

Visuaalisen suunnittelun prosessi populäärimusiikki- esityksessä

MIIKA RIIKONEN



VALOSUUNNITTELUN KOULUTUSOHJELMA

VALOSUUNNITTELUN KOULUTUSOHJELMA

**Visuaalisen suunnittelun
prosessi
populäärimusiikki-
esityksessä**

MIIKA RIIKONEN

TIIVISTELMÄ

Päiväys: 17.10.2016

TEKIJÄ Miika Riikonen		KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA Valosuunnittelun koulutusohjelma	
KIRJALLISEN OSION / TUTKIELMAN NIMI Visuaalisen suunnittelun prosessi populaarimusiikkiesityksessä		KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET) 68 s.	
TAITEELLISEN / TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI Tommy Lindgren Metropolis – Sininen Kaupunki-levyn esiintyminen Espoon Sellosalissa 9.11.2016 Taiteellinen osio on suoritettu TeaKissa <input type="checkbox"/> Taiteellinen osio on suoritettu muualla (tekijänoikeuksista on sovittu) <input checked="" 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>Maisterin opinnäytteeni kirjallinen osio käsittelee visuaalista suunnittelua populaarimusiikkiteoksiin, tarkemmin sanottuna elävän musiikin teosten kokonaisuuteen eli keikkaan. Pääpaino on valosuunnittelussa, mutta sivuan myös videosuunnittelua sekä lavastamista.</p> <p>Populaarimusiikkiteoksilla tarkoitan tässä yhteydessä klassisen musiikin genren ulkopuolella olevia soitettun tai toistetun musiikin esityksiä, joita myydään muusikoiden tai tiskijukkien nimillä. Sivistysanajakirjamääritelmä populaarille on suosittu, pidetty, kansantajuinen tai kansanomainen (www.suomisanakirja.fi).</p> <p>Populaarikulttuurin termin ulkopuolelle jää marginaalissa olevat tai marginaaliin pyrkivät esitykset, kuten jazz-musiikki, jonka tarkoitus ei ole välttämättä olla kansantajuista tai suosittua. Itse kuitenkin lasken nekin osaksi populaarikulttuuria ja siten osaksi aluetta, jota käsittelem.</p> <p>En käsittele kirjallisessa osiossani taiteellista osiotani ollenkaan niin, että viittaisin taiteellisessa osiossani tehtyihin ratkaisuihin tai ongelmiin, jotka ilmenivät sitä tehdessä. Kirjoitan kirjallisessa osiossani laajemmin yrittäen löytää ytimen siitä, minkälainen populaarimusiikkiesityksen visuaalisen suunnittelun prosessi on. Tekstini on mahdollista lukea jopa metodina tai väittämänä ja sen vuoksi kirjallinen osioni on kuitenkin dialogissa taiteellisen osioni kanssa.</p> <p>Koen, ettei tälle visuaalisen suunnittelun haaralle ole osoitettu tarpeeksi huomiota, eikä sitä ole pidetty yhtä vakavasti otettavana taiteen muotona kuin muita esittävän taiteen visuaalisuuden muotoja. Osoitan kirjallisessa osiossani, että populaarimusiikin kanssa toimiessa taiteellinen suunnittelu on vaativaa, tärkeää ja monisyistä, oli esitys sisällöltään kuinka viihteellinen tahansa. Suunnittelua ei pitäisi tehdä koskaan hutiloiden tai ajatellen sitä nopeana ja helppona työnä, vaikka työ itsessään olisikin viihdyttävää ja kiinnostavaa.</p> <p>Valotan lukijalle suunnittelun kannalta tärkeitä yksityiskohtia pohjamateriaalin tutkimisessa sekä visuaalisen kokonaisuusdramaturgian luomisen tuomia paineita sekä haasteita. Käyn läpi prosessin alkupisteestä aina esityksen jälkeiseen hetkeen saakka. Tuon näin esille yhden tekemisen mallin kipukohtineen, jonka toivon herättävän keskustelua ja antavan tukea tulevaisuudessa tästä visuaalisen suunnittelun haarasta kiinnostuneille.</p> <p>Kirjoitan opinnäytteeni kirjallisen osion alussa valosuunnittelun historiasta populaarimusiikkiesityksissä, omasta henkisestä pohjastani sekä syistä, miksi olen lähtenyt ylipäänsä tekemään töitä valitsemallani tiellä.</p>			
ASIASANAT Valo, valosuunnittelu, videosuunnittelu, video, viihde, musiikki, suunnittelu, pop-kulttuuri,			

SISÄLLYSLUETTELO

JOHDANTO	9
LÄHTÖKOHTANI	12
<i>Päätymiseni alalle</i>	12
<i>Henkiset syyt</i>	13
<i>Zen Cafe, 1999-2008</i>	14

VALON ROOLIN VAKIINTUMINEN OSAKSI POPULÄÄRIMUSIIKKIESITYSTÄ	16
<i>Musiikkiesitysten nousu itseään kannatteleviksi ilmiöiksi</i>	16
<i>San Francisco</i>	17
<i>Englanti</i>	19
<i>Psykedelian loppu</i>	20
<i>Pink Floyd</i>	20
<i>Nykyhetki</i>	21

SUUNNITTELUSTA	23
<i>Yleistä pohjatietoa</i>	23
<i>Idea</i>	24
<i>Idean synnystä</i>	27
<i>Musiikki pohjamateriaalina</i>	29
<i>Omat idealähteeni musiikissa</i>	31

IDEASTA TOTEUTETTAVAKSI IDEAKSI	36
<i>Työvaihe sujuvana jatkumona ideointivaiheen jälkeen</i>	36
<i>Yksittäisistä ideoista kohti kokonaisuutta</i>	37
<i>Rajaus</i>	39
<i>Muuttuvat esiintymispaikat ja -ympäristöt</i>	40
<i>Valoisen ajan ulkoilmakeikkojen vaikutus valosuunnitteluun</i>	43
<i>Lavasteet, video ja valojen sijoittelu</i>	44

TOTEUTETTAVASTA IDEASTA TOTEUTUKSEEN	51
<i>Toteutussuunnitteluvaihe</i>	51
<i>Tekninen tuotanto</i>	52
<i>Mitä nopeammin, sen parempi</i>	53

TOTEUTUKSESTA LOPPUTULOKSEEN	56
------------------------------	----

<i>Ohjelmointi</i>	56
<i>Kiertämisen huomioiminen ohjelmoinnissa</i>	60
<i>Operointi</i>	62
<i>Jatkuva muutos</i>	64
<hr/>	
LOPPUTULOKSEN JÄLKEINEN ITSEARVIOINTI JA MAHDOLLINEN OPPIMINEN	65
<i>Kyseenalaistaminen</i>	65
<hr/>	
SANANEN TEKNOLOGIASUHTEESTA	67
<i>Tekniikka ja teknologiasuhde</i>	67
<i>Oma teknologiasuhteeni</i>	69
<hr/>	
JÄLKISANAT	71
LÄHDELUETTELO	72
<i>Painetut lähteet</i>	72
<i>Verkkolähteet</i>	72
<i>Haastattelulähteet</i>	73
<hr/>	
KUVALUETTELO	75
TERMINOLOGIAA	76

JOHDANTO

Pitkään mietittyäni olen päätenyt kirjoittamaan opinnäytetyöni visuaalisesta suunnittelusta elävän musiikin parissa. Tietääkseni suunnittelua ei ole purettu kirjalliseen muotoon aiemmin niin tarkasti kuin minä tässä työssäni sen teen.

Täsmennän, että pyrin kirjoittamaan lähinnä valo- ja videosuunnittelusta, mutta samalla kirjoitan hieman myös lavastamisesta. Kohderyhmäni on toiset valo- ja videosuunnittelijat sekä valo- ja videosuunnittelun opiskelijat.

Kirjoitan hieman historiasta, mutta ennen kaikkea haluan kirjoittaa nykyhetkestä. Tulen avaamaan monia asioita, joista en ole löytänyt viitteitä aiemmin kirjoitetussa kirjallisuudessa ja uskon, että tämä teksti voi toimia yhtenä viitteenä tulevaisuuden pohdinnoissa.

Puran ymmärrettävään muotoon suunnittelun alkutaivalta, joka mielestäni on pääsääntöisesti ohitettu julkaistuissa dokumenteissa sellaisilla sutkautuksilla kuin: ”Mielestäni tämä sopi tähän” tai ”Koska kappaleessa puhuttiin yöstä, päätin ratkaista valaistuksen sinisellä valolla.” Selvitän lukijalle niitä seikkoja, joihin kiinnitän huomiota suunnitellessani sekä kerron teknisiä syitä joidenkin ratkaisuiden takana.

Ammattimainen luovuus on jatkuvaa itsensä haastamista, kehittämistä ja ylittämistä, eikä oikeaoppista suunnittelua ole olemassakaan. Siksi tätä tekstiä ei voida pitää ohjenuorana, vaan korkeintaan kuvauksena yhdestä toimintatavasta. Suunnittelun yksi tärkeimmistä välietapeista on idea. Se on luonteeltaan sellainen, jonka syntyä ei voi pakottaa, vaikka auttaa voisikin. Kenelläkään ei myöskään voi olla aivoissaan sellaista suodatinta, joka hylkäisi huonot ideat automaattisesti ja päästäisi läpi vain hyvät, joten välillä on hyväksyttävä myös sellaiset ideat, jotka eivät välttämättä tunnu enää myöhemmin tarkasteltuina niin hyviltä.

Aiemmin ajattelin, että menestyminen visuaalisella alalla on myös osittain onnenkauppaa. Uskoin, että jokainen tekee suunnittelua oman makunsa mukaan ja olisi vain tuurista kiinni pitäisikö siitä suurin osa yleisöstä vai ei.

Nykyään kuitenkin tunnustan ammattitaidon olemassaolon. Ammattitaidon tehdä omasta visuaalisesta jäljestä sellaista, että sen olemassaololle on perusteet. Ammatilaisen silmän, joka havaitsee tilanteeseen sopivan ja tilanteeseen sopimattoman eron. Sellaisen voi hankkia kokemuksella jopa ennen varsinaisen teknisen ammattitaidon olemassaoloa.

Viihteellisten musiikkiesitysten, yleisimmin bändikeikkojen, valosuunnittelijat eivät ole ammattiryhmänä vakiinnuttanut asemaansa Suomen ammattitaiteilijoiden kentässä. Uskon tämän johtuvan siitä, että alalle päädytään eri lähtökohdista, eikä ala ole millään tavalla järjestäytynyt. Vaikkakin ammattikentässä on sisäistä yhteenkuuluvuuden tunnetta, on yhteinen toimiminen suunnittelijoiden välillä kohtalaisen vähäistä. Tekijät ovat niin erilaisista taustoista, että heidän on vaikea puhua taiteestaan keskenäänkin, saati sitten mahdollisesti jopa taiteellisen korkeakoulutuksenkin saaneiden muiden taiteenlajien harjoittajien kanssa. Alalla ei ole olemassa ammattiliittoa, eikä alalle varsinaisesti kouluteta missään. Näin ollen kaikki uudet suunnittelijat joutuvat kehittämään itse oman tiensä ammatilaiseksi sekä sitä myöten myös oman ammatti-identiteettinsä.

Ammattimaiset bändivalosuunnittelijat monesti rinnastetaan teknikoihin, eikä heitä aina teknikosta erotakaan. Monet bändivalosuunnittelijat tekevät työtä myös valoteknikoina ja aika harva heistä edes haluaa identifioitua taiteilijaksi. Loppujen lopuksi kyse on kirjavasta sakista, johon kuuluu huvikseen kavereita auttamaan lähteneistä, teknisesti täysin ammattitaidottomista henkilöistä, aina ammattimaisiin valon estetiikasta syvästi kiinnostuneisiin valosuunnittelijoihin. Näin ollen heidän visuaalinen ilmaisunsa on myös kaikkea ala-arvoisen ja erinomaisen välistä. Teknikoksi heitä leimataan sen takia, että suurella osalla bändivalosuunnittelijoista on erittäin hyvä tekninen osaaminen, koska he tekevät työtä pääsääntöisesti yksin. Heidän tulee osata rakentaa ja purkaa erilaisia valojärjestelmiä. Tämän lisäksi pelkällä bändivalosuunnittelulla ei tienaa niin paljoa, että sillä tulisi ympärivuotisesti toimeen. Moni bändivalosuunnittelija tekee kiertuetyönsä ohessa myös teknikon töitä jossain kalustovuokratyössä.

Ammattimaiseksi suunnittelijaksi identifioituminen oli itselleni eniten sen seurausta, että olin tehnyt tietoisin valinnan urasta ja ammatistani. Ymmärsin, mitä halusin tehdä, ja uskottelin itselleni olevani ammattimainen valosuunnittelija, jotta minusta voisi sellainen joku päivä oikeasti tulla. Mielestäni yksi tärkeimmistä asioista tähtäimeen pääsemisessäni on ollut se, että minua on aina kiinnostanut oppia lisää valosuunnittelusta, taiteesta sekä erilaisista työvälineistä, joita alalla monipuolisesti työskennelläkseen tarvitsee.

Toivon tämän tekstin avaavan maailmaa, jossa olen elänyt, tehnyt työtä, rakastanut, tehnyt taidetta ja ajatellut tekemisiäni omana lajinani osana suurempaa taidekenttää.

LÄHTÖKOHTANI

Päätymiseni alalle

Olen harrastanut musiikkia kolmivuotiaasta asti. Isäni oli lead-tenori, äänenmuodostaja ja musiikkiluokkien opettaja, joka soitti useita soittimia. Hänen isoisänsä oli kanttori ja isänsä säveltäjä ja kuoron johtaja sekä pianisti. Äitini oli opettaja, hänen äitinsä kotiäiti ja isänsä pankinjohtaja. Näin ollen musikaalisen pohjani voidaan kohtalaisella varmuudella sanoa tulleen isäni veressä.

Kolmivuotiaasta eteenpäin kävin musiikkileikkikoulua sekä pianotunneilla. Varhaisessa nuoruudessani pääsin konservatorioon sekä musiikkiopistoon, joissa suoritin teoria- ja säveltapailukursseja, soitin sähköbassoa ja pianoa sekä lauloin kuorossa ja bändissä. Myöhemmässä nuoruudessani soitin bändissä bassoa ja lauloin sekä kävin katsomassa keikkoja niin paljon kuin vain pystyin. Työskentelin myös vapaaehtoisena työntekijänä Tanssisali Lutakossa, Jyväskylässä, sekä valokuvasin aktiivisesti harrastukseksi. Tehtäviini Tanssisali Lutakossa kuului valaistusohjaimeen tutustuttuani myös valo-operaattorin työ aina silloin, kun esiintyjällä itsellään ei ollut omaa valoihmistä mukanaan.

Vapaaehtoistyön ohessa opin valotekniikan alkeet, joita pääsin syventämään vapaaehtoistoissa Ilosaarirockissa sekä Provinssirockissa Eastway Oy:n (nykyään Bright Group Finland) apuna isojen festivaalipäälavojen valorakennuksissa sekä puruissa. Samoihin aikoihin, vuosituhannen vaihteessa, päädyin kiertämään Jyväskyläläisten bändien mukana valomiehen ja autonkuljettajan tehtävissä.

Jonkun aikaa keikkailtuani olin saavuttanut hitusen tunnettavuutta ammattilaisten keskuudessa ja minut kutsuttiin suunnittelemaan entistä tunnetumpien bändien valoja sekä operoimaan festivaalilavojen valoja. Huomasin, että kaikista mieluiten olin aina itse vaikuttamassa valojen asemointiin sekä tyyppimalliin. Tiesin, miten aion mitäkin lamppusetiä käyttää, joten halusin vaikuttaa siihen, että kyseinen suunnitelma olisi aina mahdollisimman toimiva. Himoitsin valosuunnittelijan asemaa, koska silloin

pääsisin vapaasti määrittelemään työskentelyn tekniset puitteet ja asemani kautta varmistaisin, että pääsisin itse myös käyttämään suunnittelemaani settiä. Opettelin käyttämään lähes kaikkia valopöytiä, mitä Suomesta löytyi ja hyvin pian tämän valaistumiseni jälkeen pääsinkin suunnittelemaan tapahtumien, lavojen ja bändien valoja. Tie suunnittelijaksi oli oikeastaan vain määrätietoisen suunnitelman toteuttamista, raskasta työtä sekä nöyrää ja uteliasta asennetta.

Suunnittelijan aseman urallani saavutettuani olen tehnyt valosuunnittelua bändeille, televisioon, teatteriin, gaaloihin, festivaaleille, yritysjuhliin sekä asennuksiin.

Henkiset syyt

Alun perin kiinnostuin valoalasta siitä syystä, että siinä sai olla mukana tekemässä bändikeikkoja, vaikken ollutkaan itse soittamassa. Siinä samalla sai tuntea itsensä tärkeäksi tehdessäni sellaista työtä, joka olisi jäänyt tekemättä ilman minua, joten henkisesti työ oli antoisaa.

Silloin, kun päätin suuntautua valaistusosalalle, minulla oli käynnissä etsikkovaihe elämässäni. Kokeilin useampia opiskelupaikkoja sekä – kaupunkia ja kävinpä myös tutkimassa eri aloja työharjoittelun kautta. Valaistustöistä sain ensimmäistä kertaa etsikkovaiheeni aikana positiivista ja kannustavaa palautetta. Olen melko varma siitä, että tämä on juuri se seikka, joka ajoi minua uravalintaani kohti. Hyväksynnän ja onnistumisen tunteet. Isäni oli kuollut juuri ja olin itse vain seitsemäntoistavuotias, juuri täyttämässä kahdeksantoista ja minulle oli tärkeää tuntea itseni merkitykselliseksi. En ollut koulussa erityisen hyvä. Vaikken ollut siellä erityisen huonokkaan, niin silti onnistumisen tunteet jäivät lukioaikani melko harvinaisiksi tai ne eivät tyydyttäneet minua.

Tämä merkityksellisyyden tunteen etsiminen on ohjannut työuraani myös ammattilaisurallani. Haen tietoisesti itselleni töitä, joissa pystyn tekemään sellaista valaisua, joka huomataan, oli se sitten mahtipontista showvaloa juhlavine näyttämökuvineen tai punk-henkistä rosoista valoa, johon oikein pyrin löytämään ärsyttäviä valotilanteita. Realistinen teatteri tai hienovarainen valaiseminen ei ole minua varten, vaikka uskon olevani hyvä

suunnittelemaan myös niitä. Janoan huomiota ja sitä, että työni kautta pystyn herättämään tunteita ja mahdollisesti sitä kautta jopa keskustelua.

Toinen minua urallani ohjannut piirre on sellainen, etten tahdo oikein sietää tylsyyttä, normeja tai rutiineja. Show-valaistus on silläkin tavalla ollut itselleni sopiva valinta, koska sillä saralla on todella hankala löytää kahta samanlaista työpäivää. Vain jokunen jäähallikiertue on osoittanut itseään toistaviksi, muutoin jo pelkästään esitystilojen muutokset itsessään tekevät ratkaisuisia alati muuttuvia, eikä esityksen aikana tuotettu musiikki, eli livemusiikki, yleensä toista itseään identtisenä keikasta keikkaan.

Kiertue-elämä on myös viehättänyt minua aina. Se on mitä parhain pakopaikka arjen asioista. Yhtäkään laskua en muistanut enää, kun olin sulkenut oven takanani ja suunnannut kohti maantietä. Kiertue-elämä toimi minulle täydellisenä tylsyyden karkottajana. Sehän oli loppupelissä lähes loputonta juhlaa. Lähes kaikki elämälle ja juhalle välttämätön oli ilmaista ja pääsihän siinä ohessa myös tapaamaan kauniita naisia, jotka kiinnostivat silloin melko paljon. Kiertuetöissä on valtava vapauden illuusio. Olet täysin itse vastuussa tekemisistäsi ja menemisistäsi. Saat toimia tasan niin kuin haluat, kunhan työt hoituvat.

Zen Cafe, 1999-2008

Olisin tyhmä, jos jättäisin mainitsematta suurimman koulun, mikä minulla on urani aikana ollut. Se koulu oli taiteellinen oppilaitos, nimeltänsä Zen Cafe. Liittyessäni orkesterin kiertuehenkilökuntaan bändi oli juuri saamassa nimensä tunnetuksi Suomessa. Zen Cafe tunnettiin älykkörokkia soittavana orkesterina, jonka sanoitukset olivat lyriikan helmiä.

Zen Cafe -orkesterin sisällä vallitsi todella vahva taiteilijaidentiteetti. Muusikot olivat eläneet koko elämänsä taiteilijapiireissä ja pitivät itse itseään suurina taiteilijoina. He rakensivat omaa taiteilijuuttaan kuluttamalla paljon kulttuuria, seuraten aikaansa ja lukien myös tietokirjallisuutta ja henkilökuvia.

Tätä taiteilijaidentiteettiä orkesteri ei suinkaan ominut itselleen, vaan jakoi sitä myös ympärilleen. He aina puhuivat minusta taiteilijana ja muistuttivat

minua ajattelemaan itseäni taiteilijana ja siten he saivat minut pikkuhiljaa uskomaan siihen, että olen taiteilija ja että ratkaisullani on suuri merkitys orkesterin kokonaisuuden kannalta. He samalla saivat minut ymmärtämään, ettei taiteilijuus ole annettua vaan sen eteen tulee tehdä työtä. He myös opettivat, että tullakseni joksikin, minun täytyy ensin itse uskoa olevani sellainen, miksi haluan tulla.

Teinkin heille mitä erikoisimpia lavaratkaisuja ja olin tietääkseni ensimmäinen valosuunnittelija suomessa, joka käytti LED-tekniikkaa esityksessä. Suunnittelin käytettävät LED-valaisimet vuonna 2003 yhdessä EK-Light -nimisen yrityksen kanssa. Sodin myös liikkuvien valojen tuomaa yliaktiivista estetiikkaa vastaan käyttämällä mahdollisimman vähän liikkuvia valoja tai käyttäen niitä kuin perinteisiä halogeeniheittäimiä, ilman liike-efektiä.

Zen Cafe opetti minut ajattelemaan, huomioimaan ja vaatimaan. Vaatimaan niin itseltäni kuin muiltakin. Huomioimaan oman työni vaikutukset ja mahdollisuudet. Ajattelemaan yksityiskohtaa, kokonaisuutta ja suurempaa kuvaa.

Ja kaiken tämän opin tekemään hymyissä suin. Nauttien ja iloiten jokaisesta hetkestä. Se oli seurassani olleiden ihmisten ansiota.

VALON ROOLIN VAKIINTUMINEN OSAKSI POPULÄÄRIMUSIIKKIESITYSTÄ

Musiikkiesitysten nousu itseään kannatteleviksi ilmiöiksi

Populäärimusiikkivalaistuksen taiteellisen historian pohja lepää tanakasti oopperainstituution spektakuläärisyyden sekä kiertävien esiintyjien yleisön luokse menemisen traditioiden päällä.

Perinteisestä oopperainstituutiosta, jossa esitys tehtiin yhteen saliin ja yleisö tuli katsomaan sitä, irtaantui 1700-luvun alkupuolella ilmiö, jota englanninkieliset kutsuvat termillä ”Grand Tour.” Grand Tour syntyi saksalaisen, ranskalaisen ja englantilaisen ylemmän keskiluokan kulttuurimatkoista etelä-Eurooppaan. Saman termin omaksuivat myös taiteilijat, jotka rupesivat kiertämään Eurooppaa tunnetuissa kulttuurikaupungeissa maalaten, kirjoittaen tai musisoiden ([https://sites.google.com/site/johnaricecv/music-and-the-grand-tour.](https://sites.google.com/site/johnaricecv/music-and-the-grand-tour)) Grand Tour –kulttuuri jalkautui myöhemmin Euroopasta myös Amerikan Yhdysvaltoihin, jossa oli jo olemassa vaudeville-, tanssisali- ja sirkuskulttuurit. (Moody 2010, 3)

Koska Grand Tour –kulttuuri oli peräisin sivistyneestä, koulutetusta ja korkeakulttuurin kontekstista, halusivat uudet Yhdysvaltalaiset kaupungit osoittaa, kuinka kehittyneitä ja sivistyneitä he olivat. Siksi useisiin amerikkalaisiin kaupunkeihin perustettiin esiintymispaikka Grand Tour –kulttuuria varten. Historia tosin osoittaa näiden paikkojen olleen yleisemmin vaudevillen ja tanssikulttuurin ilmentymän paikkoja, vaikka niissä kävikin joskus Grand Tour –esiintyjä (ibid.) Esiintymispaikkojen synty on kuitenkin historiallisesti merkittävä seikka, sillä tämä ilmiö loi rakenteellisen perustan kiertävien musiikkiesitysten toiminnalle Yhdysvalloissa, josta viihdemusiikkivalaistuksen katsotaan olevan peräisin.

Musiikin muotojen muuntuminen lähinnä tummaihoisten amerikkalaisten spirituaalisesta musiikista jazz- ja blues-musiikin kautta pop- ja rock-musiikiksi loi myös pohjaa suurten musiikkikiertueiden synnylle, mutta

massailmiön syntyyn vaadittiin pelkkien viihdyttävien tanssiorkestereiden sijaan pop-idolikulttuuri. Sen syntysijana pidetään Benny Goodmanin Carnegie Hallin konserttia 1938, mutta potin oikeasti räjäytti teini-ikäinen Frank Sinatra välittömästi Goodmanin kuuluisan konsertin jälkeen (ibid.)

Teinihysterian tärkein nousuaika on kuitenkin toisen maailmansodan jälkeisessä ajassa. Tätä ennen perheiden ostopäätökset teki aina perheen pää, joka oli yleensä isä. 1950-luvulla todistettiin teinien ostovoiman valtavaa nousua Yhdysvalloissa ja siihen reagoitiin kaupallisella alalla. Yritettiin löytää tuote, mitä teinit haluaisivat ostaa ja mihin he olisivat valmiita kuluttamaan rahaa jatkuvasti. Nopeasti huomattiin, että äänilevyteollisuus saa suurimman osan teinien rahoista ja samaan aikaan ymmärrettiin, että 1960-luvulla summa tulisi olemaan vielä valtavasti suurempi. Näin ollen levyttäviin artisteihin alettiin satsata enemmän rahaa, jotta he erottuisivat kovenevan kilpailun ympäristössä (ibid.)

1960-luvulla kävikin niin, että kiertävät, levyttävät artistit alkoivat vaatia studiotasoista ääntä myös esiintyessään. Grand Tour –kulttuurille tehdyt talot eivät pystyneet tarjoamaan tarpeeksi laadukasta äänentoistoa artistien tarpeisiin. 1960-luvulla äänentoistotekniikan kehitys oli nopeaa, mutta laitteistot eivät levinneet tarpeeksi nopeasti ympäri laajaa Amerikkaa, joten artistit alkoivat kuljettaa itse äänentoistolaitteita mukanaan. Ja kun he alkoivat kantaa äänentoistoa mukanaan, tuli valaistuslaitteiden kuljettaminen nopeasti mukaan kuvioon. Yksi ensimmäisistä tiedossa olevista artisteista, joka kuljetti omaa valaistuskalustoa mukanaan, oli Harry Belafonte 1960-luvun puolivälissä (Moody 2010, 4-5).

San Francisco

1960-luku jäi ihmisten mieleen happoisena vuosikymmenenä, jolloin progressiivinen rock-musiikki syntyi ja kukoisti. Ensimmäiset valoshowt kuitenkin järjesti monitaiteellinen ryhmä nimeltä the Family Dog, joka perustettiin 1966. He järjestivät erilaisia rock-henkisiä tapahtumia, joissa musiikkiesitykset suinkaan olleet ainoa taiteenlaji. Heidän tapahtumissaan oli myös mimiikkaa, tanssia, runonlausuntaa, maalausta tai elokuvia. Melkein mitä vain. Heidän monitaiteellinen ryhmittymänsä teki rock-historian muistettavinta graafista painotaidetta, mutta myös ripusti ensimmäisenä

keikkapaikalle kankaita ja toi yhdeksi tekijäksi nesteprojisoinnit, josta koko happorockin aika muistetaan erittäin hyvin. Tähän aikaan toiminta oli leikkiä ja ilon pitoa, eikä siitä kukaan saanut rahaa (Moody 2010, 5)

The Family Dogista irtaantui tuottaja Bill Graham, joka alkoi järjestää rock-esityksiä itsenäisenä tuottajana. Hän toivotti valo- ja projektotaiteilijoita, joihin oli the Family Dogin aikana tutustunut, tervetulleeksi keikoille. Aluksi ilmaiseksi kokeilemaan ja leikkimään, mutta myöhemmin hän alkoi myös maksaa heidän palveluksistaan luoden rock-valaisijoiden ammattikunnan. Bill Graham ei sinänsä ollut kiinnostunut mistään tietystä esitystekniikan osa-alueesta, vaan hän oli kiinnostunut kokonaiskokemuksen luomisesta katsojille. Hän itse oli peräisin New Yorkin teatterista ja tiesi, että totaalinen katsojakokemus on monen asian summa. Hän oli omasta mielestään ainoa, joka oli katsojan asialla, koska sen ajan muusikkoja häidin tuskin kiinnosti se, että oliko heidän katsomossaan yhtään ihmistä (ibid.)

Valon tarkoitus Grahamille ei vielä tällöin ollut esiintyjän valaisu, koska ihmiset eivät tulleet niinkään katsomaan bändiä vaan tapahtumaa. Valon ja valoefektien funktio oli lähinnä tilan tekeminen, lavastaminen. Vasta, kun idolikulttuuri alkoi saavuttamaan länsirannikon, alkoi Grahamia kiinnostaa myös esiintyjän valaiseminen. Ilmiön myötä yleisö tuli nimenomaisesti katsomaan esiintyjää, eikä pelkästään kokemustripille (Moody 2010, 5-6)

San Franciscon kulttuuriympäristöistä syntyi myös rock-legenda Grateful Dead, joka painotti valojen käyttöä osana esiintymistään ja siten ajoi ammatin leviämistä laajalle alueelle – ensin Yhdysvalloissa, mutta 1970-luvun alussa myös Euroopassa. Grateful Deadin ensimmäinen keikka oli San Franciscon Fillmore auditoriossa ja sen tuotti Bill Graham (www.dead.net.) Näin ollen voidaan olettaa Bill Grahamin jättäneen jälkensä myös Grateful Deadin tulevaan uraan ja valopainotteisuuteen.

Kuriositeettina voidaan sanoa, että Bill Graham osti vuonna 1968 San Franciscolaisen Carousel-nimisen keikkapaikan, jonka omistivat Grateful Dead sekä Jefferson Airplane. Tämä ehkä kuvastaa hippiliikkeen pieniä piirejä. Grateful Dead soitti siellä myös keikkapaikan viimeisen keikan, kun Graham sulki sen 1971 (www.dead.net.)

San Francisco ei suinkaan ollut ainoa kaupunki, jossa valon käyttö oli nousussa osaksi musiikkiesitystä. Sama trendi oli nousussa myös muissa Amerikkalaiskaupungeissa sekä Euroopassa. Philadelphiassa San Franciscon aloittama psykedelia-aalto toi alalle myöhemmin jopa valaistusguruna pidetyn Bill McManuksen. Hänen tarinansa on aika hauska. Hän työskenteli teatterivalaisuyrityksessä ja hänen pomonsa nimi oli McAvoy. McManus vastasi puheluun, jonka soittaja oli tarkoittanut hänen pomolleen, mutta puhelun välittäjä oli sotkenut nämä kaksi skottinimeä. Soittaja kertoi haluavansa avata ”sellaisen psykedeelisen jutun” ja McManus tarttui toimeen. Hän myöhemmin vastasikin valaistuksesta The Electric Factory - keikkapaikassa ja synnytti McManus Enterprises -yrityksen keikkavalaisun ympärille (Moody 2010, 6.)

Englanti

Englannissa seurattiin tiukasti, mitä Amerikan musiikkikentällä tapahtui. Brittibändit kuuluivat amerikkalaisten bändien keikoista ja joskus jopa näkivätkin niitä. Heille levisi aate visuaalisesta kokemuksesta auditiivisen rinnalle, mutta Englannissa ei ollut olemassa orkesterivalaisuun kehitettyä valaistuskalustoa. Niinpä useat varhaiset valojärjestelmät kehitettiin amerikkalaisten valojen ympärille. Yksi ensimmäisistä eurooppalaisista bändin erityistarpeita vastaavan valaistusjärjestelmän suunnittelijoista oli Michail Tait. Bändi oli YES ja vuosi oli 1968 (Moody 2010, 7.)

Englannissa valaistusala kasvoi huomattavasti hitaammin, koska katsojamäärät olivat selkeästi Yhdysvaltoja pienemmät ja siten bändeillä ei ollut varaa satsata samalla tavalla valaistukseen kuin Atlantin toisella puolella. Tim Murch, joka toimi myöhemmin valosuunnittelijana Light & Sound Design -yrityksessä muistaa nähneensä muun muassa Black Sabbathin pelkissä salivaloissa South Hamptonin työväentalolla vuonna 1970. Pieniä satsauksia valaistukseen teki Englannissa edellä mainittu YES, The Who sekä Pink Floyd (ibid.)

Valojen käyttö keikka-Englannissa oli täynnä käsityötä ja kokeilua. Taiteellisesta puolesta Michail Tait muistelee:

”Alussa en tajunnut, että tarvitaan myös sivu- ja takavaloja. Käytin pelkästään etuvaloja ja kaikki oli kaksiulotteisen ja kamalan näköistä. Sitten yhtenä päivänä en löytänyt keikkapaikalta paikkaa laittaa valoja bändin eteen, joten ripustin ne sivulle. Se oli se hetki, kun tajusin, että sivuvalosta ja takavalostahan tässä tosiaan onkin kyse!” (ibid.)

Psykedelian loppu

Konsertit alkoivat muuttua 1970-luvun alussa valoshowpainotteisuudestaan kohti perinteisempää musiikkisalivalaisua, koska moni psykedelian aikaan kiertänyt artisti alkoi saavuttaa tähteyden. Tohtori James L. Moody epäilee valoshown psykedeelisuuden sekä impressiivisuuden vähenemisen syyksi ammatillista kateutta. Tähtiesiintyjä alkoi haluta, että huomio on hänessä eikä valoshowssa. Hän kuvaili muutosta paluuksi komediamusikaalien valaisun piiriin. Sillä erotuksella, että musiikin valaisuun jäi käyttöön vahvat värit, voimakas takavalon käyttö, ehdoton seurantaheitinten käyttö parven kaiteiden valojen tai jyrkkien sivuvalojen tai yleisten etuvalopesujen sijaan (Moody 2010, 8-9)

Pink Floyd

Pink Floyd oli mukana myös psykedelian aikakauden aallossa, mutta psykedelian loppu nosti heidät ja valosuunnittelija Marc Brickmanin valosuunnittelun historian kirjoihin.

Psykedeelisen aikakauden jälkeen Pink Floydin kiertueilla käytettiin lavan takaosassa rakenteita, jotka olivat tarkoitettuja kattojen kunnostustöihin ja niiden avulla sijoiteltiin satoja valonheittäjiä eri korkeuksiin ja eri paikkoihin. Valaisimia liikuteltiin esityksen aikana korkeussuunnassa. Pink Floydille tyyppimerkiksi muodostunut ympyrän muotoinen projisointipinta nähtiin ensimmäisen kerran 1974 Dark Side of the Moon -levyn jälkeen, mistä lähtien videoprojisoinnit ovat olleet aina osa heidän esiintymistään (Wikipedia – Pink Floyd live performances.)

1980-luvun alku The Wall – levyn ilmestyttyä muistetaan huippuhetkenä Pink Floydin historiassa, jolloin Marc Brickman alkoi käyttää liikkuvia valoja sekä lasereita. Samaan aikaan näyttämömekaniikan määrä bändin keikoilla oli siinä pisteessä, että pyöreä projisointipinta lavan takana pystyttiin

ympäröimään liikkuvilla valonheittimillä, siirtämään pois näkyvistä tai kallistamaan bändin ylle tarvittaessa (ibid.)



Kuva 1 – Lasereita, Pink Floyd, The Division Bell -kiertue, Earls Court, Lontoo 1994

1994 The Division Bell -kiertue jäi kaikkien keikkojen visuaalisuudesta kiinnostuneiden ihmisten mieleen. Tällä kiertueella Marc Brickman käytti hyväkseen Mark Fischerin suunnittelemien muuntuvien ja monimutkaisten näyttämörakenteiden lisäksi erittäin tehokkaita kullan värisiä kuparihöyrylasereita, jotka olivat aiemmin olleet käytössä vain atomitutkimuksissa (Wikipedia, The Division Bell Tour.)

Kiertueen mahtipontisuus on hyvä esimerkki siitä, millaisiin mittasuhteisiin kuuluisien artistien esiintymiset ovat paisuneet. Pelkästään kiertueen mukana kulkenut lavarakenne maksoi 29 miljoonaa Yhdysvaltain dollaria (ibid).

Nykyhetki

Populäärimusiikkivalaisu on levinnyt ympäri maapallon ja sitä tapaa kaikkialla, missä on hieman ylimääräistä rahaa tai aikaa. Kaikista köyhimmillä alueilla sitä tuskin kohtaa, mutta rikkaimmilla ja väkiluvultaan suurimmilla alueilla se on lähes päivittäistä, ellei päivittäistä. Olen tavannut keikkavalaisua myös sellaisilla alueilla, jotka ovat köyhiä, mutta missä on ollut intressejä turistien tai asukkaiden itsensä viihdyttämiseen. Näissä tapauksissa valaistus ei ole ollut ohjattavissa, vaan se on ollut enemmänkin installatiomainen ja koostunut erilaisista halvoista valoa tuottavista

elementeistä, kuten niin sanotusta ”kebab-letkusta” eli muovisesta köydestä jonka sisällä on joko LED- tai halogeenivaloja.

Yksi suurimmista teknisistä kehitysaskelista valaistusalalla oli USITT DMX512 -signaalistandardin julkaisu vuonna 1986. Standardi loi pohjan nykyiselle bändivalaisulle, koska ohjaussignaalin standardoiminen tarkoitti käytännössä katsoen sitä, että kaikki laitteet alkoivat käyttää samanlaista ohjaussignaalia. Tämä mahdollisti sen, että kaikkia valojärjestelmän laitteita pystyttiin ohjaamaan yhdellä ohjausyksiköllä sen sijasta, että jokaiselle heitintyypille tai heitinmerkille olisi oma ohjaimensa. Yhden ohjausyksikön, eli valopöydän, käyttäminen taas avasi oven esityksen tallennukselle ja toistolle vain yhden ohjaimen muistista, mikä mahdollisti monipuolisten valaistusjärjestelmien yhtäaikaisen ja nopean käskyttämisen.

Keikkojen visuaalisesta ilmeestä on tullut tärkeä osa esiintymisiä. Jopa sellaiset esiintyjät, jotka toivovat esityksiinsä hienovaraisen valaistuksen huomiohakuisen sijaan, panostavat valosuunnitteluun. Keikkojen visuaalisuudesta on tullut oma keskustelunaiheensa ja ihailun kohteensa. Keikoilla käyneet ihmiset puhuvat monesti keskenään keikan visuaalisesta ilmeestä varsinkin, jos se on tehnyt heihin vaikutuksen. Ala on paisunut valtavan isoksi koneistoksi, joka työllistää useita eri alojen ammattilaisia.

Kiertueita järjestetään, niin kuin muitakin esitysprojekteja, eri kokoisten budjettien raameissa. Näin ollen visuaalinen ilmekin vaihtelee minimaalisista aina todella suuriin speaktaakkeleihin. Suomessa, jossa yleisökoot ovat suurimmaksi osaksi muutaman kymmenen henkilön ja tuhannen henkilön välissä, eritoten yksittäisten keikkojen valosuunnitteluun vaikuttaa suuresti se, minkälainen laitteisto esiintymispaikalla on valmiiksi. Yksittäisiä keikkoja varten harvemmin vuokrataan niin suurta valojärjestelmää kuin kiertueita varten ja siten valosuunnittelija on enemmän tilassa valmiiksi tietyille paikoille ripustettujen laitteiden varassa.

SUUNNITTELUSTA

Yleistä pohjatietoa

Kiertueen tai keikan valosuunnittelu alkaa yleensä tilanteesta, jossa asiakastaho tilaa suunnittelijalta työn. Asiakastaho tarkoittaa yleensä esiintyjää itseään tai hänen edustajaansa, joka voi olla joko keikkamyymä, manageri tai esiintyjälle työskentelevä ääni-ihminen tai aiemmin hänelle työskennellyt valosuunnittelija. Asiakastaho ei yleensä ymmärrä tilaavansa valosuunnittelua, vaan hän haluaa tilata valomiehen tai -naisen.

Valohenkilöllä hän tarkoittaa ihmistä, joka vilkuttelee valoja yhdellä tai useammalla keikallaan. Yhä useampi taho ymmärtää nykyään ennen esiintymistä tehdyn työn merkityksen esitykselle, mutta useimmiten asiakkaat kuitenkin ajattelevat työn tarkoittavan sitä, että valohenkilö tulee keikalle, painelee valo-ohjaimen nappeja ja lähtee pois. Työprosessin avaaminen asiakkaalle auttaa palkkakeskusteluissa, mutta siitä on apua myös alan tunnettavuuden ja kehityksen kannalta.

Tällä hetkellä Suomessa keikkavalosuunnittelusta saa erillistä palkkaa vain harvoin. Palkka maksetaan yleensä per keikka -perusteisesti ja keikkakorvauksen ajatellaan yleensä korvaavan myös suunnitteluun kulunutta aikaa. Valosuunnittelusta voi saada pienen erilliskorvauksen, mutta se ei yleensä ikinä korreloi työhön kuluneen ajan kanssa. Sen sijaan niin esiintyjän kuin valosuunnittelijan itsensäkin on mahdollista hakea apurahaa suunnittelutyötä varten. Apuraha tulee tosin hakea tarpeeksi paljon etukäteen, joten sen hakeminen ei yleensä ole mahdollista. Oman kokemukseni mukaan asiakkaan yhteydenotosta ensimmäiseen esitykseen on korkeintaan puoli vuotta aikaa. Apurahaa ei välttämättä myöskään myönnetä, joten sen varaan ei kannata laskea mitään. Sitä kannattaa silti hakea aina kuin mahdollista.

Työstä sopimisen yhteydessä voidaan myös sopia kalustobudjetista. Tästä voidaan toki sopia myös myöhemminkin, mutta keskustelun voi avata jo tässä vaiheessa. Levynmyynnin romahtamisen seurauksena ansaintarakenne musiikkialalla voidaan päätellä muuttuneen sellaiseksi, että artistien päätulo teostokorvausten lisäksi muodostuu esiintymispalkkioista aiempien rojalikorvausten sijaan, minkä vuoksi kiertueen tai keikan tekniseen

kalustoon voi olla vaikeampi saada rahaa (www.ifpi.fi/tilastot/). Asiakkaan kannalta on tärkeää ymmärtää mahdollisimman pian niitä kustannuksia, mitä keikasta tai keikoista syntyy. Kustannukset vaihtelevat tapauksesta riippuen valopöydän vuokrasta aina suuren areenan valojärjestelmään. Pienet kustannukset on helppo arvioida heti, mutta kokonaiset valojärjestelmät vaativat ensin suunnitelmat, ennen kuin niiden hintaa voi kilpailuttaa.

Kun työstä on sovittu, toimittaa asiakas pohja-aineiston suunnittelijalle. Yleensä suunnittelijan pyynnöstä, mutta joskus myös omatoimisesti. Pohjamateriaalia on esityksessä esitettävä musiikki, esiintymispaikkojen lista sekä asiakastahon ennalta mieleen tulleet esitystä koskevat ideat. Suunnittelijalle on etua myös lavakartasta, josta selviää soittajien paikka lavalla. Ihannetilanne on se, jos asiakas pystyy toimittamaan live-äänityksen jostain edellisestä keikasta.

Kun työstä on sovittu, pohjamateriaali on hankittu, kalustobudjetista on sovittu ja asiakkaan ideat on rekisteröity, alkaa varsinainen suunnittelutyö. Siihen on varmasti jokaisella suunnittelijalla oma tyylinsä, mutta itselläni se alkaa musiikin sisäistämällä, eli musiikin jatkuvalla kuuntelemisella niin kauan, että se alkaa soimaan päässäni myös suihkussa tai uudessa.

Idea

Idea näyttämökuvasta voi olla vain tunnetila tai se voi sisältää vahvan näkemyksen kaikesta, minkä yleisö näkee lavaa kohti katsoessaan. Se saattaa olla olemassa jo ennen työn aloittamista ja on voinut alun perin liittyä johonkin aivan muuhun asiayhteyteen. Useimmiten kuitenkin idea on keksittävä sen jälkeen, kun joku pyytää tekemään suunnittelua johonkin tuotantoon. Idea voi helposti hieman virheellisesti perustua opittuun totuuteen laadullisesti hyvästä tai laadullisesti huonosta. Toisin sanoen suunnittelija on saattanut lukkiintua johonkin maneeeriin. Yhtä helposti kuin tietyn kaavamaisen oman ajattelunsa toistamiseen, saattaa suunnittelija sortua myös tietyn trendin toistamiseen. Tästä esimerkkinä mainitsen tiettyjen väriyhdistelmien tai värien käytön. Tällaisten trendien syntyyn vaikuttaa muoti-ilmiot tai tekniikan kehityksen mukana tuomat erityispiirteet. Esimerkiksi LED-tekniikan yleistyminen on tuonut näyttämöille vahvat

punaisen, vihreän ja sinisen sävyt, mutta hävittänyt todella tumman laventelin, niin sanotun Congo Bluen, lähes kokonaan.

Olen pitänyt etukäteen syntyneitä ideoita arveluttavana lähtökohtana, ellei sitten kohdalle ole sattunut sellainen työ, johon vanhan idean voisi perustellusti integroida joko kokonaan tai osittain. Oma lähtökohtani on aina ollut personoitu ulkoasu. Visuaalisen ilmeen pyrkimys on esityksen tukemisen lisäksi olla esitystä tunnistettavaksi tekevä, eikä se saa vaikuttaa irralliselta tai mikä pahempaa – geneeriseltä eli yleiseltä. Tiukat tuotantoaikataulut, vähäinen rahallinen panostus suunnitteluun tai suunnittelijan ammatillisen kunnianhimon puute saa aikaiseksi sen, että aika moni TV-gaala, konsertti tai vastaava tapahtuma näyttää melko samanlaisilta, yleisiltä. Geneerisyys on toki riskitöntä, joten kysymys voi olla myös siitä, että suunnittelija tai kuvaaja on tietoisesti tehnyt riskittömän valinnan.

Idea on myös brändäystä, eli tuotteistamista. Hyvin tehty visuaalinen suunnittelu tekee esiintymisestä tunnistettavan myös valokuvista. Jos joku näyttää kuvan esimerkiksi U2-orkesterin 360°-kiertueesta, osataan se yhdistää kyseiseen kiertueeseen melko helposti. Erityisen kuuluisa esimerkki on Pink Floydin ympyrätrussi lamppuineen. Tai Flow Festival hehkulamppuineen ja Suvilahden teollisine ympäristöineen. Tuotteistaminen on järkevää tuotteen myynnin kannalta ja sitä kautta esityksen visuaalisen suunnittelun merkitys tuotteen myyntiin onkin melko suuri. Siksi niputankin idean ja tuotteistamisen samaan lukuun.

Edellisen väittämäni tueksi minulla ei ole esittää tieteellisiä perusteluja, mutta lyhyt anekdootti lienee paikallaan. Keskustellessamme Turussa hyvän keikan rakennuspalikoista Zen Cafe -orkesteri sanoi kahdenkymmenen vuoden kokemuksellaan, että siinä miltä keikka tuntuu yleisölle ja minkälainen vaikutus keikasta jää yleisölle, on neljä tekijää ja ne jakautuvat seuraavalla tavalla:

- 1) 30% - Bändin esiintyminen. Miten hyvin soittivat, mitä soittivat ja kuinka motivoituneilta soittamiseen vaikuttivat.
- 2) 30% - Auditiivinen kuva, eli miksaus. Miltä bändi kuulosti? Potkiko se? Kuuluiko sanat? Oliko kokonaisuus tasapainoinen?

- 3) 30% - Visuaalinen kuva. Minkälainen mielikuva keikan visuaalisuudesta jäi? Oliko tarpeeksi kontrasteja? Vaikuttiko kokonaisuus hengittävän?
- 4) 10% - Satunnaiset muuttajat. Millä mielellä yleisö oli tullessaan keikalle? Oliko nousuhumala muuttanut viikon töissä olleiden ihmisten väsymyksen uudeksi energiaksi? Oliko kotona kaikki hyvin vaimon kanssa?

(Putro & Nylander, 2008)

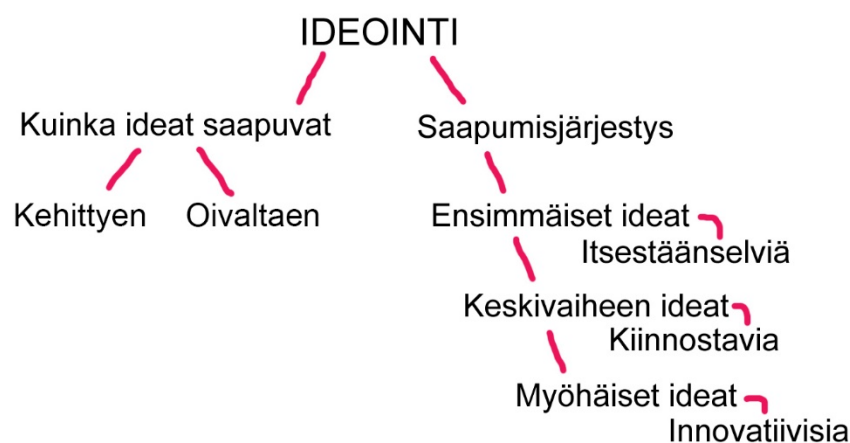
Edellinen jakautuma tuntuu minusta vielä jälkikäteenkin suhteellisen loogiselta. Muuttaisin prosentteja siten, että ottaisin auditiivisesta sekä visuaalisesta kuvasta viisi prosenttia pois ja lisäisin satunnaisiin muuttujiin kymmenen prosenttia. Jakaumalla ei ole mitään tekemistä bändin suosion määrän kanssa, mikäli keikka on mitoitettu oikean kokoiseen tilaan. Ruisrockin päälavalla täysin tuntemattoman bändin keikka, oli se kuinka hyvä tahansa, jää vähäisellä yleisömäärällään tunnelmaltaan huomattavasti vaisummaksi kuin kuuluisan bändin, joka vetää kentän täyteen ihmisiä. Ainakin suomalainen yleisö aktivoituu huutamaan, tanssimaan ja laulamaan mukana huomattavasti helpommin, jos yksittäisten yleisön edustajien ei tarvitse kokea erottuvansa massasta. Pienemmissä keikkapaikoissa yleisömäärien erot eivät tunnu niin suurilta ja hämäryys suojaa yksilöitä, joten keikan mukana eläminen ei selkeästi ole yksittäisestä yleisön edustajasta yhtä noloa kuin päivänvalossa.

Persoonallinen idea on minulle tärkeä asia. Ja eritoten idea, joka syntyy teoksen kautta – teosta varten. Tärkeä se on minulle erityisesti siksi, koska uskon sellaisen vaikuttavan visuaaliseen lopputulokseen huomattavasti painavammin kuin yleisen idean. Osittain se on minulle myös asennekysymys. Itselleni on ollut tärkeää olla osana tuotantoa ikään kuin olisin ollut tekemässä tuotantoa alusta asti. Minun on aina ollut pakko pystyä perustelemaan ratkaisuni esityksen kautta. En ole sulattanut koskaan ajatusta siitä, että tekisin jotain pelkästään sen vuoksi, että olen pitänyt tiettyä ideaa kiinnostavana. Idean tulee mielestäni olla perusteltavissa teoksen kautta.

Idea tarkoittaa minulle yleensä kuvitteellista valotilannetta, lavastetta, videon tai kuvan ilmenemistä, mutta se voi myös tarkoittaa pelkkää tunnetta,

jonka pohjalta visuaalinen ilme syntyy. Idea on minulle alustava ajatus tyylistä. Se on visuaalisen ilmeen kehittymisen ensimmäinen askel, jonka jälkeen se voi kehittyä, muuttua kokonaan tai siihen voi tulla lisää elementtejä. Siihen saattaa liittyä valon rytmi, suunta, väri, kiilan muoto tai jopa jokin konkreettinen valonheitintyyppi. Se antaa jo suuntaa siitä, minkälaisia elementtejä lopullisessa valotilanteessa tulisi olemaan ja minkälaisia elementtejä valojärjestelmässä tulisi olla, jotta toivotut valon suunnat mahdollistuvat. Joskus jopa vihjeitä lavastuksesta.

Idean synnystä



Kuva 2 - Lynne Porterin malli ideoiden synnystä

Lynne Porter esitti idean synnyn graafisesti kirjassaan *Unmasking Theatre Design* (2015, 55) (kuva 2.) Hän kertoi idean synnyn olevan joko oivalluksen tai pykälä kerrallaan etenevän kehitystyön tulosta. Oivallus on hänelle kuin ahaa-elämys, jota voidaan kuvastaa vaikkapa sillä, että musiikkiin tutustumisen yhteydessä päähän välähtää välittömästi mielikuva valonheittimien muodostamasta graafisesta kuviosta. Kehittyvä idea taasen on ajatusketjun tulos, jossa edetään jostain pohja-ajatukselta kohti toteutuskelpoista ideaa. Esimerkkinä tästä voisin käyttää sellaista tilannetta, jossa videosuunnittelija haluaisi välittää pettymyksen tunnetta ja hän alkaa miettiä, mikä itsessä on synnyttänyt pettymystä, valikoi tähän tarkoitukseen muutaman mieleisensä kuvan tai videon, jotka hän sen jälkeen esittelee työryhmälle kysyen: ”Mistä tämä kuvatai video sinulle kertoo?” Hän valitsisi sen, josta ihmiset eniten kertoisivat tunteneensa pettymystä ja jalostaisi tästä esityksessä käytettävän kuvan tai videon. Oivallus näin ollen onkin nopein tapa, mutta sellaisia vain tulee harmillisen harvoin ja siksi joudummekin

turvautumaan monesti mekaanisen työn tuottamaan ideaan, jota emme välttämättä edes pidä aina ideana, vaan ongelman ratkaisuna.

Ongelman tiedostaminen onkin aina ideoinnin ensimmäinen askel. Ongelma tässä tapauksessa on tarve idean synnystä. Idea tarvitsee syntyäkseen tarpeen ideasta. Idean syntyyn oivallisia hetkiä ovat tilanteet, joissa ei aktiivisesti työskentele idean synnyttämisen kanssa vaan tekee fyysisesti jotain rentouttavaa, joka ei vie aivokapasiteettiä. Erinomaisia esimerkkejä ideoiden syntyapaikoiksi ovat suihku, sohva, pyörämatkat, laiva-, juna- tai linja-automatkat. Mikäli suunnittelijalla on tarve idean synnystä, syntyy idea monesti silloin, kun sille on tilaa syntyä (Porter 2015, 56-57.)

Esityksen visuaalinen suunnittelu tarvitsee sarjan ideoita. Yksi idea riittää pohjaratkaisun tai raamien luomiseen, jota sen jälkeen myöhemmät ideat jalostavat. Käytettävissä olevien resurssien vuoksi olen harvoin sellaisessa tilanteessa, että esityksen jokaiseen kappaleeseen tai kohtaukseen voisin käyttää täysin uuden idean. Ideoiden variaatiot kuuluvat oleellisena osana kokonaisuuden rakentamiseen ja siksi Porterin mallin ei voida katsoa kattavan koko esityksen syntyprosessia.

Ensimmäinen idea on minulle tiettyyn minua erityisesti kiinnostavaan tai miellyttävään esityksen hetkeen liittyvä mielikuva. Tällainen voi olla tietty kappale tai kappaleen osa, joka inspiroi minua välittömästi. Se on ensimmäinen askel kohti kokonaisuutta. Se on pohja, jonka päälle loput ideat rakentavat ja joka on keskustelusuhteessa myöhempien ideoiden kanssa. Keskustelusuhteessa siksi, koska myöhemmät ideat kumpuavat ensimmäisen idean pohjalta ja joko vahvistavat alkuperäistä ideaa, muuttavat sitä tai jopa loppujen lopuksi vievät siltä synnyn olla olemassa. Esitystilanne on useiden ideoiden fyysinen ja psyykinen kerrostuma, jossa tiettyyn ideaan vaadittava tekninen laitteisto on joitain poikkeuksia lukuun ottamatta fyysisesti paikallaan koko esityksen ajan. Esitys on myös jatkuvassa suhteessa aikaan. Kaikki aiemmin esityksessä nähty ja koettu muuttaa katsojan suhtautumista näkemäänsä.

Näin ollen ensimmäinen idea on monesti Porterin mainitsema oivallus, jota sen jälkeen seuraa joukko erilaisin tavoin syntyviä variaatioita ideasta.

Parhaimmillaan oivalluksenomaisia, vähintään keskivaiheen ideoita on esityksessä useampiakin ja kehittyviä muutama lisää. Näiden variaatioiden pohjalla on monesti tietty peruskuva, jota varioin valojen eri parametrejä muuttamalla.

Mikä sitten erottaa idean ja sen variaation? Idea on minulle sama kuin erityisesti klassisessa musiikissa ilmentyvä teeman käsite. Variaatio on taasen muutos teemassa siten, että sen silti tunnistaa samaksi teemaksi. Takapesu fresnel-heittimillä on mielestäni yksi teema ja takapesu goboilla on taasen oma teemansa. Vain muutaman lampun tuomat diagonaalit kiilat ovat myöskin yksi teema. Variaatioita voisi näille tuoda värienvaihto, gobon vaihto tai kahden muutaman diagonaalikiilaisen lampun ryhmän välinen valotehossa tapahtuva vaihtelu.

Musiikki pohjamateriaalina

Olen kokenut, että parasta ideamateriaalia musiikkiteoksen suunnittelussa on alkuperäisteos, eli musiikki itsessään. Kaikki tunteet ja ajatukset lähtevät materiaalin kuuntelusta, sisäistämisestä ja siitä inspiroitumisesta.

Ohjenuorana minulle on toiminut – opettele rakastamaan musiikkia, mitä olet visualisoimassa. Mikäli olen esityksen tunnelmassa tai maailmassa täysin mukana ja koen oloni hyväksi ollessani siellä, teen myös mielestäni parempia ratkaisuita kuin muuten tekisin. Olen järkeillyt asiaa niin, että jos työ tuntuu työltä, syntyy minulle pakko suoriutua siitä työstä. Suoriutuminen taas herättää vaiston selviytyä jotakuinkin kunnialla, joka tarkoittaa yleensä melko turvallisia, hyväksi havaittuja ratkaisuita. Mikäli taas rakastan sitä, mitä teen, teen sitä siten kuin leikkisin tai huvittelisin sen kanssa.

Tämä ajatusmalli selkeästi vähentää stressiä työstä, mikä taas avaa aivan uusia kanavia ja mahdollisuuksia ideoiden syntyyn. Stressi heikentää aivojen otsalohkojen etuosan kuorikerroksen toimintaa ja luultavasti aiheuttaa vaikeuksia ajatella luovasti, ratkaista ongelmia ja vaihtaa tarkkaavaisuuden kohdetta (Liston, 2009, 1).

Musiikin visualisoinnissa on lähes poikkeuksetta sellainen etu verrattuna useimpiin puheteatteriesityksiin, että esitys ei ole draamatekstille, valon nähtäväksi tekemisen funktiolle tai ohjaajan näkemykselle alisteinen.

Valollinen ilmaisu voi näin ollen olla vapaampaa, vaikkakin suhde rytmiin ja tunnesävyihin onkin huomattavan voimakas. Tämä fakta asettaa valon ilmaisun Abulafian kuuden perustan asteikolla kolmen vapaimman perustan sisälle. Nämä ovat ilmapiiri tai tunne, valon itsensä luoma kokemus sekä avoin merkitys. Samoin perusteiden Abulafian mukaan voi valollinen ilmaisu toimia myös nykytanssikentässä tai performanssiin vivahtavissa esityksissä (Abulafia 2015, 105-119.)

Mielestäni selkeä etu musiikin visualisoinnin ideointivaiheessa on musiikin luonne pohjamateriaalina verrattuna tekstin luonteeseen pohjamateriaalina. Musiikki sisältää itsessään huomattavan määrän tunnelatauksia ja vihjeitä tyyliä siinä missä tekstin visualisoinnin tyyliä sovitetaan yleensä visualisoinnin liikkeellepanevan voiman kanssa, joka monesti on ohjaaja tai lavastaja. Näin ollen musiikin yksityiskohtiin voi alkaa paneutua välittömästi, kun työ on sovittu. Tekstiä tutkiessa on helppo poimia näkökulmahenkilön tunnelatauksia, mutta lopullisen kohtauksen tunnelman rakennuskomponentteina on niin paljon muitakin elementtejä kuin valo tai video, ettei lopullisia visuaalisia päätöksiä voi tehdä ennen kuin harjoituksissa on sovitettu kaikki kohtauksessa olevat elementit, kuten äänet, ohjaus, lavastus, näyttelijät, puvut ja valot, yhteen.

Kolmas ja yksi merkittävimpiä piirteitä musiikin kanssa työskentelyssä on se, että muiden henkilöiden rooli lopullisen visuaalisen ilmentymän suunnittelussa on huomattavan pieni. Työn tilaajalla harvemmin on juurikaan näkemystä siitä, mitä hän tai he haluavat, mikä tuo vapauden ohella myös vastuun työstä ja siitä, että suunnittelija ylipäänsä synnyttää jonkin idean ja kehittää sen toteutuskelpoiseksi. Työ itsessään on itsenäistä ja siinä on selkeät aikataulut, mikä on tutkitusti innovoinnin kannalta paras asetelma, jos ideointiprosessi pysyy ideoijan hallussa. Itsenäisessä työssä saattaa helposti sortua siihen, että pyrkii suoriutumaan suunnittelusta nopeasti, jotta voisi tehdä jotain muuta työtä tai viihdyttää itseään prosessista vapautuneella ajalla (Porter, 2015, 60-61.)

Itsestäni tuntuu, että moni suunnittelija sortuu mielen laiskuuteen hyväksyen ensimmäisen mieleensä tulleen idean valmiina ideana. Ilman, että on vienyt sitä yhtään eteenpäin. Vaikka musiikkia valaistessa lähtisikin

ensimmäisen mieleen tulleen idean mukaan, on ajatusta silti mahdollisuus jalostaa aina esitykseen saakka. Jopa sen jälkeenkin, jos kyseessä on sarja useita esityksiä. Olen huomannut joskus suunnitelleeni tylsän valosetin, mutta ohjelmointivaiheessa olen kaivanut valosetistä irti kiinnostavia asioita, jotka ovat olleet muuta kuin mitä ajattelin settiä piirtäessäni.

Neljäs erityispiirre musiikkiesityksessä on se, että pääsääntöisesti esiintyjät pysyvät melko paljon paikoillaan. Suurin osa bändistä ainakin. Tämä mahdollistaa tiukat etuvalorajaukset ja hämyiset sivuvalotehosteet.

Viides erityispiirre on se, että musiikkiesitys pitää monesti sisällään välillä pitkiäkin hetkiä, jolloin muusikoiden kasvojen ei tarvitse olla esillä. Esitykseen pystyy siten rakentamaan huomattavankin suuria visuaalisen dynamiikan vaihteluita. Muusikoiden oman identiteetin jättäminen taka-alalle saattaa olla myös muusikkojen itsensä toivoma valinta, jolla on tarkoitus rakentaa yhtyeen tai artistin brändiä. Tällöin muusikkojen omat persoonat piiloutuvat esityksen muiden elementtien taakse luoden brändille erilaista imagoa. Itse suhtaudun muusikkojen kasvojen näkemiseen siten, että niiden on hyvä olla nähtävillä useasti keikan aikana, muttei niiden ole tarpeellista näkyä koko ajan. Pääsääntöisesti kuitenkin valaisen vähintäänkin laulajan kasvot hänen laulaessaan.

Omat idealähteeni musiikissa

Tämä tulee olemaan vaikea asia sanallistaa, mutta yritän silti muutamien lausein kertoa siitä, miten näen musiikin ja valon tai videon suhteen.

Lähestyn visualisointeja musiikin tunnelman, teorian ja rakenteen, nyanssien sekä yksityiskohtien kautta. Tunnelma määrittelee ilmeen tai idean ja rakenteet eri ilmeiden ajallisen ilmentymän. Nyanssit tekevät visuaalisuudesta orgaanisemman ja yksityiskohdat suunnitellun ja tarkan näköisen.

Tunnelma syntyy itselleni ensisijaisesti musiikin sävyjen kautta, harvoin sanoituksen. Syynä tähän olen nähnyt sen, että musiikin kautta kappaletta tulkitessa en koe mitään ongelmaa vaihtaa ilmettä musiikin rakenteiden mukaan, minkä voisin sanojen kautta tulkitessa nähdä ongelmalliseksi.

Saatan myös olla lukkiutunut tällaiseen toimintamalliin muusikkopohjani vuoksi ja ehkä minun kannattaisikin sisäistää sanojen merkitys, jotta voisin käyttää lyriikkaa tehokkaammin apuna suunnitellessani. Kuitenkin kuin perusteena toimintamallilleni päässäni kaikuu opiskeluni ensimmäisenä vuonna Juhani Liimataiselta kuultu lause: ”80% ihmisistä ei kuuntele kappaleen sanoja kuunnellessaan kappaletta ensimmäistä kertaa.” (Juhani Liimatainen, 2009.)

Tunnelmaa luon käyttäen täysin samoja valon attribuutteja kuin mitä käytetään kaikissa muissakin valaistustöissä. Erona musiikkivalaisussa on se, että valollisen ilmaisun skaala voi olla todella laaja ja tarvittaessa jopa erittäin aggressiivista ilmaisua voi hyvin käyttää ilman, että pelkää ampuvansa yli. Valot ovat musiikkiesityksessä yksi pääosan esittäjistä. Tämä ajatus valosta yhtenä merkittävänä esiintyjänä saattaa helposti muissa valaistusalan töissä johtaa kysymykseen siitä, että viekö valo liikaa huomiota. Musiikin parissa työskennellessä ei haittaa laisinkaan, vaikka valo viekin välillä kaiken huomion, kunhan katsojille tarjotaan vastapainona riittävän pitkiä esiintyjäfokuksia.

Musiikin rytmi ja aggressiivisuuden taso ovat olleet minulle suuria innoittajia kautta aikain. En tarkoita nopeaa raskasta metallimusiikkia, vaan musiikkia, jossa sattuu ja tapahtuu. Jossa on koukkuja, kulmia ja muutoksia. Tämä johtuu pitkälti siitä, että sellaiseen musiikkiin, joka luonnostaan tarjoaa useita käännteitä, on huomattavasti helpompi tehdä useita valo- tai videoiskuja. Useat valo- tai videoiskut mahdollistavat rikkaan ja energisen kokonaisuuden. Yleisluonteiseen, eli geneeriseen, pop-musiikkiin ilmeen luominen johtaa todella helposti myös geneerisen visuaalisen ilmeen muodostumiseen ja sellaisia minä haluan pyrkiä välttämään.

Mielestäni musiikin ja näyttämökuvan tai näyttämökuvien kokonaisuuden tempojen tulee kulkea käsi kädessä. Nopeammissa kappaleissa suosin itse nopeampaa visuaalista tulkintaa, kun taas hitaammissa suosin rauhallisempaa. Kun musiikissa tulee taketti tai tauko, tulisi se huomioida myös visuaalisen ilmeen rytmissä. Tarkennan vielä, ettei rytmin tarvitse olla musiikissa ja visuaalisuudessa sama, kunhan se on toisiinsa sopiva. Tuplattu, puolitettu, triolimuodossa, eli kolmijakoinen perusrytmiin nähden tai jokin

vastaava nopeuden muoto. Suurten videopintojen sekä suurikokoisten valon liikkeiden ominaispiirre on se, että niiden optinen nopeus kasvaa mittasuhteiden kasvaessa melko rajusti. Siksi tempo saattaa niissä olla musiikin tempoon nähden jopa kahdeksalla tai kuudellatoista jaollinen, enkä sulje pois vieläkin hitaampia kertoimia. En halua painottaa tätä matemaattista mallia kovin paljoa, koska sillä ei ole muuta tavoitetta kuin se, että jokainen visuaalinen palanen loksahdaisi ajallisesti yhteen musiikin kanssa. Kyse on vain optisen nopeuden yhteensovittamisesta auditiivisen nopeuden kanssa. Matematiikkaa voi käyttää siinä apuna ja suosittelisin kaikkien ajattelemaan asiaa ainakin kerran suunnitelmaa tehdessään.

Olen nähnyt edellisestä poikkeuksia, joita itse kutsun ruotsalais-tanskalaiseksi suuntaukseksi. Tätä suuntausta edustaa muun muassa tukholmalainen valosuunnittelija Timo Kauristo, joka kiersi aikanaan sellaisten bändien kanssa kuin Kent, Mew ja The Cardigans. Hänen aggressiivinen valoilmamsunsa balladimaisen hempeiden kappaleiden yhteydessä sai minut ajattelemaan, pidänpö sellaisesta ilmaisusta vai en. Ajatteluni ja itsetutkiskeluni tuloksena päädyin siihen, että minä en tekisi niin, mutta en silti pitänyt hänen tyyliään mauttomana tai huonona, päinvastoin. Hän oli saanut tämän tyylin niin hyvin haltuunsa, että hänen ilmaisunsa vaikutti tosiaan vain tyyliälylinalta ja vain pikkiriikkisen ylitse ampuvalta. Hänen tyyliinsä soveltuu erinomaisesti esimerkiksi kameratyöskentelyyn, jolloin lähikuviinkin saadaan eloa, joka jää helposti muutoin saavuttamatta lähikuvan rajaavan luonteen vuoksi.

Musiikin teoria ja esitetyn musiikin rakennuspalikat tarjoavat minulle työkaluja rakentaa valollinen esitys. Ajatellaan vaikkapa yleistä pop-sävellyksen rakennetta, joka koostuu eri osista. On A-osa ja B-osa, jota sanotaan yleensä kertosäkeeksi. Ennen "kertsä" saattaa olla pieni bridge-osio. Jossain kohti on niin sanottu mystinen C-osio, joka poikkeaa A- ja B-osista merkittävästi ja lopussa kertosäe yleensä soitetaan kaksi kertaa. Kappaleen muoto yleensä ilmoitetaan kirjainsarjana ABABCB (Anssi Kela, 2011.) Suunnittelua tehdessä olen säännönmukaisesti lähtenyt siitä, että kaikki kappaleen rakenteelliset osat ovat keskenään samanlaisia, ellei musiikissa ole havaittavissa osien väleillä tapahtuvaa variointia. Tarkoitan sitä, että ensimmäinen A-osa ja toinen A-osa noudattavat aina samaa ideaa

näyttämökuvasta, mutta niissä voi havaita nyanssieroja, mikäli näissä osissa on varianssia myös musiikissa. Samalla tavalla toimin B-osien kanssa. C-osat toistuvat vain äärimmäisen harvoin, joten ne säilyvät yleensä itsenäisinä yksilöinä.

Nyanssit ovat minulle toinen ilmaisua rikastuttava seikka pienten, yleensä musiikin tuotantovaiheessa tulevien, korostusten tai fillien lisäksi. Nyanssit tarkoittavat sitä, että ensimmäisen A-osan ja toisen A-osan välillä voi olla esimerkiksi äänenvoimakkuuseroja, jonkun lyömäsoittimen, vaikkapa Hi-Hat -pellin, temmon tuplaus, uuden soittimen mukaan tulo tai mitä vain. Näiden nyanssierojen löytäminen ja niiden poimiminen myös visuaaliseen ilmaisuun tekee muutoin niin kaavamaisesta rakenteesta heti organisoitumman ja eläväisemmän. Nyanssin visuaalinen ilmentymä voi olla esimerkiksi matalatehoisen lattiastrobon tykytyksen mukaan tulo tai kevyt, noin viidentoista prosentin vaihteluvälillä oleva intensiteetti- ja värivaihtelu. Visuaalisen variaation mahdollisia ilmenemismuotoja on lukematon määrä.

Loppusilauksen visuaaliseen suunnitteluun tekee korostusten, fillien, irrallisten attakkien tai minkä tahansa muiden musiikin suoraviivaisuudesta poikkeavien asioiden huomioiminen. Näitä voivat olla esimerkiksi rumpufillit kappaleen osien väleissä, yksittäiset huudahdukset laulajalta, syntetisaattoreista tai taustanauhoilta tulevat säksätykset sekä erilaiset piikkiäännet. Nämä ovat musiikin yksityiskohtia ja niiden laajamittainen löytäminen, ymmärtäminen ja valollinen tai videollinen huomioiminen kertoo paljon ennakkoon tehdyn työn määrästä ja rohkenen sitä myöten jopa sanoa – laadusta. Tästä syystä valo- tai videoihminen joka ei ole tehnyt suunnittelua ei pysty ikinä tekemään yhtä tarkkaa ja viimeistellyn näköistä jälkeä kuin suunnittelutyön tehnyt, oli hän kuinka taitava työssään tahansa. Tämä on peruste sille, miksi esiintyjän aina kannattaisi palkata suunnittelija. Mikäli esiintyjällä ei kierrä mukana omaa suunnittelijaa, käyttää valoja yleensä keikkapaikan tai kalustotoimittajan valohenkilö, eikä hän välttämättä tiedä mitään sen esiintyjän musiikista, jota hän on valaisemassa.

Korostusten huomioimisen työvälineiksi yleensä käy taaskin lähes mikä työkalu tahansa. Niiden luonne on tosin monesti nopeasti ohimenevä, joten suuritehoiset halogeeniheittimet eivät ole yleensä osoittautuneet käytössä

kovin käteviksi välineiksi niiden hitaan syttymisen ja sammumisen vuoksi. Rumpufillit ovat helppoja poimia, koska ne ovat monesti voimakkaita ja kiivaita ja siksi poimittavissa esimerkiksi voimakkaalla rumpalin etu- ja takavalon korostamisella, häiriöllä videossa tai strobovalolla, mutta pienet vingut ja kevyet säksätykset vaativat monesti hienovaraisempaa lähestymistä.

Nämä edellä mainitut seikat sisäistettyäni olen monesti päätenyt myös rikkomaan niitä. Olen tehnyt tarkoituksella virheitä toteutuksen joukkoon. Tämä on mielessäni ikään kuin valojen jazz-musiikkia. Mutta yhtä lailla kuin jazz-musiikissa, on yksittäinen valollinenkin virhe pelkkä virhe ja vasta sen toisinto tekee siitä tyyllilajin.

IDEASTA TOTEUTETTAVAKSI IDEAKSI

Työvaihe sujuvana jatkumona ideointivaiheen jälkeen

Siirtymä aiemmin kuvatun ideointivaiheen ja tämän ideoiden koostamisvaiheen välillä ei ole selkeä ja se saattaa tapahtua siten, että eri osat käsiteltävästä työmassasta siirtyvät tähän vaiheeseen eri aikaan, lomittain. Siirtymä ei ole tietoinen valinta vaan ennemminkin huomio siitä, että olen ajattelemassa asioita pidemmälle kuin varsinaisessa ideointivaiheessa. Erotan nämä kaksi työvaihetta lähinnä selkeyden vuoksi erilleen, vaikka näistä voitaisiinkin puhua samassa yhteydessä.

Sitä mukaa kun olen saanut ideoita erilaisista näyttämökuvista niin valmiiksi, että niistä pystyy muodostamaan useamman näyttämökuvan kokonaisuuksia, alan todentaa ideoitani suhteessa aikaan. Tarkastelen sarjaa näyttämökuvaideoita ajallisina jatkumoina, niiden suhteita toisiinsa ja siirtymiä niiden välillä. Kehittelen variaatioita, nyansseja sekä poimin yksityiskohtia musiikista. Tästä muodostuu ensinnä kappaleiden sisäinen dramaturgia, jonka jälkeen vähitellen siirryn kohti koko esiintymisen dramaturgiaa.

Pääsääntöinen tekniikkani tähän on nappikuulokkeet, hämärä tila ja sohva. Sohvan tilalla voi olla myös vene tai nurmikko tai mitä vain, kunhan ei sänky. Vaikken pelkääkään nukahtamista tämän prosessin aikana, en halua kannustaa itseäni siihen. Haluan kokea rentouden tilan pitäen mielessäni luovuuden päämäärän. Ennen kaikkea koen tarpeelliseksi olla yksin, jotta pystyn fokuusoitumaan kunnolla työhöni. Kaksi kertaa olen tosin tehnyt suunnittelun yhteistyönä kollegan kanssa ja sekin malli tuntui toimivan oikein hyvin.

Pääasia on työhön keskittyminen siten, ettei sitä häiritse mikään ulkoinen ärsyke. Tämä on loppujen lopuksi myös erittäin luova työvaihe, jonka tavoitteet ovat valojärjestelmän, mahdollisten video- ja lavastepintojen sekä ripustusten hahmottaminen, jo keksittyjen ideoiden yhteen saattaminen ja sopimattomaksi havaittujen ideoiden korvaaminen uusilla ideoilla. Tässä

työvaiheessa myös monesti poimin musiikista niitä yksityiskohtia, joilla koristelen visuaalisen kakkuni.

Yksittäisistä ideoista kohti kokonaisuutta

Pienemmästä yksityiskohdasta suurempaan päin ajatellen tämän työvaiheen ensimmäinen havaintokohteeni on ensimmäisen kuunneltavan kappaleen alku. Ensimmäinen kuuntelemani kappale on ensimmäinen kappale myös itse esityksessä, joten ensimmäisten sävelten tai rytmien jälkeen pysäytän kuuntelun hetkeksi ja mietin, miten tähän on päästy? Mitä on ennen tätä ja kuinka siirtymä ensimmäiseen ideaan tulisi ratkaista? Ja miten tämä suhteutuu aiemmin kehittämiini yksittäisiin ideoihin? Saatan keksiä tähän muutaman erilaisen tavan ja jättää asian hautumaan tai joskus koen myös vahvan vision siitä, että on vain yksi tapa tehdä tämä oikein ja sitoudun siihen toistaiseksi.

Tämän jälkeen kelaan kappaleen alkuun, todennan alun idean mielessäni eli kuuntelen musiikkia alusta seuraavan vaihdon yli ja mietin, käykö tähän mennessä tulleet ideani yhteen, puhuvatko ne samaa kieltä. Mikäli puhuvat, mietin kuinka valovaihto ensimmäisten kahden osan välillä näyttäisi sopivalta. Olisiko kyseessä jyrkkä vaihto, tasainen ristivaihto, epätasainen ristivaihto vai vaihto mustan kautta.

Tasaisessa ristivaihdossa kaikki valon muutos tapahtuu samassa ajassa kaikilla heittimillä, kun taas epätasaisessa vaihdossa on paljon yksittäisiä tai lamppuryhmäkohtaisia ajoituksia, automaatioita tai jopa erikoisia vaihtokäyriä. Erikoisista vaihtokäyristä mainitsen pari käyttämäni – sahalaitakurvin, jolloin koko vaihtoajan parametrit tekevät edestakaista liikettä varsinaisen lineaarisen vaihtokäyrän ympärillä sekä sellaisen kurvin, joka menee ensiksi pisteeseen kohdetasojen yläpuolella ja palaa sen jälkeen vaihdon jälkeisiin kohdetasoihin. Esimerkiksi liikkeen ohjauskäyrinä tällaiset erikoiskäyrät ovat monesti kiinnostavia.

Viimeisenä ajattelen, minkälainen visuaalinen ilme on silloin, kun ensimmäinen kappale on loppunut. Monesti näen valosuunnittelijoita, jotka kappaleiden väleissä tiputtavat illuusion pois valaisten lavan pelkillä kirkkailla etuvaloilla tai vaihtoehtoisesti tiputtavat lavan täysin pimeäksi. Itse en yleensä

pidä kummastakaan edellä mainitusta ratkaisusta vaan nautin koko esityksen kestävästä illusion dramaturgiasta suunnattomasti. Poikkeuksia tällekin on, mutta harvoin sellaisia, että pystyn itselleni perustelemaan sen oikeutetuksi.

Yleisimmät ratkaisut minulla kahden kappaleen väleihin ovat:

- a) Edellisen kappaleen viimeisen kuvan jättäminen näkyville siihen asti, kun ensimmäinen sävel tai rytmi kuuluu seuraavasta kappaleesta.
- b) Kahden kuvan ristivaihto kappaleiden välissä.
- c) Edellisen kappaleen lopettaminen seuraavan kappaleen ensimmäiseen kuvaan ja siinä pysyminen kappaleen alkuun asti.
- d) Jokin välimalli kohdista a ja c. Tällöin tiputan edellisen kappaleen viimeisestä kuvasta pois jotain kappaleen loputtua, mutta jätän näkyviin jotain elementtejä, jotka toimivat myös rakennuspalikoina seuraavan kappaleen ensimmäistä kuvaa ajatellen.

Tätä tutkiskeluani jatkan niin kauan, että olen tyytyväinen ensimmäisen kappaleen muodostamaan kokonaisuuteen mukaan lukien sitä edeltävä aika. Tämän jälkeen käyn saman prosessin seuraavan kappaleen kohdalla, jolloin joudun miettimään edellisen kappaleen jättämää loppukuvaa uudestaan seuraavan kappaleen alun kautta.

Kun olen käynyt lävitse esityksen kaikki kappaleet, mietin esityksen kokonaisdramaturgiaa. Olisiko visuaalisen dramaturgian kannalta parempi, jos kappaleet olisivatkin toisessa järjestyksessä tai joissain niistä olisikin erilainen visuaalinen ilme. Mikäli koen kokonaisdramaturgiassa olevan petrattavaa, tutkiskelen ensiksi omaa valosuunnitelmaani ja sen mahdollisuuksia muokata esitystä elävämmäksi, mutta mikäli en löydä omalle työlleni hyvältä tuntuvia vaihtoehtoja, keskustelen myöhemmin asiasta muiden työryhmän jäsenten kanssa kappalejärjestyksestä ja yhdessä pyrimme miettimään, kuinka voisimme parantaa kokonaisuutta. Tämän ilmaisi hieman kömpelösti vuonna 2012 Teatterikorkeakoulun valo- ja äänisuunnittelun laitoksella vierailnut englantilainen valosuunnittelija Patrick Woodroffe, kun hän sanoi miettivänsä ennen seuraavan kappaleen suunnittelua, että minkä värinen edellinen kappale oli. Hän sanoi, ettei voi laittaa toista saman väristä kappaletta toisen perään. Mielestäni hän ajatteli, tai puki ajatuksiaan sanoiksi, hieman yksiulotteisesti, mutta tarkoitti samaa asiaa. Kokonaisuuden täytyy

hengittää. Samasta syystä en kovin paljoo pidä niistä näytelmistä, jotka ohjataan niin, että etuvalon täytyy kattaa koko näyttämö lähes koko ajan.

Henkilökohtaisesti en ole huolissani, vaikka kaksi saman väristä kappaletta päätyisivätkin perätysten esittämislistassa. Kummankin näiden kappaleiden visuaalisten ideoiden tulisi mielestäni olla niin vahvoja yksilöitä, että ne pystyvät näyttäytymään yksilöinä vieretystenkin.

Rajaus

Tabula rasa –suunnittelu, eli silmien sulkeminen ja suunnittelun aloittaminen mielikuvituksen avulla tyhjyyden vallitessa on hyvä tapa harjoitella ja kehittyä. Silloin maailman realiteetit ovat turhia ja ideoiden voi antaa vapaasti leijailla lähemmäksi ja kauemmaksi. Se on myös mukava tapa rentoutua ja haaveilla niistä unelmakeikoista, joita haluaisi vielä joskus päästä tekemään – omasta The Division Bell -kiertueesta. Tyhjän päällä leijuminen kovin pitkään ei ole suunnittelutilanteessa käytännöllisesti kovin järkevää, joten olen nähnyt tarpeelliseksi rajata tyhjyyttäni ennen ideoiden kehittelyä imemällä kaiken mahdollisen tiedon tehtävästä tuotannosta. Tarpeellista, rajaavaa ja inspiraatioita herättävää tietoutta on ennen kaikkea musiikki, mutta lähes yhtä tärkeänä rinnalla seisoo esiintymispaikkojen kokohaarukka sekä käytettävissä olevan rahan määrä.

Nämä kaikki tiedon lajit ovat minulle yhtäaikaan tarpeellisia, rajaavia sekä inspiraatiota herättäviä. Rajaukset ovat minulle tärkeitä. Ne vapauttavat aivoni keskittymään ja kohdentamaan ajatteluenergiaani oleelliseen. Rajaus tosin on vähän kaksiteräinen miekka, jota tulee käsitellä harkitusti. Koen mahdolliseksi ja jopa lähtökohtaisesti todennäköiseksi sen, että rajatessa saattaa vahingossa rajata liikaa ja siten eliminoida mahdollisuuden johonkin ideaan. Pidän tätä aina mielessäni ja siksi sanonkin kokevani liian rajaamisen todennäköiseksi. Todennäköiseksi toteaminen tekee sen, että joudun miettimään joka kerta erikseen, että olenko tekemässä tällaisen vahingon.

Tärkeää rajaamisen kannalta on tilan, resurssien sekä tyyllilajin rajoitteet. Tämä on pääsääntöisesti itseään selittävää rajaamista – kuusi metriä leveään tilaan ei mahdu kymmenmetristä ripustuslinjaa, eikä herkän pianokonserton keskellä ole välttämättä eduksi alkaa tehdä nopeatempoista

intensiteettijuokсутusta. Nämä rajat ovat juuri niitä itselle tärkeitä ajattelua vapauttavia rajoja. Resurssirajat ovat välillä hieman hankalampia ymmärtää, mutta tietyt elementit voi sulkea pois melko turvallisestikin, jos aikataulu tai budjetti on tiukka. Tästä esimerkkinä videoseinän käyttö, joka ei onnistu ilman merkittävää rahallista panostusta tai videoprojisoinnin käyttö, joka ei onnistu useassa Suomen esiintymistilassa tilan rajoitusten vuoksi.

Rahallisesta panostuksesta totean kuitenkin sen verran, että yleensä musiikkiesitysten budjetti kohdistuu kuluihin per esitys. Näin ollen jokin kalliiksi koettu, vaikkapa lavaste-elementti, saattaa tulla pidemmän ajan kuluessa loppujen lopuksi edulliseksi. Tämän vuoksi on järkevää selvittää, kuinka pitkälle tulevaisuuteen rahoittava osapuoli haluaa tai pystyy katsomaan. Tässä onkin etulyöntiasemassa paljon keikkoja sisältävät kiertueet, joiden kokonaismenot saattavat jakaantua jopa sadan keikan budjettiin näin ollen jääden melko pieniksi yksittäisiksi kuluiksi.

Muuttuvat esiintymispaikat ja -ympäristöt

Bändien kanssa kiertämiselle luonteenomaista on se, että esiintymispaikat vaihtuvat koko ajan. Sama bändi esiintyy vain harvoin useamman kerran peräjälkeen samassa keikkapaikassa. Kuitenkin sama visuaalinen konsepti pitäisi toteuttaa jokaisessa paikassa. Eri keikkapaikkojen näyttämön koko ja käytettävissä olevan tilan määrä asettavat ääripäät sille, kuinka pieneen tai suureen tilaan esitystä suunnitellaan. Pienimmillään lavat ovat noin neljä metriä leveitä, kolme metriä syviä ja vapaata korkeutta niiden päällä on 2,3 metriä. Suurimmillaan kiinteät klubilavat ovat noin 14 metriä leveitä, kymmenen metriä syviä ja niissä on vapaata korkeutta noin kahdeksan metriä.

Ideointivaiheessa suhtautumiseni vaihtuviin lavakokoihin näkyy sillä tavalla, että pyrin pitämään mielessäni keskikokoisen lavan, eli noin kuusi metriä leveän ja noin viisi metriä syvän, jossa on vapaata korkeutta noin kolme ja puoli metriä. Tämä vastaa suunnilleen Helsingissä sijaitsevan rock-klubin, Tavastian, lavaa.

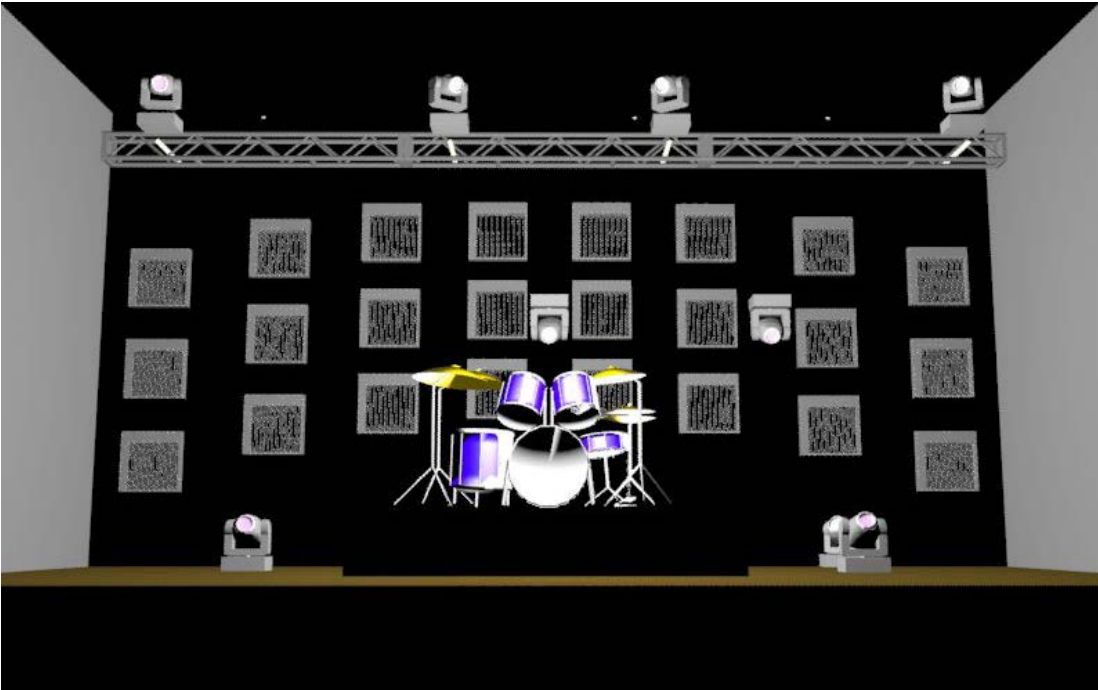
Lavakokojen skaalassa Tavastia ei ole keskiarvo, mutta kun otetaan kohtuullisen suosituksen bändin tyypillisen kiertueen keikkapaikkalistaus, on

keikkapaikoista noin puolet Tavastiaa pienemmillä lavoilla ja puolet taas sitä suuremmilla lavoilla.

Jotkut tuntemani suunnittelijat jättävät pienemmissä tiloissa pois sellaisia elementtejä, jotka eivät mahdu niihin, mutta itse pyrin suunnittelemaan erilaiset visuaaliset elementit niin, että ne ovat skaalattavissa eri kokoiisiin tiloihin sopiviksi mahdollisimman pienin muutoksin. Skaalaus tapahtuu lähtökohtaisesti muuttamalla valonheittimien tai lavasteiden etäisyyttä toisistaan suuremmaksi tai pienemmäksi. Joskus saatan myös lisätä suuremmille lavoille joitain valonheittimiä, mutta harvemmin. Korkeusvaihtelut huomioin yleensä erilaisin tavoin korotettavilla lavastus- ja/tai valoratkaisuilla.



Kuva 3 – Apulanta-orkesterin tekninen ideakuva vuoden 2011 kiertueelle. Lavakoko 6m x 4m x 2,5m



Kuva 4 - Apulanta-orkesterin tekninen ideakuva vuoden 2011 kiertueelle. Lavakoko 10m x 5m x 4,5m

Kahdella edellä esitetyllä kuvalla esittelin muulle työryhmälle loppuvuonna 2010 kuinka ajattelin skaalata video- ja valotekniikkaa eri kokoisille lavoille muuttamatta kalustomäärää. Neliskulmaiset palat kuvissa ovat videoskriinin paloja, joiden koko on 60cm x 60cm. Ne olivat puoliläpäiseviä, eli ne päästivät osan niiden takaa tulevasta valosta läpi. Jokaisen videoskriinin palasen takana oli yksi yleisöä kohden osoittava PAR64 -valonheitin ilman värikalvoa. Yleisöstä päin katsoen rumpujen viereen niiden oikealle puolelle sijoittui kosketinsoittaja ja lavan etukulmiin basisti sekä kitaristilaulaja.

Eri kokoiset lavat vaikuttavat myös valojen intensiteetin havaitsemisen resoluutioon ja dynamiikkaan. Etu- ja sivuvaloissa tämän huomaa selkeitten; edellisen illan etuvalojen taso saattaa olla seuraavana iltana aivan liian kirkas tai sitten aivan liian hämärä. Takavaloissa taas parin prosentin tehon nosto saattaa pienemmässä tilassa tuntua vahvalta eleeltä, kun taas isommassa tilassa tätä eroa ei edes huomaa. Isommissa tiloissa korokkeiden, eli raisereiden, käyttö takarivin soittajien alla parantaa soittajien näkyvyyttä yleisölle sekä ne rytmittävät tilaa ja tarjoavat muusikoille mahdollisuuden olla monipuolisemmin vuorovaikutuksessa tilan kanssa.

Isoimmista, areenakokoluokan lavoista, Kimi Kärki kirjoittaa väitöskirjassaan osuvasti: ”Kuitenkin, koska stadion- ja ulkoilmakonserttien äänenlaatu on usein heikko, eivätkä lavalla esiintyvät tähdet näy kunnolla koko yleisölle, on siirrytty yhä kauemmaksi suorasta interaktiosta tähden kanssa. Pink Floydin jäsenet ovat paikalla konserteissaan, mutta niin etäisessä mielessä kuin mahdollista.” (Kärki 2013, 21.) Kaikista isoimmilla lavoilla esiintyjät todella saattavat jäädä tahtomattaankin täysin paitsioon, vaikkakin nykyaikainen ääni- ja videotekniikka lähentävät esiintyjää yleisölle. Interaktio yleisön ja esiintyjän välillä jää silti vähäiseksi, jos sitä edes on. Silloin kyse on vain esittämisestä ja esityksen vastaanottamista.

Valoisen ajan ulkoilmakeikkojen vaikutus valosuunnitteluun

Kesäfestivaaleilla esiintyminen on monesti päivänvalossa tai alkuillan hämärässä työskentelyä. Silloin ei auta yrittää tehdä mitään hienovaraista, vaan mielestäni kannattaa pelata massalla ja vähentää pieniä kikkoja, jotka tuovat iloa pimeään aikaan. Kaikkein tummimmat värisävyt kannattaa unohtaa ja käyttää vaaleampia sävyjä sekä gobojen käyttöä on syytä harkita vakavasti. Tilanne on valosuunnittelijan kannalta monesti hieman ikävä, mutta tällaisia tilanteita tulee vastaan kesäaikaan melko paljon.

Massalla pelaamisella tarkoitan sitä, että isoilla lamppuryhmillä tehdään isoja asioita. Lamppuryhmien tulisi olla valonheittimien lukumäärällisesti merkittävästi suurempia kuin pimeään aikaan. Valoisimpaan aikaan kaikkia liikkuvia heittämiä kannattaa mielestäni käyttää yhtenä lamppuryhmänä oli ne sitten pesu- tai spottiheittämiä ja mikäli niitä haluaa vielä vilkutella, ne voi jakaa kahdeksi ryhmäksi, joissa olisi hyvä olla lukumäärällisesti puolet pesu- ja spottiliikkuvista, koska yleensä tietty lukumäärä pesuheittämiä antaa radikaalisti enemmän valoa ulos kuin sama lukumäärä spottiheittämiä. Jakamalla eri tyyppin heittimet puoliksi kumpaankin ryhmään tasapainottaa molempien ryhmien ulostulevan valon määrän samaksi.

Liikkuvien valojen kanssa toimittaessa valoisaan aikaan kannattaa mielestäni jättää liike-efektien käyttö mahdollisimman vähäiseen osaan. Massa-ajattelua tukee se, että kaikki tai mahdollisimman monta heitintä on käännettynä kohti esiintyjä eikä hajautettuina sinne tänne. Silloin

mahdollisimman moni valokiila on suunnattuna samalle alueelle, jolloin ne yhdessä yleensä näkyvät, vaikka aurinko paistaisikin taivaalla. On melko turhaa yrittää muokata tilaa valojen kiiloilla, sillä yksittäiset kiilat eivät tee tarpeeksi dramaattista muutosta siihen, mitä tilasta on nähtävissä pelkän auringonvalon takia.

Mikäli toivon tuntuja valollisia nostoja joihinkin kohtiin, esimerkiksi kertosaakeiden alkuihin, käytän siihen valoisan aikaan pääasiassa kolmea eri tekniikkaa. Yksi niistä on se, että nostan häikäisyvaloja hieman, jolloin saan massaa lisää olemassa olleen valomäärän päälle ilman, että menetän liikkuvilla valoilla tekemääni väriä. Valojen linssien muodostaman pinta-alan kasvu on tehokas ele, vaikkei valotehoa nostaisikaan niin paljon, että se alkaisi muodostaa usvassa näkyviä kiiloja. Toinen tekniikkani on se, että säkeistön aikana himmennän kaikkia liikkuvia valoja niin hitaasti, ettei muutosta huomaa ja kertosaakeen alussa tuon ne taas täydelle teholle niin nopeasti, että muutoksen huomaa. Kolmas on se, että käytän säkeistössä joko tummempia värisävyjä kuin kertosaakeessa tai sitten käytän säkeistössä kylmiä sävyjä ja vaihdan kertosaakeeseen lämpimän sävyn. Tämä sävyjen muutos näyttää tehon lisääntymisenä silmälle.

Intensiteettijuoksutuksia tehdessä kannattaa enemmän käyttää off-chasea kuin on-chasea. Näille ei ole olemassa virallista termiä, mutta nuo minun lanseeraamani nimitykset ovat tulleet ymmärretyiksi keskusteluissa kollegojen kanssa, joten käytän niitä mielelläni. Off-chasessa intensiteettiefektin kohteena olevat lamput ovat lähtökohtaisesti päällä, yleensä täydellä teholla. Juoksutus toteutuu pienten lamppuryhmien tai yksittäisten lamppujen pehmeällä tai kulmikkaalla nollateholla käynnistä. On-chase taas toimii päinvastoin. Silloin lamput ovat lähtökohtaisesti pois päältä ja ne käyvät efektin edetessä päällä ja sammuvat jälleen.

Lavasteet, video ja valojen sijoittelu

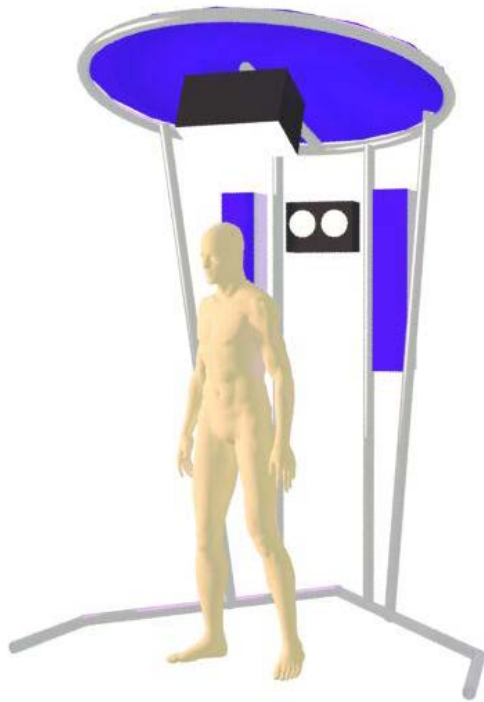
Valolla lavastamiselle on olemassa kaksi yleisintä tekniikkaa: valaisinten asettelu siten, että niiden näkyvät linssit muodostavat pintoja ja usvassa näkyvien valokiilojen käyttö taustakuvioiden muodostamiseksi. Näitä tekniikoita ei yleensä sanota lavastamiseksi, mutta niillä kuitenkin on selkeästi lavastava funktio. Siksi valosuunnittelijat eivät vain valaise esiintyjä

vaan tekevät paljon muutakin. Jotkut jopa saattavat unohtaa varsinaisen esiintyjän valaisun lavasteellisen valon kustannuksella.

Kuitenkin joskus saattaa tulla tarve jollekin tietylle valon suunnalle, jota ei perinteisin menetelmin ripustamalla ole mahdollista monestikaan saavuttaa. Yksi tällainen esimerkki on suoraan muusikon yläpuolelta tuleva valo. Tällainen tarve on yksi kimmoke erilaisten ripustusratkaisuiden miettimiseen. Tällainen ripustusratkaisu voi olla esimerkiksi nostinten päällä makaava trussilinja, mutta monessa keikkapaikassa tällaiset linjat jäävät melko matalalle. Mikäli tuotannolla on tarkoitus keikkailla myös matalissa tiloissa, on silloin ainoana vaihtoehtona tehdä sellainen lavastusratkaisu, joka pystyy kannattelemaan valonheittäjiä.

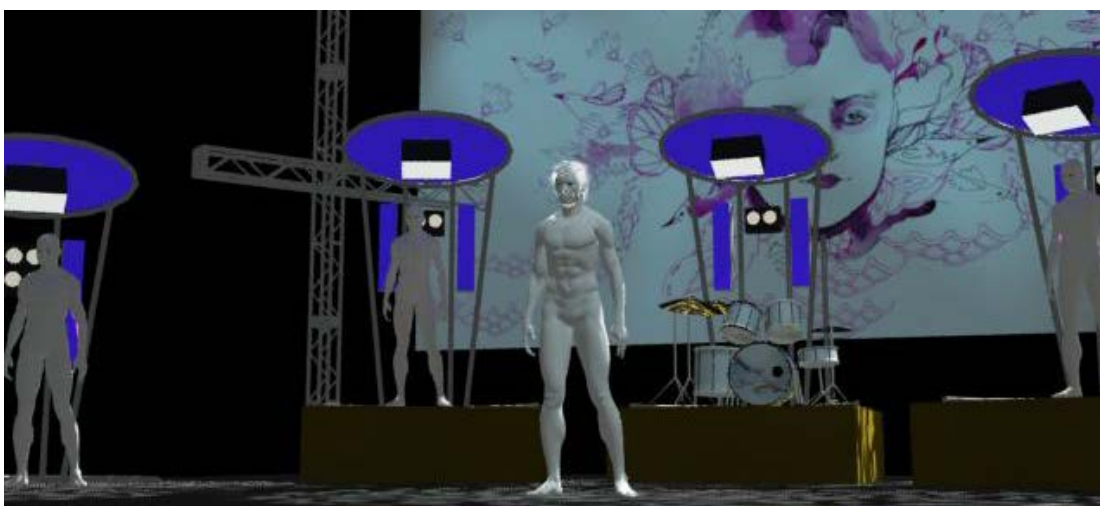
Lavasteideat tulevat minulle yleisimmin valon tarpeiden kautta. Tämä tarkoittaa sitä, että haen valosta motiivin lavastuksen olemassaololle. Edellisessä kappaleessa ollut esimerkki soittajan päälle ripustetusta valosta on mielestäni hyvä esimerkki tästä. Mikäli päädyn tekemään jonkun erikoisen ripustus- tai valaistusratkaisun, niin teen siitä yleensä samalla selkeästi lavasteellisen, koska joka tapauksessa ratkaisusta tulee näkyvä ja esillä oleva. Käytän useasti tässä työssä apunani oikeita lavastajia, jotta lopputulos olisi parempi kuin yksin tekemäni.

Käytän case-esimerkkinä edellä mainitusta Pariisin Kevät -orkesterin lanseerauskiertuetta vuodelta 2010, jolloin pääsin ensimmäistä kertaa paneutumaan tähän ongelmaan kunnolla. Muistan saaneeni suunnitteluvaiheessa oivaltavan idean soittajien takana olevista paksuista LED-palkeista, joilla tekisin suurimman osan lavan väripesuista ja matriisiefekteistä. Idea iski minuun äitini luona vieraillessa juuri ennen nukkumaan menoa, kun kuuntelin bändin elektro-pop-indie -musiikkia. Minulle tuli pakottava tarve saada palkit vieritysten soittajien lapaluiden korkeudelle. Samalla halusin voittaa kauan minua piinanneen ongelman soittajakohtaisista, tarkasti suunnatuista, taustaan vuotamattomista etuvaloista Suomen kiertueoloissa. Tähän vielä yhdistin ikuisen haaveeni saada soittajien päiden päälle ripustettua valaisimen ja näiden tarpeiden perusteella kehitin idean lavaste-elementistä, jonka mallinsin seuraavana päivänä.



Kuva 5 - Mallinnus Pariisin Kevät -orkesterin yhdestä lavaste-elementistä, 2010

Sininen ympyrä ihmisen pään päällä oli tarkoitus olla luonnonvalkoista kangasta ja sitä ympäröivän putken etureunassa tuli olla kiinni soittajan etuvalo. Koko elementin korkeus oli sellainen, että se mahtui matalimpaan keikkapaikkaan. Elementin korkeus oli muistaakseni 2m 30cm. Näin ollen lavasteita pystyttiin käyttämään jokaisella keikalla. Yleensä saimme lavalle kaikki viisi elementtiä, mutta jossain keikkapaikoissa lavan pinta-alan vähyyden vuoksi lavalle mahtui vain kolme kappaletta.



Kuva 6 - Neljä Pariisin Kevään lavaste-elementtiä sijoitettuna lavalle taustakankaan kanssa

Myöhemmin ideaa kehiteltyäni kangasympyrästä tuli halkaisijaltaan hieman suurempi ja pään päälle sijoitettu värinvaihtajalla varustettu strobovalo kääntyi 90-astetta jättäen enemmän kangaspintaa näkyville. Kangasympyrään oli tarkoitus keikkapaikkojen omia valoja käyttäen heijastaa värejä sekä kuvioita.

Perinteisin konkreettinen lavastusmuoto kiertueilla kuitenkin on taustakangas. Taustakangas on nopein ja halvin tapa muuttaa esiintymistilaa. Nykyisin taustakankaat ovat printattuja, eikä niissä ole vanhan fondimaalausperinteen hienouksia enää olemassa. Tällaisia hienouksia ovat maalien pigmenttien reagoiminen eri sävyisiin valoihin, kankaan läpivalaistavuus ja uuden kuvion esille tuonti sitä kautta sekä kankaan pintaan maalattu ultraviolettivalossa esiin tuleva maalaus.



Kuva 7 - Zen Café Tampereen Pakkahuoneella 2007. Kuvassa taustakankaan takapuoleinen valaistus paljastaa kaupunkisiluetin, joka ei muutoin kankaassa näy.

Suurempien budjettien visuaalisissa ratkaisuissa on viimeisten kymmenen vuoden aikana otettu käyttöön yhä enenevässä määrin videopintoja taustakankaiden korvikkeina. Videopintojen asettelu on tyypillisesti ollut joko laajakuvamallinen yksi iso videopinta, kahden neliön muodostama pinta, kolmen erillisen pinnan triptyykkiasettelu, erilaisten videopintojen, kuten TV- ja LED-skriinipintojen yhdistelmät, hajotetut videopinnat tai vahvasti lavasteelliset eri tavoin vinot videopinnat. Videopintojen asetteluun vaikuttaa monet asiat, joista tärkeimmät ovat mielestäni pinnan lavasteellisuus,

ripustustekniset mahdollisuudet sekä valojen ja videopintojen lomittaminen samaan tilaan.

Yhtä lailla niin kuin lavastuskin, myös videosuunnittelu on minun toimintatavoissani valolle alisteista. Poimin aivan samat elementit musiikista kuin valojenkin kohdalla ja tämän jälkeen käsittelen videopintaa kuin valonlähteenä. En koskaan ajattele valoa tai videota yksilönä, vaan pyrin aina miettimään kokonaiskuvaa, jonka ne muodostavat. Useimmiten haluan valon ja videon puhuvan samaa kieltä samassa tempossa. Mikäli haluan aksenttistrobbon rumpufilliin, haluan sen lamppujen lisäksi monesti myös jossain muodossa videoskriinillekin. Tosin videopinnan pimentäminenkin esimerkin aksenttistrobbon ajaksi antaa valoilmaisuulle lisää tehoa hetkellisesti voimistaen stroboefektiä.

Videon kanssa toimiessa vaihtoehtojen määrä tosin on huikea. Lamppu on yleisimmin yksipikselinen, eli siinä on vain yksi linssin muodostama näkyvä valopiste, joten sen strobo on aina tietynlaista valon välkettä. Videoskriinillä strobo voi olla kaikkien pikseleiden yhtäaikaista välkettä tai esimerkiksi erilaisia eri kohdille vuoron perään ilmestyviä viivoja. Tai vaikka sarja erilaisia kuvia. Tai mitä vain, mikä tekee kuvalliseen ilmaisuun nopean välkkeen rytmin.

Valon ja videon vuoropuhelu on minulle tärkeää. Valollisten yksityiskohtien ajaksi rauhoitan videokuvaa tai hämarrän sitä tarvittavan määrän, kun taas videokuvan ”soolon” tai tärkeän kuvasisällön ajaksi rauhoitan valoilmaisuutta.

En kirjoita enempää videon sisältösuunnittelusta, mutta totean sen olevan todella suuri työ tällaiselle digitaalisten valojen yleistymisen aikaan valaistusalalle ponnistaneelle henkilölle. Mielestäni aiempia pohdintojani suunnittelun vaiheista voidaan pitää yleispätevinä myös videosuunnittelun osilta. Suunnittelutyöni pohjalta minulle yleensä muodostuu kuva siitä, minkä tyylistä sisältöä haluan esitykseen, mutta useasti olen siinä tilanteessa, että minun täytyy pyytää apua kuvallisen sisällön tekoon. Silloin minun on pakko antaa jonkun muun henkilön vaikuttaa vahvasti videosisällön lopulliseen ilmentymään. Yhteistyössä videosisällön valmistajan kanssa on mielestäni ollut erittäin tärkeää päästä mahdollisimman lähelle samankaltaista tyyliä.

ymmärrystä ennen työn aloittamista, jotta työ itsessään sujuisi mahdollisimman kitkattomasti ja jotta kommunikaatio toimisi hyvin. Tämä on tuttu ajatus teatterityön opinnoista suunnitteluryhmän enakkotyövaiheen alusta. Tyyllilajin hahmotuksen työvälineinä käytän itse samoja, koulussa opittuja, välineitä – kuvia netistä, valokuvia, itse tuherreltuja kuvia, adjektiiveja ja tunteista kertovia sanoja. Tyyllilajin lisäksi kannattaa käydä perinpohjaisesti esitys läpi ja kirjata kohta kohdalta, minkälaisia määrääviä värisävyjä kuvailmaisussa tulisi olla. Määräävällä sävyllä tarkoitan pääasiallista, vahvimpana ja suurimpana näyttäytyvää värisävyä kuvapinnassa.

Olen tehnyt myös yhteistyötä lavastajien kanssa ja silloin olen huomannut sen, että usealla lavastajalla ei ole lähtökohtaista ymmärrystä esiintymislavan lavastamisesta. Sama pätee myös videopinnan sisällön valmistajiin. Lavastajien yleisin ongelma on ollut se, että heidän ensimmäinen versionsa ei ole ollut skaalattava ja se on yleensä keskittynyt joko vain yhden päälavasteen tai vaihtoehtoisesti liian monen irrallisen elementin ympärille. Yhden elementin lavaste on harvemmin isoilla lavoilla riittävä sitomaan koko tilaa yhtenäiseksi kokonaisuudeksi ja liian usean elementin suhteen ongelmaksi muodostuu niiden rakentamiseen ja sijoittamiseen kuuluva aika ja kuljetuskapasiteetti.

Videosisältöjen suhteen ensimmäinen ongelma on yleensä se, että materiaali on liian nopeatempoista. Aina, kun liikkuvan kuva skaalataan esimerkiksi 24-tuumaiselta tietokoneen ruudulta vaikkapa 24:n neliömetrin kokoiselle videopinnalle, kuvassa oleva liike näyttää merkittävästi nopeampana. Toinen yleinen ongelma on kuvamateriaalin värisävyt. Monesti videosisällön valmistaja ei edes huomaa sellaista, että kun hänen yhteen esitettävään kappaleeseen tekemänsä videotiedostot toistetaan peräjälkeen, saattaa lopputulos näyttää karnevalistisen kirjavalta, vaikka hän olisikin pyrkinyt käyttämään sävyjä, jota toimeksiannon aikaisissa keskusteluissa oli sovittu.

Kolmas ongelma on siinä, etteivät he aina tahdo sisäistää sitä, että video ei ole pääsääntöisesti ainoa katsomisen kohde vaan tukielementti visuaaliselle kokonaisuudelle. Kuvassa ei voi olla yleensä kovinkaan paljoa informaatiota,

eikä sen kannata koostua pienehköistä osista. Hitaat suuret linjat toimivat. Silloin myös videon soolohetket, eli ne hetket jolloin visuaalinen painopiste siirretään vahvemmin videoon, näyttävät tehokkaampina.

TOTEUTETTAVASTA IDEASTA TOTEUTUKSEEN

Toteutussuunnitteluvaihe

Kun varsinainen visuaalisen suunnittelun aivotyö on tehty, tulee huolehtia vielä teknisestä suunnittelusta ja teknisestä tuottamisesta. Tähän vaiheeseen voi halutessaan saada myös ulkopuolista apua tai tekniseksi tuottajaksi voidaan nimetä joku tietty työryhmän jäsen, mutta ulkopuolista apua käyttäessään suunnittelijalla tulisi olla selkeä kuva siitä, mitä ominaisuuksia hän työkaluiltaan tarvitsee. Suurin osa tässä luvussa kuvatuista asioista ovat tekniluonteisia siinä mielessä, että tässä kuvataan tekemisen tapoja sekä joitain yksittäisiä laitetekniikkaankin liittyviä asioita. Kuitenkin, kuten mainitsinkin aiemmin, valosuunnittelija on yleensä ainoa jäsen bändin valohenkilöstössä ja hän joutuu siksi kohtaamaan tässä luvussa esiteltyjä asioita.

Laitteita valitessaan on syytä ymmärtää vaatimukset, jotka suunnitelma asettaa valojärjestelmälle. Esimerkiksi otan tässä hypoteettisen järjestelmän, jossa on kahdeksan liikkuvaa valaisinta. Tavoitteena on saada punainen väripesu, jonka päällä juoksee kellertävä neljävaiheinen värijuoksutus kulmikkaine muutoksineen kahden lampun ryhmissä. Tämä on yksi esimerkki tilanteesta, jossa valon parametrin muutos tulisi olla välitön, ellei toisin varta vasten haluta. Vanhemmalla heittimellä, jonka värikiekolla on useita värejä, ei tällaista voida siististi tehdä, ellei punainen ja kellertävä väri ole vierekkäisissä paikoissa värikiekolla. Sama pätee kalvoväinvaihtajiin. Edellä olevissa esimerkeissä värivaihdoksen aikana valo käy jokaisessa värissä, mitä kiekolla tai rullalla on punaisen ja kellertävän värin välissä. Ratkaisu tähän on joko siirtää kellertävä väri kiekossa tai kalvorullassa punaisen viereen, mutta silloin on mahdollista menettää mahdollisuus toiseen vastaavanlaiseen efektiin. Esimerkiksi punaisen ja magentan värin juoksutukseen. Toinen vaihtoehto on valita väriä miksaava heitin. LED-heittimet mahdollistavat erittäin skarppit värvaihdot, mutta eivät vielä kovinkaan usein kovakiilaista valoa, joten ratkaisu on monesti kolmella värikiekolla tapahtuva CMY-värimiksaus. Markkinoilla on tosin myös sellaisia heittämiä, joiden CMY miksaus on niin hidas, ettei tällaista efektiä voida tuottaa.

Tämä oli vain yksi esimerkki siitä, minkälaisia ongelmia idean saattamisessa lopulliseen muotoonsa voi olla. Vastaavanlaisia ongelmia voi ilmetä lähes jokaisessa valon parametrissa ja siksi onkin syytä joko itse ymmärtää tekniikasta tarpeeksi paljon tai käyttää suunnitelma jonkun tekniikasta ymmärtävän henkilön tutkittavana.

Mahdollinen kompastuskivi on myös sähkön tarve suhteessa tarjolla olevaan sähkön määrään. Ongelma on nykypäivänä LED-tekniologian ja pienitehoisten purkauslamppujen vuoksi pienempi kuin halogeenilamppujen aikakaudella, mutta silti aina välillä löydän itseni tilanteesta, jossa etsin talon sähkökaaviota, jotta tietäisin, mitkä pistorasiat ovat eri sulakkeiden takana. Saatavilla olevan sähkön määrä vaihtelee esiintymispaikoissa jopa yhdestä 10A sulakkeen takana olevasta sukopistokkeesta ylöspäin, joten kannattaa aina selvittää etukäteen vierailijasähkön määrän paikoista, joita ei tunne.

Tekninen tuotanto

Heitinvalintojen lisäksi toteutussuunnitteluvaiheessa tehdään kaikki muukin tarpeellinen suunnittelu suunnitelman kiertueelle päätymisestä. Se on monitahoista työtä, johon kuuluu yhtenä tärkeänä osana tekniikan toimittajien kilpailuttaminen ja valinta. Keneltäkään tekniikan toimittajalta, paitsi ehkä kaikista kalleimmilta, ei löydy aivan kaikkia laitteita, joita haluaisin käyttää, joten joudun monesti joko tekemään kompromisseja joidenkin laitetyyppien suhteen tai vuokraamaan asiat eri yrityksistä. Jälkimmäinen on kalliimpaa.

Teknisen tuotannon vaiheeseen kuuluu myös aikataulusuunnittelu ja tarvittavan avun määrän määrittelemine. Kiertuehenkilökunnan tulee määrittellä keikkamyymyjille, kuinka kauan ennen ovien aukeamista yleisölle heidän tulee päästä tilaan työskentelemään ja kuinka monta henkilöä he tarvitsevat esiintymisen järjestäjän puolesta heitä auttamaan, jotta myyjät osaavat ottaa nämä asiat huomioon esiintymissopimuksia tehdessään. Yleensä apua annetaan lähtökohtaisesti vain laitteiden kantamiseen autosta esiintymispaikalle, mutta etukäteen sopimalla apua voi saada helposti pidemmäksikin aikaa rakennuksen ajaksi. Purkuun apulaisia ei välttämättä yhtä helposti löydy, mutta sopimalla etukäteen asiasta on sekin edes mahdollista. Kannattaa kuitenkin sopia muun kiertuehenkilökunnan kanssa

ajoissa siitä, mitä tehdään, jos sovittu apu ei syystä tai toisesta saavukaan paikalle.

Toinen asia, joka kannattaa mielestäni ottaa mukaan aikataulusuunnitteluun, on se, että kauanko tarvitset lavalla aikaa ennen kuin sinne tuodaan mitään muita laitteita mukaan lukien soittimet. Tämä on osittain työturvallisuusasia, mutta myös jälleen merkittävä mielenterveysasia. Pahimmillaan pienen keikkapaikan lavalla vallitsee kaaos, jossa kaikki siellä toimijat väistelevät hämärässä toisiaan ja laitteita. Suurilla lavoilla toimiminen on aina nopeampaa kuin pienillä, koska niillä liikkuminen on huomattavasti nopeampaa kuin pienillä. Pienen lavan rakennus ja purku saattavat kestää jopa kaksi kertaa pidempään kuin suuren lavan.

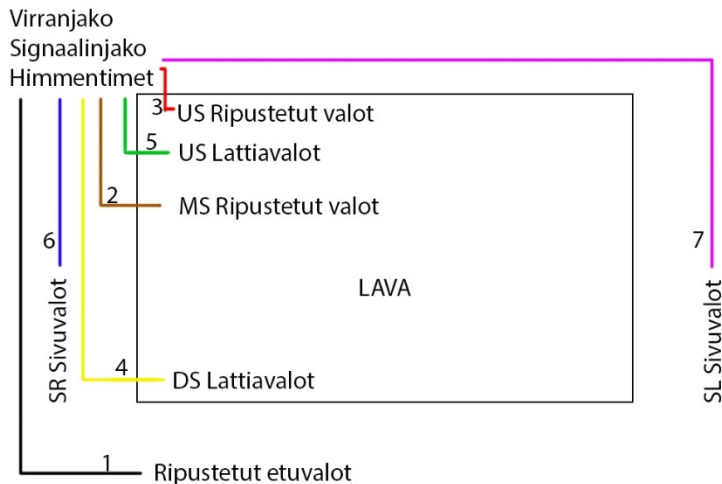
Rakennus- ja purkujärjestys tulisi suunnitella aina hyvin. Tähän liittyy myös se, missä järjestyksessä tavarat pakataan autoon. Ensimmäiseksi autosta pitäisi aina tulla ne asiat, mitä tarvitaan ensimmäisenä lavalla. Tällä pyritään siihen, että silloin, kun autosta lähtee viimeiset tavarat ulos, olisi ensimmäiseksi ulos tulleet asiat jo lähes rakennettu lavalle. Näin lava vapautuu mahdollisimman nopeasti seuraaville toimijoille. Purkaessa tämä sama toimii käänteisesti. Ensimmäiseksi puretaan soittimet, jonka jälkeen ne lähtevät autoon. Samalla, kun ne lähtevät, puretaan monitorointi ja lattiavalot. Silloin kun ne lähtevät liikkeelle lavalta, puretaan kattovalot ja lavasteet. Tällainen järjestelmällisyys vapauttaa mahdollisimman paljon työskentelytilaa jokaiselle työvaiheelle.

Mitä nopeammin, sen parempi

Nopeudesta eräs ripustaja ja työnjohtaja sanoi aikanaan, että: ”Mitä pidempään ihminen tekee töitä, sitä enemmän kyseisen henkilön ammattitaidon määrittelee vain se, kuinka nopeasti hän pystyy työnsä tekemään.” (Jaakko Erkinheimo, 1999.) Tällä hän tarkoitti sitä, että ihminen oppii suhteellisen nopeasti riittävät taidot työskennelläkseen alalla, mutta toimintaa nopeuttavien työtapojen omaksuminen kestää pitkään. Varsinaiseen rakennus- tai purkutyöhön kulutetun ajan minimoiminen onkin kiertueolosuhteissa erittäin tärkeää, jotta aikaa jää riittävästi myös nukkumiselle, matkustamiselle ja muille kiertueen kannalta tärkeille asioille.

Puuttumatta varsinaiseen keikkapaikalla tapahtuvaan työhön nopeutta edesauttaa hyvä järjestelmäsuunnittelu. Eritoten kaapeloinnilla on suuri merkitys työn nopeuteen. Niin sanotut jönköt, eli nipuiksi teipatut kaapelit, ovat yksi tärkeimmistä yksittäisistä työtä nopeuttavista järjestelmän osista. Toinen on erilaisten lavasterakenteiden pikalukot sekä kuljettaminen mahdollisimman suurina paloina.

Kaapelijöngköjen tarkoitus on vähentää yksittäisten kaapeleiden vetämiseen kuluvaa aikaa. Jöngkö tehdään siten, että valo-, video- ja lavastesetti rakennetaan siihen kokoon, mitä se maksimissaan tulee kiertueella olemaan, jonka jälkeen se kaapeloidaan valmiiksi. Valmiista setistä hahmotetaan loogiset kaapelien kulkuväylät ja kaikki kyseisestä kulkuväylää kulkevat kaapelit teipataan yhteen. Lamppujen kohdilla jöngköstä teipataan erilleen lampulle menevät syöttökaapelit, jotka eivät koskaan saa olla liian määrämittaiset, vaan niiden tulee aina olla vähintään 10cm liian pitkät, jottei kaapeleihin kohdistu vetoa, joka saattaa hajottaa ne ajan kuluessa. Mikäli jöngköstä hajoaa jokin kaapeli, siihen teipataan ehjä kaapeli tilalle ja rikkinäisen kaapelin päät teipataan umpeen.



Kuva 8 - Esimerkkikuva kaapeleiden loogisista kulkuväylistä, kulkuväylät merkitty vastusvärein ja niitä vastaavin numeroin.

Yllä olevassa kuvassa kuvaan esimerkinomaisesti seitsemän suuntaa, minne lavalla voi mennä useita kaapeleita, kuten virta, signaali, verkkokaapeli ja useammat himmenninkaapelit. Lattialampuille voidaan tehdä jöngkö himmentimiltä eteenpäin kattaen kaikki lamput, mutta kaikkiin ripustettuihin linjoihin kannattaa tehdä erilliset nousujöngköt, jotka kulkevat himmentimiltä

aina ylös linjan ensimmäiseen lamppuun saakka. Ensimmäisestä lampusta eteenpäin kannattaa tehdä erilliset trussijönköt. Himmentimillä tarkoitan kaikkia perinteisesti himmentimien luona sijaitsevia laitteita, kuten sähköjakokeskuksia, eli distroja, sekä signaalinjakolaitteita, eli splittereitä. Himmentimien sijainti keikkaolosuhteissa on perinteisesti ollut USR-kulma, eli ylälavan lavalta yleisöön päin katsoen oikea kulma.

Jönköjen merkitseminen on äärimmäisen tärkeää. Se on ainoa tapa erottaa kaapeliniput toisistaan, kun ne otetaan laatikosta rakennusvaiheessa. Merkitsemiseen olen havainnut hyväksi eri väristen teippien käytön. Enemmän sähkötekniikkaa ymmärtävät kollegani käyttävät yleensä merkitsemiseen vastuksien värikoodeja, koska sähköteippejä löytyy kaikissa vastusväreissä. Itse en koskaan muista, miten vastusvärit menevät. Pääasia on se, että jönköt ovat jotenkin selkeästi merkityt.

Nopeuden lisäksi selkeäksi organisoidussa järjestelmässä on kyse myös mielenterveyden säilyttämisestä. Työskentelyolosuhteet ovat usein hämääviä ja lava on täynnä kaikenlaista tavaraa. Siksi pienten osien tai yksittäisten kaapeleiden kanssa toimiminen voi käydä ajan mittaan raskaaksi. Liian isojen kaapeleiden kaapelikeisejen kantaminen portaita pitkin on myös melko ikävää sekä aivan turhaa. Isot keisit kostautuvat myös autoa pakatessa, joten kannattaa vähän myös miettiä työmukavuutta etukäteen.

Turvallisuuden kannalta on erittäin tärkeää, ettei kaapelit kulje lavalla hujan hajan. Niiden tulee ylittää kulkureittejä vain yhdeltä kohdalta ja olla siltä kohdalta mahdollisimman helpot ylittää tai alittaa. Mikäli ne ovat maassa, tulee niiden olla teipatut lattiaan tai peitetty kaapelikourulla tai matolla. Harva yhdistää valosuunnitteluun esityksen ulkopuolisten valojen suunnittelua, mutta jokaisen valosuunnittelijan kannattaisi aina muistaa myös ajatella työvaloja. Mitä parempi valaistus on rakennus- ja purkutöitä tehdessä tai autoa pakatessa, sitä nopeampaa, helpompaa ja sitä myöten stressittömämpää työ on. Tehokas otsalamppu on vähintään, mitä töihin kannattaa aina ottaa mukaan, mutta vielä parempi ratkaisu on pari ylimääräistä työmaavaloa superclampin kanssa, joilla ne saadaan ripustettua lähes mihin tahansa työskentelyalueella.

TOTEUTUKSESTA LOPPUTULOKSEEN

Ohjelmointi

Ohjelmointi on idean saattamista toteen. Idea voi olla yksinkertainen tai ei, mutta mikäli se perustuu valojen dynaamisiin vaihteluihin, sen esille tuonti vaatii aina huolellista ohjelmointia.

Olen työssäni huomannut, että idean sanallinen välittäminen erilliselle ohjelmoijalle muuntaa ideaa ja siksi olen päätenyt ohjelmoimaan omat suunnitteluni itse. Syytin ennen ohjelmoijia siitä, että he ovat huonoja, eikä heillä ole esteettistä ymmärrystä. Monesti näin toki onkin, mutta vieläkin useammin kyse on ollut siitä, että minä olen sisäistänyt ideani suunnitellessani sitä, ohjelmoija ei. Hän on idealle ulkopuolinen vieras, joka yhtäkkiä säkkipimeässä yrittää ajaa autoa pitkin tuntematonta tietä. Hänen esteettinen näkemyksensä saattaa myös vain olla erilainen minun esteettisen näkemykseni kanssa.

Populäärimusiikin ohjelmoinnin suuri ero suhteessa vaikkapa klassiseen musiikkiin tai teatteriesitykseen on selkeästi numeroin havainnollistettavissa. Kolmituntisessa musikaalissa saattaa olla noin neljäsataa valoiskua, kun taas kirjoitushetkellä viimeisessä neliminuuttisessa kappaleessa, jonka ohjelmoin, oli yksinään sata valoiskua.

Kokemukseni mukaan yhdessä populäärimusiikkikappaleessa, joka kestää noin 3,5 minuuttia - 4,5 minuuttia on kolmesta sataan valoiskua, eikä tässä ole edes laskettu käsin ajettuja valojen väläyksiä, flash-napin painalluksia. Esiintymisensä aikana bändi soittaa noin 10-15 kappaletta, joten valo- ja videoiskuja tulee puolestoista tunnissa noin 400-1200 kappaletta. Iskujen määrän ennätystä tietääkseni pitää vieläkin hallussaan valosuunnittelija Ben Richard, jonka suunnittelemana vuoden 2002 Dream Theater –bändin kiertueella hänellä oli ohjelmoituna 10620 valoiskua (Benoit Richard, 2002).

Edellä mainitsemani on tarkoitettu antamaan kuvaa siitä, kuinka laaja työ ohjelmointivaihe oikeastaan onkaan. Mikäli suunnittelija joutuisi selittämään ohjelmoijalle jokaisen valotilanteen erikseen, veisi työ moninkertaisesti sen

ajan, jonka se vie suunnittelijan itsensä tekemänä. Kaiken lisäksi tähän työhön harvemmin saa kovin kummoista rahoitusta maksavalta taholta.

Totean siis, että suunnittelija joutuu joko antamaan ohjelmoijalle taiteellisia vapauksia tai tekemään ohjelmointityön itse. Jälkimmäinen lienee totta noin yhdeksässä ja puolessa tapauksessa kymmenestä. Silloin onkin tärkeä valita sellainen työkalu, jonka tuntee, jotta työ olisi vaivatonta. Työkaluvalintaan oleellisesti vaikuttaa myös ymmärrys siitä, millä työkalulla ideaan vaadittava ohjelmointi on ylipäänsä mahdollista.

Eri valo-ohjaimet käyttäytyvät eri tavoin ja käsittelevät syötettyä tietoa eri logiikan mukaan. Markkinajohtajat muistuttavat toisiaan tiettyjen kommentojen puolesta, mutta niiden syntaksi eli kirjoitusmuoto ja –järjestys vaihtelee. Tämän lisäksi eroja on esimerkiksi hierarkiakäsittelyssä, valinnan mahdollisuuksissa sekä näppäinyhdistelmissä, jotka avaavat tiettyjä toimintoja. Toiminnallisia eroja on esimerkiksi valomatriisien käsittelyssä tai pikakomentojen määrässä. Esitystilanteessa, jossa reagointiaika tulee olla erittäin lyhyt musiikillisesta ärsykkeestä sen tuoman visuaalisen kuvan ilmenemiseen, yksikin ylimääräinen näppäimen painallus vie liikaa aikaa ja näin operaattori on heti myöhässä. Ohjelmointitilanteessa taas sujuva workflow on erittäin tärkeää ja siksi itse valitsen yleensä työkalukseni sellaisen, jonka tärkeimmät ominaisuudet ovat nopeasti saavutettavissa niin ohjelmoidessa kuin operoidessakin. Nopeus tosin kasvaa sen myötä, mitä tutumpi työväline itselleen on, joten en koe mitään tiettyä välinettä lähtökohtaisesti parhaimpana.

Ohjelmointi tulee aloittaa hahmottamalla, kuinka valo ja/tai videota on tarkoitus esityksen aikana ajaa, eli operoida. Lähdemme nyt olettamuksesta, että suunnittelija itse myös ajaa esityksen. Tätä ja vaihtoehtoa tälle puin tarkemmin seuraavassa luvussa.

Itse teen operointipinnan hahmottelun joko paperille tai tietokoneelle, yleensä taulukkolaskentaohjelmalla. Käytän itse lähes poikkeuksetta hybridioperointitapaa, jossa minulla on yksi pääajolista, joka kommentaa valojen ja videoiden ominaisuuksien muutoksia lukuun ottamatta intensiteettivaihteluita, ellei niiden ole tarpeellista olla heitinkohtaisesti

ajastettuja. Pääajolista ohjaa apulistoja, jotta niissä vaihtuu päälistan tilanteessa tarvittavat ohjelmoit aputilanteet automaattisesti oikeiksi. Joskus on tarpeellista myös käynnistää apulistoista joitain tilanteita, jotka muutoin jäisivät operaattorin käynnistettäviksi. Pääajolista ohjaa myös itselläni useasti valopöydän sivujen vaihtoa. Eri sivuille teen yleensä tarpeelliset apulistat eri kappaleita varten. Pääajolista voi sisältää koko keikan ajolistan tai niitä voi olla jokaiselle kappaleelle oma. Omien, kappalekohtaisten pääajolistojen teko on mielekkäämpi ratkaisu silloin, kun kappalejärjestys saattaa muuttua kiertueen aikana. Muutoin yhden ison pääajolistan käyttö on järkevämpi ratkaisu, sillä silloin ei tarvitse murehtia siitä, mitä tapahtuu valopöydän sivua vaihdettaessa.

Ajolistoja voidaan käynnistää myös aikakoodia käyttäen, mikäli esiintyjä käyttää esityksessään taustanauhoja tai metronomia. Taustanauhan tai metronominauhan tyhjälle äänikanavalle äänitetään aikakoodi, joka syötetään valopöydälle. Valopöydälle aikakoodi näkyy millisekuntien tarkkuudella olevana kellonaikana. Aikakoodiohjelmointi on erilaista eri valopöytämallissa, mutta perusajatus siinä on se, että jokaiselle valotilanteelle kerrotaan kellonaika, milloin ne käynnistyvät. Tällöin voidaan tehdä millisekunnilleen iskuilleen osuvaa ohjelmointia, mikä on mielestäni melko näyttävää. Aikakoodiohjelmointia käytetään myös monesti silloin, kun tehdään ilta toisensa jälkeen samanlaisena toistuvaa esitystä. Esimerkkinä tällaisesta mainitsen risteilylaivoilla tapahtuvat tanssiesitykset. Aikakoodia käytettäessä esitys ei välttämättä tarvitse valo-operaattoria ollenkaan, mikä varsinkin esimerkissä mainitsemani asiayhteydessä on selkeä rahallinen säästö. Aikakoodia taustanauhoihin äänitettäessä tulee muistaa, että kahteen kappaleeseen ei saa äänittää samaa kellonaikaa, vaan kappaleiden tulisi aina sisältää toisistaan poikkeavat aikatiedot – yksi kappale voisi alkaa ajasta 00:00:00:00 ja toinen voisi alkaa ajasta 01:00:00:00 ja niin edelleen. Aikakoodin sisältämän kellonajan ei tarvitse olla esityksen kappalejärjestyksen suhteen kronologinen.

Yhden pääajolistan käyttö vähentää käytettävien ajolistojen määrän tarvittavien apulistojen kanssa yleensä kymmeneen tai vähempään, joka mahdollistaa saman valopöytävalmistajan halvempien mallien käytön ja pitää ajopinnan erittäin selkeänä. Selkeys onkin erityisen tärkeää

tuuraustilanteissa. Tämä tekniikka myös takaa sen, että valo- ja videoshow on toistettavissa samanlaisena illasta toiseen. Se vähentää sekaannuksen vaaraa ja mahdollistaa monimutkaisemmat valovaihdot kuin pelkkä niin sanottu live- tai festaripinta.

Live- tai festariajopinta on tarkoitettu nopeaan reagointiin ja kaikkien laitteiden kaikkien parametrien välittömään saavutettavuuteen. Siinä ei ole pääajolistaa, vaan ajolistat ovat jaettu heitintyyppikohtaisesti. Festivaalipinnasta tulee löytyä myös suuri määrä eri heittimille ennalta talletettuja paletteja, eli parametrikohdaisia muistipaikkoja kuten värejä, asentoja tai goboja. Tällaista ajopintaa tarvitaan festivaaleilla talon omaksi sivuksi, jota vierailleva valosuunnittelija voi käyttää pohjana omaa esitystään rakentaessa. Festivaalin oma valo-operaattori käyttää sitä myös operoidakseen valoja esiintyjille, joille ei kulje mukana omaa operaattoriaan. Tällöin valojen operointia voidaan pitää bändin mukana improvisoisena. Livepintaan tottuneet operaattorit tai suunnittelijat käyttävät sitä myös monesti muillakin keikoilla, koska se on nopeampi ohjelmoida kuin pääajolistat. Livekäyttöön ohjelmoiduissa ajoistoissa ei ole monimutkaisia ajoituksia, vaan kaikki ajoitukset ovat samoja. Liveajossa ajoitusten nopea muuttaminen onkin oleellisen tärkeää, sillä vaikka ajoistoissa onkin samanlaiset ajoitukset kaikissa tilanteissa, musiikin ajoitukset vaihtelevat useasti. Eri valopöydillä on erilaisia tapoja muuttaa efektien tai tilanteiden välisiä ajoituksia.

Jätän pääajolistaa käyttäessäni poikkeuksetta etu- ja/tai sivuvalojen intensiteetit omille ajoistoilleen, sillä niin kuin jo aiemmin mainitsin, eri esiintymispaikat vaativat katsomisestäsyydestä riippuen eri määrän etuvaloa aivan kuin teatterissakin, jos vertaa pientä studionäyttämöä ja suurta näyttämöä. Niitä pitää säätää kulloinkin vallitsevan tilanteen mukaan. Toinen vaihtoehto on säätää niiden maksimi-intensiteetti pätsistä, mutta se vaatisi jälleen entistä monimutkaisempaa pääajolistan ohjelmointia sekä ylimääräisen askeleen ohjelmointeja päivitettäessä eri keikkapaikkojen mukaan.

Todella tärkeä vaihe ohjelmoinnissa on kaiken selkeä nimeäminen. Aivan kaiken. Tämä on tärkeää niin operaattorille itselleen kuin mahdollisesti

tuuraavalle operaattorillekin. Festivaalipintaa käytettäessä nimeäminen taas on tärkeää kaikille niille, jotka käyttävät festivaalin tarjoamaa valo-ohjainta. Painotan vielä, että vaikkei olisi tiedossa ketään muuta, kuka tulisi käyttämään ohjelmoimaasi valo-ohjainta festivaalitalanteessa, niin silloin kun jätät asioita nimeämättä, niin juuri silloin tulee jonkun esiintyjän mukana yllättäen heidän oma valosuunnittelijansa, joka haluaa käyttää ohjelmoimaa pintaasi ja saat kuulla haukeryöpyn siitä, ettet nimennyt kaikkea kunnolla.

Kiertämisen huomioiminen ohjelmoinnissa

Kiertuetoiminnassa yksi ominaispiirre on se, että ainakin osa valokalustosta vaihtuu joka keikalla. Yleensä, jos kiertuetoitannolla on tarpeeksi rahaa, kulkee kiertueen mukana joko kokonaan oma valokalusto tai jonkinlainen osittainen valokalusto, jota yhdistetään keikkapaikkojen valokalustoihin. Yhdistämistä tapahtuu viimeistään festivaaleilla, joissa aikataulullisista, festivaalituotannollisista sekä rahallisista syistä ei ole mahdollisuutta käyttää pelkkää tuotannon omaa kiertuevalosettiä.

Tämän huomioiminen on kuin digitaalista tanssia. Valo-ohjelmaa tehdessä on ennakoitava se, kuinka isojen valojärjestelmien kanssa kiertueen aikana tullaan toimimaan. Ohjelmointi kannattaa tehdä niin, että sitä tehdessä mukaan ohjelmoidaan valtava määrä ylimääräisiä valonheittäjiä. Jopa sellaisia heitintyyppisiä, joita kiertueelle lähdettäessä ei ole käytettävissä.

Tällaisen ohjelmoinnin ensimmäinen askel on hahmottaa, mihin tarkoitukseen valoja tarvitaan. Tarkoituseräisiä ryhmiä voisi olla vaikkapa etuvalot, sivuvalot, ramppivalot, kirkkaiksi henkilöiden takavaloksi pyhitetyt heittimet, häikäisyvalot, pesuheittimet, spottiheittimet, strobot, beamheittimet, ylävalot ja matriisivalonlähteet. Näille ryhmille tulee sen jälkeen antaa heitinnumerot valopöytään sen mukaan, mihin ryhmään ne kuuluvat. Itselläni etuvalot ovat aina numeroilla 1>20, ramppivalot 21>40, takakiilat 41>50, häikäisyvalot 61>100, strobot 201>260, väripesuheittimet 301>380 ja niin edelleen. Numeroinnin säännön kehittäminen vakioksi nopeuttaa ohjelmointia sekä operointia, mutta vieläkin tärkeämpi syy sille on se, että jos vaikka laulusolistin etuvalo on aina numero seitsemän, voi keikkapaikasta riippuen pätsätä, eli digitaalisesti kytkeä, aina heitin numero

seitsemän siihen osoitteeseen, mistä kyseisellä keikalla löytyy sopivin heitin laulusolistin etuvaloksi.

Samaa ideologiaa voidaan käyttää kaikille muillekin heittimille. Jos tiedän käyttäväni esityksessä kahta häikäisyvalojen ryhmää erillisinä, pätsään numeroihin 61>80 ensimmäiseen ryhmään kuuluvia valoja ja 81>100 toiseen ryhmään kuuluvia. Näin ollen näiden heitinten liu'uille tehdyt ohjelmat ovat välittömästi oikein, eikä liukukohtaiseen ohjelmointiin tarvitse puuttua. Sama temppu toimii minkä tahansa ryhmittelyn kanssa. Jos tiedän ohjelmassa olevan vaikkapa sellaisen pesuheittimen, joka tekee jonkun sellaisen valollisen eleen, joka erottaa sen muista pesuheittimistä, pätsään sen aina sellaiseksi heittimeksi, joka löytyy talon valosetistä lähimpänä sitä paikkaa, johon olin sen alun perinkin suunnitellut. Konkreettisenä esimerkkinä tästä mainitsen sellaiset heittimet, joilla nostetaan sooloa soittava muusikko esille. Samalla tekniikalla erotan myös kattoon ripustetut heittimet lattialla sijaitsevista heittimistä.

Tällainen ylisuuren setin ohjelmoiminen tekee aina sen, että monet ohjelmassa olevista heittimistä jäävät suurimmaksi osaksi käyttämättä. Tärkeimmät pienemmät, vain parilla heittimellä tehdyt, valolliset eleet kannattaakin ohjelmoida aina sellaisille heittimille, jotka löytyvät joka paikasta. Mikäli talon valosetti on alimittainen, esimerkiksi neljä pesuheitintä ja neljä spottiheitintä, pätsään ne yleensä kaikki pesuheittimiksi, jolloin valo-ohjelma ajaa niitä kuin kahdeksaa pesuheitintä. Suurempi massa on lähes poikkeuksetta mielestäni paremman näköinen kuin liian pienellä valosetillä kahden eri asian yhtäaikainen yrittäminen. Neljän pesun ja neljän spotin erikseen käyttäminen ei yleensä valaise lavaa tarpeeksi ja jättää vain hajanaisen vaikutelman visuaalisesta kokonaisuudesta. Mielestäni on parempi jättää pari yksityiskohtaa pois kuin riskeerata kokonaisuuden laadun hajoaminen.

Joka kerta, kun kohtaan uudenlaisen talon setin, talletan sen omalla nimellään valopöytään. Silloin voin käyttää sitä tietynlaiselle setille optimoimaani ohjelmaa aina pohjana, kun vastaan tulee samankaltainen valosetti joskus myöhemmin.

Yhtenä tärkeimmistä variaatioista valoseteissä olen kokenut heitinten värimiksauksen olemassa olon tai sen puutteen. Mikäli spottiheittimissä ei ole värimiksausta, vaan pelkkä värikiekko, ohjelman päivityksessä kuluu huomattavasti pidempi aika kuin muutoin. Valopöydät eivät osaa kääntää, eli morfata (eng. morph), värimiksausheitinten värejä värikiekollisten heitinten väreihin. Jokaisen valotilanteen väliset värien feidiajat ovat näiden kahden värijärjestelmän välisissä ohjelmissa erilaiset, koska väriä miksaavat heittimet pystyvät pehmeään liukuvaihtoon kahden eri värin välillä, kun taas värikiekolliset heittimet käyvät liukuvaihdoissa jokaisessa värikiekon värissä, mitä kahden eri värin välillä on.

Operointi

Operointi on ohjelmoidun idean viimeinen linkki toteutettavaksi kuvaksi. Operointi on se työ, joka loppujen lopuksi määrittelee sen, minkä näköinen esityksestä tulee. Sillä voidaan pilata hyvä idea täysin tai saattaa alkuperäinen idea täydellisenä toisintona näyttämölle.

Mantra, jonka haluaisin jokaisen operaattorin sisäistävän, kuuluu seuraavasti: ”Ei ole olemassa huonoa päätöstä. Ainoa väärä päätös on se, ettei tee päätöstä ollenkaan.” (Moody, 2015, s.13.) Operoidessa tulee olla rohkeutta kohdata myös virhepainallukset tai hassut hetket, jolloin sotkeutuu omiin sormiinsa. Näistä epäonnistumisista pitää päästä välittömästi irti ja unohtaa ne heti, sillä muutoin ne jäävät häiritsemään keskittymistä ja siten vaikuttavat koko loppuesityksen ajan. Arkuus painaa nappia tarkoittaa iskuista myöhästymistä ja mahdollisesti jopa valo- tai videotilanteiden jäämistä väliin. Tämä taas kumuloituu siihen, että keikan jälkeen operaattorilla on todella kurja fiilis ja epäonnistunut olo.

Mielialan merkitys keikan onnistumiseen on ainakin itselleni erittäin merkittävä tekijä. Operaattorina työskennellessäni olen opetellut, miten saan nostettua itselleni energisen ja innokkaan olon juuri ennen esityksen alkua. Omaan energiannostotekniikkaani kuuluu sokeria missä tahansa muodossa, venyttelyä ja hyppelyä. Energinen mieli uskaltaa paremmin ja kohtaa virheet olankohautuksella helpommin. Energinen mieli myös pysyy rytmisissä ja iskuissa mukana helpommin. Teen myös toistuvasti mielikuvaharjoitteita

siitä, missä järjestyksessä toimin tilanteissa, joissa lyhyellä aikavälillä joudun suorittamaan useita ohjaustoimia.

Rytmitaju ja sen käyttäminen ovat operaattorin tärkeimpiä työkaluja. Hänen on ymmärrettävä musiikin eri nyansseja, osien vaihtelua ja jopa ennustettava musiikissa tapahtuvia muutoksia. On nähtävä, milloin rumpali nostaa kätensä lyödäkseen virvelirumpuun tai kitaristin katseesta, että hän aikoo nyt lopettaa soittamansa soolon. Operaattorin on osattava pysyä tarkalleen rytmissä ja iskeä jopa epärytmiin tulevat iskut kohdilleen.

Tiedän, että vaadin paljon, mutta en oikeastaan vaadi muuta kuin ammattitaitoa. Eihän siitäkään mitään tulisi, jos siivooja ei osaisi tehdä puhdasta jälkeä tai autohuollossa jätettäisiin renkaiden kiristys puolitiehen.

Mikäli operaattorina on joku toinen henkilö kuin suunnittelija, on suunnittelijan syytä käydä suunnitelmansa läpi operaattorin kanssa hyvissä ajoin ennen ohjelmoinnin aloittamista. Tällöin voidaan sopia siitä, suorittaako ohjelmointivaiheen suunnittelija vai ohjelmoija. Mikäli suunnittelija itse ohjelmoi esityksen, on operaattorin kanssa käytävä ohjelma tarkasti lävitse musiikin ja joko visualisointiohjelmiston tai oikean valaistusjärjestelmän kanssa. Suunnittelijan on todettava, että operaattori ajaa esityksen juuri niin kuin suunnittelija on sen halunnut ajettavan. Mikäli taas operaattori ohjelmoi esityksen, tulee suunnittelijan katsoa työ alkuun ja pitää säännöllisin väliajoin tilannekatsauksia, joissa korjataan valotilanteita, jotka eivät ole suunnitelman luonteen mukaisia.

Mikäli taas suunnittelija itse toimii pääsääntöisenä operaattorina, kannattaa mahdollinen tuuraaja myös kouluttaa hyvissä ajoin, jotta mahdollisen sairaustilanteen tai muun esteen sattuessa paikkaava operaattori ei joutuisi hyppäämään ohjaimiin aivan tyhjältä pöydältä. Se ei palvele ketään. Tietokoneella pyörivät valo-ohjainohjelmistot ovat erittäin tehokas tapa ohjelmoituun sisältöön tutustumiseen sekä kommunikaatioon. Niitä käyttäen koulutettava korvaaja pystyy suorittamaan tutustumistaan itse valitsemaan ajankohtana missä ikinä hän silloin sattuukin olemaan.

Jatkuva muutos

Esitys itsessään voi elää useiden esityskertojen aikana tai mahdollisesti itse operoidessani esityksen valoja tai videota huomaan kohtia, joita tulisi parantaa. Minun ratkaisuni tällaisissa tilanteissa on muuttaa tilanteita huomioideni pohjalta ennen seuraavaa esitystä. Tämä on ikään kuin jälkisuunnittelua operoinnin yhteydessä tai jälkikäsitteilyä. Teen tätä aina riippumatta työstä, mitä olen tekemässä. Olen tehnyt jälkikäsitteilyä vähintäänkin jonkun verran jokaisessa teatteriesityksessä, jokaisessa TV-lähetyksessä ja jokaisessa musiikkiesityksessä, mitä olen koskaan tehnyt. Ei ole vähäisintäkään järkeä jättää mieltä painamaan ajatusta siitä, että olisin voinut tehdä jotain paremmin, mutten tehnyt niin.

Kun näen toistuvasti omaa työtäni, huomaan siinä virheitä tai parannettavia kohtia, joita muut eivät välttämättä edes huomaa. Mielestäni oman kehitykseni kannalta on järkevää todentaa itselleni, että parannusta vaativa kohta vaatii oikeasti joitain muutostoimenpiteitä. Tämä pitää aktiivisuustasoa yllä sekä itsekriittisen mielialan valppaana, joka on avain henkilökohtaiseen kehitykseen.

LOPPUTULOKSEN JÄLKEINEN ITSEARVIOINTI JA MAHDOLLINEN OPPIMINEN

Kyseenalaistaminen

Visuaalisen suunnittelun prosessin viimeisenä osana on itselläni ollut itsearviointi. Tämä on henkilökohtainen henkinen purku, jonka tavoitteena on jättää itselle muistijälkiä siitä, mitkä asiat edellisessä keikassa onnistuivat hyvin ja mitkä vaativat hiomista tai täydellistä muuttamista.

Välittömästi keikan jälkeen saatan olla todella väsynyt ja monesti henkisesti ja/tai fyysisesti raskaan työpanoksen jälkeen olenkin kysynyt itseltäni, joskus jopa muilta, oliko tämä kaikki sen arvoista? Kannattiko toteutuneen esityksen eteen nähdä niin paljon vaivaa, että olen näin loppu?

Aina vastaus ei ole aivan selvä. Sen ei tarvitsekaan olla, sillä kysymys on vastausta tärkeämpi. Itselleni on ollut oppimisen ja kehittymisen kannalta tärkeää muistaa kyseenalaistaa omat valinnat ja oma tieto. Tämä on paikoitellen ollut melko ärsyttävä asia, sillä itsensä kyseenalaistaminen samalla syö itseluottamusta. Kyseenalaistaminen tulisikin osata jättää kiireisen toteutuksen jälkeiseen aikaan, jolloin lepo on jo palauttanut vähintään osan ruumiin ja hengen voimista.

Kyseenalaistaminen on keino käydä läpi esitykseen liittyneet asiat. Kerään muistiinpanoja huomioista, jotta voisin ottaa ne huomioon ennen seuraavaa esitystä. Välillä muistiinpanot liittyvät siihen esitykseen, jota olen juuri sillä hetkellä tekemässä ja välillä ne liittyvät taasen toimintaani ja ajattelutapaani yleisellä tasolla ja ovat sovellettavissa kaikkiin keikkoihin. Jopa erityisen hyvin menneiden keikkojen jälkeen on syytä pysähtyä hetkeksi miettimään sitä, että miksi kaikki meni juuri niin kuin piti? Mitkä elementit tekivät tästä keikasta erityisen onnistuneen?

Koen, että juuri tämänkaltaiset huomiot ovat vieneet minua tekijänä määrätietoisesti eteenpäin. Mikäli en huomioisi lainkaan hyviä tai huonoja asioita edellisissä keikoissa, en usko, että pystyisin kehittymään vaan jämähtäisin toistamaan samoja tapoja. Erityisen tärkeää itsekritiikki on juuri

siltoin, kun työskentelee paljon yksin. Siltoin ei saa muulta työryhmältä juurikaan palautetta omasta työstä.

SANANEN TEKNOLOGIASUHTEESTA

Tekniikka ja teknologiasuhde

Sanoja 'tekniikka' tai 'teknologia' väläyttäessäni monen valosuunnittelijan, varsinkin Teatterikorkeakoulun opiskelijan tai alumnin, silmissä välähtää kauhu. Tämä on toki ymmärrettävää, sillä taitelijaidentiteettiin ei mahdu teknikon statusta, vaikka työn kuvaan kuuluisikin tekniikan kanssa työskentelyä. Monestikaan monimuotoisen tekniikan kanssa ei tulla tekemään suhdetta työurankaan aikana, sillä monet valmistuneet päätyvät tekemään töitä tuotannoissa, joissa rahaa ei ole käytettävissä kalliiseen teknologiaan, eikä sille välttämättä ole edes tarvettakaan. Näin suhde tekniseen itseen jää helposti etäiseksi, melkein jakomieliseksi; suunnittelijaminä suunnittelee valoja, mutta teknikkominä rakentaa ne paikalleen. Monella esitystalolla, joilla on hankittuna kallista valaistusteknologiaa, on myös niiden käyttöön koulutettuja valoteknikoita, jotka toimivat apuna ongelmatilanteissa.

Teknologiasuhde on silti mielestäni valaistusalalla väistämätön. Se on pakko hyväksyä ja oppia tuntemaan. Jokaisen suunnittelijan omassa valinnassaan on se, että kuinka syvä teknologiasuhteesta tulee, mutta tosiasia on se, että teemme jatkuvasti töitä sähkön, mekaanisten laitteiden ja ripustamisen parissa. Nämä asiat tulevat olemaan läsnä koko loppu-uramme ajan riippumatta siitä, minkälaisen taiteen parissa työskentelemme tai minkälaisissa ympäristöissä.

Kaupallisella kentällä teknologiasuhde on perinteikkäästi oltava voimakkaampi kuin taidekentällä. Tämä ei ole täysin yksiselitteiden totuus, mutta mikäli henkilö aikoo toimia kaupallisella puolella kokopäiväisesti työkseen, hänen on joko ymmärrettävä itse laitteista tai ymmärrettävä kysellä tarpeeksi muilta, jonka seurauksena sitten oppii niistä tarpeellisen määrän, jotta ymmärtää valintojensa seuraukset. Tämä johtuu osittain siitä, että todennäköisesti suunnittelija ei aina tee pelkän suunnittelijan töitä ja vaikka tekisikin, joutuu hän suunnittelijana tekemään myös teknistä suunnittelua signaalikentän ja ripustusten kanssa. Useasti valosuunnittelija tekee myös kytkentäkaaviot sekä johtaa valosetin rakentamista, jotta saa siitä varmasti haluamansensa. Toisena perusteena väitteelleni esitän, että kaupallisen kentän tuotantonopeus ja käytettävissä olevan rahan määrä ajaa useasti

käyttämään motorisoituja heittämiä ja niiden monipuolisia ohjausjärjestelmiä. Useasti suuren ei-motorisoidun valaistusjärjestelmän suuntaamiseen ei ole aikaa, eikä useiden eriväristen väripesujen ripustamiseen tai suuntaamiseen ole kalustoa, aikaa, sähköä tai tuotannollisia haluja.

Tekninen avoimuus on tärkeää myös inspiraation kannalta, jotta suunnittelija pystyy vaikuttamaan jonkin teknisen innovaation tuomasta mahdollisuudesta ja mahdollisesti valjastamaan sen tukeakseen ilmaisuaan. Tämä voi olla jonkun mielestä väärä tapa lähestyä valosuunnittelua, mutta itse olen sitä mieltä, että inspiraation lähde ei kannata rajata millään tavalla.

Iso osa musiikkimaailman valosuunnittelusta, eritoten tuotantojen joilla on iso budjetti, tehdään uutuustuote edellä. Tämä tuo välillä mieleen negatiivisen ajatuksen keinotekoisesta näyttävyydestä vailla sisällöllistä perustetta. Ajatus ei aina olekaan aivan perusteeton, mutta pyydän huomioimaan tässä yhteydessä sen, ettei millään muullakaan alalla kaikki ideat ole aina sisällöltään rikkaita. Aina ei vaan inspiraatio iske. Toki perusteita uutuuden ihannoinnille on muitakin, kuten vaikkapa se, että motorisoidut valonheittimet ovat todella monimutkaisia laitteita ja jokainen sellainen kuluu käytettäessä. Uusi liikkuva on sen vuoksi aina luotettavin liikkuva ja sitä myöten monesti paras.

Luovuuden määritelmään kuuluu ajatus uuden luomisesta. Mikäs olisikaan helpompaa kuin tehdä suunnittelu käyttäen uusia valaisimia. Silloin setti näyttää heti uudelta. Toki tähän liittyy myös laitevalmistajien halu markkinoida uusia tuotteitaan näyttävillä kiertueilla ja se, että monesti isoilla kiertueilla laitteet ostetaan kiertueelle mukaan ja myydään kiertueen jälkeen. Uusi laite on luonnollisesti käytön kannalta varmempi ja helpompi myydä käytön jälkeen.

Oli miten oli. Joka tapauksessa joku laite tarvitaan välittämään valollinen kokemus katsojille ja valaisemaan esiintyjä. Suunnittelijoita on erilaisia ja heidän visuaaliset tyylinsä saattavat poiketa rajustikin toisistaan. Sen lisäksi alalla, jolla ei tarvita mitään koulutusta työllistymiseen ja jolla ei ole olemassa minimi- tai maksimipalkkoja, suunnittelijoiden tyylin kehitymisasteissa on suuria eroja. Myönnän siis suoraan, että musiikkialalla työskentelee

visuaalisina suunnittelijoina laaja joukko erittäin kypsistä suunnittelijoista aina ensikertalaisiin asti. Mutta heillä kaikilla on suhde teknologiaan.

Oma teknologiasuhteeni

Minä olin nuorena ja innokkaana todella kiinnostunut teknologiasta ja sen tuomista mahdollisuuksista. Ahmin tietoutta erilaisista julkaisuista, valmistajien kotisivuilta ja laitteiden käyttöohjeista. Tämä tekniikan opiskelu tuotti minulle työn ja aseman pätevänä valoteknikkona, mutta se myös väläytti minulle mahdollisuuksia, joita nykyaikaisilla valonheittimillä voidaan tehdä ja mitkä ovat niiden tärkeimmät eroavaisuudet. Tätä tietoutta olen myöhemmin käyttänyt hyväkseni valoja suunnitellessani siten, että olen mielestäni osannut valita tavoitteeseeni sopivan heitintyyppin erikoisissakin tilanteissa lähes automaattisesti. Olen jopa pystynyt tekemään valinnan myös silloin, kun olen halunnut tehdä tarkoituksella epäloogisen heitinvalinnan tai kun olen halunnut saada aikaiseksi efektin, joka on valonheittimen käyttäytymisen takia saatavissa jostain tietystä laitteesta ilman, että sellaisesta on mainintaa laitteen käyttöohjeessa.

Myöhemmin teknisiin keskusteluihin uupuneena ja teknisiä laitteita pidemmän aikaa hyödyntäneenä huomasin, että teknisen ymmärryksenkin voi yksinkertaistaa siihen, että profiiliheitin on profiiliheitin, olkoon liikkuva tai ei. Monimutkaisten motorisoitujen heittimien ominaisuuksia joutuu miettimään vasta silloin, kun tajuaa tarvitsevänsä tiettyä ominaisuutta toteuttaakseen tietyn vision.

Koen kuitenkin tärkeäksi kerrata tässäkin luvussa viihdemusiikkivalaisun kannalta tärkeimmät piirteet, joihin kannattaa kiinnittää huomiota laitevalinnoissa. Tällaisia ovat: moottorien nopeudet (liike, suljin, väri, gobo jne), aukeamiskulmat, miltä valonlähde näyttää yksinään tarkasteltuna, värien sävyt, ulos tulevan valon määrä, mahdolliset erikoisefektit, hinta ja laitteen korvattavuus ongelmatilanteissa. Näiden lisäksi laadullisia eroja huomaa esimerkiksi siinä, kuinka hyvin laitteen veitsipakka tai zoomi toimii tai siinä, kuinka tarkasti liikkuva valonheitin löytää ohjelmoidun asentonsa sen jälkeen, kun sitä on käytetty vähän aikaa.

Nämä kaikki luettelemani ominaisuudet ovat sellaisia, joiden laadun huomaa oikeastaan juuri silloin, kun sitä ei ole. Kun ei pystykään toteuttamaan ajatusta omasta visiosta käytettävissä olevilla heittimillä, tajuaa jättäneensä juuri sen asian huomiotta, jolla ei kuvitellut olevan mitään väliä valintahetkellä.

Koen olevani keskivertoa taiteellisempi valosuunnittelija populaarimusiikkikentällä, mutta keskivertoa teknisempi valosuunnittelija teatterikentällä. Arkkitehtuurivalaistuksen alalla en ole edes riittävän tekninen, kun taas installaatiotaiteen saralla olen vähän liiankin tekninen. Loppujen lopuksi käytännön kannalta sillä, kuinka teknisesti orientoitunut olen, ei ole juurikaan väliä. Pääasia on se, että pystyn käyttämään työkaluja tarpeeksi hyvin, ettei minulle jää sellainen olo, että jotain olisi jäänyt tekemättä sen vuoksi, etten olisi osannut toimia käytettävissä olevan valaistusjärjestelmän kanssa tai annetun aikataulun puitteissa.

JÄLKISANAT

Toivottavasti tämä kirjallinen työ avarsi lukijalle ajatteluani yhdestä valosuunnittelun haarasta, joka mielestäni jää monelle valosuunnittelun opiskelijalle ja ammattilaiselle hieman etäiseksi.

Tämä haara on erittäin monipuolinen ja täynnä ammattitaitoa sekä ammattitaidottomuutta, mutta pelkästään tällä alalla toimimisen takia ei voi ketään henkilöä leimata ennakkoluuloisesti amatööriksi, harrastelijaksi tai kykenemättömäksi tekemään valosuunnittelua jollain toisella valosuunnittelun haaralla.

Ihmiset tekevät työn. He saattavat tehdä sen tiedostamattaan tai tiedostaen nopeasti, pinnallisesti ja helpon kautta. Yritetään me suunnittelijat, jotka pyrimme tietoisesti kehittämään ajatteluamme ja ammattitaitoamme, vaatia itseltämme paljon, älkäämme koskaan unohtako kyseenalaistaa omia valintojamme. Luotetaan siihen, että onnistumme, kun jaksamme nähdä vaivaa ja tehdä se työmäärä, mikä kunkin on tehtävä sitä varten, että voimme itse olla ylpeitä siitä, mitä olemme tehneet.

Suurella rakkaudella alaa ja sen ympärillä olevia ihmisiä kohtaan

Miika Riikonen

LÄHDELUETTELO

Painetut lähteet

Dr. Moody, James L., ED.D. (2010), *Concert Lighting – Techniques, Art and Business*, Oxford, United Kingdom: Focal Press

Malloy, Kaoime E. (2015), *The Art of Theatrical Design – Elements of Visual Composition, Methods and Practice*, Burlington, U.S.A.: Focal Press

Porter, Lynne (2015), *Unmasking Theatre Design – A Designers Guide to Finding Inspiration and Cultivating Creativity*, Burlington, U.S.A.: Focal Press

Abulafia, Yaron (2015), *The Art on Light on Stage – Lighting in Contemporary Theatre*, Oxon, United Kingdom: Routledge

Kärki, Kimi (2014), *Rakennettu areenatahteys – Rock-konsertti globalisoituvana mediaspektaakkelinä 1965-2013*, Suomi: Turun yliopiston julkaisuja, Sarja C osa – tom. 397, Painosalama Oy

Liston, C., et al. (2009), *Psychological Stress Reversibly Disrupts Prefrontal Processing and Attention Control*, U.S.A.: *Proceedings of the National Academy of Sciences* Vol. 106, No. 3

Verkkolähteet

www.ifpi.fi/tilastot/ - Musiikkituottajat ry:n nettisivujen tilastosivu
[Viittauspäivä 13.10.2016]

www.dead.net – Grateful Dead –orkesterin nettisivut [Viittauspäivä 8.2.2016]

www.theatrecrafts.com – Teatterisanaston sivut [Viittauspäivä 10.2.2016]

www.familydog.com/history - the Family Dog – ryhmän historiikki
[Viittauspäivä 8.2.2016]

https://en.wikipedia.org/wiki/Bill_Graham_%28promoter%29 – Wikipedia – Bill Graham [Viittauspäivä 8.2.2016]

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Yes_concert_tours - YES - orkesterin kiertuelistaus Wikipediassa [Viittauspäivä 9.2.2016]

<https://sites.google.com/site/johnaricecv/music-and-the-grand-tour> – John A. Rice, Music and the Grand Tour in the Eighteenth Century – Hollander Distinguished Lecture in Musicology, Michigan State University 15.3.2013. [Viittauspäivä 8.2.2016]

<http://www.anssikela.com/2011/01/13/biisirinki-alkaa/> - Anssi Kelan viralliset sivut, blogi kappaleen säveltämisestä. [Viittauspäivä 19.2.2016]

https://en.wikipedia.org/wiki/Pink_Floyd_live_performances - Pink Floyd - bändin live-esiintymisistä kertova sivu Wikipediassa. [Viittauspäivä 17.8.2016]

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Division_Bell_Tour - Pink Floyd - bändin The Division Bell -kiertueesta kertova sivu Wikipediassa. [Viittauspäivä 17.8.2016]

<http://www.suomisanakirja.fi/populääri> - Sivistyssanakirjamääritelmä sanalle 'populääri.' [Viittauspäivä 10.10.2016]

Haastattelulähteet

Samuli Putro & Kari Nylander, Zen Cafe, Klubi, Turku, 2008, henkilökohtainen haastattelu

Professori Juhani Liimatainen, TeaK VÄS, Helsinki, 2009, luento kurssilla 'äänietydit'

Valosuunnittelija Benoit (Ben) Richard, Dream Theater, Seinäjoki, 2002, henkilökohtainen haastattelu

**Toimitusjohtaja ja pääripustaja Jaakko Erkinheimo, Worklinc Oy, Turku,
1999, henkilökohtainen haastattelu**

KUVALUETTELO

Kansikuva – Zen Cafe, Ilosaarirock 2007, Kuvaaja Heli Suoninen

Kuva 1 – Kuvankaappaus Pink Floyd -orkesterin The Division Bell -kiertueen keikan taltiointista Earl's Courtissa, Lontoossa. Taltiointi esitetty julkisesti Suomessa Yleisradion toimesta. Kuvankaappaus Youtubesta.

Kuva 2 – Lynne Porterin tekemä malli idean synnystä. Malli kopioitu kirjasta Unmasking Theatre Design, 2015. Suomentanut Miika Riikonen

Kuva 3 – Luonnos Apulanta-orkesterin takavalojen ja videoskriinin asettelusta pienemmille lavoille 2011. Lavaste- ja valosuunnittelu sekä mallinnus Miika Riikonen

Kuva 4 – Luonnos Apulanta-orkesterin takavalojen ja videoskriinin asettelusta suuremmille lavoille 2011. Lavaste- ja valosuunnittelu sekä mallinnus Miika Riikonen

Kuva 5 – Visualisointikuva lavastesuunnittelusta Pariisiin Kevät -orkesterin kiertueelle 2010. Lavaste- ja valosuunnittelu sekä mallinnus Miika Riikonen

Kuva 6 – Pariisiin Kevään lavasteiden sijoittelu lavalle 2010, Lavaste- ja valosuunnittelu sekä mallinnus Miika Riikonen

Kuva 7 – Zen Cafe – Jättiläinen -kiertueen Tampereen Pakkahuoneen keikalta 2007, Kuvaaja Ville Pesonen

Kuva 8 – Esimerkkikuva kaapelivetojen loogisista kohteista, Miika Riikonen 2016

TERMINOLOGIAA

- Bändi – Yksi tai useampi muusikko, joka/jotka esittävät musiikkia.
- Lava – Näyttämö, korotettu kohta tilasta, jonka päällä bändi esiintyy.
- Näyttämökuva – Lavakuva, yleisöstä katsoen se, miltä lava kokonaisuutena näyttää.
- Spektakuläärinen – Näyttävä, visuaalisesti erityisen herkutteleva, mahdollisimman moneen wow-efektiin pyrkivä.
- Kaupallinen kenttä – Pääosin markkinataloudellisin voimin rahoitettu osa esitystaiteen kenttää. Monesti käytetty arvottavaan sävyyn, ikään kuin joku haluaisi tehdä suosituksen esityksen taiteellisen sisällön kustannuksella.
- Teostokorvaus – Teosto ry:n lauluntekijöille mm. radio- ja tv-esityksistä keräämät tekijänoikeuskorvaukset.
- Rojaltikorvaus – Lauluntekijöiden tai kirjailijoiden levy- tai kirjamyynnistä saama korvaus.
- Live – Tilanteessa esitetty, ei tallenteelta toistettu.
- Festivaalit, festarit – Tapahtuma, jossa yhden tai useamman päivän aikana esiintyy useampia esiintyjä
- Keisi – Kuljetuslaatikko, kuljetuskeisi. Useimmiten vanerinen ja ruskea, eng. Case tai Road case.
- LED – Light Emitting Diode (eng.), uusin yleistynyt puolijohteisiin perustuva valonlähdetekniikka, joka on korvannut huomattavan määrän halogeenivaloja
- Gobo – Lyhenne sanoista GO Between Optics, kovakiilaisen valonheittimen sisälle asennettava kuviokiekko, joka muodostaa kiilaan kuvion peittämällä osan näkyvästä valosta.
- CMY-värimiksaus – Subtraktiivinen kolmen värin värinsekoitusjärjestelmä, tulee sanoista Cyan Magenta Yellow.
- Trussi – (yleisimmin) Alumiininen ripustusrakenne tai -rakenteen osanen, koostuu kahdesta neljään, yleensä halkaisijaltaan 50mm olevasta, saman suuntaisesta putkesta sekä näiden välisistä lyhyemmistä ja ohuemmista diagonaaliputkista, jotka tukevat pitkiä putkia.

- Superclamp – Italialaisen ripustuslaitevalmistaja Manfrotton patentoima lamppukoukku, joka toimii kuten auki ja kiinni ruuvattava pihti. Koukun maksimikantavuus on 15Kg ja sen saa kiinni lähes mihin tahansa 1mm – 55mm paksuun ulokkeeseen.
- Jönkkö – Teatteritaiteen kandidaatti Matti Leinosen vuonna 1999 mestarit areenalla -konserttikiertueella lanseeraama termi yhteen teipatulle useamman kaapelin nipulle, eng. Snake, loom tai multicore. Sana on nykyään yleisessä käytössä ammattikielessä.
- Nousujönkkö – Himentimiltä, sähkökeskuksilta ja signaalinjakolaitteilta ripustetun linjan päähän asti kulkeva jönkkö.
- Trussijönkkö – Ripustetun linjan päästä, nousujönköltä, eteenpäin linjaa pitkin kulkeva jönkkö.
- Vastuksien värikoodit – Vastuksissa käytettävät värit, jotka ilmaisevat vastuksen numeraalista arvoa. Sähköteippejä löytyy yleensä kaikkia vastusvärejä ja siksi vastusvärit ovat monelle järkevä tapa numeroida kiertäviä asioita, kuten jönkköjä. Vastusvärit ja niitä vastaavat numerot ovat:
 - 0- Musta
 - 1- Ruskea
 - 2- Punainen
 - 3- Oranssi
 - 4- Keltainen
 - 5- Vihreä
 - 6- Sininen
 - 7- Violetti
 - 8- Harmaa
 - 9- Valkoinen
- Sukopistoke – Suojakosketinpistotulppa. Normaali yksivaiheinen pistorasia, jollaisia löytyy kotoa seinästä. Muita nimiä samalle asialle ovat schuko, Type F tai CEE 7/4.