessille ja lopputulokselle. Tällä tavoin on ollut aikaa prosessoida ajatuksia ja rauhassa tutkia ennakkosuunnittelua niin teoriassa kuin käytännössäkin.

Itse koen kehittyneeni kirjoittajana kuin lukijanakin. Kumpikaan ei ole ollut minulle vahvuus, eivätkä ne ehkä vieläkään sitä ole, mutta ainakaan ne eivät ole niin kammottavia kuin ennen tätä prosessia. Erityisesti alan kirjallisuuden lukeminen on alkanut kiinnostaa yhä enemmän prosessin myötä.

Suurimpia havaintoja ennakkosuunnitteluun liittyen on omalla kohdallani ollut se miten joustavia suurin osa ennakkosuunnittelun eri työkalut ovat. Ja kuinka niitä voi käyttää muokkaamalla joustavasti hyödyksi monenlaisissa suunnitteluprosesseissa. Toinen tärkeä huomio, joka itselleni on vahvistunut, on se miten paljon esittävät taiteet ovat yhteistyötä ja kuinka paljon ennakkosuunnittelu vaikuttaa sujuvasti toimivan suunnittelijaryhmän muodostumiseen. Tämä puolestaan usein vaikuttaa suoraan lopputuloksen laatuun ja prosessin mielekkyyteen.

Toivon tästä opinnäytteestä olevan iloa ja hyötyä muille suunnittelijoille sekä alan opiskelijoille. Uskon sen auttavan myös kaikkia teatterialan työntekijöitä ymmärtämään valosuunnittelijan suunnitteluprosessia sekä ennakkosuunnittelua kokonaisuutena.

LÄHDELUETTELO

Kirjalliset

Ekola, Meri 2017. **Ennakkoon sovittua vai prosessissa opittua: Mitä on valosuunnittelijan ennakkosuunnittelutyö nykyesityksessä?** Avauskulmia: Kirjoituksia valosuunnittelusta, Tomi Humalisto & Kimmo Karjunen & Raisa Kilpeläinen. 149-159. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 56. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Gröndahl, Laura. 2009. ”**Ai siitä tuli sitten tuollainen: käytännön näkökulmia lavastusten syntyprosessiin**”.

<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2018092736774>

Haettu: 22.3.2021

Helminen, Antti 2013. ”**Maallisten ilojen puutarha: esiintyvää tilaa etsimässä**”. Valosuunnittelun opinnäyte. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe20201221101924>

Haettu: 20.9.2021

Humalisto, Tomi 2012. **Toisin tehtyä, toisin nähtyä: esittävien taiteiden valosuunnittelusta muutosten äärellä**. Helsinki: Teatterikorkeakoulu

<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-9765-90-4>

Haettu: 22.3.2021

Leeni-Taattola, Jaakko 2020. **Tulevaisuuden teatterit –selvitys 2020: tulevaisuus on hybrid**. Tampere :Tutkivan teatterityön keskus T7, Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta, Tampereen yliopisto

ISBN 978-952-03-1798-0 (pdf)

<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1798-0>

Haettu 16.3.2022

Mäntylä, Mikko 2021. **VR-pahoinvoinnin syyt ja pahoinvoinnin välttäminen**.

Tietotekniikan kandidaatintutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, Informaatioteknologian tiedekunta.

<http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-202104162384>

Haettu: 17.3.2022

Pantzar, Minna. 2022. **Veikkaus-tuottojen siirto budjettiin tuo miljoonien "tehostuselementin" edunsaajille: suurin leikkaus kulttuuriin ja liikuntaan**. YLE uutiset 8.2.2022

<https://yle.fi/uutiset/3-12308086>

Haettu: 15.3.2022

Saviranta, Tommi 2018. **Teatterivalojen 3D-mallinnus: Suomen kansallisooppera ja -baletti**. Esitys- ja teatteritekniikan opinnäytetyö. Metropolia ammattikorkeakoulu.

<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201805188867>

Haettu 11.4.2022

Sirén, Lauri 2019. **Sisältä ulos vai ulkoa sisään:** *Havaintoja monipuolisen valosuunnittelijan työskentelytavoista sekä tapahtumien valosuunnittelusta.* Valosuunnittelun opinnäyte. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2019062421618>
Haettu:22.3.2021

Tekninen käsikirja

Suomen Kansallisoopperan ohjeistus vieraileville suunnittelijoille sekä uusille ja vanhoille työntekijöille. Suomena Kansallisooppera (SKO). 24.10.2013. Siraisen yksityisarkisto, HELSINKI 8.2.2022

Verkkosivut

Vectorworks verkkosivut – virtual reality –alasivu
<https://www.vectorworks.net/products/features/virtual-reality>
Haettu 16.3.2022

Kuvat

Kansikuva
Varikko -musikaalin lavastuksen ja valojen ennakkomallinnus
Kuva: Jaakko Sirainen

Kuva 1
Valaistu pienoismalli
2016
Kuva: Jaakko Sirainen

Kuva 2
Osa Nahkatakkinen tyttö –musikaalin lakanasta
2020
Kuva: Jaakko Sirainen

Kuva 3
Kuvakaappaus Idomeneus –esityksen valoja- videsuunnittelun Pinterest –taulusta.
2020
Kuva: Jaakko Sirainen

Kuva 4
Esimerkki kylmästä ja lämpimästä valosta sekä goboista
2019
Kuvassa: Arttu lahtinen
Kuva: Jaakko Sirainen

Kuva 5
Esimerkki siitä miten erisuunnista tulvat värivalot osuvat erisuuntaisille pinnoille
2019
Kuva: Jaakko Sirainen

Kuva 6
Idomeneus
2021
Kuvassa keskellä: Astrid Stenberg ja Antonia Henn
Kuva: Janne Vasama

Kuva 7
Idomeneus
2021
Kuva: Jaakko Sirainen

Kuva 8
Kuva Idomeneus –teoksen lakanasta, joka tehtiin taululle.
2020
Kuva: Jaakko Sirainen

Kuva 9
Janne Vasaman rakentama pienoismalli Idomeneuksen lavastuksesta
2020
Kuva: Jaakko Sirainen

Kuva 10
Tony Sikströmin piirtämä ideakuva kaiutinininstallaatiosta
2020
Kuva: Tony Sikström

Kuva 11
Mallikuva domeneuksen esitystilasta ja kaiutinininstallaatiosta
Kuva: Jaakko Sirainen

Kuva 12
Idomeneus
2021
Kuvassa: Joel Forsbacka, Antonia Henn, Emilia Jansson, Mathilda Kruse, Oksana Lommi, Herman Nyby, Martin Paul, Antti Saarikallio, Tom Salminen, Astrid Stenberg, Karoliina Surma-aho, Emelie Zilliacus
Kuva: Janne Vasama

Kuva 13
Idomeneus
2021
Kuvassa takana : Antoni Henn, , Mathilda Kruse, Martin Paul, Joel Forsbacka Laatikon päällä: Tom Salminen, Astrid Stenberg Edessä: Karoliina Surma-aho
Kuva: Janne Vasama

Tiedot esityksistä

Idomeneus

Ensi-ilta: 12.2.2021

Teatterikorkeakoulun studio 1, Haapaniemenkatu 6, Helsinki

Tuotanto: Teak

Teksti: Roland Schimmelpfennig

Käännös: Ulf Peter Hallberg

Ohjaaja: Linda Wallgren

Äänisuunnittelu: Tony Sikström

Lavastus ja pukusuunnittelu: Janne Vasama

Valosuunnittelu: Jaakko Sirainen

Esiintyjät: Joel Forsbacka, Antonia Henn, Emilia Jansson, Mathilda Kruse, Oksana

Lommi, Herman Nyby, Martin Paul, Antti Saarikallio, Tom Salminen, Astrid Stenberg,

Karoliina Surma-aho ja Emelie Zilliacus

LIITTEET

Esitystallenne

Digitaalinen liite. Idomeneus -esitystaltio. Kuvattu 19.2.2021 Kuvaus: Kala Productions Oy. Kesto: 1:21.22 Tallenne on arkistoitu ja löytyy Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun arkistoista.

Kuvia Idomeneus esityksestä ja prosessista



Kuva valopöydästä, jolla ajettiin esityksen valot. Valopöytä lähetti midi-signaalia, jolla ohjattiin äänipöytää ja Chamsys MQ80 valopöytää, joka ohjasi installaation ledinauhoja. Kuva otettu taltioinnin kuvauksista, joten valopöydän eteen on asetettu näyttö. Kuva: Jaakko Sirainen



Kuvassa kaikki esiintyjät Kuva: Janne Vasama



Kuvassa: Karoliina Surma-aho, Mathilda Kruse ja Tom Salminen Kuva: Janne Vasama



Kuva: Jaakko Sirainen



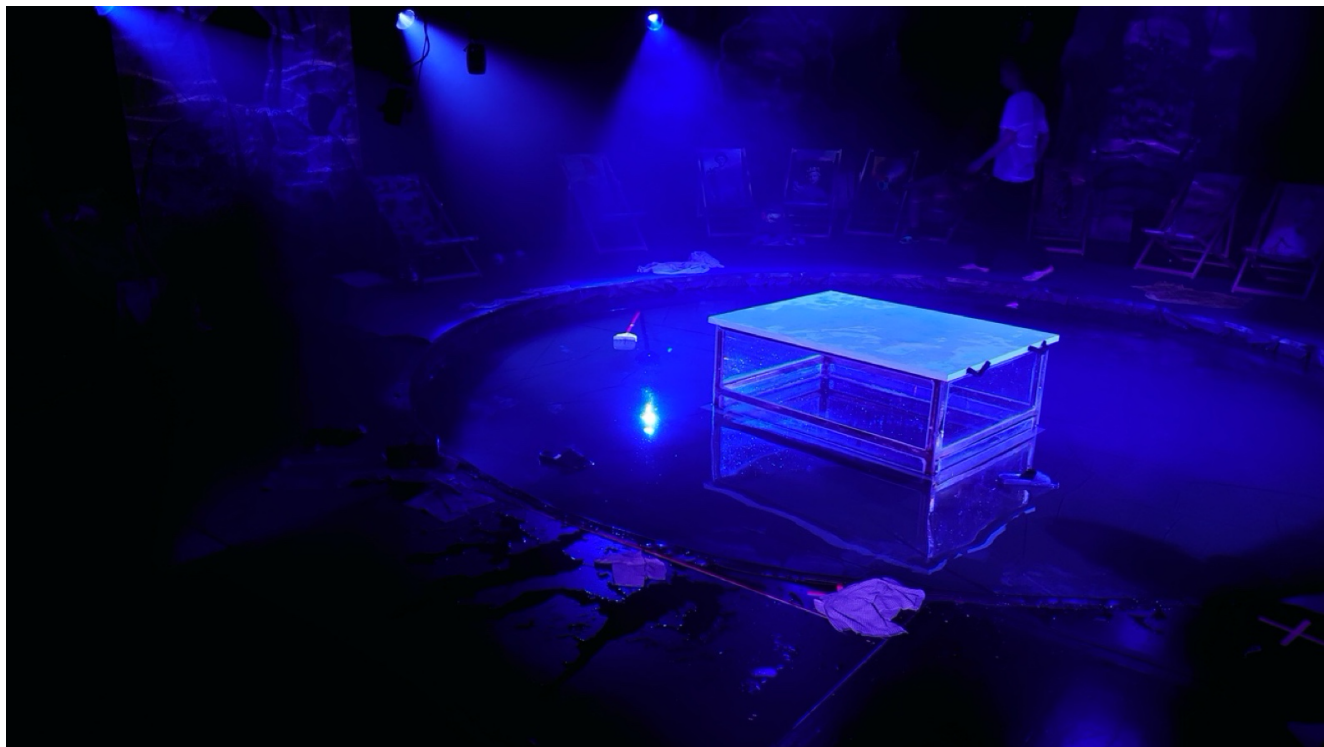
Kuvassa: Antonia Henn Kuva: Janne Vasama



Kuva: Jaakko Sirainen



Kuva: Jaakko Sirainen

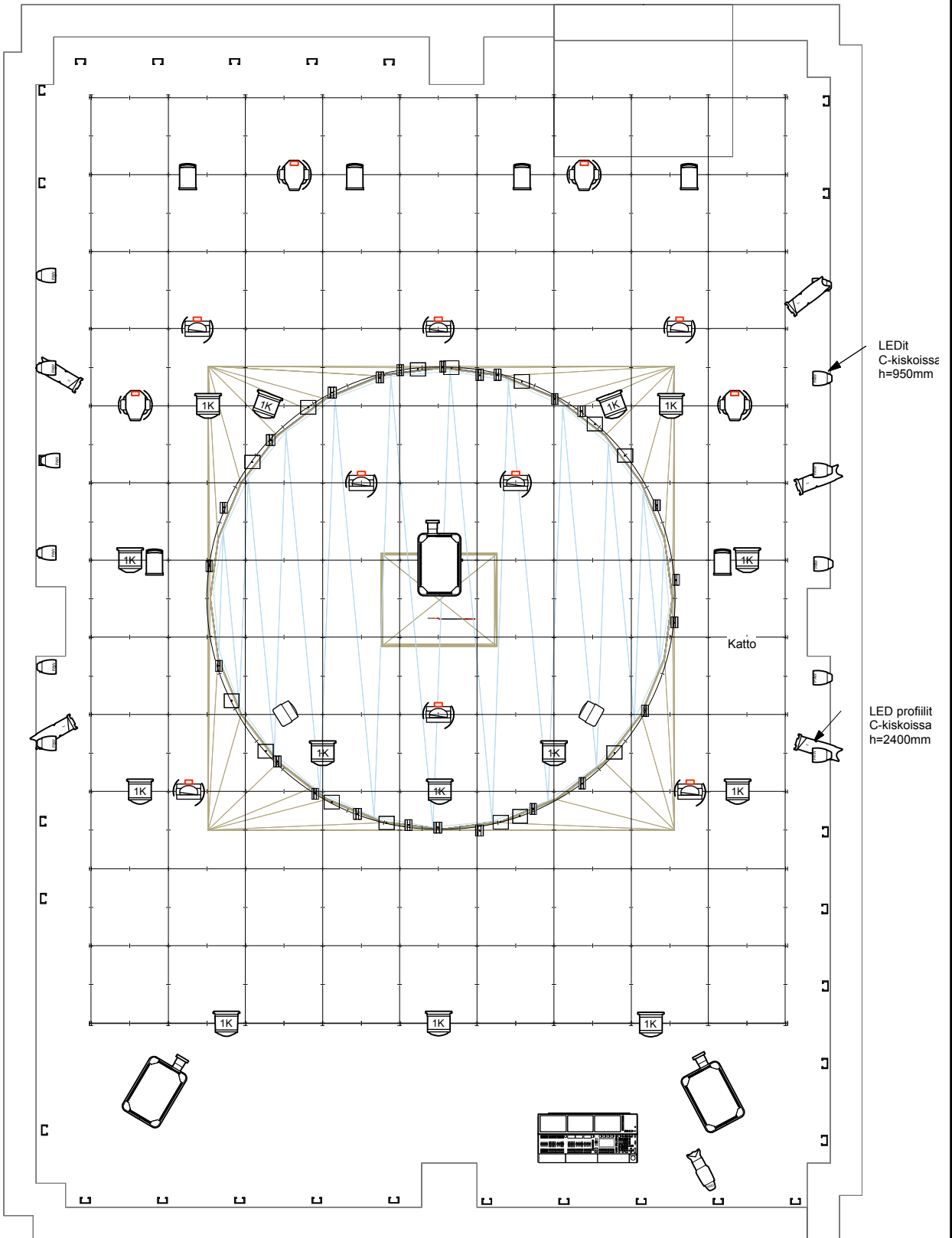


Kuva: Jaakko Sirainen



Kuvassa: Antonia Henn, Emilia Jansson, Antti Saarikallio ja Herman Nyby Kuva: Janne Vasama

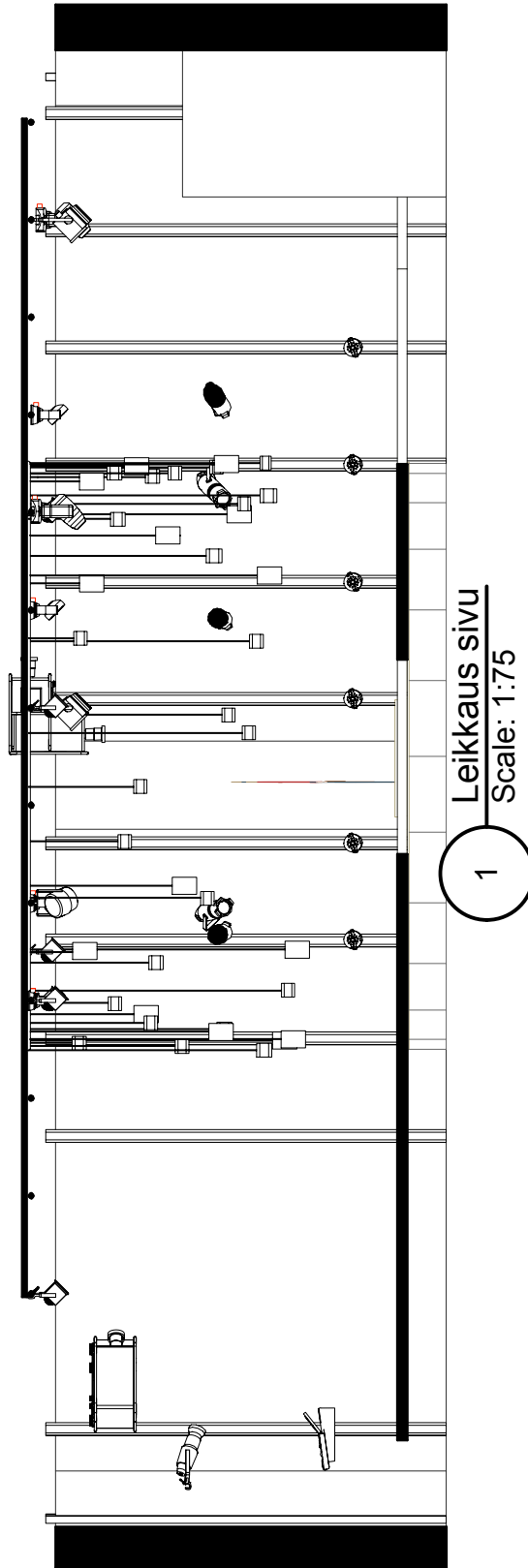
Valokartta Idomeneus



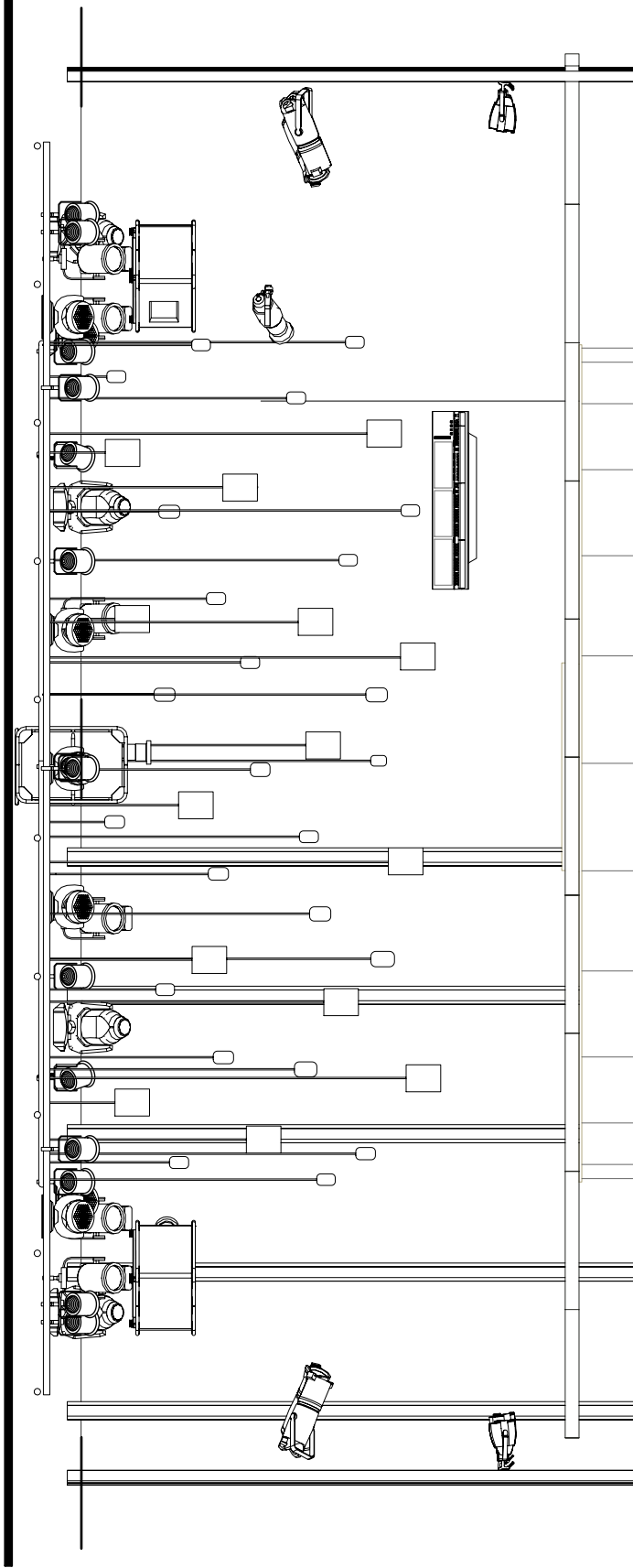
2

PLOT
Scale: 1:75

Idomeneus leikkaus sivu



Idomeneus leikkaus pääty



1
Leikkaus pääty
Scale: 1:50

Idomeneus kalustolista

<i>määrä</i>	<i>tuote</i>	<i>mode</i>	<i>muu info</i>	<i>mistä</i>
<u>Valo ja video-ohjaus</u>				
1	GrandMA 3 Compact XT			TTP
1	Picturall pro		Videoserveri	TTP
1	Näyttö		Videoserverille	TTP
1	Hiiri ja näppäimistö		Videoserverille	TTP
1	Chamsys MQ80 valopöytä		LED ohjaukseen	VÄS
<u>Valot</u>				
4	JB-Lighting P12 PROFILE HC	mode 2		TTP
8	JB-Lighting LED A12	Standart 16bit, Mode 2		TTP
6	Arri L7-C	Fan modes low, MODE 06		TTP
5	Coemar LEDko FullSpectrum 6 HD	16 ch mode		TTP
12	ETC color source spot			VÄS
6	Elation volt Q5E			VÄS
12	Elation FuzePar Z60			VÄS
14	1KW fresnel			TTP
55m	Led nauha			tilattu
2	Led ajuri			Tilattu
100m	EL-wire		10kpl 10m ja muuntajat	tilattu
1	Pea Soup Phantom hazer			TTP
1	Tuuletin		Musta jos mahdollista	TTP
2	Spotlight Black Gun 400W			TTP
<u>Kaapelit yms.</u>				
<i>Shuco</i>				
10	1m			TTP
15	3m			TTP
16	5m			TTP
8	10m			TTP
<i>DMX 5pin</i>				
30	3m			TTP
12	5m			TTP
12	10m			TTP
<i>CAT</i>				
2	3m			TTP
1	5m			TTP
1	10m			TTP
1	20m			TTP
1	Ethernet switch			TTP?
<i>HDMI</i>				

Idomeneus kalustolista

2	1-2m			TTP
1	10m			TTP
	SDI			
1	10m			TTP
1	15m			TTP
2	HDMI to SDI muunnin			TTP
	Midi			
1	3m			TTP
1	5m			TTP
1	Midi palikka läppäriin		Pitää saada signaali sisään ja eteenpäin	TTP
	Muuta			
3	Pöytä		Yhteiset äänelle ja valolle	TTP
2	Työtuoli		yhteiset äänelle ja valolle	TTP
1	Läppäriteline			TTP