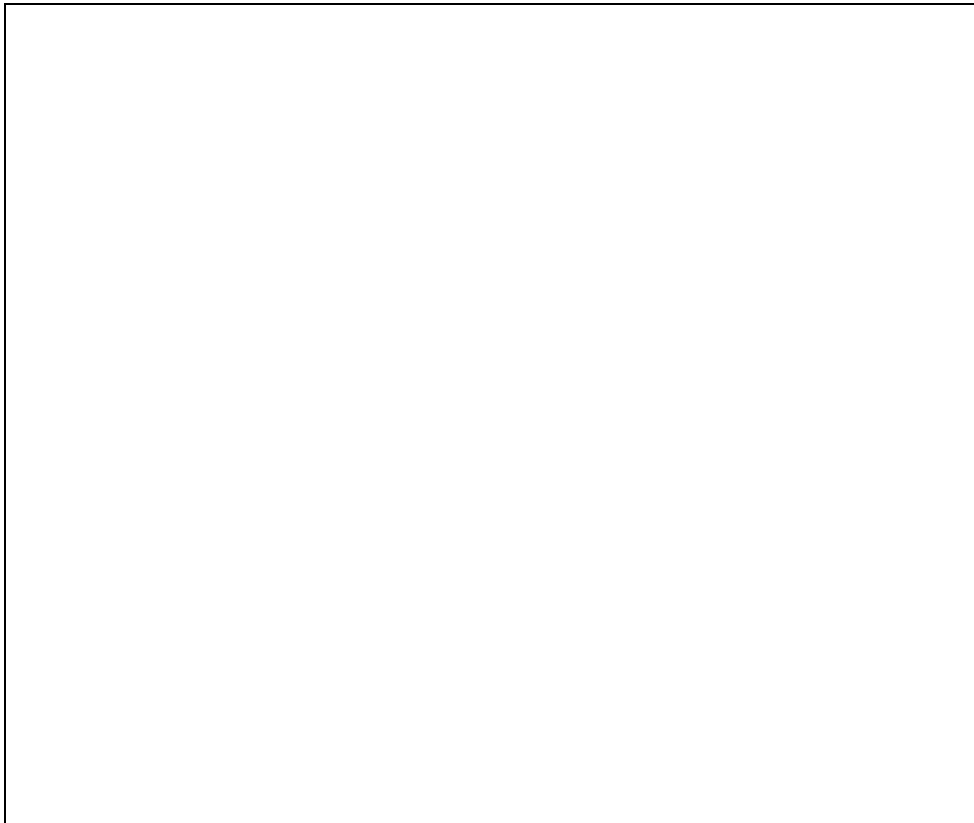


Seitsemäs näyttelijä

ANTON VERHO



Seitsemäs näyttelijä

ANTON VERHO

TIIVISTELMÄ

Päiväys: 14.10.2014

TEKIJÄ Anton Verho		KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA Valosuunnittelun maisteriohjelma	
KIRJALLISEN OSION / TUTKIELMAN NIMI Seitsemäs näyttelijä		KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET) 52 s.	
SEITSEMÄS NÄYTELJÄ Mykkänäytelmä (Ensi-ilta 10.4.2014, Tampereen yliopiston Teatterimonttu) Taiteellinen osio on suoritettu TeaKissa <input checked="" type="checkbox"/> Taiteellinen osio on suoritettu muualla (tekijänoikeuksista on sovittu) <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"/>
<p>Maisterintyöni kirjallinen osa Seitsemäs näyttelijä käsittelee videosuunnittelua draamateatterissa. Pohdin videosuunnittelun merkitystä ja käytäntöä sekä esitän huomioita, joita videosuunnittelun työnkulku tarkoittaa näytelmän harjoitusprosessiin. Kirjoitan mielessäni teatterintekijä jota kiinnostaa tutkia ja soveltaa videon roolia sekä projisoidun kuvan ontologiaa esittävässä taiteessa. Vaikka video on teatteriesityksissä yleisesti hyödynnettyä, on ajattelusta sen takana kirjoitettu yllättävän vähän.</p> <p>Lähdekirjallisuuteen tutustuessa videosuunnittelun historia paljastui merkittävästi pitkäikäisemmäksi kuin se teatterikentän keskusteluissa jäsennetään. Ensimmäisessä osassa teen lyhyen katsauksen projisointien varhais historiaan ja tekijöiden pyrkimyksiin ratkaisujen taustalla. Tarkastelen lähteiden kautta television historiaa, kuvaamisen merkitystä, digitaalisen ja elävän esityksen suhdetta sekä yhteiskunnan yltyvää teknologiariippuvuutta.</p> <p>Toisessa ja kolmannessa osiossa perehdyn maisterintyöni taiteellisen osuuden, Antti Lehtisen Mykkänäytelmän videosuunnittelun lähtökohtiin ja analysoin prosessin ratkaisuja valmiissa näytelmässä. Pyrin asettamaan työskentelyssä syntyneitä huomioita laajempaan kehykseen sekä tarjoamaan välineitä videosuunnittelun integraatioon esittävän taiteen teossa.</p> <p>Keskityn opinnäytetyössäni merkityksiin ja sisältöihin. Teknologiset puitteet saavat vanhentua rauhassa. Henkilökohtaisesta kiinnostuksesta johtuen lähteet ja teosesimerkit ovat painottuneet videokuvan käyttöön koodatun, animoidun tai abstrahoidun kuvan edelle. Toivon että kirjoitus antaa lisänsä keskusteluun videosuunnittelun sisällöistä, lisää kiinnostavuuttani taiteilijana ja tuo luokseni lisää mielenkiintoisia töitä.</p>			
ASIASANAT Videosuunnittelu, valosuunnittelu, prosessisuunnittelu, video teatterissa, videosuunnittelija, projisointi, intermedia, tila-aika, youtube, performative screen, yolo			

SISÄLLYSLUETTELO

<i>Abstrakti</i>	8
<hr/>	
RAKENTEEN ESITTELY	10
<i>1. Performative screen</i>	10
<i>2. Integraatio</i>	10
<i>3. Suunnittelu</i>	10
<i>4. Yhteenveto</i>	10
<i>Oma työ- ja opiskeluhistoriani</i>	11
<hr/>	
PERFORMATIVE SCREEN	12
<i>Videosuunnittelun varhaishistoria</i>	12
<i>Best seat of the house</i>	16
<i>Valokuvauksesta</i>	18
<i>Teknologian sisältösuhteesta</i>	19
<i>Tumblrtube</i>	21
<hr/>	
INTEGRAATIO	23
<i>Lähtökohtia suunnitteluun</i>	23
<i>Sisältökysymyksiä videosuunnittelijan ennakkotyöskentelyyn</i>	24
<i>Videosuunnittelijan työroolit</i>	25
<i>Videosuunnittelijan yhteistyöklusteri</i>	26
<i>Videosuunnittelijan prosessisuunnittelu</i>	34
<i>Strategioita videon ja näyttämön tila-ajan integroimiseen</i>	39
<hr/>	
SUUNNITTELU	45
<i>Mykkänäytelmän synopsis</i>	45
<i>Mykkänäytelmän kantaesitys</i>	46
<i>Mykkänäytelmän videosuunnittelun premissejä</i>	46
<i>Mykkänäytelmän videon kuljetukset</i>	50
<i>Multimediasta intermediaaliseen</i>	51
<i>Mykkänäytelmän intermediaalisia tiloja</i>	54
<hr/>	
YHTEENVETO	60
<i>Lähdeluettelo</i>	61

Abstrakti

Maisterintyöni kirjallinen osa Seitsemäs näyttelijä käsittelee videosuunnittelua draamateatterissa. Pohdin videosuunnittelun merkitystä ja käytäntöä sekä esitän huomioita, joita videosuunnittelun työnkulku tarkoittaa näytelmän harjoitusprosessiin. Kirjoitan mielessäni teatterintekijä jota kiinnostaa tutkia ja soveltaa videon roolia sekä projisoidun kuvan ontologiaa esittävässä taiteessa. Vaikka video on teatteriesityksissä yleisesti hyödynnettyä, on ajattelusta sen takana kirjoitettu yllättävän vähän.

Lähdekirjallisuuteen tutustuessa videosuunnittelun historia paljastui merkittävästi pitkäikäisemmäksi kuin se teatterikentän keskusteluissa jäsennetään. Ensimmäisessä osassa teen lyhyen katsauksen projisointien varhaishistoriaan ja tekijöiden pyrkimyksiin ratkaisujen taustalla. Tarkastelen lähteiden kautta television historiaa, kuvaamisen merkitystä, digitaalisen ja elävän esityksen suhdetta sekä yhteiskunnan yltyvää teknologiariippuvuutta.

Toisessa ja kolmannessa osiossa perehdyn maisterintyöni taiteellisen osuuden, Antti Lehtisen Mykkänäytelmän videosuunnittelun lähtökohtiin ja analysoin prosessin ratkaisuja valmiissa näytelmässä. Pysin asettamaan työskentelyssä syntyneitä huomioita laajempaan kehykseen sekä tarjoamaan välineitä videosuunnittelun integraatioon esittävän taiteen teossa.

Keskityn opinnäytetyössäni merkityksiin ja sisältöihin. Teknologiset puitteet saavat vanhentua rauhassa. Henkilökohtaisesta kiinnostuksesta johtuen lähteet ja teosesimerkit ovat painottuneet videokuvan käyttöön koodatun, animoidun tai abstrahoidun kuvan edelle. Toivon että kirjoitus antaa lisänsä keskusteluun videosuunnittelun sisällöistä, lisää kiinnostavuuttani taiteilijana ja tuo luokseni lisää mielenkiintoisia töitä.

RAKENTEEN ESITTELY

1. Performative screen

Ensimmäisessä osassa pyrin tarkastelemaan videosuunnittelua historiallisena ja yhteiskunnallisena ilmiönä. Tarkastelen projisointien varhaishistoriaa teatterissa. Projisointien historia teatterissa on yli satavuotinen ja alusta lähtien siinä ovat toistuneet samat pyrkimykset ja keinot. Referoin tekijöiden ajattelua ratkaisujen taustalla. Referoin Livenessin käsitettä, median määrittävää vaikutusta esittämisen diskurssiin. Pohdin projisointien merkitystä digitaalisella aikakaudella, sekä läsnäolon suhdetta kuvaukseen ja tallentamiseen.

2. Integraatio

Toisessa osiossa pyrin antamaan lukijalle työkaluja videosuunnittelun työkulun integroimiseksi näyttämölle. Tarkastelemme videosuunnittelijan asettumista osaksi suunnitteluryhmää ja esityksen valmistamisen työkulkua. Pureudun harjoitustilanteeseen ja pohdin keinoja joilla videon voisi asettaa luontevaksi osaksi harjoitusaluea. Reflektoin harjoitteita ja sattumia joilla Mykkänäytelmän kohtauksiin rakennettiin intermediaalisia tiloja.

3. Suunnittelu

Kolmannessa osassa tarkastelen videosuunnittelun käytäntöä.

Tapausesimerkkinä on keväällä 2014 ensi-iltansa saanut Antti Lehtisen kirjoittama ja Antti Haikkalan ohjaama Mykkänäytelmä, jonka videosuunnittelu oli maisterintyöni taiteellinen osa. Pyrin tarjoamaan lukijalle työkaluja ja kieltä videosuunnittelun prosessinhallinnan ja ilmaisun kehittämiseen. Pohdin sisältökysymyksiä jotta videosuunnitteluun syntyisi teatterillinen aura muista medioista lainattujen valmiiden kehysten sijaan.

4. Yhteenveto

Yhteenveto on tiivistys opinnäytetyön huomioista.

Oma työ- ja opiskeluhistoriani

Valosuunnittelu oli minulle eräänlainen troijan hevonen aloittaessani opinnot Teatterikorkeakoulussa; taiteellinen kotini oli enemmän dokumenttielokuvan ja installaatiotaiteen alueella. Teatterisuhteeni on painotuksellisesti visuaalinen. Pyrin havainnoimaan herkästi mitä merkityksiä ja implikaatioita luomamme kuvat sisältävät.

Ennen valosuunnitteluopintoja opiskelin elokuvausta ja -leikkausta Tampereen Ammattikorkeakoulun Taiteen ja viestinnän osastolla. Teatterikorkeakoulu ei ole tarjonnut sisältökurseja videosuunnitteluun, mutta olemme saaneet perehdytystä mediapalvelimiin ja videosuunnittelussa hyödynnettäviin ohjelmistoihin.

Koulun rinnalla olen toiminut leikkaajana ja kuvaajana musiikkivideoissa. Samoin olen työskennellyt videosuunnittelija Timo Teräväisen apuna Juha Jokelan ohjauksissa *Esitystalous* ja *Patriarkka*. Työskentelin *Esitystalouden* ja *Patriarkan* harjoitus- ja esityskausilla videosuunnittelijan assistenttina, lavakuvaajana ja *Patriarkassa* videoajajana.

Maisterintyöni taiteellinen osuus *Mykkänäytelmä* oli toinen videosuunnitteluni. Tahdoin tehdä opinnäytteeksi videosuunnittelun puheteatteriesitykseen. Kokemukseni oli että draamateatterissa suunnitteluun liittyy rakenteellisia tuotannollisia haasteita jotka tahdoin kohdata. Näistä haasteista muotoutui tutkimuskysymykseni: Mitä ovat videosuunnittelun haasteet ja kuinka ne voidaan ylittää?

PERFORMATIVE SCREEN

Tässä osiossa osassa pyrin tarkastelemaan videosuunnittelua historiallisena ja yhteiskunnallisena ilmiönä. Aloitan katsauksella projisointien ja näyttämön historiaan ja pyrin sitten tarkastelemaan samoja teemoja laajempina yhteiskunnallisina ilmiöinä.

Videosuunnittelun varhaishistoria

Lähdekirjallisuuteen tutustuessani videosuunnittelun historia paljastui merkittävästi pitkäikäisemmäksi kuin se teatterikentän keskusteluissa yleisesti jäsennetään. Erityisen vaikuttavaa oli lukea kuinka määrätietoista sisällöllinen työskentely lavan ja projisointien yhdistämiseksi on varhaisimmista esimerkeistä lähtien ollut. Tarkoituksenani ei ole tehdä kattavaa historiantutkimusta, vaan referoida eri näkökulmia projisointien varhaishistoriaan ja ilmaisullisten pyrkimysten ajattomuuteen.

Chris Salterin kirja *Entangled: Technology and the transformation of performance* kartoittaa teknologian ja esitysten historiallista suhdetta. Luvussa *The projected image: Video, Film, and the Performative screen* Salter käsittelee projisointien historiaa. Salter kirjoittaa: "Testejä filmiprojektion käytöstä teatterissa ja oopperassa oli tehty Saksassa vuosien 1910 ja 1912 välillä, yrityksinä projisoida liikkuvaa kuvaa luontoaiheisten fondien päälle eri revyissä sekä oopperoissa." (Salter 2010 s.143)

Ohjaaja Vsevolod Meyerholdin 1920-luvun alun tuotannoista säilyneissä valokuvissa voi nähdä näyttämöllä riippuneita projisointipintoja. Meyerhold joutui kuitenkin kamppailemaan teknisten rajoitusten kanssa: "Historialliset aineistot esittävät että syystä tai toisesta (todennäköisimmin teknisistä) projisoinneilla oli suhteellisen pieni rooli Meyerholdin töissä. Vain kolme tuotantoa hyödynsi projisointeja, ja näissäkin projisoinnit olivat rajoittuneet still-kuvien käyttöön." (Salter 2010 s.144) (Meyerhold 1966, 186)

Meyerholdin aikalainen Erwin Piscator oli myös kiinnostunut kokeilemaan projisointien mahdollisuuksia osana teatteria. Piscator työskenteli ensin Volksbühnella ja myöhemmin perustamallaan Piscator Bühnella, joissa hän suunnitteli elokuvan käyttöä vuonna 1919. Silloin hänen suunnitelmansa jäivät toteutumatta taloudellisista syistä. (ibid. s. 146)

Piscator esitti vuonna 1927 projektiolle dramaturgis-poliittisen kehyksen: hän halusi projisoinneilla esittää objektiivisia tosiasioita: kuva sai dokumentaarisen funktion. Lisäksi Piscator esitti, että projisoinneilla voisi olla rooli "kohtauksen kehittämiseksi ja live-kohtauksen korvaajaksi" ja että projisointi voisi puhutella katsojaa suoraan ollessaan osa näyttämötoimintaa. Näin videoprojisoinneilla olisi opetuksellinen ja dramaattinen funktio sekä kreikkalaisen kuoron rooli, eräänlainen kommenttiraita. (ibid. s.146)

Bertol Brecht, joka uransa alkuvaiheessa toimi Piscatorin dramaturgina, jalosti myöhemmin projisointien käyttöä omaan suuntaansa yhdessä lavastaja Caspar Neherin kanssa. Heidän töissään alkoi olla 20-luvun puolivälin jälkeen projisoituja otsakkeita ja kuvia. Neher laajensi projisointien graafista efektiä valokuviiin ja piirustuksiin, jotka loivat lavatapahtumien ja ruutujen välille dialektisen suhteen. (Salter s.147) Nämä Neherin projisoinnit ovat samalla tavalla itsenäinen osa oopperaa kuin Kurt Weillin musiikki ja teksti. Ne tarjoavat sille visuaalisia ilmaisukeinoja." (Brecht 1978, 38) (Salter 2010 s.147)

Projisointitekniikat levisivät Yhdysvaltoihin Erwin Piscatorin teosten vaikutuksesta Federal Theatre Project'n myötä. FTP oli osa presidentti Franklin Rooseveltin vuonna 1935 käynnistämää talouden elvytysohjelmaa New Dealia. FTP:n yksi keskeisimmistä projekteista oli sosiaalisia aiheita käsitellyt The Living Newspaper –hanke, joka kehitti uudenlaista dokumenttiesitysten muotoa hyödyntäen projisointeja, dramaattista valaisua, konstruktivisia lavasteita sekä sekoittaen tyyllilajeja. (Salter, 2010 s. 147-148)

Salter rinnastaa The Living Newspaperin käyttämät projisoitujen tekstikaavioiden, karttojen, tilastojen, sarjakuvien ja uutisklippien muodostamat ympäristöt nykyiseen pakkomielteeseemme informaation presentaatioihin. Salter näkee tässä yhteyden medialukutaitoisen yleisön ja näyttämöllisten perinteiden välillä. (ibid., s. 147-148)

Kirjassaan *The Dramatic Imagination* (1941) lavastaja Robert Edmond Jones ennusti projisointien fuusioituvan osaksi teatteria. Jones enteili, että “elävän näyttelijän ja puhuvan ruudun samanaikaisessa käytössä teatterissa piilee uusi teatterillinen taide, jonka mahdollisuudet ovat yhtä rajattomat kuin puheen käytössä.”

Jones näki projisoinneissa mahdollisuuden nopeuttaa ja merkittävällä tavalla lisätä näyttämön kerrontaa. Jones kirjoitti: "Liikkuvat kuvat ovat näkyviksi ja kuultaviksi tehtyjä ajatuksiamme. Kuvat virtaavat toisiaan seuraten kuten ajatuksemme, ja niiden vauhti, muistin takaumien kaltaisena ryöppynä - niiden nopeat vaihdokset aiheesta toiseen lähestyvät ajattelumme nopeutta." (Jones 1941, 17-18)

Jones enteilee 40-luvulla näyttämön elokuvallistumista kirjoittaessaan: “Jokin uusi teatterintekijä asettaa pian valkokankaan lavalle näyttelijöiden ylle ja taakse ja paljastaa samanaikaisesti tietoisien ja alitajuisten jotka yhdessä muodostavat maailman jossa elämme.” (Salter 2010 s.148-149)

Jonesin visio poikkeaa voimakkaasti edeltäjistään. Siinä missä Brecht ja Piscator halusivat varata projisoinneille poliittisen ja dokumentaarisen osan, Jones käsitti projisoinneissa olevan rikkaan ekspressionistisen maailman ja reitin, josta kaivautua tietoisuuden syvemmille tasoille.

1920-luvun lopulla tsekkiläinen skenografi E. F. Burian aloitti työn, joka myöhemmin muodostui edelläkävijäksi projisointien tekijöille. Burian kritisoi edeltäjiään – mm. jo esiteltyjä Brechtia ja Piscatoria - projisointien

esteettisesti niukasta ja opetuksellisesta käytöstä. Burian itse oli vaikuttunut Gordon Graigin ja Adolphe Appian ajattelusta, jossa teksti, musiikki, valo ja tila yhdistyivät teatterilliseksi synteetiksi. Burian ryhtyi valmistelemaan kokonaistaideteoksellista teatterillista kokemusta, joka oli linjassa 1910-luvun wagneriaanisten oopperoiden kanssa. (Salter 2010 s.149)

Burianin Theatergraph pyrki ihmisesiintyjän ja projisoidun kuvan täyteen yhdentymiseen pyrkien samalla poistamaan projisointien rajat. Burianin mukaan Theatergraph olisi "Teatteria valokuvan ja elävän kuvan projisoinneilla, johdonmukaisesti ja draamallisesti integroituna ohjauksen ja skenografian ajatukseen." Vaikka Theatergraph perustui 1930-luvun filmiteknologialle, järjestelmä oli riippuvainen myös muista materiaaleista, erityisesti "lavan etualan yli ulottuvista läpinäkyvistä projisointikankaista, jotka mahdollistivat näyttelijän ja filmatun kuvan samanaikaisen katsomisen." (J. Burian 1975, 30) (Salter 2010 s. 149)

Salter kuvailee Burianin mallia yksityiskohtaisesti. Burianin järjestelmä rakentui valon ja kuvan tarkalle kontrollille. Siinä oli neljä projektorista (kaksi filmi- ja yksi diaprojektori edessä ja yksi diaprojektori takana) ja kaksi kangasta. Ensimmäinen kangas oli harmaa läpinäkyvä harso, joka täytti näyttämöaukon. Toinen kangas oli asetettu kulmaan takanäyttämölle näyttämötornista etuprojisoitavaksi. Yhdistettynä tarkkoihin valojen suuntauksiin näyttelijän sai ilmestymään tai katoamaan näyttämökuvaan ja ympäröimään tai upottamaan heidät valon ja kuvan koreografiaan. (Salter 2010 s. 149)

E. F. Burian käytti projisointeja korostamaan tarinan käännekohtia, jolloin projisoinneilla oli pikemminkin dramaturginen kuin koristeellinen funktio. Tsekkiläinen teatterihistoroitsija Jarka Burian kutsui projisointeja draamallisiksi lisäyksiksi, joita käytettiin välittämään dramatisoitavan tekstin ulkopuolinen, mutta sen inspiroima tunteen taso. Draamallinen lisäys voisi

olla muistutus katsojalle aiemmista kohtauksista, lisäys voisi paljastaa henkilöhahmojen piileviä ajatuksia tai korvata eläviä näyttelijöitä.
(ibid s.149)

Teatteriprojisoitien historia saa myös mielenkiintoisen näkökulman Philip Auslanderin kuvauksessa varhaisista elokuvanäytännöistä. Ennen elokuvateatterien perustamista, 1900-luvun alussa näytäntöjä järjestettiin teattereissa. Elokuvat olivat yhden kelan mittaisia fiktiivisiä komedioita tai uutiskatsauksia, ja niiden lisäksi illan ohjelmaan kuului erilaisia live-esityksiä, tanssia, farssia, akrobatiaa. Vaikken löytänyt näistä illoista tarkempaa dokumentaatiota, tuntuu intuitiiviselta että esiintyjät olisivat ottaneet esityksissään suhteen elokuvan tuoreeseen taiteenlajiin.

Best seat of the house

Kirjassaan *Liveness: Performance in a mediatized culture* (1999) Philip Auslander analysoi elävän esityksen asemaa massamedian hallitsemassa kulttuurissa. Auslander kirjoittaa television vaikutuksesta teatteriin. Hänen mukaansa 1940-luvulta lähtien teatteri on olemisessaan lähentynyt kulttuurisesti dominoivaa televisiota.

Auslander kyseenalaistaa esitysteorian tapaa luonnehtia liveä ja mediallystä vastakkaisina, huolimatta niiden välisten rajojen häilymisestä.
(Auslander 2008 s.11) Tyypiesimerkkinä Auslander mainitsee stadionkonserttien ja urheilutapahtumien katsetta medioivat jättiskriinit. Jättiskriinien lisäksi on Auslanderin kirjan julkaisun jälkeen tullut sosiaalisen median kerros; hetken *kokeminen tallentamalla* ja julkaisemalla.

Auslanderin esimerkit tarjoavat informatiivista lähilukua live-suhteeseemme. Videosuunnittelun kannalta erityisenä pidän Auslanderin antamaa näkökulmaa television varhaishistoriaan. Auslander viittaa A. Nicholas Vardac'n kirjaan *Stage on Screen* (1949), jossa Vardac osoittaa miten elokuva

uudelleenmedioiden teatteria omaksumalla 1800-luvun melodraaman kerronnalliset rakenteet ja kuvalliset strategiat. Auslander kirjoittaa: "Siinä missä elokuva saattoi uudelleenmedioiden teatteria rakenteellisilla tasoilla, televisio saattoi uudelleenmedioiden teatteria ontologisella, hetkellisyyden kokemisen ja jakamisen tasolla."

Auslander viittaa Hans Burgerin Theatre Arts -lehdessä vuonna 1940 julkaistuun artikkeliin *Though the television camera*, jossa Burger kirjoittaa varhaisen television rajoitetun kameratyöskentelyn luoneen jatkuvuuden vaikutelman, joka oli lähempänä teatteria kuin elokuvaa. Kamera esimerkiksi sijoitettiin aina näyttämön ulkopuolelle, eli kuvaaminen tapahtui ikään kuin teatterikatsojan positiosta. Auslander tulkitsee, että "se, että televisioleikkaus näyttäytyy yhden jatkuvan kuvan valinnaisina rajauksina ja näkökulman vaihdoksina, ehdottaa välitöntä kokemusta aistillisen kokemuksen reaaliaikaisesta avautumisesta, jonka televisio jakaa teatterin kanssa." (ibid, s.20)

Televisiossa edelleen käytössä oleva studioyleisön edessä tallentamisen käytäntö simuloi teatterituotannon käytäntöä. Studioyleisön läsnäolo televisioruudulla ja ääniraidalla implikoi, että ohjelma on tallenne todellisesta tapahtumasta. Koska ohjelmia editoidaan, kotiyhteisö ei näe samaa esitystä kuin studioyleisö, vaan kuten Auslander kirjoittaa, esityksen, jota ei koskaan tapahtunut. (ibid, s.21-22)

Auslanderin analyysissä itselleni silmiä avaavaa oli näkökulma television, elokuvan ja teatterin yhteneviin ja risteäviin juuriin. Elokuvaleikkauksen peruskeinot, (ristikuva, himmennys mustaan, leikkaus laajasta kuvasta lähikuvaan jne.) jota teatterissa käytettäessä kuvataan elokuvallisina, ovat lainattu elokuvaan teatterin peruskäytännöistä. Televisio taas markkinoitiin kuluttajille ei elokuvallisena (tallennettuna), vaan teatterin live-kokemuksen tarjoavana mediana. (ibid s.21-22)

Valokuvauksesta

Susan Sontag käsittelee valokuvauksen kulttuurista asemaa kirjassaan *Valokuvauksesta* (1977). Sontagin ajatukset tarjoavat kiinnostavaa taustoitusta paitsi live-videon ja videosuunnittelun käyttöön teatterissa, myös laajemmin tallentamisen kulttuuriin.

"Valokuvauksesta on viime aikoina tullut lähes yhtä yleistä huvia kuin seksi ja tanssi – ja se merkitsee sitä, että useimmat ihmiset eivät harrasta valokuvausta taiteena. Suurimaksi osaksi se on yhteiskunnallinen riitti, puolustautumista ahdistusta vastaan ja vallan väline." (Sontag 1977/1984:14)

Sontag kirjoitti valokuvauksen kulttuurista 1970-luvulla, jolloin digitalisaatio ja sosiaalinen media ei ollut vaikuttanut kuvan rooliin yhteiskunnassa. Sontag jatkaa esimerkillä valokuvien käyttämisestä perheen identiteettiä luovana ja vahvistavana eleenä: "Jokainen perhe rakentaa valokuvien avulla muotokuvakertomuksen itsestään – erillisen kuva-arkiston, joka on todistus perheen yhteenkuuluvuudesta. On lähes yhdentekevää mitä toimia kuvataan, kunhan niistä vain otetaan valokuvia, joita sitten vaalitaan hellästi." (Sontag 1977/1984:14)

Löydän Sontagin kulttuurikriitikistä sekä ammatillisia että henkilökohtaisia tunnistuspisteitä. Sontag kirjoittaa ajasta jolloin tallennettiin filmille, digitaalisen tallennuksen ja kännykkäkameroiden myötä kuvaamisen ja julkaisujen määrä on moninkertaistunut. Samoin on lisääntynyt tarve ilmiön kriittiseen tarkasteluun.

"Valokuvaaminen on kokemusten vahvistamisen keino, mutta myös niiden torjumisen keino – rajoittaessaan kokemuksen valokuvauksellisuuden etsimiseksi, muuttaessaan kokemuksen kuvaksi. Matkustamisesta tulee valokuvien suunnitelmallisen keräilyn osa. Itse kuvien ottaminen on rauhoittavaa toimintaa ja lievittää matkustamisen luomaa orpouden tunnetta. --Koska he ovat epävarmoja muiden suhtautumisesta, he ottavat valokuvan.

Se antaa kokemukselle muodon: pysähdy, ota kuva ja jatka matkaa. Tämä menetelmä kiehtoo erityisesti armottoman työmoraalin vammauttamia ihmisiä – Saksalaisia, Japanilaisia ja Amerikkalaisia. Kameran käyttäminen lievittää työhullun ahdistuneisuutta, jota hän tuntee ollessaan lomalla, tekemättä työtä ja yrittäessään pitää hauskaa."

(ibid s.15-16)

Uskon valokuvauksen pakkomielteen olevan analoginen kameran tuomiseen näyttämölle ja merkityksen kokemuksen luomiseen. Laitammeko videota esityksiin ollaksemme nykyaikaisia, seurataksemme aikaamme, tai koska kilpailu huomiosta vaatii meiltä sitä? Ajattelemmeko videon ratkaisevan kohtausten jännitteitä?

"Kuvan ottamisessa on jotain saaliinhimoista. Kuvattavalle ihmiselle tehdään väkivaltaa, sillä hänet nähdään silloin tavalla, jolla hän ei itse koskaan itseään näe hänestä tiedetään jotain sellaista, jota hän ei koskaan voi tietää." (ibid. s.20)

Walter Benjaminin käsityksessä taideteoksen aura heikentyi taiteen mekaanisen jäljennettävyyden kautta. Jay Bolter sanoi digitaalisen median mahdollistavan auran uusien muotojen syntymisen. Omassa kokemuksessani videon käytössä on teatteriväelle erityinen aura. Videon auran ansiosta video koetaan näytelmän valmistamisprosessissa itsessään mielenkiintoiseksi ja sisällölliseksi teoksi. Miksi projisoitu kuva ihmisestä on katseelle vetovoimaisempi kuin elävä näyttelijä?

Teknologian sisältösuhteesta

Opiskeltuani MaxMSP (graafinen-koodausympäristö) sekä 3ds Max (3d-suunnittelu ja mallinnos)-ohjelmia, tulin lukutaitoiseksi koodista ja aloin ymmärtää kuinka vaativaa tai helppoa erilaisten ohjelmätkien kirjoittaminen on. MaxMSP opettaa käyttäjänsä näkemään maailman komentoketjuina, joissa informaatio siirtyy eri toimijoilta seuraaville. Ketjun

kohdatessa ongelman informaatio lakkaa kulkemasta tai jatkaa matkaansa käyttökelvottomassa muodossa.

Teknologia opettaa meitä käyttämään itseään. Tarttumalla vasaraan meille välittyy tietoa kuinka lyödä naulaa. Valopöytien efektigeneraattorit ja vj-softien käyttöliittymät antavat pienellä vaivalla tilan täyteen vätkytystä, hitaan ja lempeän ilmaisun ohjelmointi vaatii monimutkaisemman työstön. Ohjauksellinen analogia teknologiasta voisi olla roolitus. Toiset alustat tuottavat helpommin ja herkemmin toisenlaista ilmaisua kuin toiset. Näyttelijäntekniikan peittäessä kohtauksen sisältö muuttuu.

Steve Dixon purkaa tietokoneen historian kerroksia kirjassaan Digital Performance. "Moderni tietokone on surullinen käyttöliittymäsuunnittelussaan: järjestelmädinosaursuus yhdistää 1800-luvun toimistoista lainatut arkistokaappi-ikonit 1930-luvulta periytyvään tv-monitoriin sekä QWERTY-näppäimistöön, jonka lanseerauksessaan kirjoituskoneena 1878 sanottiin omaavan huonoimman mahdollisen kirjainasettelukokoonpanon."

(Dixon 2007 s.6)

Arkkitehtiystäväni pystyy kertomaan rakennusta katsomalla millä Cad-ohjelman versiolla se on piirretty. Harjaantumattomampikin katse erottaa "tekniikan" Pikku-Huopalahden geometrysten perusmuotojen muuntelun ja Ruoholahden monikerroksellisen estetiikan takana.

Kirjailija ja taiteilija James Bridle kritisoi yhteiskunnan vallitsevaa suhdetta teknologiaan Ted-luennossaan: "Ensimmäisen koteihin tulleen tietokoneellisen esineen- videonauhurin lanseerauksesta lähtien on vallinnut yhteiskunnallinen vastustus teknistä ymmärrystä kohtaan.

Teknologiavastaisessa ilmapiirissä arvostetaan asennetta "en ymmärrä tätä, en pidä tästä enkä perehdy tähän.". Asenne edustaa luddiittivastausta lähes kaikkiin luoviin teknisiin sovellutuksiin. Alkaen akateemisen ja

harrastuksellisen nörtti-kulttuurin leimaamisesta, jatkuen yhteiskunnalliseen johtamiskulttuuriin - ja korporaatiivisten kiiltävien esineiden ihannointiin Iphonesta kaupunkimaastureihin, käyttäjien muokattavissa olevien avoimen lähdekoodin sekä ymmärrettävien ja jaettavissa olevien vaihtoehtojen sijaan. Teknologianvastaisuus on muoto ajattelunvastaisuudesta ja peilaa vallalla olevaa kulttuurista pakkomiellellä nostalgiaan, retroon ja vintageen.”
(<https://www.youtube.com/watch?v=z84EDsnpb4U>)

James Briddlen kritiikki yksilöiden yhteiskunnan teknologiasuhteesta tuntuu minulle tarkkanäköiseltä ja vallitsevan katsannon ulkopuolelta tulevalta. Briddlen blogi *The New Aesthetic* on kartoittanut laajemmin valtioiden ja monikansallisten korporaatioiden tapaa hyödyntää yhteiskunnallista heikkoa lukutaitoa teknologiasta ja digitaaliajan tuomasta uudesta toimintaympäristöstä.

Tumblrtube

Käytettiin näytelmässä videota tai ei, en tunne ainuttakaan sukupolveni ennakkosuunnitteluprosessia, jossa ei katsottaisi videoita Youtubesta tai kuvia Tumblrista ja Googlen kuvahausta. Yhä useammat teokset saavat lähtöpisteensä näistä ideakatalogeista. Katsoessani sukupolveni töitä tunnistan mistä puvustuksen, lavastuksen ja videosuunnittelun inspiraatiot ovat kotoisin, koska olen huomannut samat kuvat samoissa blogeissa. Esitykset, jotka eivät hyödynnä digitaalisia ilmaisumuotoja ovat siitä huolimatta verkottuneita. Kirjoittaessani tätä on nettiselain Wordin taustalla, etsin referenssejä, käänän vaikeita sanoja ja harhailen polulta.

Internet on muuttanut työn ja vapaa-ajan luonteen, katseemme ja identiteettimme. Iso osa tunneviestinnästä tapahtuu verkoissa, samoin työstä, yhteydestämme yhteiskuntaan, vanhoihin ystäviin, tuleviin hoitoihin. Internetistä on tullut muistin ulkoinen kovalevy. Internet on keskeinen osa tapaamme puhua ja kommunikoida ja yhteyden pätkiminen johtaa turhautumiseen, sillä olennainen osa tavastamme viestiä jää puuttumaan.

Videosuunnittelijalle huomiot digitalisaation taustoituksen ja valokuvauksen kulttuurikritiikin tekee mielenkiintoiseksi se, että jos teatteri on laboratorio siitä kuinka elämää voi elää, kuinka maailman kanssa tulee toimia, niin uskon teatterilla olevan tärkeä asema kyseenalaistaa tapaamme olla tekemisissä digitaalisten järjestelmien kanssa. Mainonta ja viihde eivät aseta kriittisiä kysymyksenasetteluja sovellusten määrittämisestä olemisesta.

INTEGRAATIO

Tässä osiossa pyrin antamaan lukijalle työkaluja videosuunnittelun työnkulun integroimiseksi näyttämölle. Tarkastelemme videosuunnittelijan asettumista osaksi suunnitteluryhmää ja esityksen valmistamisen työnkulkua. Pureudun harjoitustilanteeseen ja pohdin keinoja joilla videon voisi asettaa luontevammaksi osaksi harjoitusalueeksi.

Lähtökohtia suunnitteluun

Olen treffeillä kuuman seuralaisen kanssa ja katseeni hakeutuu hänen takanaan välkkyvään televisioon.

Usein kuultuun baari-analogiaan sisältyy paljon oleellista mediasuhteestamme ja lähes kaikki oleellinen videosuunnittelun haasteista teatterissa. Käyn tässä luvussa läpi videosuunnittelun käytäntöä opinnäytteeni taiteellisen osuuden Mykkänäytelmän suunnittelu- ja valmistumisprosessia refleктоimalla. Pyrin kirjoittamaan auki videosuunnittelun haasteita käytännön tasolla ja suunnittelijan ja ohjaajan strategioita niiden välttämiseksi.

Näytön kurkkimiseen liittyy hypnotisoitumisen kokemus, mutta myös kokemus siitä ettei hallitse aistejaan, etteivät aistit ole tahdonalaisia. Aistien autonomia on yhtä aikaa sekä yksityistä että yhteistä. Jos työryhmä ei hallinnoi fokusta näyttämöllä, video syö näyttämötoiminnan.

Huomion varastamisen vastaliike on siirtää video taustafondin kaltaiseksi koristeeksi tai eristää video omiksi kohtauksikseen. Videosuunnittelu on tämänkaltaisessa järjestyksessä eriytetty näyttämöstä, näyttämö ja projisointi eivät ole vuorovaikutuksessa. Suuressa osassa prosesseja, joissa on suunniteltu käytettävän videota, on liikuttu huomion varastamisesta vauhdilla projisointien eristämiseen.

Samoin kuin äänisuunnittelijat ovat huomanneet, että puhekohtaukseen voi laittaa ääniä puhetaajuuden ylä- ja alapuolelta ilman, että se häiritsee repliikkien välittymistä, tulee ohjaajan ja videosuunnittelijan kehittää keinoja, joilla osallistua kohtaukseen jyräämättä sitä välineellään.

Keskusteluissani Tutkivan teatterityön keskuksen Mika Lehtisen ja Teemu Määttäsen kanssa oivalsin, että videosuunnittelun integraation ongelmat ovat useimmiten työnkulun integraation ongelmia. Vajavainen lopputulos on kuva epäonnistuneesta prosessista. Ensimmäisenä työnään videosuunnittelijan ja ohjaajan tuleekin suunnitella prosessi, joka mahdollistaa onnistumisen.

Budjetointivaiheessa tuottajan ja ohjaajan olisi hyvä pohtia videon merkitystä näytelmälle: Mitä ilmaisemaan tarvitsemme videota? Löytyykö teatterin arsenaalista muuta keinoa tämän kokemuksen tai aiheen käsittelyyn? Onko projisointien käytöllä speaktaakkelimainen lähtökohta? Voidaanko projisointeihin käytettävä aika ja raha käyttää tehokkaammin ja raikkaammin esityksen palvelukseen budjetoimalla johonkin muuhun? Vaikka dramaturgin, koreografin tai markkinoinnin alueelta.

Mykkänäytelmän ohjannut Antti Haikkala puhui ennakkosuunnittelussa miettivänsä keskeisesti näyttämön fokuksen eli katsojan katseen ohjaamista. Haikkalalla oli ohjattavana viisi näyttelijää, neljä suunnittelijaa ja monitasoinen proosavaikutteinen teksti.

Sisältökysymyksiä videosuunnittelijan ennakkotyöskentelyyn

- Mitä teksti ehdottaa?
- Mitä substantiiveja ja adjektiiveja teksti sisältää? Millaisia kuvia siihen on kirjoitettu? Millaisia tempoja, millaisia rytmejä?
- Millainen tekstin maisema on?

- Sisältääkö ohjauksen päälause projisoinnin käytön?
- Mitä haluamme videolla saavuttaa?
- Onko video tekstissä?
- Mitkä ovat videosuhteen avainkohtauksia?
- Avainkuvat
- Esityksen käännepesteet. Millainen rooli videolla on näissä kohtauksissa?
- Kohtaukset, joissa video johtaa ja kohtaukset, joissa video tukee.
- Mikä on videon tunnefunktiio näytelmässä?

Videosuunnittelijan työroolit

Teatteriin eri tuotantotavoilla heijastettavia kuvia suunnittelevan ammattinimikkeeksi on englannissa vakiintunut video designer ja yhdysvalloissa projection designer. (http://en.wikipedia.org/wiki/Video_design#cite_note-2)

Käytän suomessa vakiintunutta nimitystä videosuunnittelija, joka konnotoi enemmän projisointien sisältöjä, kun taas projisointisuunnittelija sisältää itselleni enemmän teknisen järjestelmään hallintaan liittyviä mielikuvia.

Videosuunnittelijan rooli ja vastuu vaihtelee tuotannon mukaan.

Videosuunnittelijan vastuualueeseen saattaa liittyä seuraavia:

- Videon konseptin suunnittelu ja dramaturgia.
- Projisointimateriaalien tuottaminen: livekuvan fasilitointi, 2- ja 3d-animaatio, askartelu, videokuvaus, jne.
- Videoklippien ohjaus, valaisu ja kuvaus.
- Videoklippien leikkaus ja jälkituotanto.
- Projisointien tekninen tuotanto: videotykkien, näyttöjen, valkokankaiden ja ohjausjärjestelmän ripustukset ja kaapeloinnit.
- Ajolistan ohjelmointi ja efektointi mediaserverissä.
- Järjestelmän toimintavarmuus, ylläpito ja suojaaminen.

Videosuunnittelu vaatii siis hyvin laajaa osaamis pohjaa. Työn vaatimukset ovat hyvin kaukana toisistaan. Videosuunnittelija toimiikin yleisesti tiiviissä

yhteistyössä työryhmän kanssa. Kokemukseni mukaan työryhmäyhteistyö on vielä tiiviimpää kuin valosuunnittelijalla. kanssa Budjetin salliessa yhteistyötä tehdään myös assistenttien kanssa. Suunnittelija voi vastata projisointien konseptista ja dramaturgiasta, palkata animaattorin animoimaan, ohjelmoijan kokoamaan sensorijärjestelmän ja teknisen tuottajan vastaamaan järjestelmän ylläpidosta.

Videosuunnittelijan yhteistyöklusteri

Mykkänäytelmän tuotannon alkuvaiheessa huomasin videosuunnittelijan tulevan osaksi vakiintuneita työntekijöitä ja tekemisen tapoja. Tässä osiossa referoin videosuunnittelijan työnkuvaan sekä tarkastelen videosuunnittelijan asettumista osaksi teatterin työryhmää. Yhteistyön asettuminen perustuu kokemuksiini Mykkänäytelmästä sekä muista projekteista, joissa olen ollut osallisena.

Hierarkiat ovat sukupolveni teatterityöskentelyssä vaiettu aihe, huomasin työskennellessäni videosuunnittelijana pääsevämme työryhmänä määrittämään uudelleen vakiintuneita työryhmähierarkioita. Käsittelen tässä kokemustani videosuunnittelijan suhteesta ohjaajaan, näyttelijään, lavastajaan, puku-, valo-, ja äänisuunnittelijaan sekä teknologiaan.

Videosuunnittelija ja ohjaaja

Teatterissa tärkeää on asioiden suhde toisiinsa, eivät asiat itsessään. Näen ideaalina tilanteen, jossa ohjaajan ja videosuunnittelijan tutkimuksena on projisointien ja näyttämötapahtumien vuorovaikutus.

Ennen Mykkänäytelmää olin kuvannut ja leikkannut Antti Haikkalalle yhden lyhytelokuvan. Se oli mielestämme onnistunut, joten meillä oli yhteinen estetiikka, josta käsin lähdimme työhön. Jaoin myös kokemuksen videosuunnittelun haasteista ja toiveen karikoiden välttämistä. Haikkalalla oli selkeänä mielessä tietyt kohtaukset, joissa videolle tulisi keskeinen osa

näyttämötapahtumia. Omana toiveenani oli lähteä etsimään teatterille ominaista videon olemista vastapainona viittauksille ja tyyllilajiturismille.

Kohtaukset, joissa video oli keskeisessä roolissa, olivat meille avaimia harjoitusprosessiin. Ne muokkasivat videon tapaa olla kohtauksissa, joissa se otti sivuroolin tai joihin sitä emme toivoneet.

Ohjaajan olisi hyvä käyttää pari tuntia yhdessä videosuunnittelijan kanssa ohjausjärjestelmään tutustumiseen. Still-kuvan vaihtaminen mediaserverissä toiseen sujuu muutamassa sekunnissa, videoklipin leikkauksen muuttaminen on lähempänä tunnin työtä, leikkausprojektin avaamista, renderöimistä ja uutta latausta mediaserveriin. Ohjaajan on hyvä saavuttaa vainu siitä mihin järjestelmä taipuu ja missä ajassa.

Koska teknologian kanssa työskentely on eri tavalla hidasta kuin näyttelijöiden, keskeinen kysymys minulle on: Miten saisi nopeiten harjoituksessa pulpahtavan idean kokeiluun? Ohjaajan harjoitusaikataulussa käytetään päivä tai puolipäivää kohtauksen ratkaisemiseen, mutta usein suunnittelija näkee harjoituksissa version ja tuottaa materiaalia vasta seuraavalle kerralle.

Videosuunnittelijalle on eduksi tuottaa ensimmäisestä harjoituksesta lähtien lavalle jotain. Omassa työtavassani mikä tahansa harjoituksiin tuotava materiaali luo työryhmälle konkretiaa esityksen kielestä. Ohjaajan tehtävänä on hallita orgaanisen prosessin katsojalle tuottamaa tunnetta ja energiaa. Tämän tehtävän täyttämässä on elintärkeää ymmärtää mitä lavalla tapahtuu.

Mykkänäytelmän prosessissa huomasimme, että videon ajan ja paikan leikkausten läsnäolo lavalla esitteli näyttämölogiikan, jossa leikkaukset eli vaihdot ovat tarkkoja ja selkeitä. Videoleikkausten rinnakkaisuus vaati siis näyttämövaihdolta erityisen tarkkaa koreografiaa. Poistuttaessa

hammaslääkäristä mykkien kuoron poika paukauttaa käsiään hammaslääkärin kasvojen edessä, käsien läimähtäessä kotiin syttyy valo ja Hilja saapuu paikalle.

Teemu Määttänen tiivistä oivaltavasti, että “interaktiossa on kysymys synkronisaatiosta.” A:sta seuraa B. Ei-teknologinen synkroni on itsestään selvää (tippuvasta lautasesta kuuluu ääni), mutta synkroni teknologian kanssa taas vaatii rakentuakseen tarkkuutta, harjoitusta ja aikaa. Tarkaksi rakennettuna synkroni teknologian kanssa luo kokemuksen tilan yhteisestä hengityksestä.

Videosuunnittelija ja näyttelijä

Opinnäytetyöni otsikko Seitsemäs näyttelijä on pompöösi viittaus elokuvaan edeltävät taiteet yhdistävänä seitsemäntenä taiteena, sekä videon asemaan Mykkänäytelmässä seitsemäntenä näyttelijänä kuuden näyttelijän rinnalla. Videon puuttuminen esityksestä olisi vastannut näyttelijän poissaoloa.

Itselleni Mykkänäytelmä opetti eniten näyttelijäntyöstä. Videosuunnittelu vei valosuunnittelun opiskelijan uudella tavalla lähelle näyttelijöitä. Opin lukemaan näyttelijäntyön tekniikkaa ja näyttelijän tarpeita roolityön valmistamisessa. Opin ettei näyttelijöitä pidä pelätä uusiin olosuhteisiin sopeutumisessa.

Useimmiten kuvatessamme kohtauksia harjoittelu jatkui harjoitussalissa ja kuvaustilanne toimitettiin ilman ohjaajaa. Näyttelijä toi kohtaukseen esittämänsä henkilön näkökulman, suunnittelija projisoinnin tilasuhteen ja videon dramaturgian. Suureksi osaksi onnistuin ohjeillani vain hämmentämään näyttelijöitä.

Yleistäen voidaan sanoa, että elokuvanäyttelemine muuttuu kuvarajauksen mukaan. Laajassa kuvassa ilmaistaan koko keholla, lähikuvassa ajatus riittää

ja ulkoista ilmaisu ei tarvita. Usein videota käyttävissä esityksissä näyttelijäntyylin tyylilaji omaksuu elokuvanäyttelemisen suoruutta, naturaa, tai vastavetona korostetun isoa ilmaisu. Mykkänäytelmässä vaihtelimme ääripäiden välillä.

Esiintyjille on hyvä näyttää videoklippejä kohtauksen kokonaisuudesta, kuvaa, jossa he näkevät itsensä suhteessa koko lavaan. Lavan kokonaiskuvaa tuijottavalle suunnittelijalle tuli täytenä yllätyksenä miten vähän näyttelijät saivat tietoa kokonaiskuvan muutoksista. Tämä tiedonkulku on hyödyksi, käytettiin videota tai ei. Vastavuoroisesti suunnittelijalle on hyödyksi kokea esitystä näyttämöltä käsin.

Koska käytössämme ei ollut näyttämömiehiä, tuli kameroiden asettelusta ja lavastusvaihtoista näyttelijöiden hommaa. Äärimmäiseen lähikuvaan zoomattu linssi ja kohtauksen leikkauksesta alkava livekuva vaati näyttelijältä ja lavastukselta sentintarkkaa asettumista sovittuihin merkkeihin. Livekamera antaa näyttelijälle mahdollisuuden katsoa katsojia silmiin projisoinnin kautta. Yhdensuuntainen silmiin katsominen luo intiimin, epäsuorassa suoruudessaan lähes rivon yhteyden näyttelijältä katsojalle.

Katseen suuntiin liittyi myös vaikeasti ulospäin selitettävä työvaihe, jossa kameralle näytellessään näyttelijät tuijottivat täsmällistä pistettä edessään lattialla, jotta katsomosta seurattaessa skriinillä näyttäisi, että he katsovat lavalla olevaa pistettä, esim. keskustelukumppaniaan.

Miksi muuten teatterissa vaikuttavia hetkiä kuvaillaan elokuvallisiksi ja elokuvissa kömpelöä näyttelijäntyytä teatraaliseksi?

Videosuunnittelija ja lavastaja

Video asettuu lavastuksen ja valosuunnittelun väliin. Ensimmäinen kysymys on: mihin projisoidaan? Mikä projisointipinta on silloin, kun siihen ei projisoida?

Mykkänäytelmässä lavastaja Tinja Salmi vastasi myös rekvisiitasta. Kuvattaessa kohtausta videolle huomasimme, että symbolinen teatterisopimus ei projisoitaessa toimi. Näyttämöllä munakoiso voi näyttelijöiden ja katsojan sopimuksessa olla kännykkä, mutta video näyttää munakoisoon puhuvan roolihahmon.

Alkuperäisenä ajatuksenamme oli projisoida joustavaan kankaaseen, jonka läpi kuoro voisi tulla. Lycra päästi kuitenkin liian vähän valoa lävitseen ja liian pimeät projisoinnit poistivat videosta immateriaalisuuden kokemisen mahdollisuuden.

Lycra vaihtui takaprojisointikankaaseen ja valovoima kolminkertaistui.

Videosuunnittelija ja pukusuunnittelija

Oivalsin, että videosuunnittelun työnkulku vertautuu parhaiten pukusuunnittelun työnkulkuun. Samoin kuin pukusuunnittelija, myös videon tekijä tarvitsee ennakkosuunnittelun ja luonnosvaiheen jälkeen päätöksiä lopputuloksesta varhaisessa vaiheessa. Materiaalin hankinta, kaavoitus ja leikkaus, yhtäaikaista työskentelyä harjoitustilan ulkopuolella ja harjoitusten seuraamista. Suunnitelmien pohjalta valmistettujen videoiden luovutus näyttelijöille, korjaukset. Näyttelijöiden tutustuminen materiaaliin, molemminpuolinen vaikuttaminen.

Jos puku ei tule lavalle ajoissa, on näyttelijän ratkaistava hahmonsa muuta kautta. Viime hetkellä valmistunut puku ei asetu näyttelijän ylle, sillä hän on tahtomattaankin tottunut harjoitusvaatteisiin. Suhde on analoginen videoissa. Materiaalin tulee saada esiintyjän kanssa yhteistä aikaa, jotta se kietoutuu hengittäväksi osaksi näyttämöä.

Kuten puvut, myös videosuunnittelu mahdollistaa readymaden käytön, ja readymaden ja räätälöidyn materiaalien yhdistelyn.

Mikäli lopulliseksi tarkoitettuja videoita kuvataan varhaisessa vaiheessa, tulee ne puvustaa viitteellisesti, tai valmistaa puvut vielä aiemmin, tai ohittaa jatkuvuus-kysymykset taiteellisilla ratkaisuilla.

Videosuunnittelija ja äänisuunnittelija

Aavistin että ääni- ja videosuunnittelijan yhteistyö olisi tärkeää, mutten osannut ennustaa sen olevan niin oleellista kuin miksi se paljastui. Video ilman ääntä on kohinaa: kokemukseni mukaan mikä tahansa ääni tilallistaa videon. Äänen synkroni kehollistaa videon. Ilman ääniä ajettava hieno videoklippi ei tuota vaikutusta katsottaessa. Kaikki mitä videolla oli annettavana tuli äänen kautta. Samoin väärä ääni vei videolta voiman, ohjasi sen kokemusta väärään suuntaan.

Mykkänäytelmässä äänisuunnittelija Eero Auvinen oli jatkuvasti nopeampi tuomaan materiaalia harjoituksiin kuin minä videosuunnittelijana, ja äänisuunnittelu antoi paljon inspiraatiota videon ratkaisuihin. Symbioottinen suhde toimi kahteen suuntaan, myös videon tyylilliset löydöt ohjasivat loppua kohden äänen ratkaisuja.

Kysymys on myös aikataulullinen. Videoklippi editoidaan leikkausohjelmassa, videosta lähetetään lopullinen versio äänisuunnittelijalle, joka tekee siihen synkroniäänet. Hän lähettää ääniraidan leikkaajalle, joka yhdistää miksatun äänen kuvaraitaansa ja exportoi (tuottaa) videon. Lopuksi mediaserverin äänikortista ajetaan ääntä äänipöydän kanavaan osaksi miksausta.

Omassa kokemuksessani äänisuunnittelija on ohjaajan jälkeen videosuunnittelijan tärkein yhteistyökumppani.

Videosuunnittelija ja valosuunnittelija

Havaintojeni mukaan projisointien käyttö rajoittaa ja määrittää kaikista tekijöistä eniten valosuunnittelijan työtä. Vuonna 2014 projektoreiden valotehot tarkoittavat kompromisseja valosuunnitteluun. Yhdeksi valosuunnittelijan työn lähtökohdaksi muodostuu välttää valoa

kohdistumasta projektiopintoihin. Tiettyjen suuntien välttäminen pintojen lähellä muokkaa suunnittelun kokonaiskonseptointia tiettyyn estetiikkaan.

Kuvatessamme videoita tuli valosuunnittelija Eero Erkamosta myös videoiden valaisija. Elokuvauksen työnkulussa valaisija on kuvaajan apulainen ja me sovelsimme työskentelyssämme tätä mallia. Kameralle valaiseminen on eri laji kuin lavan valaiseminen. Siinä täytyy huomioida esimerkiksi valotus kameralle ja tilan syvyyden valaisu. Teokseen sopivan tyylin ja sen toteutuksen löytämiseen on hyvä varata hetki aikaa. Ensimmäinen kuva on aina hitain, sillä sen valmistuksen aikana luodaan kokonaisestetiikan pääraamit sekä kuvausryhmän toimintaperiaatteet.

Valosuunnittelijalla voi pilata projisoinnin näkyvyys. Projisointipinnan lähellä ei voi käyttää pehmeää valoa, joka vuotaisi kohteestaan projisointipintaan. Käytännössä tämä tarkoittaa tarkkarajaisia sivuvaloja ja tiukkoihin yläviistokulmiin rajoitettua etuvalon käyttöä.

Yhtenä videosuunnittelun lähtökohtana oli käyttää vain taka-projisointeja, Tällöin esiintyjät voivat lähestyä skriinejä ja koskea niitä. Etuprojisointi tarkoittaisi myös sitä, että valaisijan käyttäessä usvaa myös projisoinnin kiilat tykiltä skriinille valaistuisivat. Takaprojisoinneilla tältä vältyttiin ja valosuunnittelija sai vapaat kädet usvan käyttöön.

Mikäli videota ei projisoida vaan käytössä on valoa tuottava teknologia kuten led-seinä tai televisiot, on valaisijan työ vapaampaa. Valovoimaisten tykkien halventuessa tämä ongelma vähenee.

Videosuunnittelija ja teknologia

Uuden tekemiseen liittyy aina tutkimista ja tutkimiseen on vaikeampi budjetoida aikaa kuin toteuttavan taiteellisen työn tekemiseen. Teknologia on raskasta, epävarmaa ja nopeimmillaankin hidasta. Teknologian kanssa

työskentely vaatii työnkulkuun robustin tason, jonka valmistuminen mahdollistaa tarkemman, herkemmän ja lopulta tunteikkaamman vaikuttamisen.

Usein kun keskustellaan teknologian käytöstä taiteessa, toistuu ajatus, jossa paremmat (kalliimmat/uudemmat) laitteet mahdollistaisivat taiteen paremman (nopeamman/hienomman) toteutuksen. Koen kuitenkin kyseenalaisena, että teknologiset investoinnit olisivat nostaneet teatteritaiteen tasoa.

Kuitenkin uudessa teknologiassa on aina ripaus taikuutta mukana. Teknologisen innovaation äärellä kokija on intiimissä asemassa, todistamassa lähes mahdottoman toteutumista. Teknologian aura on kiinteästi sidoksissa sen uutuuteen.

Teknologialla on käyttäjänsä nöyristävä vaikutus. Referoin muutamia vastaantulleita ongelmia:

-Videotykin kuvaan ilmestyy valkoinen neliö. Alue on kaiken muun materiaalin päällä, ei näy mediaserverin videosyötteissä eikä poistu mediaserveriä tai käynnistämällä tykkiä uudelleen. Valkoinen alue poistuu vasta kun palautan tykin tehdasasetuksiin (factory preset).

-Kaikki videoklipit pysähtyvät 93 sekunnin kohdalla. Ongelma poistuu kun mediaserveriä ohjaava valopöytä kytketään irti ja videota ohjataan mediaserverillä. Valopöytä tuntuu asettavan pakosta videolle out-pointin (loppupisteen) mainittuun sekuntimäärään. Selviää, että mediaserveriä ohjaavan valopöydän firmware-päivityksessä on bugi. Bugia ei oltu huomattu teatterin edellisessä videota käyttäneessä ensi-illassa, sillä silloin käytetyt videoklipit olivat alle 90 sekuntia pitkiä. Päivitämme sekä mediaserverin että valopöydän edeltävään versioon, ja koska ohjelmaversio ei ole taaksepäin

yhteensopiva (backwards compatible) saamme ohjelmoida kaiken uudelleen alusta.

Ehdotin Mykkänäytelmään toimintatapaa, jossa tekisimme ainoastaan live-videota. Tällöin voisin olla harjoituksissa koko ajan läsnä ja videoilmaisuun mahdollisuuksia voitaisiin kokeilla samalla kun ne syntyvät. Tällainen lähestyminen olisi kuitenkin rajannut tiettyjä ohjaajan toivomia ratkaisuja ulkopuolelle ja siinä ohessa muodostunut esityksen ohjaavaksi estetiikaksi. Tanssi teknologian kanssa konkretisoituu hetkinä jolloin leikkaus, efektointi tai ohjelmointi estää läsnäolon harjoituksista.

Seuraavassa luvussa esittelen yritykseni yleistää videosuunnittelijan prosessia teknologian ja ryhmätyön näkökulmasta.

Videosuunnittelijan prosessisuunnittelu

Tässä luvussa esittelen ehdotukseni videosuunnittelijan prosessiksi (production pipeline) työnkulun (workflow) jäsentämiseksi ja hiomiseksi. Käsittelem prosessia jossa tallennetaan materiaalia josta muokataan videoklippejä esitykseen. Prosessi on kuitenkin jossain määrin sovellettavissa myös pelkkää live-videota käyttävään esitykseen.

Jokainen orgaaninen prosessi luo omanlaisensa työnkulun, mutta vanteraa suunnitelma mahdollistaa suunnitelman sovellukset ja poikkeamiset. Otsakkeet ovat yleiskategorioita ja kappaleet peilailevat Mykkänäytelmän valmistumista sekä kokemuksiani teatteriesityksen harjoitusprosesseista valosuunnittelijana.

1. Ennakkosuunnittelu

1.1 Ensivisiot

- Esityksen maiseman kartoitus
- Resurssien kartoitus, käytettävissä olevat teknologiat

- Tutustuminen työryhmän aiempiin töihin
- Tutustuminen viitemateriaaleihin
- Järjestelmän raamit

1.2 Prosessisuunnittelu ja aikataulut

Mikäli videot ovat teoksessa keskeisessä roolissa, on hyvä varata yhden teknisen läpimenon lisäksi harjoitusten varhaisempaan vaiheeseen tekniikkavetoisia päiviä. Mykkänäytelmässä se tarkoitti kahta teknistä läpimenoa, sekä videosuunnittelijan johtamaa päivää harjoitusten alkuvaiheessa. Tekniikkavetoinen päivä on tapa artikuloida aikaa, jota työskentely tarvitsee. Ideaalitulanteena on harjoitusala, jossa kaikki osalliset ovat tasavertaisesti esityksen tarpeiden käytössä.

Jos esitykseen toivotaan ennalta kuvattua materiaalia, on sen kuvaus hyvä aikatauluttaa varhaiseen vaiheeseen harjoituksia. Tällöin leikkaajalla on tarvittava aika muokata materiaali valmiiksi osaksi harjoitusala.

Lähestyn työnkulun suunnittelun jäsentämistä aikarajojen kautta.

Jotta videon ehdotukset lavan tilaan ja aikaan tulisivat näyttämöillisiksi, tulee näyttelijöillä ja videolla olla yhteistä aikaa työstää näytelmän kokonaiskaarta. Omassa kokemuksessa tämä tarkoittaa sitä, että työryhmän tulisi sitoutua siihen, että video on vaihtoja vaille valmis samaan aikaan kuin puvustus, eli viikkoa tai kahta ennen ensi-iltaa.

Suunnittelun aikarajat:

- o Harjoitusten alkaessa
- o Ensimmäinen läpimeno
- o Viikko ennen ensi-iltaa
- o Ensimmäinen yleisöharjoitus
- o Kenraali
- o Ensi-ilta

1.2 Demomateriaalin keruu

Videosuunnittelu on kuvien ja vuorovaikutuksen suunnittelua ja mikä tahansa harjoituksiin tuotu kuvamateriaali auttaa kommunikoimaan sitä, mitä on etsinnässä. Luotan demomateriaalissa versiointiin. Kohtausharjoitusten ensimmäisellä kierroksella projisoitavissa oli still-kuvia ja toisella videoklippejä demonstroimassa millaista videota kuvaisimme myöhemmin.

2. Rakennusvaihe

2.1 Materiaalin koonti

Ajattelen kuvamateriaalia altaana, jota työstämällä löydetään ja kirkastetaan esitykseen päätyvät kuvat. Valmistuneet materiaalit ohjaavat esityksen kieltä ja ohjeistavat tulevien kohtausten ratkomisessa.

2.11 Videoiden kuvaus

Koska teatterin tekeminen on orgaaninen prosessi, on hyvä keksiä strategioita joilla voi kuvata materiaalia, joka on joustavaa, avointa ei suljettua.

Projisointipinnat kestävät kuvan digitaalista zoomausta enemmän kuin tietokoneen näyttö. Näytöllä hd-kuva alkaa pehmentyä 115% suurennoksella, mutta projisoinnissa kuva muhjuuntuu paljon myöhemmin. Kuvien yhdistelyn ja asettelun kannalta kannattaa kuvata hieman suurempia kuvakokoja kuin mitä kuvittelee käyttävänsä.

Tyhjä kuva

Kuvatessani toimintoa tilassa on tapanani kuvata myös sama tila tyhjänä. Tällöin kohtaukseen voi viitata hienovaraisesti myöhemmin tai sitä voi ennustaa aikaisemmin.

Luupattavissa oleva kuva

Koska kohtausten kestot tarkentuvat vasta läpimenojen kautta, suunnittelijalle on hyödyllistä, jos klipit on mahdollista luupata. Kuvan ensimmäisen ja viimeisen ruudun tulee olla samanlaiset.

Pitkät hännät klippeihin

Ottojen eteen ja taakse on hyvä kuvata 15-20 sekuntia tyhjää kuvaa. Se tuntuu kuvattaessa ikuisuudelta, mutta on usein hyödyksi jos kuvaan voi leikata runsaasti aikaisemmin kuin kuvitteli tai jos siinä voi viipyä esim. vaihdon ajan, tai feidata siitä hitaasti pois.

Hidastettu kuva

Kuvasin kaiken 60 kuvaa sekunnissa. Ylinopeudella kuvattu video on nopea nopeuttaa 25 kuvaan sekunnissa laadun kärsimättä. Vastakkainen prosessi; videon hidastaminen jälkikäteen taas toteuttaa toisenlaisen, videon materiaalisuuden paljastavan efektin. Efektointi on helpompaa kuin efektin poistaminen.

Pyhyiden ja hiljaisuuden lähtökohtien takia kuvasin materiaalit mahdollisimman paljon jalustalta, mahdollisimman vähän kameraa liikuttaen.

2.12 Videoiden digitointi, kuvien fotarointi

Vähemmän verta kuohuttava työvaihe.

2.2 Materiaalin muokkaus

- Materiaalin konvertointi leikattavaan muotoon
- Materiaalin siirto hidastetuksi
- Videoiden leikkaus
- Videoiden värimäärittely

2.3 Materiaalin lataus mediaserverille

2.31 Materiaalin nimeäminen

Kun tuottaa uusia versioita klipeistä, näen välittömästi nimestä mikä versio klipeistä on viimeisin.

Kohtauksennimi_ddmmyy_versio, (esim. Syntymapaivat_200314_2 eli syntymäpäiväkohtauksen video, 2. muokkausversio 20. maaliskuuta.)

Harjoitustenloppua kohden materiaalin hallitsemisella on huomattava etu ja nopeus. Samaa on hyvä noudattaa kansioiden hallinnoimisessa tietokoneella.

2.4 Materiaali osana harjoitusta

- Tavoitteenani oli mahdollisuus olla mukana teatterileikkiä ja toteuttaa syntyvät ideat suoraan harjoituksessa.
- Videoiden valmistuttua näyttelijöille toistoa, videoiden lukitseminen.
- Materiaalin karsinta

2.5 Harjoituksessa ilmaantuneiden muutosten / huomioiden tarkentaminen

- Kokonaisten kohtausten poistuminen
- Kohtausten poistuminen muuttaa kokonaiskuljetusta ja hahmojen kuljetusta
- Materiaalin karsinta. Kirkastaa ja helpottaa.

2.6 materiaalin efektointi ja cue-listaus mediaserverillä

- Materiaalien kompositointi.

2.7 vaihtojen hiominen

- Vaihtojen, siirtymien, suhteiden logiikan löytäminen.
- Mahdollistaa seuraavan työvaiheen jossa asetutaan oman työväliseen nyansseihin.

3.0 Yhteensulautuminen

3.1 Videon efektointi. Synkronin hiominen äänen, valon ja näyttelijäntyön nyansseihin.

- Mykkänäytelmässä tärkeä vaihe.
- Hippotizerin efektipaletti ja parametrien säätäminen Avab Congolla. Erinäisiä kuvien siirtymiä ja tekniikkaa niiden takana käsittelen Mykkänäytelmän intermediaalisia kuvia-osiossa.

3.2 Toisto, yhteinen luottamus järjestelmään.

3.3 Kehon vaihe.

Strategioita videon ja näyttämön tila-ajan integroimiseen

Luvussa käsittelen Mykkänäytelmän prosessissa sekä kollegoiden töitä seuratussa syntyneitä taktiikoita videon yhdistämiseen osaksi esitystä.

Yhden suhde yhteen

Timo Teräväisen videosuunnittelu Lauluja harmaan meren rannalta - näytelmään alkaa realistisen kokoisella projisoidulla koiralla, joka seisoo seinän vierustalla ja on koirien tapaan.

Huomasin kuvien luovan samaistuttavaa tilallisuutta niiden ollessa 1:1. Naturalistisen kokoiseksi skaalattu kuva on "vähemmän projisoitu" kuin luonnottoman suuri tai pieni. Luonnottoman suuri tai pieni ovat enemmän kuvia kuin reaalisien kokoinen.

Reaalisien kokoinen objekti ei tunnu suostuvan pysyttelemään videon rajoissa. Reaalisien kokoinen kuva tahtoo pois videosta, osaksi kolmatta ja siten neljättä ulottuvuutta, yhteistä aikaa. Realistisen kokoinen kuva osana näyttämökuvaa pyrkii tasavertaisuuteen muun näyttämökuvan kanssa. Reaalisien kokoinen kuva pakenee mediallysuuttaan. Se tuntuu erityiseltä: havaitsemme sen aina

tilalliseksi ja tilaan tehdyksi. Reaalisen kokoinen kuva luo mahdollisuuden illuusioon, se kirjoittaa projisoinnin ikkunaksi, jonka kautta reaalisen koemme.

Videon ajallisuus

Yhden suhde yhteen liittyy myös ajallisuuteen. Mykkänäytelmän videosuunnittelussa pyrin välttämään kuvaleikkauksia. Elokuvan ajan sijaan toivon projisoitavan videon kulkevan näyttämön ajassa, kohtauksen sisällä reaali maailman ajassa ja/tai yhteisessä ajassa katsojien kanssa. Videoleikkaus merkitsee aina leikkausta ajassa, hyppyä huomiossa.

Buster K:n muistotilaisuuskohtauksessa on kaksi 8 minuuttia pitkää staattiselta vaikuttavaa kuvaa, jotka muuntuvat yhdessä näyttämötaphtumien kanssa. Toinen videoista on vuorokauden mittainen time-lapse-kuva kuuraisesta ikkunasta ja toinen on Buster K:n muuntuminen Antti Tiensuuksi.

Osana pyhän ajatusta sekä impulssitulvan välttämistä pyrin luomaan mahdollisimman pitkiä keskeytyksettömiä kuvia kohtauksiin. Keskeytyksetön kuva sisältää hienovaraisia ja hitaita muutoksia, mutta nämä muutokset eivät vaadi katsojan katsetta, vaan katsojat saavat vuorollaan aistia muuntuva tilaa tai kuvan muuntuva suhdetta näyttämötoimintaan. Pitkäkestoinen kuva luo myös ajallisen synkronin. Videon aika on tasavertainen lavan aikaan.

Haaveilen videosuunnittelusta, joka kattaisi yhtenä muuntuvana kuvana koko näytelmän keston. Leikkaukseen sisältyy aina näkökulman muutos, ja mikäli samanaikaisuutta ei erityisesti merkitä, se implikoi myös ajallista hyppyä. Pyrin välttämään tämänkaltaisia elokuvakerronnallisia järjestelyitä.

Videon tilallisuus

Kameranliikkeet tuovat katsomiseen mukaan kameramiehen totalitaarisen katseen. (Benjamin) Päätöksen siitä mitä nähdään, ja mitä jätetään ulkopuolelle.

Paikallaan pysyvään kuvanrajaukseen liittyy tietynlaista hiljaisuutta, tyyneyttä ja toteavuutta. Ainoastaan kohtauksessa, jossa Hilja katsoo mielikuvituksessaan itse ohjaamaansa elokuvaa, kamera on liikkeessä. Miellän liikkumattoman kuvanrajauksen rekisteriksi ikkunan ja liikkuvan kuvanrajauksen rekisteriksi elokuvan.

Videosuunnittelu ei aina ole tilasidonnainen, mutta sillä on elokuvaan ja internetiin nähden ainutlaatuinen mahdollisuus olla sitä. Videon tilallisuutta on myös kerrata tilan ja lavastuksen maailmaa. Video on rakennettu erityisesti tähän paikkaa ja hetkeen. Video voi myös pohtia näytelmän suhdetta esitystilaan ja näyttämön suhdetta katsomoon.

Live-videon fiktiointi

Saatavilla olevalla tekniikalla livevideota ei erota etukäteen kuvatusta. Mykkänäytelmässä tavoitteena oli tasoittaa liven ja nauhoitteen materiaalista eroa. Tarkoituksenani oli irrottaa live-videosta siihen usein liitetyt teatterikeinot paljastavat elementit ja asettaa livekuva nähtäväksi fiktiivisenä rakenteena. Pyrkimyksen taustalla oli toive siitä, että projisoinnit muodostaisivat koherentin kudoksen, jossa eri materiaalisuudet olisivat häivytettyjä.

Projektiopinta osana lavastusta

Takaprojisointina toteutettu projisointipinta muodosti lavasteen viitteellisen kodin takaseinän. Päädyimme ratkaisuun, koska tyhjä kangas on harvoin perusteltu osa kohtauksen skenografiaa. Projisointikangas ehdottaa tulla

projisoiduksi: se ei vaikene. Mitä tulee projisoinnin kokoon, suuri pinta mahdollistaa laajemman dynamiikan kuvakokoihin. Pienestä projisointialueesta ei saa isoa kuvaa, mutta isoon pintaan saa skaalaamalla pieniä kuvia.

Asiaankuuluva kämäsyys

Kämäsyysden merkityksen alleviivaamisesta esitän kiitokset valosuunnittelun lehtori Kimmo Karjuselle. Aihetta käsitteli lopputyössään myös valo- ja videosuunnittelija Ina Niemelä. Videosuunnittelun on tärkeää olla linjassa esityksen tuotantoarvojen sekä esteettisen linjan kanssa. Mediaserverit ja kuvapankit tarjoavat nopeaa ja helppoa pääsyä kiiltävään ja antiseptiseen pintaan. Kulttuurisesti videossa ja elokuvassa hyvin tehty sekoitetaan kalliin näköiseen. Tästä hienoudesta johtuen videoon sisältyy pönötyksen ajatus. "Nyt tehdään maailman hienoin video." Käsityöläisyys, tekemisen jälki ja tekijän historia tuovat videota tilanteen ja katsojan tasalle.

Videosuunnittelu osana harjoitusallustaa

Harjoitus on esityksen valmistamisen peruskivi. Tässä luvussa selvitän tapoja, joilla videosuunnittelija voi asettaa työtään lähemmäksi kohtausharjoituksen ja yhteisen ajattelun ydintä. Harjoitusallustalla tarkoitan työryhmän prosessissa syntyvää tapaa harjoitella.

Videosuunnittelua ei tule eristää harjoitusallustasta. Harjoituksissa esiintyjät löytävät asioita, joita videosuunnittelija ei ole osannut kysyä.

Mykkänäytelmässä parhaiten toimivat kohtaukset ja jatkumot, jotka olin suunnitellut yhdessä ohjaajan kanssa osaksi kohtauksen ydintä. Hauskimpia ja kiinnostavimpia olivat kohdat, jotka näyttelijät improvisivat harjoitustilanteessa, lavan ja henkilöhahmon logiikasta käsin. Ennakkosuunnittelu tarkoitti mahdollisuuksien fasilitointia harjoitustilanteeseen.

Teatteri on hyvä paikka tutkia väärän ja oikean suhdetta. Näyttelijöiden kanssa voi tutkia kohtauksessa kuinka olla suhteessa videoon. Mitä materiaali tarkoittaa kohtaukselle? Kuinka olla väärin suhteessa projisointiin tai projisoitavaan materiaaliin?

Työryhmän tulee selittää käytössä oleva teknologia. Projisoinneista tulee tehdä työryhmän public domainia, yhteistä aluetta. Teknologia tulee pervertoida, riistää siltä korporatiivinen aura ja vangita se näyttämön alitajunnan välineeksi. Mediasta meedioksi. Taiteessa kaikki teknologian väärinkäyttö on teknologian oikeinkäyttöä.

Kun teknologia on nöyryytetty ymmärrettäväksi, voi alkaa näyttämön suhteiden tutkiminen. Liven ja nauhoitteen tutkiminen. Elävän ja liven tutkiminen. Videotykin toiminnan tutkiminen, projisointipinnan tutkiminen. Mikä se on? Miksi se on lavalla? Miten se muuttuu, kun siihen projisoidaan jotain ja kun ei? Mikä on kamera? Mitä on tulla kuvatuksi?

Yhdessä mediaserverin videosyötteessä on hyvä olla live-kamera siten, että livekuva on projisoitavissa nopeasti, mikäli sen suhdetta kohtaukseen halutaan tutkia. Livekuva on nopein tie interaktioon kuvan ja kehon kanssa. Livekuvalla voi myös simuloiden harjoitella ottoja, jotka myöhemmin kuvataan toivotulla estetiikalla.

Ohjaajan tulee oppia hyödyntämään teknologian down-time, eli aika jolloin informaatio ei kulje tai jolloin videon ohjausta ohjelmoidaan uudelleen. Suunnittelijan tulee oppia kommunikoidaan muulle työryhmälle mitä odotetaan ja arvio siitä, kuinka kauan asian korjaamiseen menee, esimerkiksi kuinka pitkään kestää tuottaa uusi versio videosta tai ohjelmoida uudet parametrit efektille tai siirtymälle.

SUUNNITTELU

Mykkänäytelmän synopsis

Mykkänäytelmä kertoo työstä nimeltä Hilja. Hilja on kahdeksanvuotias ja mykkä. Syy ei ole neurologinen, vaan jotain muuta. Hiljan äiti, Niina, on kolmivuorotyötä tekevä sairaanhoitaja ja yksinhuoltaja. Hänen vanhempansa ovat eronneet jo jonkin aikaa sitten. Hilja rakastaa mykkäelokuvia. Hänen mielikuvituksessaan Buster Keaton on hänen isänsä ja Hilja elää arkeaan erilaisten mykkäelokuvan hahmojen kanssa. Elokuvat ovat hänelle fantasiaa, johon hän uppoaa mielellään ja usein. Mykkäelokuvien hahmoista syntyy Kuoro, joka kertoo Hiljan tarinaa. He puhuvat Hiljan puolesta, koska Hilja ei voi.

Toinen asia, jota Hilja rakastaa, on metsä. Hänen turvapaikkansa on kotipihan korkea koivupuu, johon hän kiipeää ja jonka oksalle hän jää roikkumaan hampaistaan. Arkitodellisuus ahdistaa häntä, mutta elokuvat ja metsä tuovat turvaa.

Hiljalle mykkyys ei ole ongelma. Hänellä ei ole ollut mitään sanottavaa. Tämä muuttuu, kun Hiljan äiti alkaa etsiä itselleen poikaystävää treffipalvelusta ja tuo mieskokelaita kotiin. Hilja ei pysty kertomaan äidilleen, mitä tuntee asiasta. Nyt kun hänellä ensimmäistä kertaa vuosiin olisi jotain sanottavaa, hän ei pysty sitä sanomaan.

Samalla Hiljan suhde kuvitteelliseen isäänsä, Buster K:hon, alkaa muuttua ongelmalliseksi. Hilja näkee mielikuvitusisässään yhä enemmän samoja piirteitä kuin oikeassa isässään, oikeat muistot tulvivat fantasiaan. Hilja tuntee menettävänsä samanaikaisesti yhteyden molempiin vanhempiinsa. Viimein Buster K:n kautta Hilja muistaa kaiken, mitä hänen isälleen on tapahtunut.

Mykkänäytelmän kantaesitys

Esitykset 10.-24.4.2014 Tampereen yliopiston teatterimonttu

Ohjaus: Antti Haikkala (Teak)

Käsikirjoitus: Antti Lehtinen (Teak)

Näyttelijät:

Eino Heiskanen (Teak)

Ella Lahdenmäki (Teak)

Ella Mettänen (Näty)

Joonas Snellman (Teak)

Antti Tiensuu (Näty)

Hegy Tuusvuori (Näty)

Valosuunnittelu: Eero Erkamo (Teak)

Lavastus ja pukusuunnittelu: Tinja Salmi (AaltoARTS)

Äänisuunnittelu: Eero Auvinen (Teak)

Videosuunnittelu: Anton Verho (Teak)

Tekninen tuottaja: Samuli Hytönen

Näyttämöestari: Jyrki Lehtikari

Pukuompeleija: Tiina Helin

Mykkänäytelmän videosuunnittelun premissejä

Tietoisena videosuunnittelun haasteista tahdoin tehdä suunnittelun konseptista ja rajauksista käsin. Suunnittelun konseptilliset lähtökohdat muodostuivat ennakkosuunnittelun alkuvaiheessa. Niitä oli: Pyhän mahdollisuus, Mustavalkoisuus, Video päähenkilön äänenä, Projisoituja kuvia lavan montaasiin, Toiseuden läsnäolo ja Aikataulut.

Pyhän mahdollisuus

Walter Benjamin kirjoittaa kirjassaan *Illuminations* liikkuvasta kuvasta seuraavalla tavalla: “Verratkaamme kangasta, johon filmi heijastuu, maalauksen kanvakseen. Maalaus kutsuu katsojan mietiskelyyn, sen edessä katsoja voi hukata itsensä assosiaatioihinsa. Elokuvaruudun edessä hän ei voi tehdä niin. Heti kun hänen silmänsä ovat havainneet kuvan se on muuttunut. Sitä ei voi vangita. Katsojan assosiaatioprosessi kuvien katsomisessa keskeytyy niiden jatkuvaan muutokseen. Tämä muodostaa elokuvan shokkiefektin, joka pitäisi pehmustaa mielen korostuneella läsnäololla.” (Benjamin 1969 s. 238)

Teatterin lippujentarkastajan toive matkapuhelimien sammuttamisesta (pelkkä äänettömyys ei riitä) saattaa sisältää alitajuisen toiveen rauhoittumisesta ja maadoittumisesta esityksen ajaksi. Omat kokemukseni projisoinneista teatteriesityksissä asettuvat -tarkoituksellisen tai tarkoituksettoman- epäpyhän alueelle: katsojana olisi mahdollisuus jonkin kokemiselle, mutta videon läsnäolo keskeyttää sen. Tavoitteeksi suunnittelulle asetin pyhän kokemisen. Muistelimme ohjaavan opettajan Timo Teräväisen kanssa hetkiä, joina olimme herkistyneet elokuvissa. Miten on mahdollista, että jokin niin banaali asia kuin videoitu kuva saa aikaan tunnereaktion? Vaihtoehtoinen termi pyhälle saattaisi olla subliimin kokemus. Pyhä ei siis tarkoittanut muodon kunnioitusta vaan jaettua kokemusta siitä, että se, mitä todistamme, on tärkeää ja vaatii varjelua.

Mustavalkoisuus

Mustavalkoisuus oli merkittävä muodon keino pyhän tavoittelussa. Näytelmän videot olivat mustavalkoisia. Olin tehnyt huomion, että väri kuvissa sitoo kuvia realismiin. Värittömyys liittyy myös katsojan huomioon, tiputtamalla värit pois, tarjosivat projisoinnit vähemmän informaatiota. Värikuvaa katsoessa katsoja kiinnittää huomiota paitsi siihen mitä kuvassa näkyy, myös siihen, missä suhteessa kuva värit ovat toisiinsa. Lataamme

väreille merkityksiä, värien aistimiseen liittyy hierarkioita. Värit symboloivat, värit viittaavat kuvan ja lavan ulkopuolelle sekä jo nähtyyn materiaaliin.

Mustavalkoisuus oli myös Mykkänäytelmän lähtökohdissa. Kohtauksiin on kirjoitettu päähenkilö katsomassa Buster Keaton-elokuvaa.

Mustavalkoisuuden jatkaminen muuhun videomateriaaliin oli tässäkin suhteessa luonnollinen ratkaisu.

Mustavalkoinen kuva on myös joustavampi tuottaa. Mustavalkoisella kuvalla voimme leikata ristiin teatterin ulkopuolella kuvattua materiaalia, dokumenttimateriaalia sekä live-videota tilasta ja kuva muodostaa koherentin kokemuksen. Samat materiaalit värillisinä vaativat suurta tarkkuutta sävyjen hallinnassa. Materiaalintuotannossa esitykseen nopeudesta on hyötyä, ja silloin kuvien valaisussa ja sävytaulun hallinnassa säästetty aika on aikaa kohtauksen ratkaisemiseen lavalla.

Mustavalkoisuuteen liittyy myös toinen aika. Mustavalkoisen kuvan aika ei ole arjen aikaa, vaan toiseuden aikaa. Mustavalkoinen kuva on lempeämpi.

Videosuunnittelu päähenkilön äänenä

Mykkänäytelmän päähenkilö Hilja on lakannut puhumasta. Video sai voimauttavan roolin mykäksi tekeytyneen lapsen kokemuksen välittämisessä. Ohjaajan kanssa asetimme videolle kolme sääntöä:

- Video välittää Hiljan kokemusta tilanteesta
- Video alkaa tai loppuu Hiljan kokemuksesta lähtevästä impulssista.
- Katsoja opetetaan etsimään vastausta Hiljan kokemukseen projisoinneista.

Projisoituja kuvia lavan montaasiin

Montaasi elokuvateorian käsitteenä periytyy Lev Kuleshovin tekemiin testeihin ja huomioihin, joissa katsojien katseessa kuvan ilmaisu ja merkitys muuttui, kun sen rinnastusta muihin kuviin muutettiin. Kuvan määrittää sitä seuraava kuva.

Näyttämölle sovellettuna montaasin ajatus vertautuu kollaasin muotoon: Kuvattaessa kuvaan lähikuvan korvasta, leikatessa se on lähikuva korvasta, mutta projisoitaessa kohtaukseen kuva on yhteydessä kaikkeen muuhun lavalla tapahtuvaan. Näyttämön kokonaiskuvassa lakkaamme näkemästä eristetyn lähikuvan, jolloin kuva korvasta asettuu montaasiin lavan kokonaiskuvan kanssa.

Tästä seuraa, että kuvattaessa kohtausta synkrooniin lavatapahtumien kanssa, välttääkseen tukkeutuvan kuvan ja informaatioähkyn, on kuvaustilanteessa suureksi hyödyksi visualisoida kameran sommittelua mielessään valmiille näyttämölle pelkän etsimen kuvan sijaan. Montaasissa vähemmän on enemmän.

Koska videon simultaanius asettaa katsojan tarkastelemaan videon ja lavatapahtuman suhdetta, Mykkänäytelmässä tuntui riittävän, että annamme videolta vain yhden merkitsijän.

Toiseuden läsnäolo

“At the heart of anything good there should be a kernel of something undefinable, and if you can define it, or claim to be able to define it, then, in a sense, you’ve missed the point.”

-John Peel

(www.theparisreview.org/blog/2012/06/27/peel-sessions/ katsottu 20.8.2014)

Toiseus tuli pintaan tekstin teemojen kautta: päähenkilön tavasta välttää määrittelyitä. Tahdoin, että projisoinnin merkitykset olisivat lähestyttäviä, tarvittaessa välittömästi omaksuttavia, mutta hieman laajempia kuin mitä voimme ymmärtää.

Aikataulutus

Yksi keskeinen lähtökohta suunnittelulle oli että videosuunnittelu valmistuisi kaksi viikkoa ennen ensi-iltaa. Osin kysymys oli myös itsesuojelusta: tiesin kuinka eri työvaiheita kuten videoiden käsittelyä ja mediaserverin ohjelmointia tulee jakaa ja eriyttää laajalle ajalle.

Aikaraja tarkoitti myös toivetta siitä, että saisin läpimenoihin kylliksi toistoja kokonaiskuljetuksen nyanssien ratkaisemiseen ja videon synkronointiin äänisuunnittelun ja näyttelijäntyön kanssa. Videoiden kanssa työryhmien tulee luopua valo- ja äänisuunnittelussa yleisestä olosuhteesta, jossa suunnittelija valmistaa työnsä harjoitusten viimeisellä viikolla. Tätä tavoitetta ei saavutettu, sillä näytelmän prosessi tuotti muutoksia tekstiin vielä kaksi viikkoa ennen ensi-iltaa.

Ääni- valo- videosuunnittelun valmistuminen mahdollistuu vasta sitten, kun kohtaukset ja vaihdot ovat löytäneet muotonsa. Ne asettuvat usein samalle läpimenojen ajalle, jolla esiintyjät ratkaisevat henkilöidensä kokonaiskaaria, täsmällistävät iskuja ja puhaltavat hengen näytelmään. Palaan aikataulutukseen tarkemmin luvussa Videosuunnittelijan prosessisuunnittelu.

Mykkänäytelmän videon kuljetukset

Kokonaisuuden jäsentämiseksi lähdin jäsentämään videosuunnittelua luomalla eri kuvamateriaaleille dramaturgisia kuljetuksia, jotka yhdessä loivat videon laajemman kuljetuksen.

- Livenä kuvattava ja -projisoitava materiaali
- Etukäteen tilassa kuvatut videot
- 3d-materiaalit
- Buster Keaton -elokuvat
- Tekstistä poimitut näytelmän maisemaa luovat kuvat
- Buster Keatonin muuntuminen näyttelijä Antti Tiensuiksi

Multimediasta intermediaaliseen

Television ja radion siirtäminen kännyköihin ei herättänyt mainittavaa kiinnostusta. Kännykkä oli televisioksi liian pieni ja radioksi liian suuri. Vasta paikantamista ja sosiaalisia verkostoja hyödyntävät sovellukset tekivät älypuhelimista mielenkiintoisia.

Analogia on kömpelö, mutta koen vahvasti että samoin videon teatterillisen ontologian ei tule olla kopio olemassa olevista medioista ja rekistereistä, vaan projisoinneille tulee etsiä ja löytää omaa, teatterille ja näytelmälle ominaista logiikkaa ja tapaa olla osana esitystä.

Tässä osassa esittelen kohtauksia Mykkänäytelmästä, jotka muodostivat näyttelijän, teatteritilan ja projisoidun tilan välille kolmannen, intermediaalisen eli medioiden välisen tilan.

Intermediaalisella tarkoitan medioiden välistä, multimediallisen tarkoittaessa monimediallista: medioita rinnastavaa. Intermediallinen viittaa myös medioiden välissä olevaan tilaan. Tilaan, jossa esitys ei asetu teatterin tai elokuvan alueelle, vaan tilaan niiden välissä. Intermedia-termini syntyi kuvataiteessa Fluxus-liikkeen parissa kuvaamaan happeningejä jotka sulauttivat eri medioiden ilmaisumuotoja toisiinsa.

Käsitän intermediaalisuuden merkityksen nimenomaan tilallisuuden kautta. Teatterin ydin on katsojien ja esiintyjien jakama tila ja aika. Projisointien tulee ottaa suhde tähän taiteissa erityislaatuiseen ominaisuuteen: tulla mukaan tilan ja ajan jakamiseen, hetkellisyyteen.

Robert Blossom tutkii lavan ja projisointien yhdistämistä 1960-luvun Filmstage-tutkielmissaan. Reflektoidessaan kokeilujaan Robert Blossom näkee filmin lavakäytön yhdistävän tiedostamattoman (nauhoitettu) tietoiseen (hetkessä oleva). Blossom kuvaa liikkuvan kuvan rajoittamatonta arvoa ja mahdollisuuksia teatterissa, yhdistäen sen "korkeimmalle kehittyneimpiin kuvitelmiin" ja ehdottaen, että jos lavalla oleva valkokangas

"poistaa lavalta kouriintuntuvuutta, korvaa se menetystä tuomalla alitajunnan läsnäolevaksi." (Klich&Sheer 2011 s. 76)

Mykkänäytelmän valmistumisen jälkeen Ina Niemelä viittasi opinnäyteseminaarissaan Katie Mitcheliin, joka käytti projisointeja British National Theatreen ohjaamissaan näytelmissä. En ole nähnyt Mitchellin näytelmiä, mutta Mitchellin ajattelu ja lavaestetiikka on siitä huolimatta inspiroinut ja opettanut minua videon käytöstä teatterissa. Mitchell kuvaa kuunnelmaa, elokuvaa ja teatteria yhdistäviä näytelmiään multimediateatteriksi – omassa katsannossani Mitchellin teokset ovat paljon multimediatraditiota enemmän, avainesimerkki näyttämön intermediaalisesta tilasta. Mitchell kuvaa devising-työskentelyään National Theatre sivuilla julkastuilla videoilla.

Mitchell kertoo kyllästyneensä valtavirran teatterin tapaan organisoida kerrontaa, toisiaan seuraaviin kohtauksiin tekstikeskeisyyteen. "Tiesin etten kokenut itseäni sillä tavalla. tai suhteitani, tai elämää. Kaikki oli hieman kaoottisempaa." Mitchell kertoo etsineensä jotain joka representoisi kaaosta mutta sisältäisi tunteen. "Uskoakseni siksi aloimme käyttämään videota, ääntä, fragmentoimaan näyttämökuvaa ja yhdistämään liveprojisointeja kuvien rakentamiseen." Mitchell sanoo olevansa kiinnostunut katsojien tunteiden tarkan rakentamisen taidosta. "Teen sen käyttäen valoja, tai rytmiä, tahteja, tai valitsemalla tiettyjä tekstinpalasia jättäen toisia tekstejä pois. Siten luon keinotekoisesti illuusion unenomaisesta, emotionaalisesta maisemasta. se on täysin rakennettua."¹

Mitchellin Waves-esityksessä lavan yläpuolella oli koko lavan levyinen projisointikangas, johon projisoitiin kuvia, joita näyttelijät valmistivat lavalla. Katsojat saattoivat seurata joko toimintaa näyttämöllä tai esiintymistä kameralle valkokankailta.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=rAij9r9RvFO> Katsottu 20.8.2014

Mitchellin näyttelijä Ben Wishaw kertoo Mitchellin nimittävän näyttelijäntyötä hahmosta huolehtimiseksi. "Jossain hetkessä toinen näyttelijä on ajatusteni äänenä ja kolmas näyttelee käsiäni. Itse tuon kuvaan vain kasvoni"²

Wishaw kertoo työskentelyn muistuttavan paljon elokuvantekoa, näyttelijät säätävät valoja ja tarkentavat kameroita. Wishaw kertoo työskentelystä: "Tehdessäsi vaihdat toistuvasti aivojesi eri puolia, koska osa siitä on luovaa ja tunteellista, ja osa on hyvin teknistä vaatien valtavaa tarkkuutta."

Wishaw kertoo näyttelemistyylillä olevan hyvin elokuvallista näyttelijöiden näytellessä lähellä olevalle kameralle. "Siinä tilanteessa yrittää antaa sisäisten impulssien elää. --- Mielenkiintoinen juttu näyttelijäntyössä on ettei sillä ole merkitystä mitä ajattelet, niin kauan kuin ajattelet jotakin, omituisesti kamera nappaa kiinni siitä."

Mitchell kertoo Wavesin työryhmän lainanneen Waves-näytelmään kuunnelman ja elokuvan perinteistä. Hän kertoo näytelmän alkavan enemmän kuunnelmana ja muuttuvan visuaalisemmaksi, sillä elokuvan tekeminen oli vaikeampaa, ja lopputulokseen on tallentunut heidän oppimisensa. Mitchell kertoo kahdeksankymmen prosentin kuvista tulleen näyttelijöiltä ja kuvaa rooliaan muokata kuvia niin että ne sopisivat rakenteellisesti yhteen. Mitchell mielsi olleensa vastuussa leikkauksesta.³

Mitchellin strategiana oli tuoda kuunnelmien ja elokuvanteon efektit näkyviksi näyttämöllä. Mitchellin itseohjautuvat näyttelijät luovat lavalle moniäänisiä tiloja, tunteikasta kaaosta.

² <https://www.youtube.com/watch?v=5hKoy8tN29w> Katsottu 20.8.2014

³ <http://www.nationaltheatre.org.uk/video/devising-a-multimedia-production> Katsottu 20.8.2014

Ajattelin Mykkänäytelmän prosessissa projisointipinnan näyttämösuhdetta ikkunana tai peilinä. Ikkuna avaa näkymän ulos tilasta: viereiseen, mutta kuvaksi rajautuvaan ja siten erilliseen tilaan. Projektiolla on myös mahdollisuus antaa katsojille näkymä henkilöhahmojen alitajuntaan. Live-kameran kuvat sekä etukäteen tallennetut kuvat roolihenkilöistä voivat toimia peilin ontologisessa kehyksessä: identiteetin tarkkailun ja reflektiivisen katseen näyttämöinä.

Mykkänäytelmän intermediaalisia tiloja

Kirjoittamalla on mahdotonta kuvastaa näyttämötilanteen kokemuksellista kenttää. Mykkänäytelmän videot oli läpisävellettyjä, päähenkilön sisäisen maailman kuvaaminen tarkoitti rinnakkaisdramaturgiaa näyttelijäntyön rinnalle. Kuten näyttelijällä, videolla oli tietyissä kohtauksissa suurempi rooli, toisissa se oli taustalla heijastamassa kohtauksen asetelmaa ja neljännessä kulisseissa.

Olen valinnut tarkasteluun kolme videon kuljetusta jotka loivat näyttämölle edellä käsiteltyjä intermediaalisia tiloja. Kuvailen myös osaa pienistä nyansseista, koska suurten linjojen lisäksi pienet nyanssit ja hienovaraisuudet luovat tunnelmaa ja kerronnan kudosta.

A. Alku

Video alkaa katsojien asettuessa istumaan, hieman ennen valojen himmentymistä. Tytön kasvot katsovat skriiniltä katsojaa silmiin. Tyttö pidättää hengitystään. Kuva jatkuu katkeamattomana hengityksen pidättämisen ajan. Kuvan takana on sama kuva vääristyneenä, tämä kuva luo kuvalle raamit. Videolla voi luoda katsekontaktin jokaiseen katsojaan yhtäaikaan. "Kerron tämän tarinan sinulle."

A2.

Tytön kuvan poistuessa ilmestyy toiselle, suuremmalle ruudulle maapallo. Maapallon eteen kiertää kuu, kuun saapuessa maapallon ylle kuva muuttuu jo nähdyiksi tytön kasvoiksi. Tytön kasvoissa on reikä, josta näkyy talon pihalle. Pihalla tyttö roikkuu puussa hampaillaan.

A3.

Kodin takaseinään sataa vettä. Vesipisarat ovat myyrän kokoisia, kuva ei luo naturalistista kuvaa vaan esittää sateista ikkunaa. Kuva on tarkennettu lasin pinnassa oleviin vesipisaroihin.

Sateisen ikkunan yläpuolelle ilmestyy akselinsa ympäri pyörivä kivi. Tyttö menettää hermonsä. Kivi poistuu vasta tytön rauhoittuessa.

A4.

Tyttö laittaa television päälle, lavaste-televisiosta näemme taka-osan, television kuva ilmestyy sateisen ikkunan päälle. Televisiosta (videolta) tulee Buster Keaton-elokuva *The General*. Elokuvasa Buster matkaa kolmen ystävänsä kanssa kohti taloa. Tytär ja äiti tappelevat siitä kuuluuko ääntä vai ei, äiti poistuu.

Ruudulle ilmestyy suurempi kuva, tytön lavastetussa keittiössä kuvattu syntymäpäiväjuhla. Haukea sahataan.

A5.

Buster K. saa donitsikakun naamansa ja kohta vieraana ollut poika huomaa, että heitä kuvataan. Vieraat säikähtävät heitä kuvaavaa kameraa ja kuva laajenee kattamaan koko skriinin.

Vieraat tulevat lähemmäs linssiä ja pingahtavat yksi kerrallaan tytön huoneeseen. Valkokankaasta tusahtaa jokaisen saapuessa efektiksi liian pieni räjähdys.

B. Sherlock Jr .

Hilja katsoo televisiosta elokuvaa Sherlock Jr. Näemme elokuvan hänen takanaan valkokankaalla.

Elokuvasa Buster Keatonin esittämä projektorinkäyttäjä nukahtaa projektorin ääreen. Hänen nukkuessaan hän erkanee ruumiistaan ja huomaa rakastettunsa olevan vaarassa elokuvassa.

Käsittelin Sherlock Jr. elokuvan elokuvaruudun laittamalla siihen vihreän alueen. Sitten kerroin mediaserverille värisyväys-efektillä (chromakey) että vihreä on läpinäkyvä. Tällöin Mediaserveri näytti vihreän kohdalla alemmaa videosyötettä. Alemmalle videosyötteelle asetimme live-kameran, joka kuvasi Hiljaa katsomassa televisiota. Kamera oli asetettu lavasteena olevaan "televisioon", jolloin hiljan katsoessa televisioita hän näytti katsovan suoraan silmiin Sherlock Jr. elokuvassa ruudulle katsovaa Buster Keatonia. Hiljan live-kamera-syötteeseen olin laittanut aavistuksen filmi-efektiä sekä tehnyt siitä mustavalkoisen.

B2.

Elokuvasa kehostaan poistunut Buster Keaton huomaa elokuvassa ruudun, eli projisoinnissa elokuvan elokuvaruudulle mediaserverissä kompositoidun tyttärensä Hiljan. Hiljan näkemää elokuvaa implikoiva projisointikuva alkaa suurentua kattaakseen koko valkokankaan. Elokuvasa Buster Keaton juoksee esityssaliin ja yrittää päästä ruudulle, siis Hiljan elämään.

Buster pääsee osaksi ruutua, ilmestyy valkokankaasta teatteritilaan, mutta kuva -elokuva jossa hän on- vaihtuu ja näyttelijämme joutuu keskelle sotaa, veden kastelemaksi, kunnes hän pääsee taas turvaan, raiteille. Buster huomaa lähestyvän junan ja hyppää turvaan...

B3.

...Hiljan makuuhuoneeseen. Kameran yli ajava juna feidaa pois, skriini täyttyy 16mm filmikameran roskista.

C. Joka yö nähdään painajaisia

Kattoon kiinnitetty live-kamera kuvaa nukkuvaa Hiljaa suoraan ylhäältä päin. Mediapalvelimen toisella videosyötteellä on animoituja pölyhiukkasia. Syötteen Blending mode on Additive, hiukkaset tulevat osaksi live-kuvaa, näyttää kuin tilassa leijailisi pölyhiukkasia usvan lisäksi. Tein efektin sillä tavalla hienovaraiseksi, ettei katsoja näkisi sitä efektinä vaan kameras tallentamana todellisuutena.

C2.

Nukkuvan Hiljan molemmille puolille rullaa kaksi ilmassa pyörivää kiveä. 3d-kivet pyörivät akselinsa ympäri, toisilleen peilikuvina ulkoa sisälle kuvaan. Kamera on tarkentanut Hiljaan, ja lisäksi kiviin hieman pehmennystä vastaamaan kameras epätarkkuusalueita. Kuva liikkuu hitaasti pois päin Hiljasta. Efekti saavutettiin laittamalla mediaserverin kameraa lukevaan syötteeseen efekti joka zoomaa kuvaa 95 prosentista kohti 100 prosenttia. Zoomissa on mukana muutaman asteen pyöritys joka lisää simuloituun kamerasliikkeeseen orgaanisuuden tuntua.

C3.

Kivet siirtyvät hitaasti kuvan reunoilta kohden keskustaa, lisäten painetta Hiljan painajaisessa.

C4.

Kivet häviävät ilmaan. Hilja herää.

Laitoin pyörivät kivet häivyttymään pois ja lisäsin häivytykseen lisääntyvän pehmennyksen (Blur). Kahden efektin yhtäaikaisuus luo efektin jossa järkäleet haihtuvat ilmaan Hiljan herätessä.

D. Jäähyväiset

Tennispallohyökkäystä paennut tyttö on piiloutunut sängyn alle. Turvassa on ahdasta, muttei niin ahdasta etteikö sinne mahtuisi kameraa ja pientä valoa. Tyttö mulkoilee skriiniltä pelokkaana.

D2.

Isä tulee. He katsovat kohti yleisöä skriinillä näkyvää elokuvaa jossa isä piilottaa äidin donitsiin kihlasormuksen. Äiti on tukehtua, mutta isä saa Heimlich-otteella sormuksen irtoamaan äidin kurkusta. Äiti saa sormuksen ja perhe onnellinen, elokuva tummenee pois. Tytön on rauhaisa olla. Piano alkaa rupista melodiaa.

D3.

Valkokankaalle nousee maasta flyygeli pyörimään. Luonnollisen kokoiseksi skaalattu projisoitu flyygeli pyörii vaaka-akselinsa ympäri luupaten. Mykkien kuoron poika juoksee projisointipinnan taakse soittamaan flyygeliä. Näyttelijä tulee projisoinnin takana varjoksi takaprojisoinnin tielle ja liikkuu synkronissa pyörivän flyygelin kanssa soittaen sitä epävireisesti. Isä lähtee viimeisen kerran.

YHTEENVETO

Omassa katsannossani projisoinnit asettuvat skenografian, näyttelijäntyön ja valosuunnittelun välimaastoon. Videota luovasti hyödyntävän teoksen tulee ottaa suhde projisointien historiaan ja luoda oma käyttöliittymänsä videoon. Video antaa mahdollisuuden näyttämön alitajunnan ilmaisemiseen, reaalisena ja tiedostamattoman rinnakkaiseen olemiseen.

Olen huomannut videosuunnittelun lopputulosten ongelmien olevan suurimmaksi osaksi rakenteellisia ja prosessien ongelmia. Ne johtuvat vaikeudesta sisällyttää videosuunnittelun työnkulkua teatterinteon vakiintuneeseen työstämismalliin. Tärkeänä tehtävänä videosuunnittelijalle on luoda aikataulu ja järjestelmä joka mahdollistaa näyttämön yhteisen punoksen. Hedelmällisempää kuin suunnitella valtavan hienoa lopputulosta tulee videosuunnittelijan ja ohjaajan pohtia videolle ja harjoitukselle käyttöliittymää joka mahdollistaa näyttelijöiden mukaan ottamisen orgaanisen, näyttämöllisen videon saavuttamiseksi.

Aikataulutuksen painotus oli sekä opinnäytteeni taiteellisen että kirjallisen osan keskeisiä huomioita. Oivalsin että videosuunnittelun työnkulku vertautuukin parhaiten pukusuunnittelun työnkulkuun. Materiaalin tulee saada esiintyjän ja esityksen kanssa yhteistä aikaa, jotta se kietoutuu hengittäväksi osaksi näyttämöä.

Työprosessissa aloin miettimään yhä syvemmin videosuunnittelun teatterillisen estetiikan mahdollisuutta. Hetkestä nousevaa, tilaan ja hetkellisyyteen suhteen ottavaa teatterillista kieltä.

Jos teatteri on laboratorio siitä kuinka maailman kanssa tulee toimia, niin uskon teatterilla olevan tärkeä asema asettaa luovia ja kriittisiä kysymyksenasetteluja teknologian määrittämisestä olemisesta.

Lähdeluettelo

Philip Auslander: Liveness (2008)

Walter Benjamin: Taide teknisen uusinnettavuutensa aikakaudella (1936)

Walter Benjamin: Illuminations (1969)

James Bridle (booktwo.net)

Steve Dixon: Digital Performance (2007)

Robert Edmond Jones :The Dramatic Imagination (1941)

Rosemary Klich ja Edward Scheer: Multimedia Performance (2011)

Katie Mitchell: <http://www.nationaltheatre.org.uk/video/devising-a-multimedia-production>

Chris Salter: Entangled (2010)

Susan Sontag: Valokuvauksesta (1984)

Käännökset Sontagia ja Taide teknisen jäljennettävyyden aikakaudella -kirjaa lukuun ottamatta minun.