

Sisältä ulos vai ulkoa sisään?

Havaintoja monipuolisen valosuunnittelijan
työskentelytavoista sekä tapahtumien
valosuunnittelusta

LAURI SIRÉN



Sisältä ulos vai ulkoa sisään?

Havainnot monipuolisen valosuunnittelijan
työskentelytavoista sekä tapahtumien
valosuunnittelusta

LAURI SIRÉN

TIIVISTELMÄ

Päiväys: 21.4.2019

TEKIJÄ Lauri Sirén		KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA Valosuunnittelun koulutusohjelma	
KIRJALLISEN OSION / TUTKIELMAN NIMI Sisältä ulos vai ulkoa sisään? Havaintoja monipuolisen valosuunnittelijan työskentelytavoista sekä tapahtumien valosuunnittelusta		KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET) 70 s.	
TAITEELLISEN / TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI COCO EI OO ENÄÄ TÄÄLLÄ, Ensi-ilta 10.2.2016, Ohjaus, Teksti: Henriikka Himma, Musiikki, Äänisuunnittelu: Markus Lindén, Valosuunnittelu: Lauri Sirén, Lavastus, pukusuunnittelu: Fabian Nyberg, Koreografia: Veronika Lindberg, Esittäjät: Maija Alnder, Jasmin Kurkela, Katja Luukkanen, Emma Myllynen, Vilhelmiina Niskanen, Pinja Pieski, Sara-Inari Pohjonen, Petra Pääkkönen, Johanna Tujula Taiteellinen osio on suoritettu TeaKissa <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>Tässä teatteritaiteen maisterin taiteellisen opinnäytetyön kirjallisessa osiossa pohdin valosuunnittelijan ideoiden syntytapoja ja sitä, miten tuotantojen erityispiirteet vaikuttavat ideoiden syntymiseen sekä miten niiden syntytavat vaikuttavat suunnitteluprosessin etenemiseen. Aavaan omia työprosessejani tapahtumasuunnitteluun kytkeytyvien esimerkkien kautta, sekä käsittelen opinnäytetyöni taiteellista osaa, eli valosuunnittelua <i>Coco ei oo enää täällä (2016)</i> -näytelmään.</p> <p>Olen monipuolinen esittävien taiteiden valo- ja visuaalinen suunnittelija, jolla on vahva tekninen pohja. Olen työskennellyt visuaalisena suunnittelijana sekä esitysteknikkona hyvin laajalla kentällä erilaisia tuotantoja. Yli kymmenvuotisen urani aikana olen suunnitellut muun muassa teatteri-, tanssi- ja esitystaideteoksia, konsertteja ja kiertueita, festivaaleja sekä monenlaisia muita tapahtumatuotantoja. Teknisen osaamiseni pohja on saatu teatteri- ja esitystekniikan ammatillisessa koulutuksessa jo ennen teatteritaiteen maisterin korkeakouluopintoja valosuunnittelun koulutusohjelmassa.</p> <p>Pohdin opinnäytetyössäni sitä, miten valosuunnitteluideani syntyvät joko sisältä ulos tai ulkoa sisäänpäin eli miten yleensä suunnittelutyöni rakentuvat joko valotilanne tai valosetti edellä. Valotilanne edellä rakentuvassa valosuunnittelussa valosetti muodostuu valotilanteet mahdollistavien elementtien yhdistelmästä, kun taas valosetti edellä etenevässä suunnittelussa valotilanteet muodostuvat valosetin mahdollistamista valoelementeistä. Käyn esimerkkinä sisältä ulos suuntautuvasta valosuunnittelusta läpi konserttikiertueiden suunnitteluprosessejani ja esimerkkinä ulkoa sisäänpäin suuntautuvista suunnitteluista musiikkifestivaalien valosettien suunnittelua sekä niiden valo-ohjelmointia. Pohdin lisäksi näiden suunnittelutöiden erityispiirteitä ja tapahtumatekniikka-alan työtehtäviä yleisesti.</p> <p>Konserttikiertueiden suunnittelussa minulla on yleensä käytettävissäni suhteellisen runsaasti pohjamateriaalia konsertissa esitettävän musiikin muodossa. Tämä synnyttää minussa voimakkaan musikaalisen henkilönä suoraan paljon mielikuvia ja suunnitteluideoita, jotka mahdollistavat valosuunnittelun luomisen valollinen idea ja mielikuva edellä kohti valotilanteita, valotilanteet edellä kohti näyttämökuvia, ja näyttämökuvat edellä kohti teknisiä ratkaisuja ja lopulta valmista valosettia. Konserttikiertueilla valo-ohjelmointi on lisäksi erittäin merkittävässä asemassa konsertin visuaalisen sisällön luomisessa.</p> <p>Festivaalien suunnittelussa en yleensä ennakoon tiedä, mitkä artistit suunnittelemani festivaalilavalla tulevat lopulta esiintymään, saati että tietäisin mitä nämä esitykset sisältävät. Festivaalivalosetit on siis suunniteltava kokonaan ulkoa sisäänpäin, nojaten melko erilaisiin suunnittelutapoihin kuin konserttikiertueita suunnitellessa. Festivaalilavojen suunnittelussa minulle erityisen tärkeää on luoda niille selkeä ja tunnistettava visuaalinen ilme, mutta samalla tarjota vieraillevien esitysten käyttöön mahdollisimman helppokäyttöinen ja toimiva valosetti. Festivaalien luonne laadultaan vaihtelevien esitysten tapahtumapaikkana asettaa omia vaatimuksiaan ja haasteitaan niiden valosuunnittelulle.</p>			
ASIASANAT valo, valosuunnittelu, videosuunnittelu, teatteri, festivaali, konsertti, kiertue, idea, työprosessit			

SISÄLLYSLUETTELO

JOHDANTO	9
MITEN MINUSTA TULI JUURI TÄMÄ SUUNNITELIJA?	11
<i>Musiikki, harrastajateatterit ja teknikkokoulu</i>	11
<i>Freelancervuodet 2007 –2016</i>	13
<hr/>	
KAKSI ERILAISTA SUUNNITTELUTAPAA	16
<i>Sisältä ulos – eli valotilanteet edellä</i>	16
<i>Ulkoa sisään – eli valosetti edellä</i>	21
<hr/>	
KONSERTTIKIERTUEIDEN SUUNNITTELUPROSESSI	25
<i>Musiikkiesityksen visualisointi</i>	25
<i>Ideointivaihe</i>	27
<i>Valosetin suunnittelu</i>	30
<i>Tekninen suunnittelu</i>	33
<i>Sisällöntuotanto ja ohjelmointi</i>	34
<i>Visualisointiohjelmistot aikaresurssin lisääjinä</i>	41
<i>Konserttien videosuunnittelusta</i>	45
<hr/>	
FESTIVAALIEN VALOSUUNNITTELU	48
<i>Festivaalivalosettien visuaalinen ilme ja erityisvaatimukset</i>	48
<i>Esiintyjien tarpeiden huomiointi</i>	52
<i>Festivaalien valo-ohjelmointi: miten ohjelmoida yleispätevästi?</i>	54
<hr/>	
TAPAHTUMAVALAISUN TYÖTEHTÄVISTÄ	59
<i>Eriytyvätkö ammatit Suomessakin?</i>	59
<hr/>	
COCO EI OO ENÄÄ TÄÄLLÄ	62
<i>Teoksen syntyprosessi</i>	63
<i>Teoksen valosuunnittelusta</i>	67
<hr/>	
LOPPUSANAT	72
LÄHDELUETTELO	73
KUVALUETTELO	76
LIITTEET	78

JOHDANTO

Olen jo usean vuoden ajan pyöritellyt mielessäni ajatuksia siitä, miten valosuunnittelijana lähestyn töitäni, ja miten teosteni valosuunnittelu syntyy. Ajattelussani keskeistä on se, suunnittelenko ensin valosetin, jolla luon valotilanteita, vai luonko ensin ajatukset valotilanteista ja valosetin mahdollistamaan nämä tilanteet.

Tämän opinnäytetyöni kirjallisen osion työstäminen mahdollisti aiheen pohtimisen syvällisemmin, joten tartuin mahdollisuuteen ja asetin tutkimuskysymykseni näin: *Miten produktioiden erityispiirteet vaikuttavat siihen, miten valosuunnitteluideani syntyvät, ja miten niiden synty tapa vaikuttaa suunnitteluprosessin etenemiseen?*

Miettiessäni sitä, *miten* oikeastaan suunnittelen valoja millaiseenkin projektiin, päädyin myös pohtimaan valosettejä kokonaisuuksina suhteessa niiden osiin, eli yksittäisiin valonlähteisiin. Siis sitä, miten päädyn sijoittamaan valaisimia niihin paikkoihin kuin sijoitan, ja miten luomani näyttämökuvat syntyvät.

Ymmärsin, että oikeastaan minulla on kaksi melko selkeää ja toisistaan merkittävästi eroavaa tapaa lähestyä produktioiden valosuunnittelun luomista – joko *sisältä ulos* tai *ulkoa sisään*. Nämä tavat lähes aina jossain määrin risteävät, mutta toinen on omissa töissäni yleensä selkeästi dominantti suhteessa toiseen. Se, kumpi ajatusmalli kuljettaa suunnitteluprosessiani enemmän, ja millä suhteella nämä kaksi tapaa sekoittuvat, riippuu kyseisen teoksen tai suunnittelutoimeksiannon erityispiirteistä ja tarpeista, sekä siitä millaisilla lähtötiedoilla tai -materiaalilla alan suunnitelmaani työstää; ei siis siitä, mikä teoksen kategorinen tyyppi on (teatteri- tai tanssiesitys, bändikeikka, yrityskonferenssi...), vaan siitä, miten teosta tehdään, ja millaista pohjamateriaalia on saatavilla, kun itse alan osaani teoksesta työstää.

Työni valosuunnittelijana ovat hyvin monipuolisia ja työskentelen sekä tapahtumatuotantokentällä, että taidekentällä. Käsittelenkin ensimmäisessä luvussa sitä, miten urani on kehittynyt siihen pisteeseen, jossa nyt olen. Koen että tämä on paras tapa antaa tämän opinnäytteen lukijalle hieman näkökulmaa siihen, millainen tekijä opinnäytteen on kirjoittanut.

Toisessa luvussa esittelen suunnittelutapojani syvällisemmin, ja kolmannessa sekä neljännessä luvussa annan esimerkit sisältä ulos ja ulkoa sisään suuntautuvista valosuunnitteluprosesseista tapahtumatuotantojen valosuunnittelun kautta. Keskityn tapahtumatuotantoihin, koska olen työskennellyt niiden parissa ehkäpä kaikkein eniten, ja koen, että tapahtumavalosuunnittelusta on kirjoitettu tähän mennessä, varsinkin suomen kielellä, kovin vähän.

Viidennessä luvussa tuon esille kysymyksen tapahtumatuotantojen työtehtävien vakiintumisesta ja erottumisesta omiksi ammateikseen, ja viimeisessä luvussa käsittelen taiteellista opinnäytetyötäni, *Coco ei oo enää täällä* (2016) -näytelmäproduktiota Taideyliopiston Teatterikorkeakoulussa suhteessa tässä opinnäytteen kirjallisessa osassa esittelemiini suunnittelutapoihin.

Tämä opinnäytetyöni kirjallinen osa on suunnattu ensisijaisesti toisten valosuunnittelijoiden luettavaksi, mutta uskon, että ajatukseni aukeavat myös maallikolle. Toivon, että tämän opinnäytetyön lukeminen avaa sitä, miten juuri minä valosuunnittelijana töitäni lähestyn.

Työni sisältää kuvia eri produktioista. Kuvat olen pääsääntöisesti itse ottanut omista tuotannoistani. Kuvien varsinaiset tekijä- ja teostiedot löytyvät tämän opinnäytetyön kirjallisen osion lopusta erillisestä kuvaluettelosta.

MITEN MINUSTA TULI JUURI TÄMÄ SUUNNITELIJA?

Tässä luvussa esittelen sitä, millainen tekijä alallani olen, ja miten minusta tuli juuri tällä tavalla monipuolinen esittävän taiteen ja tapahtumatuotantojen visuaalinen suunnittelija.

Olen opiskellut Teatterikorkeakoulun (myöhemmin Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun) valosuunnittelun koulutusohjelmassa vuodesta 2008 alkaen. Siis noin kymmenen vuotta. Tänä aikana olen ehtinyt työskennellä valo-, video- ja visuaalisena suunnittelijana hyvin laajalla kentällä erilaisia tuotantoja. Avatakseni sitä, millainen tekijä työssäni olen, on minun kuitenkin lähdettävä vielä huomattavasti kauempaa historiastani.

Musiikki, harrastajateatterit ja teknikkokoulu

Pohjani esittävän taiteen tekijänä on musiikissa sekä varhaisteininä löydettyssä nuorisoteatterimaailmassa. Olen käynyt peruskoulun musiikkiluokat kolmannelta yhdeksänteen luokkaan Kaarinassa, vuosituhtaan vaihteen molemmin puolin. Kouluaikana muun muassa suoritin musiikin teorian opinnot peruskurssiin 3/3 asti, sekä lauloin kuorossa koko tuon seitsemän vuotta. Lisäksi olen soittanut kitaraa noin kuusivuotiaasta asti, ja harrastanut musiikkia muutenkin erinäisiä soittimia soittaen, säveltäen, äänittäen, kuunnellen sekä opiskellen käytännössä koko ikäni aina nykyhetkeen asti. Musiikki ja musikaalisuus ovat olleet minulle aina eteenpäin vieviä voimia, joka näkyy paljon myös työssäni valosuunnittelijana. Suuri osa suunnittelutöistäni on suuntautunut konsertteihin, kiertueisiin, festivaaleihin sekä muihin musiikkitapahtumiin ja -esityksiin.

Ikään kuin rinnakkaisena polkuna musiikkiharrastukselleni sekä rakkaudelleni musiikin visualisointia kohtaan ovat kulkeneet teatteri, tanssi sekä esitystaide. Tämä polku sai alkunsa noin 11-vuotiaana, kun päädyin mukaan kahteen koulussani tuotettuun nuorisomusikaaliin – ensimmäiseen tuotantoon soittajaksi bändiin, ja heti toisessa teatteriteoksessani ikinä valopöydän taakse. Tein yläasteen aikana valot useaan täyspitkään nuorisoteatterituotantoon, ja kiinnostuin myös äänitekniikasta sekä -tuotannosta.

Harrastajateatterivuoteni ja yläasteella herännyt innostukseni säveltämiseen sekä äänituotantoon juurruttivat minuun niin syvän kiinnostuksen valoa ja ääntä kohtaan, että päädyin hakemaan yhteishaussa hyvästä todistuksestani huolimatta ensisijaisena vaihtoehtonani ammattikouluun, Pohjois-Karjalan ammattiopisto Outokummun Teatteri- ja esitystekniikan linjalle, johon pääsin opiskelemaan syksyllä 2004. Vanhempieni kauhistukseksi siis muutin toiselle puolelle Suomea 16-vuotiaana enkä ”edes mennyt lukioon.” Suoritin kyllä lopulta kaksoistutkinnon kolmen vuoden ennätysajassa, ensimmäisenä opiskelijana koko Pohjois-Karjalan koulutuskuntayhtymässä.

Outokummun vuodet tekivät minusta valo- ja äänitekniikan ammattilaisen. Sain ammattikoulusta hyvän teknisen pohjan sekä valo- että äänitekniikan töihin, ja lisäksi arvokasta kokemusta tapahtumakentällä erilaisissa työtehtävissä toimimisesta. Outokummun Teatteri- ja esitystekniikan linja toimi ainakin tuolloin hieman kuin ammattikentän kalustovuokrausyritys, mikä oli erinomainen tapa tutustuttaa opiskelijat tulevaan ammattiinsa. Teinkin kouluajanani keikkoja niin miksaajana, monitorimiksaajana, äänen järjestelmäteknikkona, valoteknikkona kuin valosuunnittelijanakin.

Viimeisenä lukuvuoteni Outokummussa tulin törmäytetyksi yhteen saman koulun ylioppilaspohjaisen nykytanssin linjan opiskelijoiden kanssa, ja tein kolmen tanssin opiskelijan opinnäytetöiden valosuunnittelun. Pidän näitä teoksia, ja niiden tekemisen yhteydessä järjestettyä, äänisuunnittelija Klaus Martinin opettamaa taiteellisen suunnittelun kurssia eräänlaisena käännekohtana sille, millainen tekijä ajattelen olevani. Ilman noita kursseja ja niiden mahdollistamaa heittäytymistä tanssitaiteen maailmaan, en olisi läheskään yhtä varmasti päätenyt hakemaan Teatterikorkeakouluun, vaan luultavasti jäänyt tekniiko-suunnittelijaksi keikkakentälle. Löysin kuitenkin itsestäni sen taiteilijan alun, joka päätti siinä paikassa laittaa hakupaperit sisään valosuunnittelun koulutusohjelmaan.

Osa jo aikoinaan Outokummussa alkunsa saaneesta ammatillisyyhteistyöstä on muuten edelleen voimissaan. Tätä kirjoittaessani helmikuussa 2019, valmistelen paraikaa valosuunnittelua tanssitaiteilija Mirva Keski-Vähälän taiteilijajuhlateokseen. Yhteistyömme sai alkunsa juurikin noista vuonna 2006 ensi-iltansa saaneista opinnäytetöistä, ja on jo tähän mennessä tuottanut useita teoksia.

Freelancervuodet 2007 – 2016

Valmistuessani Ammattiopisto Outokummusta vuonna 2007, ei Teatterikorkeakoulun Valo- ja äänisuunnittelun laitokselle (VÄS) otettu uusia opiskelijoita, koska laitos muutti tuolloin Tampereelta takaisin Helsinkiin. Ehdin siis tehdä vuoden verran töitä valoteknikkona tekniikkavuokrausyrityksissä ennen kuin pystyin hakemaan jatkamaan opintojani. Tuo vuosi oli urakehitykseni kannalta erittäin merkittävä, ja se avasi minulle monia niitä polkuja, joiden haaroja kuljen edelleen.

Päädyin Outokummusta valmistumiseni jälkeen sattumalta vanhan harrastajateatterikontaktini kautta töihin Porilaiseen, pieneen tapahtumalan vuokrafirmaan, jossa en lopulta työskennellyt kuin reilut puolisen vuotta, täysin alihintaan jo tuolloiseen ammattitaitooni nähden, kuten oli tapana tapahtumalalla. Vaikka työpaikka oli melko kurja, se kuitenkin tuotti muutamia ratkaisevia kontakteja, joiden kautta työllistyin toiseen samalla alueella toimivaan yritykseen nimeltä Orjatori (myöhemmin yrityskauppojen kautta Ääni- ja valotekniikka Ruosila). Orjatorin ja Ruosilan keikkahommissa viihdyin niin sanottuna vakituisena freelancerina aina syksyyn 2016 asti, jolloin siirryin vakituisen suunnittelijan työsuhteeseen Sun Effects Oy:lle. Tein näinä vuosina keikkoja muillekin työnantajille, mutta pysyen pienissä yrityksissä ja yksittäisten bändien tuotannoissa. Orjatori ja myöhemmin Ruosila oli kuitenkin selkeästi suurin työllistäjäni.

Freelancerina vietetyt vuoteni toivat minulle sen käytännön kokemuksen, jonka ansiosta – yhdistettynä toki opintoihini Teatterikorkeakoululla – minua ylipäättään pyydettiin nykyiseen työhöni Sun Effectsille. Tuolle ajalle mahtui keikkahommia oikeastaan kaikissa mahdollisissa ympäristöissä, joissa tapahtumatekniikkakentällä työskentelevä valosuunnittelija vain voi toimia: bändikeikkoja, kiertueita, festivaaleja, TV-lähetyksiä, yritystapahtumia, areenakonsertteja, messuja, yksityistilaisuuksia, urheilutapahtumia ja niin edelleen. Välillä tein töitä niin paljon, että opintonikin saattoivat jäädä jalkoihin. Jollainhan sitä pitää elääkin, enkä oikein osannut kieltäytyä työkeikoista, joista nautin niin paljon. En kuitenkaan missään vaiheessa harmitellut sitä, että tein niin paljon oman alani töitä, että opintoni pitkittyivät. Enkä harmittele vielääkään. En olisi siinä missä nyt olen ilman noita vuosia.

Lukuisista yksittäisistä projekteistani erityismaininnan ansaitsee Haporadio-yhtye, jolle tein usean kiertueen valo- ja videosuunnittelun, ja jonka keikoilla kiersin suunnittelija-tekniikkona toukokuusta 2008 elokuuhun 2014. Nämä viisi kiertuetta ja noin 250 keikkaa ajoittuivat samalle aikavälille, jolloin koen nykyisen suunnittelijaidentiteettini rakentuneen ja jolloin tein taideopintojeni kandivaihetta. Haporadion miksaaja ja Orjatorin yrittäjä Ville Kulju kysyi minua muutamalle keikalle tuuraamaan Haporadion silloista valoteknikkoa; kirjaimellisesti pari tuntia ennen VÄS:n valintakokeiden tulosten julkistamista. Vastasin tuolloin hänelle palaavani muutaman tunnin päästä asiaan, kunhan tulokset ovat selvillä. Jos pääsisin kouluun, lähtisin myös keikoille, mutta muussa tapauksessa minua odottaisi varusmiespalvelus tulevana kesänä. Pääsin kouluun, lähdin keikoille, ja jäin sille tielleni. Lopulta suoritin varusmiespalvelukseni vasta vuonna 2013, kun Haporadio oli keikkatauolla. Lopetin bändin kanssa kiertämisen ja siirsin pestini eteenpäin vuonna 2014, kun palasin kouluun tekemään maisteriopintojani armeijan ja Haporadion Elefanttimarssi-kiertueen jälkeen.

Haporadion kiertueet olivat erinomainen ympäristö kasvaa suunnittelijana ja kehittää osaamistani niin taiteellisesti kuin teknisestikin. Kun aloitin bändissä, minua pyydettiin mukaan ”valomieheksi”, tekemään muutama keikka kylmiltäni ilman minkäänlaista ennakkosuunnittelua. Jo reilua vuotta myöhemmin tein ensimmäisen erillisen työsopimukseni kiertueen valo- ja videosuunnittelusta. Onnistuin pikkuhiljaa juurruttamaan yhtyeen muusikoihin ja kiertuetiimiin ajatuksen siitä, että hyvän näköinen ja hyvältä tuntuva keikka ei synny pyytämällä mukaan ”jotain tyyppiä vilkuttelemaan valoja lennosta”, vaan huolellisesti tehdyllä suunnittelulla, sisällöntuotannolla ja ohjelmoinnilla on valtavan suuri merkitys lopputulokseen, ja että tästä työstä pitää myös maksaa käypä korvaus. Otimme yhtenä ensimmäisistä kiertävistä bändituotannoista Suomessa klubiolosuhteisiin mukaan suurehkon LED-screenin¹, ja keikkojen visuaalisuus nojasi paljon tuohon

¹ LED-näyttö on valodiodeja kuvapikseleinään hyödyntävä näyttö. Käytän tässä opinnäytetyön kirjallisessa osiossa LED-screen -termiä erottamaan tapahtumakäyttöön tarkoitettut LED-näytöt kuluttajakäyttöön tarkoitetuista (O, *organic*)LED -näytöistä, joita käytetään esimerkiksi LED-televisioissa. Varsinaiset LED-screenit ovat pikselitiheydeltään huomattavasti harvempia, mutta kirkkaudeltaan merkittävästi tehokkaampia kuin kuluttajakäyttöön suunnatut näytöt. Ne ovat yleensä myös moduulirakenteisia, jolloin niistä voidaan rakentaa eri kokoisia ja muotoisia kuvapintoja.

videopintaan. Jo pelkästään videomateriaalin tuottaminen vaati valtavan määrän työtuntejani, eikä tällainen tuotanto olisi ollut ajallisesti ollenkaan mahdollinen vanhalla ”ennakkotyöt kuuluu liksaan” -systeemillä.

Taisin olla jonkinlainen pioneeri vaatiessani kiertuesuunnittelusta kunnollista palkkaa ja pohjustaessani näin osaltani visuaalisten suunnittelijoiden ja esituotannon asemaa konserttituotannoissa Suomessa. Nykyään kunnolliset ennakkosuunnittelujaksot ja esituotantobudjetit ovat jo melko normaali ja tuotantokoneistojenkin tarpeelliseksi ymmärtämä asia. Vielä ensimmäisiä kunnollisia konserttisuunnitteluja tehdessäni vuonna 2008 jouduin erikseen perustelemaan, miksi valosuunnittelijalle pitää maksaa palkkaa myös ennakkotöistä, ja että hyvältä näyttävä konsertti ei synny ilman kunnollista suunnittelua. Alan työympäristö ylipäätään on muuttunut noista vuosista. Nykyään tapahtumatekniikka-alan työntekijät suhtautuvat töihinsä hyvin ammattimaisesti, ja esimerkiksi työturvallisuus ja -hyvinvointi huomioidaan huomattavan paljon paremmin kuin kymmenen vuotta sitten. Vanha klisee humalassa töitään tekevistä äijäroudarista ei enää ammattimaistuneella tapahtuma-alalla juuri löydä kaikupohjaa.

Teknologian kehitys ja hintojen lasku sekä musiikkibisneksen rahavirtojen siirtyminen levymyynnistä enemmän kohti keikkoja on viime vuosina mahdollistanut suuretkin konsertti- ja kiertuetuotannot jopa Suomen pienellä markkina-alueella. Mitä enemmän ja mitä monimutkaisempaa teknologiaa tuotanto hyödyntää, sitä enemmän tarvitaan suunnittelua ja ennakkotöitä, ainakin jos artistilla tai tämän taustavoimilla on minkäänlaista visuaalista kunnianhimoa. Lisäksi muunlaisten tapahtumatuotantojen, kuten konferenssien, messujen ja muiden suurien yleisötapahtumien järjestäjien jano visuaaliselle sisällölle tuntuu kasvavan kasvamistaan. Nähdäkseni siis koulutettujen visuaalisten suunnittelijoiden työllistymismahdollisuudet tapahtumatuotantokentällä tulevat entisestään vain lisääntymään tulevaisuudessa.

KAKSI ERILAISTA SUUNNITTELUTAPAA

Esittelen tässä luvussa pelkistetyn kahtiajaon kahden erilaisen suunnittelutapani välillä: *sisältä ulos* tai *ulkoa sisään*. Tätä jyrkkää kahtiajakoa voi pitää jonkinlaisena suunnitteluprosessin karikatyyrinä, mutta se havainnollistaa mielestäni hyvin sitä, miten päädyn rakentamaan töissäni sellaisia kokonaisuuksia kuin päädyn, ja miten ajatus- ja työprosessini muuttuu erilaisissa lähtötilanteissa.

Tässä luvussa esiteltyt suunnittelutavat aukeavat lukijalle paremmin, kun tämän ajattelunani esittelevän osuuden perään lukee myös kaksi seuraavaa lukua, joissa käsittelen konserttikiertueiden ja festivaalien valosuunnittelua ja sitä, miten minä itse näitä lähestyn.

Valoetin (englanniksi *lighting rig*) käsite on tässä suunnittelutapojeni käsittelyssä merkittävässä osassa. Longman Dictionary of Contemporary English -sanakirjassa käsite määritellään näin: “a structure that holds the lights for a stage in a theatre, at an outdoor concert etc” (Longman Dictionary of Contemporary English 20.2.2019). Tämä sanakirjamääritelmä viittaa pelkästään valojen ripustukseen käytettäviin rakenteisiin. Itse tarkoitan valosetillä teoksen tai tuotannon käytössä olevien valonlähteiden, sekä niiden ripustusrakenteiden, kuten trussien², ripustustankojen ja erilaisten telineiden muodostamaa kokonaisuutta, joka voi olla hyvin piilotettu ja pelkästään teknisistä välttämättömyyksistä muodostuva sekä halutut valotilanteet mahdollistava, tai sillä voi olla tarkoituksellisen voimakaskin oma identiteettinsä, muotonsa tai lavastuksellinen funktionsa jo itsessään.

Sisältä ulos – eli valotilanteet edellä

Kahdesta ajattelumallistani ensimmäinen toimii selkeästi valollinen tarve ja mielikuva edellä. Lähtökohta voi olla kokonainen kuvitteellinen valotilanne, tai ajatus yksittäisestä valollisesta ilmiöstä. Muutamia esimerkkejä olisivat kylmä takavallo, teräväreunainen valokeila, yksipuoleinen sivuvalo, pilvien

² *Trussi* (englanniksi *truss*) on esitysteknisissä rakenteissa ja ripustuksissa yleisesti käytettävää, yleensä alumiinista putkirakennetta. Trussit perustuvat teräsrakenteisten siltojen tai suurjännitelinjosten tolppien tavoin sisäiseen kolmiorakenteeseen, jonka avulla suhteellisen kevytrakenteiselle kappaleelle saadaan suuri kuorman kantavuus.

raosta sumuisena päivänä pilkistävä aurinko tai auton ajovalot. Oleellista näissä ajatuksissa minulle on itse valo ja sen laatu, eikä niinkään sen tekniset vaatimukset, kuten millaisen valonlähteen tulisi sijaita missäkin ripustuspaikassa tilassa, tai edes missä ripustuspaikan tulisi sijaita, puhumattakaan siitä miltä nuo valonlähteet ripustuspaikoissaan kokonaisuutena tulisivat näyttämään.

Tätä valollista ajatusta ruokkii usein jokin yksittäinen, usein hyvin pienikin teoksen elementti – siis vaikkapa näytelmän kohtauksen tapahtuma, tunnelma tai tapahtumapaikka, tai musiikkikappaleen osa, kuten rytmien, harmoninen tai sanoituksellinen elementti. Ajatus voi tulla myös itse teoksen tapahtumien ulkopuolelta taiteellisen työryhmän keskusteluista teoksen ennakkosuunnittelussa, tai jostain täysin irrallisesta sattumasta joka vain ajoittuu oikein ja sattuu sopimaan tilanteeseen.

Oleellisempaa ajatteluni kannalta on se, että näitä ajatuksia yhdistää niiden suhteellinen pienuus verrattuna koko teoksen keston, kuin se, mikä mitään ajatusta motivoi. Omassa työskentelyssäni tällainen valoon itsessään perustuva ajatus hyvin harvoin johtaa kokonaistaiteellisiin ratkaisuihin, joissa päätyisin ratkaisemaan koko teoksen valosuunnittelun johtaen tästä yksittäisestä ajatuksesta. Nämä pienet ajatukset, tai valolliset eleet, on aina sidottu johonkin yksittäiseen tapahtumaan näyttämöllä tai musiikissa, eivätkä ne siksi sellaisenaan juuri laajene koko teoksen kattaviksi kokonaisuuksiksi. Ne usein kannattelevat itseään riittävästi vain laajentuakseen yhden kohtauksen tai musiikkikappaleen kantavaksi ideaksi.

Huomaan usein ajattelevani valosuunnittelua sisältä ulospäin silloin, kun työryhmään mukaan tullessani saatavilla on jo runsaasti materiaalia – esimerkiksi jo valmis bändin levy tai näytelmän käsikirjoitus. Erityisesti niin sanotut perinteiset, tekstiin vahvasti pohjautuvat teatterin ennakkosuunnittelutavat, kuten niin sanottu lakanametodi, jossa näytelmäteksti puretaan ja analysoidaan kohtauksittain osissa, tahtovat johdattaa ajatteluni sisältä ulospäin. Runsaat ajatuksia pohjustavan materiaalin saatavilla olo mahdollistaa yksityiskohtiin tarttumisen, ja nuo yksityiskohdat kiinnittävät huomiotani siinä määrin, että ne alkavat tuottaa selkeitä suunnitteluratkaisuja, ja näin rakentaa teosta pienistä paloista kohti suurempaa kokonaisuutta.

Valosuunnittelun kokonaisuus rakentuukin usein ikään kuin näiden pienien yksikköjen synteestistä. Saatan joskus löytää itseni tilanteesta, jossa minulla on vaikkapa vahva mielikuva tanssiteoksen ensimmäisestä ja toiseksi viimeisestä näyttämökuvasta, mutta ei juuri mitään näiden välistä. Ratkaisuni tällaisessa tilanteessa on joko yrittää puristaa itsestäni vastaavat ajatukset muihinkin kohtauksiin, tai siirtyä suunnittelemaan ”setti edellä”, johtamalla olemassa olevista valmiimmista ajatuksista valosetti, joka mahdollistaa välien täyttämisen improvisoimalla tai ”leikkimällä” valolla harjoituksissa.

Teosta varten esitystilaan rakentuva valosetti on tämän kaltaisessa työskentelytavassa käytännössä yhdistelmä eri valotilanteiden tarvitsemaa teknistä välineistöä. Valosetillä itsessään ei välttämättä ole sen suurempaa tarkoituksellista visuaalista ilmettä tai merkitystä, vaan välineistö yksinkertaisesti mahdollistaa haetut näyttämökuvat tarjoamalla juuri haluttujen valotilanteiden vaatimat valon tulokulmat, värit ja valaisintyytit. Sillä ei ole kokonaisuutena suunniteltua muotoa, vaan itse valotilanteet määrittelevät, mihin mikäkin valonlähde sijoittuu, ja setille muodostuu jonkinlainen muoto tämän prosessin tuloksena. Lopputulosta voisi pitää jonkinlaisena minimalismin vastakohtana, jossa funktio tulee ennen muotoa, ja ulkoinen muoto on puhtaasti osiensa summa.

Tässä toki tulemme tämän opinnäytetyön kirjallisen osion johdannossa mainitsemaani ajattelutapojen sekoittumiseen. Koska valolliset mielikuvat ja tekniset tarpeet synnyttävät tarvittavia valoelementtejä (esimerkiksi tietty takapesu, sivuvalo tai valotehoste), ja koska mielikuvia ruokkivat tapahtumat, tilanteet tai tapahtumapaikat usein toistuvat näyttämöteoksissa, tulen käyttäneeksi monia elementtejä kuitenkin useissa kohdissa teosta. Tämä häivyttää näiden kahden työskentelytavan rajoja, ja jotkut sisältä ulos rakentuneet valosetit saattavat lopulta näyttäytyä ulkopuoliselle tarkastelijalle hieman siltä kuin ne olisivat syntyneet seuraavassa luvussa esittelemäni ulkoa sisään rakentuvan suunnittelutavan kaltaisesti yhdestä, koko teoksen läpäisevästä kokonaisajatuksista. Minulle tekijänä näillä lähestymistavoilla on tästä huolimatta kuitenkin valtavan suuri ero.

Skenografi Samuli Laine kirjoittaa artikkelissaan *Roolien liukeneminen* teoksen suunnitteluratkaisujen rakentumisesta teoksen sisältä ulospäin seuraavasti:

”Esiintyminen – toisin sanoen sisältä käsin teoksessa oleminen – on auttanut minua ymmärtämään esitystä tavalla, jota voi soveltaa teoksen visuaaliseen todellisuuteen. Tämä näkyi DIG MY JOCKEY- Live version (2013) -esityksessä, joka sai ensi-iltansa Zodiak – Uuden tanssin keskuksessa. Toimin teoksessa sekä scenografina että esiintyjänä. Esityksen visuaalinen ilme ja teoksen valolliset ratkaisut löytyivät esiintyjän positiosta – näyttämöltä käsin. Näin sekä syntyvä liikemateriaali, jota esiintyjänä tuotin, että esityksen valolliset ratkaisut muovautuivat limittäin prosessin edetessä. Voisi sanoa tämän avanneen minulle uuden oven näyttämöteokselliseen logiikkaan. DIG MY JOCKEYn valosuunnittelu syntyi teoksen ”sisältä” tulevien tarpeiden pohjalta – eli esiintyjyyden kautta katsottuna. Paljon teoksen ulkoasusta muovautui yksinkertaistamalla – kokeiluna, muokkauksena ja karsimisena.” (Laine 2017, 213.)

Vaikka Laine puhuu tässä hieman eri näkökulmasta – siitä, miten toimiminen teoksessa samanaikaisesti esiintyjänä ja scenografina on vaikuttanut hänen suunnitteluratkaisujensa syntyyn, löydän tästä yhteyden omaan ajatteluuni. Tapa, jolla hän kertoo *DIG MY JOCKEY*N visuaalisen ilmeen syntyneen teoksen ”sisältä” tulevien tarpeiden pohjalta vaikuttaa jossain määrin samankaltaiselta ajatusmallilta, kuin oma sisältä ulospäin kulkeva ajatteluni. Tulkitsen Laineen tekstiä niin, että teoksessa esiintyjänä toimiminen on saanut hänet muuttamaan näkökulmaansa näyttämötoiminnan tarkastelusta ulkopuolelta suunnittelijan silmin toiminnan tarkasteluun suoraan esiintymistilanteen sisäpuolelta ja näin kulkemaan pienestä esityksen osasta kohti kokonaisuutta. Laine ei siis tarkkaile, mitä näyttämöllä tapahtuu, ja mieti miten valaista toiminta, vaan luo esiintyjänä näyttämötapahtuman, jolloin hänen ideamateriaalinaan on automaattisesti kaikki ne ajatukset, jotka johtivat myös itse näyttämötoiminnan syntyyn. Tällöin visuaaliset suunnitteluajatukset rakentuvat sisältä ulospäin, ja kokonaisuus näiden ajatusten synteesisistä.

Lainauksessa Laine puhuu myös teoksen ulkoasun muovautumisesta yksinkertaistamisen kautta. Tunnistan tämän myös omasta sisältä ulospäin suuntauvasta ajattelutavastani. Kun ideointia tekee lähtien pienistä ajatuksista, ideoita syntyy usein valtavan paljon. Osa tämän tyyppistä ajatusprosessia onkin valikoida lukuisien ideoiden joukosta se kaikkein mielenkiintoisin, jota sitten alkaa työstää eteenpäin – omassa tapauksessani

ensin kohti valotilannetta, ja lopulta kohti valotilanteiden toteuttamisen vaatimien teknisten ratkaisujen muodostamaa kokonaisuutta, eli valosettiä ja sen ulkoista muotoa. Laineen esimerkissä samat pienet ideat luovat sekä esiintyjän liikemateriaalin, että sisältä ulospäin rakentuvan skenografian. On ymmärrettävää, että tällöin suunnittelun ideamateriaalia on niin paljon, että sitä joutuu reilusti karsimaan.



Kuva 2

Den goda människan i Sezuan (2010) oli yksi erittäin puhdas esimerkki sisältä ulospäin rakentuneesta valosuunnittelusta. Kaikki teoksen valoratkaisut rakentuivat kohtaus ja näyttämökuva edellä, ja ideat pohjautuivat selkeisiin mielikuviin valon laadusta. Setillä ei ollut ennalta harkittua ulkoista muotoa, vaan kaikilla valonlähteillä oli jonkin tietyn valotilanteen mahdollistava tarkoitus. Valaisimia ei ollut harkitusti tarkoitettu katsomisen kohteiksi, mutta niistä tuli osa lavastaja Tomi Flycktin luomaa näyttämökuvaa.

Seuraavassa luvussa käsittelem tälle sisältä ulos muodostuvalle suunnittelulle vastavuoroisesti ulkoa sisään muodostuvan valosuunnitteluprosessin.

Ulkoa sisään – eli valosetti edellä

Edellisessä osiossa esitellylle, valotilanne edellä toimivalle ajattelutavalle vastakohtaisesti toinen toimintamallini on suunnitella valosetti ensin.

Ääritapauksessa – esimerkiksi musiikkifestivaalilavalla tai yrityskonferenssissa – koko lava saattaa olla teknisiä yksityiskohtiaan myöten täysin valmiiksi työkuviksi suunniteltu jo ennen kuin edes tiedän kuka tai ketkä sillä esiintyvät, saati että tietäisin mitä esitykset tarkalleen sisältävät. Hieman vähemmän äärimmäisenä esimerkkinä toimii teatteri- tai ehkäpä vielä yleisemmin tanssiteos, jossa päädyn käyttämään jonkinlaista koko teoksen läpäisevää kokonaisratkaisua, joka useimmiten elää esityksen edetessä, mutta harvoin katoaa tai vaihtuu kokonaan.



Kuva 3

Häkki (2014) -tanssiteos oli esimerkki valosuunnittelusta, joka rakentui kokonaisuus edellä. Teoksen ennakkosuunnittelu johti kokonaistaideteosmaiseen näyttämöratkaisuun, ja suunnittelin valosetin koko teoksen läpäisevän visuaalisen ajatuksen pohjalta ennen kuin tiesin, millaiseksi teoksen rakenne lopulta muotoutuu. Itse esitys rakentui prosessissa suoraan näyttämölle, mutta tila- ja valoratkaisu päätettiin suunnitteluryhmässä pääosin jo ennen varsinaisten näyttämöharjoitusten alkua.

Valotilanteet edellä etenevälle työtavalle päinvastaisesti tämä tapa lähtee suurista kokonaisuuksista, ja siirtyy kohti pienempiä yksiköjä suunnittelun edetessä. En kysy itseltäni ”miltä tämän kohtauksen tai musiikkikappaleen

pitäisi näyttää tai tuntua”, vaan ”miltä tämän teoksen tai keikan kokonaisuudessaan pitäisi näyttää tai tuntua”. Usein lähtökohta kokonaisuuden suunnitteluun mieltämättä paljoka yksityiskohtia on yksittäisestä yksityiskohdasta lähtevän suunnittelun tavoin visuaalinen mielikuva, mutta tuo mielikuva ei synny yksittäisestä esityksen osasta, vaan se kohdistuu koko esitykseen tai tapahtumaan. Itse idea voi olla käytännössä mitä vain, ja kontekstistaan irrotettuna sitä ei välttämättä erota sisältä ulospäin suuntautuvassa suunnittelutavassa syntyvistä ideoista. Oleellista on, että tuo idea läpäisee koko teoksen suunnittelun, ja on näin automaattisesti suhteessa kaikkiin sen pienempiin osiin.

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

Yksi suuri käytännön ero suhteessa edelliseen työtapaan tässä mallissa on se, että useimmiten päätän varhaisessa suunnitteluvaiheessa *missä* valonlähteet sijaitsevat, ja vasta myöhemmässä vaiheessa päätän *mitä* ne tekevät missäkin kohtaa esitystä, kun vastakohtaisesti edellisessä mallissa tämä menee yleensä toisin päin. Minulla saattaa joskus ulkoisesti voimakkaan identiteetillistä valosettiä tai sen osaa piirtäessäni olla selkeäkin käsitys siitä, miten aion sitä yleisellä tasolla käyttää, mutta harvoin kovinkaan tarkkoja mielikuvia kokonaisista valotilanteista tai tunnelmista tässä vaiheessa. Tällaisessa suunnittelutavassa lopulliset kuvat syntyvät vasta sisällöntuotanto- tai ohjelmointivaiheessa, tai vaikkapa festivaalilavalla jopa vasta keikan aikana ”lennosta”.



Kuva 4

Vihapuhenäytelmän (2015) koko näyttämöratkaisu suunniteltiin ennakkoon 3D-ympäristössä. Videomateriaali tuotettiin suoraan sopimaan ennalta määritellyn muotoisiin kuvapintoihin. Valosetti sekä lähes kauttaaltaan projisointipintana toiminut lavastus muistuttivat toiminnallisesti festivaalilavaa. Setti koostui valo- ja kuvapinnoista, joilla toistettava sisältö suunniteltiin vasta kun pintojen asettelu ja muoto oli jo päätetty. Tilaratkaisulla oli selkeä oma muotonsa ja identiteettinsä, joka oli läsnä koko esityksen ajan, mutta itse tarkat näyttämökuvat ja esimerkiksi valosuunnittelun väriratkaisut päätettiin vasta sisällöntuotanto- ja ohjelmointivaiheessa.

Usein, varsinkin konserttivalaisun yhteydessä, kuuleekin käytettävän analogiaa visuaalisesta instrumentista, jolla voi improvisoida, kuten soittimella. Tämä tapa ajatella valosettiä visuaalisena soittimena kuvastaa melko hyvin myös omaa ajatteluani. Työskentely vaikkapa setti edellä suunnitellun teatterituotannon harjoitusvaiheessa muistuttaa paljon soittimella yhdessä toisten soittajien kanssa improvisointia, tai musiikkikappaleen sovitusyötä. Improvisoidussa konserttivalaisussa valoja taas ”soitetaan” osana bändiä aika konkreettisestikin.

Esimerkiksi valosuunnittelija Petri Tuhkanen kirjoittaa Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun valosuunnittelun koulutusohjelman maisterin opinnäytetyön kirjallisessa osiossaan valoilla improvisoinnista näin: ”Suunnitellun valokattauksen pyrin toteuttamaan mahdollisimman nopeasti harjoitusten alkuvaiheessa, jolloin mahdollistuu improvisoiminen harjoituksissa. Improvisoisella tarkoitan nimenomaan suunnitelmaan

pohjautuvalla valosetillä erilaisten valotilanteiden kokeiluja, tunnelmien hakemista, selkeästi eri suuntien kokeiluja, kompositiokokeiluja, värikokeiluja ja niin edelleen.” (Tuhkanen 2016, 41.)

Minulle itselleni tuo visuaalinen soitin koostuu pianon tavoin kielistä, eli ääntä, tai tässä tapauksessa valoa tuottavasta osasta (valonlähteistä), sekä koskettimista, eli käyttöliittymästä, tai valopöydän ohjauspinnasta, joka on ohjelmoitu mahdollistamaan valolla improvisointi harjoituksissa, tai jopa itse esityksessä. Lisäksi koskettimiston ja kielien välissä on pianon sisäinen mekanismi, eli valosetin signaali-, himmennin- ja virranjakojärjestelmä, joka ei lopulta tämän opinnäytetyön kirjallisen osion aihepiirissä ole kovin merkityksellinen.

Tämä visuaalinen soitin ei kuitenkaan ole kokonaan kromaattinen kuten piano, vaan kuin viisikielinen kantele, joka pystyy tietyllä virityksellä tuottamaan vain tietynlaisia sointuja ja sävelkulkuja. Vaikka soitin pystyy teoriassa tuottamaan minkä tahansa sävelen, se pitää vähintäänkin virittää uudelleen, jos haluttu sävel ei ole valmiiksi saatavilla juuri käytössä olevassa virityksessä. Siis monipuolinenkaan liikkuvista valoista koostuva, iso festivaalivalosetti ei pysty suoraan tuottamaan kaikkia mahdollisia valotilanteita, vaan saatavilla olevia näyttämökuvia rajoittaa ja ohjaa käytössä oleva käyttöliittymä – siis se, miten valopöydän ohjauspinta on ohjelmoitu. Tämän lisäksi syntyviä kuvia ohjaavat setin muoto ja ilme, jotka ovat käytännössä aina läsnä yksittäisissä valotilanteissa.

Setti edellä suunnitellussa pyrin luomaan suunnittelua, joka vähintään osittain säilyttää muotonsa ja ilmeensä, eli visuaalisen identiteettinsä, riippumatta siitä, mitä setillä tarkalleen ottaen tehdään. Valosetti saattaa paljastaa itsestään uusia muotoja ja osia, tai näyttäytyä erilaisena eri kohdissa esitystä, mutta se on silti edelleen sama setti, jolla on oma kantava ajatuksensa.

Seuraavissa luvuissa pohdin *sisältä ulos* ja *ulkoa sisään* suuntautuvia suunnitteluprosessejani esimerkkien kautta.

KONSERTTIKIERTUEIDEN SUUNNITTELUPROSESSI

Avaan tässä luvussa tapahtumatuotantojen suunnitteluprosessiani konsertti- ja konserttikiertuetuotantojen kautta. Konserttikiertueiden valosuunnittelu on hyvä esimerkki töistäni, jotka yleensä rakentuvat *sisältä ulospäin*.

Seuraavassa luvussa taas keskityn vastaavasti festivaalilavojen piirtoon esimerkkinä *ulkoa sisäänpäin* rakentuvasta valosuunnittelusta.

Koen musiikin visualisoinnin valolla ja videolla olevan minun niin sanottu leipälajini. Olen tehnyt musiikin parissa varmasti suurimman osan kaikista yksittäisistä keikoistani. Siksi konsertit soveltuvat hyvin esimerkiksi suunnittelutavoistani. Samalla konserttituotannon valosuunnitteluprosessi soveltuu hyväksi esimerkiksi tapahtumatuotantokentän valosuunnittelusta yleensä. Valosuunnittelun työvaiheet ovat tapahtumatuotannoissa samat lähes aina samat. Suurimmat eroavaisuudet prosesseissa konserttien ja vaikkapa konferenssilavojen välillä liittyvät siihen, mitä valosuunnittelijan luonnosteluvaiheessa tapahtuu, ja miten visuaaliset ideat syntyvät.

Tässä esittelemistäni työvaiheista suunnitteluprosessin aloittava ideointivaihe on oikeastaan ainoa, joka saattaa sisällöltään erota eri tyyppisissä tapahtumatuotannoissa niiden käytännön sisällön takia täysin. Kaikki muut suunnittelun työvaiheet sisältävät suunnilleen samat tehtävät, riippumatta itse projektin tyypistä. Työvaiheiden painotukset toki vaihtelevat – puhekonferenssia tai muotinäytöstä varten ohjelmoitava valotilanteiden määrä on yleensä merkittävästi pienempi kuin vaikkapa kokonaan aikakoodiin sidotussa 90-minuuttisessa konsertissa, mutta tällaisten tuotantojen visuaalisen suunnittelun esittelymateriaalin tuottamiseen valosetin piirtovaiheessa on yleensä käytettävä huomattavasti konserttisuunnittelua enemmän aikaa, koska kalliit visuaaliset ideat pitää myydä ja perustella maallikkoasiakkaille.

Musiikkiesityksen visualisointi

Musiikki inspiroi minua hyvin voimakkaasti, luoden päähäni selkeitä visuaalisia mielikuvia siitä miltä kulloinenkin musiikkikappale tai kappaleen

osa minusta näyttää. En ole tiettävästi varsinaisesti synesteetikko³, mutta minulla on hyvin vahva, jo lapsuudesta asti mukana kulkenut yhteys musiikillisten tai auditiivisten elementtien ja visuaalisten mielikuvien välillä.

Yleensä konserttia tai konserttikiertuetta suunnitellessani minulla on kuunneltavanani itse konsertissa esitettävät musiikkikappaleet joko studioäänitteinä tai jonkinlaisina ”treenikämpädemoina”. Parhaassa tapauksessa saatan saada kokonaisen keikan äänitteen tai videotaltioinnin tutkittavakseni. Materiaalia on siis suhteellisen paljon – jopa enemmän kuin keskimääräisen teatteriteoksen ennakkosuunnitteluvaihteessa, jossa saatavilla on usein enintään valmis, kirjoitettu näytelmäteksti. Tietyt asiat esityksestä, tai tässä tapauksessa konsertista, on hyvinkin tarkkaan päätetty jo ennen suunnittelun alkamista. Siis se mitä soitetaan ja kuka muusikoista soittaa mitäkin soitinta missäkin kappaleessa, mitkä ovat kappaleiden sävellajit, temmot sekä rakenteet ja niin edelleen. Teatterissa suunnittelija tulee harvoin mukaan tilanteeseen, jossa näyttämötoiminta olisi näin pitkälle lukittua jo suunnittelun alkaessa. Toisaalta on enemmän sääntö kuin poikkeus, että kappaleiden esitysjärjestystä ei ennakkosuunnitteluvaiheessa tiedetä. Varsinaisen keikkakokonaisuuden dramaturgia syntyy siis yleensä vasta myöhemmin, tai joidenkin yhtyeiden tapauksessa jopa vasta juuri ennen jokaista yksittäistä konserttia. Suunnittelun lähtökohdat ovat siis hyvin erilaiset verrattuna teatteriin, vaikka käytössä olevat työkalut – niin tekninen välineistö kuin suunnittelijan ajattelu – ovat melko samankaltaisia.

Valosuunnittelija on usein ainoa, joka lähtökohtaisesti katsoo konserttia visuaalisesta näkökulmasta ja selkeästi dramaturgisena kokonaisuutena. Joskus jopa kunnollisen sisällöllisen keskustelun synnyttäminen itse artistin kanssa on hyvin hankalaa. Suunnittelija on harmillisen usein ajatustensa kanssa kovin yksin. ”Saat vapaat kädet tehdä mitä vaan” on artistin suusta kuultuna yleinen lausahdus, ja vaikka tämä on yleensä tarkoitettu luottamuksenosoitukseksi, saa se minussa suunnittelijana aina aluksi aikaan pienen epätoivon. Ne harvat tilanteet, joissa esiintyjää aidosti kiinnostaa

³ Synestesia tarkoittaa aistien sekoittumista yksilön kokemana. Aistiärsyke aiheuttaa synesteetikolle toisen aistin alaan kuuluvan aistimuksen. Synesteetikko saattaa esimerkiksi nähdä kuulemiaan säveliä väreinä, tuntea ääniteitä makuina tai tehdä tietoisia päättelyjä kuten luokitella ja sijoittaa käsitteitä tai tehdä laskutoimituksia kokemassaan kolmiulotteisessa tilassa. (Wikipedia 22.4.2019.)

esityksensä visuaalisuus ja katsojakokemus jo heti suunnittelun alussa, johtavat yleensä lopulta erittäin kiinnostaviin konserttikokonaisuuksiin.

Joskus muusikoiden on vaikea hahmottaa visuaalisuuden vaikutusta omiin konsertteihinsa tai sitä, että konserttikin on esitys, ja sen suunnittelua pitäisi myös lähestyä esityksenä. Tällöin saatan esimerkiksi esitellä heille omasta mielestäni kokonaisuutena toimivia konserttitoteutuksia vaikkapa videotaltiointeinä, ja pyrin näin luomaan keskustelua konserteista esityksinä.

Konsertin visuaalisesta sisällöstä ja katsojakokemuksesta keskustellessa on tärkeää, että muusikot itse näkevät konserttinsa kokonaisena esityksenä, eivätkä vain kokoelmana esitettäviä musiikkikappaleita. Usein riittää, että normaalisti musiikilliseen ilmaisuun tottunut taiteilija saa muutettua hieman näkökulmaansa konserttien analysointiin, ja tämä ymmärtääkin itselleen uudella tavalla sen, miten suuria tekijöitä konserttiyleisön kokemuksen luomisessa konsertin visuaalinen sisältö ja muut esitykselliset elementit ovatkaan. Olen huomannut tämän avaavan lähes aina uutta keskustelua siitä, millaisen kokemuksen muusikot itse haluavat omilla konserteillaan luoda. Tällainen näkökulman muutos luo yleensä erittäin hedelmällisen lähtötilanteen, josta keskustelun johdattaminen kohti syvällisempää temaattista pohdintaa on jo kohtuullisen helppoa.

Kun olen saanut tällä tavalla keskusteluyhteyden auki, pyydän yleensä muusikkoja miettimään itse, millaisen kokemuksen he haluavat konserteillaan katsojalle luoda, ja pyrin näin luomaan keskustelua konsertin tai kiertueen teemoista ja sisällöstä. Tällainen keskustelu mahdollistaa konsertin visuaalisen suunnittelun yhdessä muusikoiden kanssa, jolloin koko työryhmä voi seistä samojen ratkaisujen taustalla, eivätkä ne ole enää pelkästään valosuunnittelijan tulkintaa esitettävästä musiikista. Visuaaliset ratkaisut ovat toki tällöinkin valosuunnittelijan päätöksiä, mutta temaattinen sisältökeskustelu antaa lisää pohjamateriaalia, johon suunnittelija voi tarttua – aivan kuten vaikkapa teatteriesityksen suunnitteluryhmän kesken käydyt keskustelut.

Ideointivaihe

Alkukeskustelujen jälkeen siirryn ideoimaan konsertin visuaalisia ratkaisuja. Yleisimmin käyttämäni metodi minulle ennalta tuntematonta musiikkia visualisoidessani on kuunnella kaikki materiaali kerran alusta loppuun läpi,

samalla tehden muistiinpanoja, joihin kirjoitan mahdolliset selkeästi mieleeni nousevat mielikuvat. Tämän ensimmäisen kuuntelukerran jälkeen en palaa muistiinpanoihini heti, vaan kuuntelen saman materiaalin pariin kertaan uudelleen, ja opettelen tuntemaan kappaleet. Saatan näiden lisäkuuntelukertojen aikana kirjoittaa lisää muistiinpanoja, mutta en lue aikaisempia.

Vasta kun kappaleet ovat minulle sen verran tuttuja, että ne alkavat soida päässäni (yleensä tähän menee kolmesta viiteen kuuntelukertaa), kaivan esiin niiden mahdolliset sanoitukset, jotka luen läpi. Vasta tämän jälkeen palaan muistiinpanoihini ja alan prosessoida ajatuksiani eteenpäin, peilaten ajatuksiani mahdollisiin muusikoiden itsensä kanssa käytyihin temaattisiin keskusteluihin. Käyn tämän prosessin läpi juuri tässä järjestyksessä, jotta nojaisin tietoisesti mahdollisimman paljon omiin mielikuviini musiikista itsestään, enkä sanoittajan tekstiin. Olen niin sanotusti sävellysten kuuntelija – jos en lue tekstiä, saatan kuunnella jonkun kappaleen kymmeniä kertoja ennen kuin tiedostan mitä laulaja sanoo laulaessaan. En tietoisesti välttele sanoituksen tuomia mielikuvia, jos satun kiinnittämään huomioni tekstiin, mutta en pyri myöskään erityisesti kuuntelemaan sanoitusta, kun suunnittelen musiikin visuaalisuutta.

Sävellys edellä kuunteleminen johtaa töissäni ratkaisuihin, jotka pohjautuvat itse musiikkiin – sen rytmiin, harmonioihin ja melodiakulkuihin, ja näiden luomiin tunnelmiin ja mielikuviin. Mielestäni tämä työtapo luo mielenkiintoisempia lopputuloksia, kuin jos keikan visuaalisuus kuvittaisi sanoitusta. Sanat ovat jo olemassa. Niitä harvoin tarvitsee korostaa lisää. Enemmänkin minun suunnittelemani visuaalisuus konserteissa toimii yhtenä soittimena bändissä, luoden musiikkiin yhden tason tai tulkinnan lisää. Käyn kuitenkin sanoitukset läpi poistaakseni mahdolliset ristiriidat omien ajatusteni ja sanojen väliltä.

Koska materiaalia suunnittelua pohjustamaan on jo lähtötilanteessa paljon, hyppään useimmiten ensimmäisten kuuntelukierrosten ja artistin kanssa käytyjen sisältökeskustelujen jälkeen suoraan itse valosuunnittelun sisällön rakentamiseen. Alan pohtia valoa ikään kuin sovittaisin kappaleita jollekin uudelle soittimelle. Tämä yleensä johtaa ajatuksiin tietyistä tunnelmista ja visuaalisista tapahtumista, jotka sitoutuvat tiettyihin hetkiin musiikissa – siis

kappaleiden osiin, teemoihin, säkeistöihin, kertosäkeisiin ja niin edelleen. Nuo yksittäiset tunnelmat ja tapahtumat alkavat muodostaa suurempia kokonaisuuksia, kunnes kokonaisuudet ovat kappaleen mittaisia. Jotkin kappaleet saattavat synnyttää idean, joka kantaa sen alusta loppuun, tai joissakin tapauksissa idea syntyy tässä vaiheessa vain kappaleen yhteen osaan. En stressaa näin alkuvaiheessa siitä, jos johonkin jää ajatuksissani tyhjä hetki. Tyhjät hetket täyttyvät kyllä myöhemmin. Tässä vaiheessa minulle riittää, kunhan jokaiseen kappaleeseen on vähintään yksi riittävän vahva visuaalinen idea.

Jos tiedän kappaleiden esitysjärjestyksen, vien kokonaisuuksien miettimisen vielä pidemmälle ja alan jo tässä vaiheessa ajatella konserttia kokonaisena dramaturgisena kuljetuksena. Kuten jo tämän luvun johdannossa mainitsin, tämä on kuitenkin harvinaista. Yleensä en vielä tässä vaiheessa tiedä, mihin järjestykseen kappaleet lopulta asettuvat. Siksikin valolliset ajatukset on hyvä pitää yleisinä ja laajoina. Yleisemmän tason idean intensiteettitasoa on helpompi säätää myöhemmin sopimaan tiettyyn kohtaan keikan draaman kaarta. Jos tiedän kappaleiden esitysjärjestyksen vaihtelevan jokaisella keikalla, kuten esimerkiksi suunnittelemani Happoradion kiertueilla usein vaihteli, rakennan suunnitelmiini joskus sisään jonkin verran ajotilanteessa sovitettavaa intensiteettitason skaalattavuutta. Skaalautuva osa voi olla esimerkiksi ohjelmoitu elementti, jota ei käytetä, jos kappale soitetaan tietyssä kohdassa konserttia. Tämä on kuitenkin melko harvinaista, sillä vaikka varsinainen esitysjärjestys vaihtelisi, samat kappaleet päätyvät yleensä dramaturgisessa mielessä samanlaisiin kohtiin konsertin kulkua, jolloin niissä yleensä toimivat myös samat valoratkaisut.

Puran alustavat ideani eräänlaiseksi valosuunnittelun rungoksi joko päässäni tai paperilla, ja vasta kun tiedän, mitä suunnilleen olen tekemässä, alan suunnitella valosettiä. Tällöin piirrän settejä, joilla on selkeä tarkoitus, enkä yleispäteviä työkaluja, jotka taipuvat moneen. En valitse ensin palettiini värejä ja ala maalata niillä, vaan päätän ensin, millaisen maalauksen haluan ja alan vasta sitten avalla maalipurkkeja. Suunnittelen siis konsertit useimmiten sisältä ulospäin. Kun ideamateriaalia on riittävästi, ja valosuunnittelun runko on alustavasti kasassa, siirryn ideoimaan itse valosettiä.

Valoasetin suunnittelu

Ensimmäisten valollisten ideoiden synnyttämisen jälkeen alan sitoa niitä todellisuuteen. Alkaa toinen suunnitteluvaihe, jossa aikaisemmin muodostuneiden ideoiden teknisten tarpeiden yhdistelmä hahmottuu ensin luonnokseksi valoasetista ja lopulta valmiiksi valoasetin 3D-malliksi. Väliin saattaa mahtua revisiokierros tai pari, mikäli budjetti tai muut tekniset syyt aiheuttavat setin sovittamistarpeita, tai mikäli keskustelut artistin kanssa johtavat sisällöllisiin muutoksiin. Valitettavan usein settiä suunnitellessa on ideoita pelkistettävä, yksinkertaistettava ja yhdisteltävä, jotta ne mahtuvat käytössä olevaan budjettiin tai tilaan – oli se sitten tilaa keikkabussin tavaratilassa tai keikkapaikan lavalla.

Kun joskus utopistisetkin, todellisuuteen sitomattomat mielikuvat alkavat hahmottua todellisiksi teknisiksi ratkaisuuksi, alkavat myös eri tyyppisten ja kokoisten tuotantojen suunnitteluprosessit erottua toisistaan. Siinä missä teknisiin puitteisiin sitomattomia ideoita voi kehittää minkä tahansa kokoisesta tuotannosta täysin ilman rajoitteita, todellisuudessa toteutettavia valosettejä ei voi. Tuotantobudjetti, rakennusaika, henkilökunnan koko, kuljetuskapasiteetti, tilan tai tilojen koko sekä ripustuskapasiteetti ovat vain joitakin esimerkkejä valosuunnittelijan luomista rajoittavista tekijöistä.

Tavallaan tuotannon koon sovittamisen kannalta olisi helpompaa piirtää konserttisetitkin vaikkapa messuosaston tavoin suoraan tiettyyn budjettiin, mutta tietoisesti pyrin välttämään tätä toimintatapaa. Tällöin en tule rajoittaneeksi omaa ajatteluani ”koska siihen ja siihen ei nyt varmaan kuitenkaan ole varaa”, tai keksineeksi mielestäni muka tarpeellisia, mutta lopputuloksen kannalta ylimääräisiä suunnittelun elementtejä ”koska budjettia on vielä niin ja niin paljon jäljellä”. Pyrin siis pitämään ideoinnin puhtaana ja tarkoituksella todellisuudesta irtaantuneena. Koen, että tämä johtaa usein mielenkiintoisempaan lopputulokseen, kuin setti tai budjetti edellä tehty konserttisuunnittelu. Konsertti on kuitenkin lopulta esitys, jossa sisältö on tärkein. Korkealentoisetkin ideat voi usein ratkaista kustannustehokkaasti, jos ne ovat mielestäni niin hyviä, että niihin kannattaa panostaa aikaa ja vaivaa. Olen esimerkiksi rakentanut itse langattomia LED-valaisimia, koska kaupalliset vaihtoehdot olivat kaikki moninkertaisesti liian

kalliita, mutta ideani oli mielestäni niin toimiva, että halusin panostaa työaikaa omien valaisimieni tekemiseen.

Itse valosetin suunnitteleminen on vaihe, jossa aikaisemmin synnyttämäni ajatukset eri valotilanteista ikään kuin irtoavat dramaturgisesta kontekstistaan. Ne muuttuvat kuljetuksesta suunnitteluprosessia ohjaavaksi pohjamateriaaliksi, ja lähestyn niitä sitä kautta, millaisia valotilanteita haluan (jossakin vaiheessa konserttia) synnyttää. Palaan miettimään konsertin dramaturgiaa oikeastaan kunnolla vasta sisällöntuotanto- ja esiohjelmointivaiheessa, jolloin täyttyvät myös mahdolliset ideointivaiheessa suunnitelmiin jääneet puutteet ja tyhjät hetket.

Valosetin suunnitteluvaiheessa ikään kuin puran valotilanneideoitani osiinsa, ja mietin millaisia valonlähteitä ja valon tuloisuuntia tarvitsen. Saatan myös kehittää kokonaan uusia ajatuksia valosetin visuaalisesta identiteetistä yhdistelemällä joitakin elementtejä ideointivaiheesta yhteen, ja hakemalla tätä kautta setille ulkoista muotoa. Pidän tätä kuitenkin edelleen sisältä ulospäin suunnittelemisena, koska pohjamateriaalinani toimivat ensisijaisesti valotilanteet, joita haluan saavuttaa. En juuri koskaan piirrä ennakkosuunniteltujen konserttikiertueiden settejä ulkoa sisäänpäin rakentamalla niitä ensin johonkin muotoon, ja tutkimalla mitä saan tuosta muodosta irti.

Teen yleensä useita nopeita luonnoksia valosetistä valon reaaliaikaiseen mallintamiseen tarkoitettulla 3D-mallinnusohjelmalla, eli visualisaattorilla⁴, ja haen valonlähteiden asettelua lavalla kokeilemalla erilaisia sijoituspaikkoja. Tässä vaiheessa lamput yleensä leijuvat 3D-malleissani ilmassa, ja lava on pelkkä tyhjä laatikko. Kun löydän setille muodon, joka tuntuu mahdollistavan mahdollisimman suuren osan valotilanneideoistani ja jonka arvioin olevan mahdollinen toteuttaa budjetin ja logististen rajoitteiden puitteissa, piirrän setin niin sanotusti puhtaaksi ja lisään siihen trussit tai muut valaisimien

⁴ *Visualisaattori* tai *visualisointiohjelmisto* (englanniksi *visualiser*) on erityisesti esitysteknisten valosettien 3D-mallintamiseen tarkoitettu ohjelmisto, jolla voidaan tuottaa reaaliaikaisesti valotilanteiden luonnoksia käyttämällä 3D-mallissa virtuaalisia versioita todellisista valonheittimistä. Näitä ohjelmistoja voidaan myös käyttää apuna valojen ohjelmoinnissa. Käsittelen visualisointiohjelmistoja enemmän myöhemmin tässä luvussa.

ripustusratkaisut sekä jonkinlaisen 3D-mallinnoksen esiintyjän backlinesta⁵, eli vahvistimista, rummuista ynnä muista lavalle sijoitettavista elementeistä. Kun olen tämän prosessin lopputuloksena löytänyt itseäni tyydyttävän, toteutuskelpoisen valosetin, joka vieläpä mahtuu lavalle esiintyjien ja heidän soittimiensa sekaan, tuotan yleensä visualisointiohjelman avulla muutaman havainnekuvan valmiista lavasta valoineen, joilla esittelen ideani asiakkaalleni – tai konsertin tapauksessa muusikoille. Havainnekuvat toimivat keskustelua helpottavana apuvälineenä ja mahdollistavat suunnitteluajatusteni esittelyn muutenkin kuin sanallisesti tai lyijykynäluonnoksilla. Kun artistin kanssa on päästy yhteisymmärrykseen toteutettavasta valosetistä, siirryn setin tekniseen suunnitteluun.



Kuva 5

Havainnekuva Haporadion *Elefanttimarssi* (2014) -kiertueen valosetin suunnittelun loppupuolelta tammikuulta 2014. Visualisointiohjelmistojen tuottama jälki on sittemmin parantunut huomattavasti, ja se lähestyy jo valokuvamaista realismia. Tämä kuva on esimerkki hyvin nopeasti tuotetusta, luonnosmaisesta 3D-mallista, jossa jotkut valonheittimet leijuvat vielä ilmassa. Kuvassa näkyvä valo- ja videosetti on kuitenkin jo sama, joka valikoitui lopulta käytettäväksi itse kiertueella.

⁵ *Backline* on englanninkielisestä ammattisanastosta lainattu termi, jolla tarkoitetaan erityisesti populaarimusiikin esittämiseen tarvittavaa laitteistoa, kuten soittimia, vahvistimia, ja muita suoraan musiikin esittämiseen liittyviä, lavalle sijoitettavia objekteja.

Tekninen suunnittelu

Tekninen suunnitteluvaihe on mukana kaikissa valosuunnittelutöissä niiden koosta tai laadusta riippumatta. Vain teknisen suunnittelun määrä vaihtelee. Pienimmillään se tapahtuu valoteknikon päässä yksinkertaista valosettiä konkreettisesti rakennettaessa, tai suurimmillaan jättituotannossa sen tekee usean, eri osa-alueisiin erikoistuneen suunnittelijan ryhmä. En ala purkaa teknisen suunnittelun yksityiskohtia tässä opinnäytetyön kirjallisessa osioissa kovin syvällisesti, koska se ei varsinaisesti ole osa taiteellista valosuunnittelua, vaan tekninen välttämättömyys. Kuitenkin tekninen suunnittelutaito kuuluu jokaisen tapahtumatuotantokentällä työskentelevän valosuunnittelijan työkalupakkiin.

Teknisessä suunnitteluvaiheessa valosuunnittelijan piirtämälle setille määritellään DMX-osoitteet⁶, himmenninkanavanumeroinnit, kytkennät, kaapelireitit, ripustukset ynnä muut tekniset puitteet. Nykypäivänä tapahtumatuotantokentällä myös tämä valosuunnittelun tekninen osa tapahtuu lähes aina kolmiulotteisessa CAD-ympäristössä (englanniksi *computer-aided design*), samoin kuin valosetin hahmottelukin edellisessä vaiheessa. 3D-mallia päivitetään ja tarvittaessa muokataan toteutuskelpoiseen suuntaan, ja esimerkiksi sen sähkötekniset tarpeet ja ripustuskuormitukset lasketaan tarkasti ja niistä tuotetaan tarvittavat dokumentit. Teknisen suunnitteluprosessin lopputuloksena ovat valmiit valokartat, rakennepiirustukset ja muut työkuvat, ohjauskanava- ja kytkentälistat (patch⁷) ja pakkauslistat, sekä kaikki muu setin logistiikassa ja rakentamisessa tarvittava tieto. Tämän vaiheen jälkeen valosetti on valmis siirrettäväksi tuotantoon ja edelleen rakennettavaksi todelliseksi, toimivaksi kokonaisuudeksi.

Ihannetilanteessa tekninen suunnittelu ei vaikuta itse valaisimien sijoitteluun tai siihen, miltä valosetti katsojalle näyttää. Usein kuitenkin vielä tässä vaiheessa settiin kohdistuu jonkinlaisia muutoksia, mikäli jotakin sen osaa ei pystytä teknisesti sellaisenaan toteuttamaan, tai mikäli esiin nousee

⁶ DMX (virallisesti DMX512) on standardi, digitaalinen valonheittimien ohjausprotokolla. DMX-osoitteella tarkoitetaan DMX-protokollaa käyttävien valonheittimien ohjausosoitteita, joilla eri valonheittimien ohjausdata erotetaan toisistaan samassa DMX-verkossa.

⁷ Patch on englannin kielen sana, joka viittaa valaistustekniikan yhteydessä valosetin kytkentöihin sekä valojen ohjaukseen liittyvään numerointiin. Esimerkiksi patch-listalla tarkoitetaan yleensä listausta käytettävien älykkäiden valonheittimien DMX-ohjausosoitteista

yksinkertaisempia, helpompia, kustannustehokkaampia tai muuten parempia tapoja saavuttaa haluttu lopputulos.

Kiertueolosuhteet luovat omia erikoispiirteitään valosettien tekniseen suunnitteluun. Settien pitää olla helposti ja nopeasti rakennettavissa ja purettavissa jokaisen keikan yhteydessä, ja käytössä oleva kuljetuskapasiteetti on aina rajallinen. Valosetin logistinen suunnittelu kuuluukin omana osanaan tekniseen suunnitteluun, ja kiertuetuotannossa siihen pitää panostaa vielä erityisen paljon.

Yleensä klubikiertueilla rakennusaikaa on enintään muutama tunti ennen jokaista keikkaa, ja kalusto pitää saada pystyyn pääosin yksin.

Festivaalikiertueella taas on huomioitava nopeat vaihtoajat. Suosin festivaaleja kiertävien kiertueiden lattiaseteissä⁸ pyörällisiä tai muuten helposti lavalle siirrettäviä ratkaisuja, jotka voidaan rakentaa valmiiksi lavan sivu- tai takatilassa ja vaihtaa nopeasti lavalle keikkojen välissä. Kaikenlaiset moninapakaapelit ja valmiiksi yhteen teipatut kaapeliniiput⁹ ovat erittäin hyödyllisiä apuvälineitä settien rakennuksen ja lavavaihtojen helpottamisessa sekä nopeuttamisessa, niin klubiolosuhteissa kuin festivaaleillakin.

Sisällöntuotanto ja ohjelmointi

Viimeinen työvaihe ennen itse konserttia tai kiertuetta, tai sen mahdollisia harjoituksia, on valojen sisällöntuotanto ja ohjelmointi. Tässä työvaiheessa palaan alussa tekemiini muistiinpanoihin ja alan työstää niitä kohti valmista valo-ohjelmointia. Tämän työvaiheen sisällöllinen merkitys lopullisen esityksen kannalta on valtava. Nykyaikaiset, runsaasti ns. älykkäitä valonlähteitä sisältävät valosetit pystyvät tuottamaan hyvin laajan skaalan erilaisia valotilanteita ja valollisia tapahtumia, vaikka setti itsessään olisi näennäisen yksinkertainen. Yksittäinen liikkuva valo voi tilanteesta riippuen hoitaa hyvin suuren määrän erilaisia perinteisen valonheittimen funktioita, puhumattakaan LED¹⁰-pohjaisista, pikseliohjattavista valaisimista, jotka jo

⁸ *Lattiasetillä* (englanniksi *floor package*) tarkoitetaan festivaalia kiertävän konserttituotannon mukana kulkevaa, tuotannon omaa valokalustoa, joka yleensä rakennetaan suoraan lavan pinnalle.

⁹ Ammattislangissa *jönkkö*

¹⁰ *LED*, eli *valodiodi* (englanniksi *light emitting diode*) on valoa tuottava puolijohdekomponentti. LED-pohjaiset valaistusratkaisut ovat yleistyneet kaikessa valaistuksessa 2000-luvulla.

muistuttavat suuresti käyttötarkoitukseltaan harvaa, hyvin kirkasta videopintaa. Tämä korostaa huolellisesti tehdyn valo-ohjelmoinnin sekä sen valmistelun ja mediamateriaalin tuottamisen, eli sisällöntuotannon, merkitystä.

Oma konserttien sisällöntuotanto- ja ohjelmointiprosessini on monivaiheinen. Käyn sisällöllisen ajatusprosessini vähintään kerran kokonaan läpi ennen kuin edes kosken valopöytään, jotta säilytän punaisen langan ohjelmoinnissani, enkä tule tehneeksi vain hienoja kuvia, jotka eivät kommunikoi keskenään tai linkity toisiinsa. Jos hyppään suoraan ohjelmoimaan, palaan lopulta jossain vaiheessa takaisin alussa tekemiini asioihin ja päädyn rakentamaan alkuvaiheen valotilanteet uudestaan, koska ne eivät enää tunnu kuuluvan esitykseen. Suurin syy tähän lienee se, että punaisen langan löytyminen vaatii minulta suuremman kokonaisuuden työstämistä, ja kun punainen lanka jossain vaiheessa sokkona aloitettua ohjelmointiprosessia löytyy, alussa ilman tiedostettua dramaturgista ajatusta syntyneistä kuvista ei välitykään oikea suunta – koska selkeää suuntaa ei ole alussa ollut.

Olen yleensä sisällöntuotantovaiheeseen siirtyessäni työstänyt valosettiä jonkin aikaa teknisenä kokonaisuutena, ilman että mietin yksittäisiä valotilanteita tai konsertin musiikkikappaleita. Olen siis siirtänyt itseni tarkoituksella joksikin aikaa sivuun sisällöllisestä pohdinnasta, jotta saan etäisyyttä omiin ajatuksiini. Kun setti on valmiiksi piirretty, palaan kuuntelemaan musiikkia tarkasti analysoiden ja samalla kaivan esiin aivan suunnitteluprosessin alkuvaiheessa tekemäni muistiinpanot. Yleensä pienen itsensä etäännyttämisen jälkeinen sisällön pariin paluu luo aivan uudenlaisen näkökulman tai katsomisen tavan vanhoihin ajatuksiin, ja visuaaliset palaset alkavat päässäni loksahdella kohdalleen kuin itsestään.

Kuuntelen kaiken esitettävän musiikin vielä pariin kertaan uudelleen läpi ja teen samalla uudet, lopulliset muistiinpanot sisällöstä. Tässä vaiheessa muistiinpanoni eivät enää sisällä visuaalisia mielikuvia valollisista ilmiöistä tai tunnelmista, vaan suorita teknisiä toimintaohjeita, kuten ”lattialiikkuvat lavan pintaan sinisenä ensimmäiseen kertosaakeeseen asti”. Rakennan itselleni tällä tavoin ohjelmointirungon, joka auttaa muistuttamaan minua siitä, mihin olinkaan menossa, kun esimerkiksi ohjelmoin jotain monimutkaista, mutta pientä yksityiskohtaa, johon saatan uppoutua pitkäksi aikaa. En välttämättä ohjelmoinnin edetessä seuraa tätä runkoa orjallisesti, vaan ideani

jatkavat kehittymistä vielä tämän jälkeenkin, kuten missä tahansa taiteellisessa prosessissa, mutta usein minua helpottaa tietää mihin alun perin ajattelin matkallani päätyväni ja mitä reittiä pitkin, vaikka päättäisinkin lopulta vaihtaa määränpäättä.

Tämän viimeisen muistiinpanokierroksen jälkeen olen melko hyvin selvillä siitä, mitä tarkalleen ottaen haluan ohjelmoida mihinkin kappaleeseen tai kappaleen osaan, joten käynnistän valopöydän, avaan visualisointiohjelmistoon valosetin 3D-mallin, ja alan ohjelmoida. Kun valot on kokonaan ohjelmoitu, on kiertue valmis alkamaan. Usein ensimmäinen kerta, kun ohjelmointi ajetaan kokonaan läpi oikeilla valaisimilla virtuaalisten sijaan, on kiertueen ensimmäinen keikka. Useimmiten päivitän ja korjailen ohjelmointiani kiertueiden edetessä, mutta on harvinaista, että nämä keikkojen yhteydessä tekemäni muutokset olisivat kovin suuria. Jos valo-ohjelmointiin tarvitsee tehdä suurempia muutoksia, kuin pieniä ajastusten korjauksia tai esimerkiksi valotilanteiden värien vaihtoja, varaan yleensä erillisen ajan muutosten tekemiseen ja teen ne rauhassa visualisointiohjelmaa apuna käyttäen, sen sijaan että yrittäisin ehtiä pitää pitkällisiä ohjelmointituokioita keikkaolosuhteissa.

Usein ennen kiertueen alkua tapahtuvasta, 3D-ympäristöä hyödyntävästä ohjelmointivaiheesta käytetään termiä esi- tai ennakko-ohjelmointi. Konserttikiertueiden tapauksessa tämä on mielestäni kuitenkin nykyään hieman harhaanjohtava ilmaisu, sillä ohjelmointityöstä ylivoimaisesti suurin osa tehdään ilman että varsinainen valosetti on käytettävissä. Mielestäni oikeastaan tämä työvaihe on kiertueen tai konsertin varsinainen valo-ohjelmointi, ja kiertueharjoituksissa tai konsertin sound checkin¹¹ aikana tapahtuva ohjelmointi on valo-ohjelmoinnin viimeistelyä.

Itse ohjelmointiprosessi on yhdistelmä mekaanisen teknistä työtä, käyttöliittymäsuunnittelua, rytmin ja ajoitusten hakemista ja oman työnsä kriittistä tarkastelua visualisointiohjelman avulla. Se saattaa lisäksi sisältää osan videosuunnittelumaista mediasisällön tuottamista, mikäli valosetti

¹¹ *Sound check* on konsertin kaluston pystytyksen ja itse esityksen väliin sijoittuva tekninen valmistelu-aika, jossa muusikot ja tekninen henkilökunta valmistelevat omat soittimensa sekä laitteistojensa asetukset päivän konserttia varten. Suoraan käännettynä sanapari tarkoittaa äänen tarkistusta.

hyödyntää pikseliohjattavia valaisimia. Tämä mahdollinen mediasisältöjen teko ajoittuu prosessissa yleensä valosuunnittelun sisällöntuotantovaiheen ja ohjelmointivaiheen väliin.

Tärkeä osa konserttikiertueen valo-ohjelmointiprosessia on valopöydän ohjauspinnan rakentaminen. Erilaisia lähestymistapoja valosetin käyttöliittymän rakentamiseen, eli siihen, millä tavalla konkreettisesti valopöydän painikkeita, liukuja ja kosketusnäyttöjä käyttämällä valoja ohjataan, on paljon. Omat lähestymistapani ohjauspintojeni rakentamiseen ovat eläneet vuosien varrella jonkin verran, ja se, miten nykyään kiertueeni ohjelmoin, on jonkinlainen tarpeen mukaan elävä synteesi erilaisista kokeilemistani ohjaustavoista.

Joskus valot ohjelmoidaan konserttikiertueillakin yleisen teattereissa käytössä olevan tavan mukaan yhteen pitkään ajolistaan, joka sisältää kaikki konsertin valotilanteet, ja ajotilanne on vain ajolistan seuraavaan valotilanteeseen siirtävän go-napin painelua oikeaan aikaan, tai pöydän vieressä päivystämistä, kun ajolista niin sanotusti ajaa itseään aikakoodiin¹² sidottuna. Itse en kuitenkaan suosi näin joustamatonta tapaa musiikkia valaistessani, vaan pilkon ohjelmointini pienempiin osiin. Omat lähestymistapani ohjauspinnan rakentamiseen vaihtelevat jonkin verran kulloisenkin tuotannon erityispiirteiden mukaan, mutta pääsääntöisesti käytän aina yhden valopöydän ohjauspinnan sivun jokaista konsertin kappaletta kohden. Näin pystyn järjestämään sivut kappaleiden esitysjärjestyksen muuttuessa uudestaan, eikä minun tarvitse etsiä keikan aikana kiireessä oikeaa liukua.

En myöskään enää nykyään tee ennalta suunnitelluissa konserteissa niin sanottua busking¹³-tyylistä ohjauspintaa, kuten festivaaleilla, vaan ohjelmoin valopöydän liu'uille ja napeille ennalta määriteltyjä efektejä ja valotilanteita, joita lauon keikan edetessä joko käsin tai aikakoodin avustuksella. Joissakin

¹² *Aikakoodi* on digitaalisiin, numeerisiin koodeihin perustuva signaali, jota käytetään esimerkiksi videotuotannossa ääni- ja kuvataallenteiden synkronisointiin keskenään. Esityskäytössä sitä käytetään erityisesti valo- video- ja laser- sekä pyrotekniikkaohjaimien synkronisointiin musiikkiin. Yleisesti käytettyjä formaatteja ovat analogisena äänisignaalina siirrettävä digitaalipurske LTC (Linear Time Code) tai alun perin syntetisaattoreiden ohjausta varten kehitetyn digitaalisen MIDI (Musical Instruments Digital Interface) -standardin osa MTC (MIDI Time Code).

¹³ *Busking* on englanninkielisestä ammattisanastosta lainattu termi, jota käytetään valotilanteiden luomisesta yhdistelemällä eräänlaisia valmiiksi ohjelmoituja valotilanteiden rakennuspalikoita itse esityksen aikana. Ks. sivu 54.

tapauksissa – varsinkin kun käytössä on aikakoodi, saatan rakentaa yhden pääajolistan jokaiselle kappaleelle, tai pilkkoa kappalekohtaisen pääajolistan useammaksi eri listaksi, esimerkiksi niin, että jokaiselle valonheitintyyppille tai -ryhmälle on omansa.

Toinen paljon käyttämäni tapa on ohjelmoida liu'uille kokonaisia valotilanteita tai efektejä esimerkiksi niin, että yhdellä liu'ulla on säkeistöjen pohjatilanne, toisella kertosäkeiden pohjatilanne ja muilla vaikkapa iskunomaisia efektejä laukaistavaksi tietyissä kohdissa kappaletta. Tämä sallii enemmän joustoa siihen, miten ajan näitä tilanteita itse keikan aikana. Erilaiset ohjelmointitavat saattavat myös sekoittaa yhden showtiedostoni¹⁴ sisällä kunkin kappaleen erityistarpeiden mukaan. Jotkut asiat on helpompi ajaa toisella tavalla, ja toiset taas toisella, enkä näe tarpeelliseksi pakottaa itseäni yhteen tiettyyn tapaan ohjelmoida koko keikkaa alusta loppuun.

Yleensä pidän kappalekohtaisten ajolistojen ja isku efektien lisäksi jossakin osioissa ohjauspintaani muutaman liu'un, joille on ohjelmoitu yleispäteviä himmenninryhmiä tai efektejä, joita voin tarvittaessa ajaa lennosta muun ohjelmoinnin sekaan, ja jotka ovat koko ajan saatavilla. Tällaisia ovat esimerkiksi liu'ut etuvaloille, tai vaikkapa talon valosetin stroboskoopeille ja häikäisyheittimille (englanniksi *audience blinder*). Nämä ovat etuvalojen tyyppisiä artistin valaisuun käytettäviä liukuja lukuunottamatta lisämausteita muuhun ohjelmointiin, ja tarvittaessa ne toimivat varaohjelmointina odottamattomien tilanteiden varalta.

Käytän ohjelmoinnissani aina paletteja (englanniksi *palette, preset*), eli matalan tason muistipaikkoja, joihin varsinaiset valotilanteet (englanniksi *cue*) viittaavat. Tämä mahdollistaa esimerkiksi liikkuvien valojen suuntausten ja värien päivittämisen keikkapaikkojen mukaan helposti, käymättä läpi jokaista tilannetta erikseen. Paletit ovat erityisen tärkeitä silloin, kun kiertue kiertää esimerkiksi festivaaleja tai valmiiksi varusteltuja keikkapaikkoja, jolloin ohjelmointia pitää sovittaa kiertueen aikana erilaisille valoseteille tilanteen mukaan. Jos kaikki valojen parametriarvot olisivat ohjelmoitu

¹⁴ *Showtiedosto* (englanniksi *show file*) on yleisnimitys valopöytien ohjelmointidatan sisältäville tiedostoille. Jokaiselle valopöytätyypille on oma tiedostoformaattinsa, ja näitä tiedostoja voidaan siirrellä saman tyyppisten valopöytien välillä. Showtiedostoon on siis tallennettu kaikki esityksen (englanniksi *show*) sisältämä ohjelmointi.

suoraan valotilanteisiin, päivittäminen olisi mahdoton urakka tiukoissa aikaikkunoissa.

Kiertuetuotantoja ohjelmoidessa on hyvä muutenkin yrittää miettiä hieman ennakkoon sitä, millaisia keikkapaikkoja kiertue tulee kiertämään, ja miten ohjelmitava materiaali taipuu mahdollisesti sovitettavaksi erilaisiin setteihin. Lähes kaikkien kiertueiden ohjelmointi pitää jossain vaiheessa sovittaa ”talon kattaukseen”, varsinkin festivaaleja kierrettäessä. Ohjelmoinnin pitää siksi olla hyvin organisoitua ja kaikkien tallennettujen palettien, efektien ja tilanteiden selkeästi nimettyjä.

Monet valosuunnittelijat ohjelmoivat kiertueelle lähtevän produktionsa valo-ohjelmointiin mukaan ylimääräisiä valonheittämiä ikään kuin kaiken varalle. Esimerkiksi valosuunnittelija Miika Riikonen kirjoittaa Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun valosuunnittelun koulutusohjelman maisterin opinnäytetyönsä kirjallisessa osioissa kiertuetuotantojen ohjelmoinnista seuraavasti:

”Tämän (kiertueen aikana vaihtuvien valosettien) 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 valonheittämiä. Jopa sellaisia heitintyyppisiä, joita kiertueelle lähdeettäessä ei ole käytettävissä.” (Riikonen 2016, 60.)

Itse en pääosin toimi Riikosen tässä kuvailemalla tavalla. Nykyisten valopöytien ohjelmistot ovat hyvin kehittyneitä, ja mahdollistavat monipuolisesti erilaisten valonheitintyyppien muuntamisen toiseksi, sekä ohjelmoinnin monistamisen sujuvasti esimerkiksi suuremmalle määrälle valonheittämiä, kuin mille valo-ohjelmointi on alun perin tehty. Lisäksi suurin osa kiertueilla vastaan tulevista valoseteistä sisältää ainakin laveasti samat niin sanotut valonheittimien arkkityypit, eli liikkuvia pesu-, profiili-, sekä mahdollisesti kiilaheittämiä (englanniksi *wash*, *spot* ja *beam*). Sama ohjelmointi on siis suhteellisen helppo muuntaa myös hyvin erilaiseen settiin ilman, että sitä tarvitsee tehdä kovin paljoa uudestaan muunnoksen takia, vaikka siihen ei olisi ohjelmitu mukaan valtavaa määrää ylimääräisiä valonheittämiä. Tähän saattaa toki minun tapauksessani vaikuttaa myös yleinen ohjelmointityyliini. Käytän esimerkiksi paljon valopöytien niin sanottua pikselimäppäystä (englanniksi *pixel mapping*), jossa valot sijoitetaan

valopöydän käyttöliittymässä koordinaatistoon, ja efektit ajetaan valaisimille pohjautuen niiden sijaintiin tuossa koordinaatistossa. Jos siis setin muoto muuttuu, riittää kun valojen sijainti koordinaatistossa päivitetään, ja vaikkapa sama, setin läpi vasemmalta oikealle pyyhkäisevä juoksutus toimii toisessakin setissä samalla tavalla riippumatta esimerkiksi valonheittimien määrästä, tarkasta sijoittelusta tai numerointijärjestyksestä.

Muunnosten onnistuminen edellyttää toki hyvin organisoitua valopöydän käyttöpintaa, mahdollisimman paljon paletteihin pohjautuvaa ohjelmointia ja joskus luovaa soveltamista, mikäli käytössä esimerkiksi on hyvin paljon normaalista poikkeava valosetti. Mikäli kiertueella kiertää erillinen valo-operaattori, eikä valosuunnittelija itse, on lisäksi tärkeää, että operaattori ymmärtää myös esityksen valosuunnittelun taiteellisen sisällön, jotta tämä voi tarvittaessa soveltaa ohjelmointia pysyen silti alkuperäisessä suunnitteluajatuksessa. Olen todennut omissa kiertuetuotannoissani, että suuren ylimääräisen heitinmäärän mukana kuljettamisesta on minun ohjelmointitavassani enemmän haittaa kuin hyötyä, sillä olemassa olemattomat heittimet mukana vaikkapa valopöydän valintaryhmissä esimerkiksi vaikeuttavat tarkkojen, valopöydän efektigeneraattoriin nojaavien tehosteiden luomista sekä päivittämistä. Valosettiä on vain yksinkertaisesti helpompi ohjata, mikäli ohjelmointi ei sisällä heittämiä, joita ei ole oikeasti olemassa.

Poikkeuksen minun tapauksessani muodostavat pelkästään festivaaleja kiertävät tuotannot, joissa teen alkuperäisen ohjelmoinnin yleensä suurimman tiedossa olevan vierailtavan setin mukaan. Tällöin teen usein niin, että pienemmillä lavoilla luon kopion alkuperäisestä showtiedostosta, ja poistan siitä ylimääräiset valonheittimet. En siis tällöinkään kuljeta jokaisella kiertueen keikalla ohjelmoinnissani mukana ylimääräisiä heittämiä, mutta luon eräänlaisen emätiedoston, joka toimii pohjana jokaiselle keikalle. Tämän tavan huono puoli on se, että mahdolliset kiertueen aikana tehtävät päivitykset pitää aina erikseen tehdä tähän emätiedostoon kyseisen yksittäisen keikan tiedoston lisäksi, tai se muuttuu vanhentuneeksi ja näin hyödyttömäksi.

Visualisointiohjelmistot aikaresurssin lisääjinä

Nykyään konserttikiertueissa ja muissa tapahtumakentän tuotannoissa valo-ohjelmointi tehdään käytännössä aina lähes kokonaan virtuaalisessa 3D-visualisointiympäristössä ennen itse fyysisen valosetin rakentamista. Tilanteet, joissa tämän tyyppiseen tuotantoon on käytettävissä runsaasti harjoitus- tai ohjelmointiaikaa oikean valosetin parissa rajautuvat lähinnä Eurovision laulukilpailuiden tai areenakokoluokan maailmankiertueiden kaltaisiin jättituotantoihin, ja näissä taas ohjelmoitavan sisällön määrä on niin valtava, että enintään muutaman viikon ohjelmointi- ja harjoitusjaksot riittävät vain tarkistuksiin ja viimeisiin korjauksiin.

Joskus toki pienemmänkin konserttikiertueen valmisteluvaiheessa järjestetään niin sanotut PA-harjoitukset¹⁵, eli enintään muutaman päivän kestävä harjoitusjakso keikanomaisissa olosuhteissa. Näiden harjoitusten tarkoitus ei kuitenkaan ole itse ohjelmointi, vaan niitä pitäisi oikeastaan verrata teatterin valmistaviin harjoituksiin, joissa tehdään viime hetken tekniset valmistelut. Äänihenkilökunnalle PA-harjoitukset tarjoavat kullannarvoista aikaa tehdä yksityiskohtaista miksauksen hienosäätöä, johon ei yleensä ole käytettävissä yhtä runsaasti aikaa itse keikkojen sound checkeissa. Ne toimivat myös yleisinä keikan kenraaliharjoituksina ennen itse kiertuetta, ja mahdollistavat lavatoiminnan harjoittelun treenikämpissä todenmukaisemmassa ympäristössä myös itse artistille. Valosuunnittelijalle tai -operaattorille nämä harjoitukset taas tarjoavat tilaisuuden koepystyttää kiertuevalosetti sekä viimeistellä sen ohjelmointi. Muuta niissä ei sitten yleensä ehdikään tehdä.

Hyvin yleisiä ovat myös tilanteet, joissa valo-ohjelmoinnin viimeistelyyn oikeiden valonlähteiden kanssa virtuaalisten sijaan jää aikaa vain pari tuntia ennen kiertueen ensimmäistä keikkaa. Nykypäivän tapahtumatuotannoissa työskentelevän valosuunnittelijan onkin hyvin tärkeää pystyä käyttämään virtuaalisia ohjelmointiapuvälineitä mahdollisimman tehokkaasti.

Los Angeles City Collegen teatteriakatemian Technical Theatre -ohjelman johtaja, tohtori James L. Moody kirjoittaa Concert Lighting -kirjassaan kiertueen valmistelusta näin:

¹⁵ Lyhenne PA viittaa tässä äänentoistojärjestelmään. Lyhenne tulee englannin kielen sanoista *public address*. Suomen puhutussa ammattislangissa äänentoistojärjestelmä on ”peeaa”.

”Most top acts produce a full production and approach their tours as if they were theatrical shows. The more rehearsal time available, the tighter the first show; however, a long rehearsal with luminaires is rare. The availability of large stages and the very high cost to the artist of a lengthy full rehearsal place limitations on this phase of the preparation. Here is where your pre-planning and ability to make quick decisions are put to the test.” (Moody & Dexter 2010, 45.)

Moodyn ja Dexterin kirja on kirjoitettu 2000-luvun ensimmäisellä vuosikymmenellä, jolloin visualisointityökalut eivät olleet vielä niin kehittyneitä, edullisia ja yleisesti käytettyjä kuin nykyään. Moody siis puhuu tässä tilanteesta, jossa koko valo-ohjelmointi tehdään harjoituksissa oikeilla valonheittimillä, eikä kirjan konserttien valosuunnitteluprosessin kuvauksessa puhuta esiohjelmoinnista ollenkaan. Tämä onkin konserttivalosuunnittelun osa-alue, joka on luultavasti muuttunut eniten viimeisen vuosikymmenen aikana.

Ensimmäiset virtuaalisen esiohjelmoinnin mahdollistavat ohjelmistot ilmestyivät 1990-luvun puolivälin jälkeen: alkuaikojen markkinajohtaja, Wysiwyg-visualisointiohjelmiston kehittänyt Cast Software perustettiin vuonna 1994 (Cast Software 18.4.2018), ja viime vuosina paljon markkinoita vallannut Capture tuli markkinoille vuonna 1998 (Capture Sweden 18.4.2018). Tietokoneiden laskentatehon kehitys on kuitenkin mahdollistanut kunnollisen valon reaaliaikaisen mallintamisen vasta 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen loppupuolella, ja visualisointiohjelmistot ovat yleistyneet valosuunnittelijoiden käytössä laajasti vasta viimeisen noin kymmenen vuoden aikana, samalla muodostuen korvaamattomiksi työkaluiksi nykyaikaisten, monimutkaisten valojärjestelmien ohjelmoinnissa. Ensimmäinen oma kokemukseni oikean konserttituotannon ohjelmoinnista 3D-ympäristössä on vuodelta 2008. Nykyisten suurien, tuhansien valotilanteiden ja ohjausparametrien, aikakoodiin sidottujen esitysten ohjelmointi ei yksinkertaisesti olisi enää mahdollista ilman visualisointiohjelmistoja.



Kuva 6

Turun Palloseuran liigajoukkueen jääkiekko-otteluiden kauden 2018 – 2019 avajaisshow'n ohjelmointia Sun Effectsillä elokuussa 2018. Aikakoodiin sidotussa valo- video- ja laseresityksessä oli useita satoja yksittäisiä valotilanteita, ja ohjelmointiaikaa itse hallissa käytössämme oli yhteensä vain noin 20 tuntia. Projekti ei olisi ollut tässä muodossa mahdollinen ilman kuvassa valkokankaalla näkyvää Capture-visualisointiohjelmistoa.

Teatterimaailmassa visualisointiohjelmistoja ei vielä minun kokemukseni perusteella hyödynnetä niin paljon kuin ehkä voitaisiin.

Jonkinlaisessa ihannemaailmassa perinteiseen ennakkosuunnitteluun perustuvan näyttämöteoksen valosuunnittelu rakentuisi huolellisesti ennen harjoitusvaihetta harkituista visuaalisista ratkaisuista. Valosuunnittelija siis miettisi ensin millaista valoa haluaa, sitten ratkaisisi millaisilla teknisillä keinoilla haluamansa valotilanteen pyrkii saavuttamaan, ja vasta tämän jälkeen veisi ajatuksensa näyttämölle. Toiminta harjoitusvaiheessa näyttämöllä olisi vain ennalta luotujen ideoiden toteuttamista ja jatkokehittelyä.

Teosprosessit eivät kuitenkaan useinkaan toimi niin, että koko teos rakentuisi paperilla ennen näyttämöharjoituksia – varsinkaan nykypäivän suomalaisella teatterikentällä, jossa prosessiluonteiset ja ryhmälähtöiset teokset ovat arkipäivää. Valosuunnittelua tehdään hyvin paljon vielä näyttämöharjoitusvaiheessa organisaation ja kokeellisesti, erilaisia ajatuksia,

kuvia ja kuljetuksia ehdottaen ja niistä työryhmän sisällä keskustellen. Visuaalisten ideoiden kokeileminen, mukauttaminen ja hylkääminenkin kuuluvat prosessiin.

Prosessiluonteinen työskentely luo helposti omia haasteitaan käytettävissä olevan teknisen työaikaresurssin kanssa. Pienellä näyttämöllä ja enintään muutaman kymmenen valonheittimen valojärjestelmällä nopea kokeileminen saattaa olla vielä helppoa – riittää että valosuunnittelija itse kaivaa harjoitustauolla esitystilan nurkasta tikkaat ja ripustaa pari uutta lamppua kokeillakseen uutta ideaa. Suuremmalla näyttämöllä ja teatterikoneistolla toimittaessa rakennusaikaa taas on huomattavasti vähemmän suhteessa käytössä olevaan ja haluttujen näyttämökuvien luomiseen tarvittavaan kalustoon. Yhden valotilanteen kokonaan uudestaan rakentaminen suuressa tilassa konventionaalisella valokalustolla saattaa viedä kokonaisen valoryhmän työpäivän tai pari, ja tämä saattaa jopa estää suunnitelmien radikaalin muuttamisen prosessin aikana, rajaten ratkaisut esimerkiksi repertuaariteatterissa jo valmiiksi olemassa olevien valaisinpositioiden käyttöön.

Teknologian tehokas hyödyntäminen saattaa helpottaa suunnitteluprosessia ja mahdollistaa hieman valmiimmaksi harkittujen teknisten ratkaisujen viemisen näyttämölle. Valon visualisointityökalut helpottavat ideoiden kokeilua ja niistä keskustelua lyijykynäpiirrosta tai pelkkään kieleen nojaavaa kuvailua huomattavan paljon todenmukaisemmalla tavalla. Ne mahdollistavat teatterissakin melko valmiin valo-ohjelmoinnin tuottamisen virtuaaliympäristössä, joka helpottaa varsinkin liikkuvien valonheittimien kanssa työskentelyä. Valoja voidaan esimerkiksi ohjelmoida eri kohtaukseen kuin mitä näyttämöllä harjoitellaan tilanteen niin vaatiessa.

Visualisointiohjelmistot myös kehittyvät huimaa vauhtia. Niiden valon mallinnus on jo niin tarkkaa, että joissakin tilanteissa jopa valonlähteiden kirkkaustasoihin virtuaaliympäristössä voi luottaa, ja niiden avulla rakennetut valotilanteet oikeasti näyttävät lähes samalta oikealla näyttämöllä. 3D-kuva tietokoneen näytöllä ei voi kuitenkaan koskaan korvata kokonaan oikeaa valonheitintä, vaikka melko lähelle se jo nykyään pääseeikin. Kuvaa pitää osata niin sanotusti katsoa oikein, eli ymmärtää (kokemuksen kautta), miten virtuaaliset valotilanteet todennäköisesti toimivat todellisuudessa.

Visualisointityökalut ovat kuitenkin ensisijaisesti vain valosuunnittelijan omia työvälineitä. Näyttelijöitä ja näyttämötoimintaa ei voi viedä virtuaalimaailmaan, joten oikeassa tilassa, oikeilla välineillä ja näyttelijöillä tapahtuvaa kokeilua ne eivät voi kokonaan korvata. Ne saattavat kuitenkin antaa suuntaa sille mitä ylipäättään kannattaa kokeilla ja vähentää näin teknisiä harha-askeleita, helpottavat valollisista ideoista keskustelua sekä mahdollistavat valojen ohjelmoinnin erillään itse valosetistä, lisäten näin käytännössä käytettävissä olevaa aikaresurssia.

Konserttien videosuunnittelusta

Olen urallani tehnyt myös usean konserttikiertueen videosuunnittelun valosuunnittelun ohessa. Minulle suunnittelijana suurin ero videon ja valon välillä tässä kontekstissa on videon kyky olla kuvittavaa tai kuvaavaa. Videopinnalla on helppo muodostaa selkeitä, yksinkertaisesti tulkittavia kuvia, toisin kuin valolla, joka on aina abstraktia. Kuitenkin valo- ja videosuunnittelua yhdessä työstäessäni, ajatteluni on yleensä selkeästi enemmän valollista kuin kuvallista. Tarkoitan tällä sitä, että en erota mielessäni valo- ja videopintoja toisistaan, vaan käsittelen videopintoja ikään kuin osana valosettiä. Videopinta on minulle valonlähde muiden joukossa tai osa näyttämökuvaa. Sillä on vain tarkempi ilmaisullinen erottelukyky kuin valolla, joka mahdollistaa tunnistettavien kuvien esittämisen, mutta ei edellytä sitä.

Videokin voi olla abstraktia tai tyyliteltyä, ja useimmiten se minun konserttideosuunnittelussani onkin. Käytän videosuunnittelussani paljon erilaista liikegrafiikkaa ja muuta materiaalia, joka ei välttämättä esitä mitään, tai josta ei kuvatun materiaalin tapauksessa voi selkeästi tunnistaa mitä se esittää. Siis välähdyksiä, viivoja, väripintoja ja abstrakteja muotoja, jotka esimerkiksi luovat vain liikkeen tunteen tai jonkin tilallisen vaikutelman. Toki jotkut ratkaisuni videosuunnittelussa ovat myös esittäviä, tai hyödyntävät esimerkiksi artistin levyjen graafista materiaalia. Pysin kuitenkin käyttämään tällaista helposti tunnistettavaa kuvamateriaalia edelleen joko tyyliteltyinä osana näyttämökuvaa, tai sitten selkeänä tehokeinona, jolla on tarkoitus alleviivata jotain esimerkiksi kappaleen tekstin sanomassa tai muussa asiassa, joka halutaan nostaa esiin.

Mielestäni videon erottaminen valosta konserttisuunnittelussa ylipäättään ei ole kovin järkevää – kaikki pitäisi suunnitella kokonaisvisuaalisuus edellä, elementtien yhteisestä visuaalisesta ajatuksesta johtaen, eikä valoa ja videota erikseen.



Kuva 7

Happoradion videosuunnittelua *Elefanttimarssi* (2014) -kiertueella. Käytin Happoradion videosuunnittelussani kirkkaita LED-screenejä melkein pä kuin suurina valaisimina, ja aina harkitusti yhdessä varsinaisten valojen kanssa. Kuvassa videopinnoilla näkyvät elefantin päät ovat osa yhtyeen Elefanti-albumin kansigrafiikkaa.

Olen törmännyt useasti sekä omissa projekteissani että vierestä seuraamissani tuotannoissa tilanteeseen, jossa esityksen valon ja videon suunnittelevat eri suunnittelijat ilman kunnollista yhteistä koordinaatiota. Työtaakan jakaminen on varsinkin suuremmissa tuotannoissa usein erittäin järkevää, mutta jakaminen johtaa helposti ideoiden pirstaloitumiseen. Pahin tilanne on mielestäni sellainen, jossa videon tekee videotuotantoammattilainen, joka on tottunut tekemään kuvaa näytöltä tai elokuvateatterin valkokankaalta katsottavaksi, eikä käytettäväksi osana lavasuunnittelua. Vielä kun tähän lähtötilanteeseen yhdistetään tiukka aikataulu ja huono kommunikaatio, on lopputuloksena yleensä täysin tukkoon tuotettu videomateriaali, joka ”pelkää” turhaan tyhjää tai mustaa videopintaa, ja jonka leikkausrytmi on liian levoton

toimiakseen suurella pinnalla, osana kokonaisuutta. Liian tukkoon tuotettu videosuunnittelu konserttilavalla vie katsojan huomion itse esitykseltä, syö liikaa valon ilmaisumahdollisuuksia, on yleensä liian levoton seurattavaksi ja johtaa helposti kokonaisuuteen, jossa eri visuaaliset elementit eivät kommunikoi keskenään riittävän tehokkaasti.

Mielestäni onkin oleellista, että tapahtumatuotannoissa työskentelevä valosuunnittelija ymmärtävää myös osana näyttämösuunnittelua toimivan videon ominaispiirteitä, ja osaa vähintään auttavasti käsitellä videomateriaalia, vaikka tämä ei toimisikaan tuotannon varsinaisena videosuunnittelijana. Suurimmassa osassa tuotantoja ei ole erillistä näyttämötoimintaan erikoistunutta videosuunnittelijaa, joka osaisi automaattisesti huomioida, että hänen tuottamansa videomateriaali on vain osa visuaalisuutta, joten näyttämökuvan kokonaisuuden hallinta jää usein lähes yksin valosuunnittelijan vastuulle. Videotuotantoammattilaiset harvoin ymmärtävät paljoa näyttämövalosuunnittelusta, joten valosuunnittelijan tulee pystyä ”puhumaan videota” videoiden tuottajalle.

FESTIVAALIEN VALOSUUNNITTELU

Tässä luvussa käsittelen festivaalilavojen suunnitteluprosessia ja niiden suunnittelun erityispiirteitä esimerkkinä edelliseen lukuun verrattuna toisenlaisesta tapahtumasuunnittelun valosuunnitteluprosessista.

Festivaalilavat suunnitellaan automaattisesti ulkoa sisäänpäin. Setti piirretään useimmiten niin, ettei suunnittelija edes vielä tiedä, mitkä artistit tai yhtyeet lavalla tulevat esiintymään. Tällöin suunnitteluideat johdetaan jostain aivan muualta kuin esityksen osiin kohdistuvista mielikuvista. Omat festivaalilavaideani pohjautuvat usein tietyn teknisen välineen, kuten vaikkapa pikseliohjattavien LED-palkkien käyttöön, tai esimerkiksi geometriseen muotoon tai tilalliseen vaikutelmaan. Festivaalisettieni suunnitteluun vaikuttavat paljon myös urani varrella oppimani toimivat käytännöt ja yleiset toimintatavat. Festivaaleilla valosetin pitää olla ennen kaikkea monikäyttöinen ja sen tulee taipua monipuolisesti eri esiintyjien tarpeisiin. Tässä luvussa avaan sitä, miten lähestyn festivaalivalosettien suunnittelua sekä selvennän festivaalien erityispiirteitä valosuunnittelijan suunnitteluprojektina.

Festivaalivalosettien visuaalinen ilme ja erityisvaatimukset

Valosetin muoto ja visuaalinen ilme nousevat festivaalilavoja suunnitellessa minulle erityisen merkittävään asemaan. Festivaaleilla piirtämiäni valosettejä käyttävät yleensä lähinnä vierailevat valosuunnittelijat tai avustavat valosuunnittelijat (englanniksi *lighting director*¹⁶), jotka tulevat paikalle oman, valmiiksi ohjelmoidun showtiedostonsa kanssa, jonka he muokkaavat toimimaan juuri tässä kyseisessä setissä. Jos valosetti on täysin yleisluonteinen, kuten suorista trussilinjosta ja yleiseen tapaan tasaisen säännöllisesti sijoitetuista liikkuvista profiili- ja pesuheittimistä koostuva,

¹⁶ *Lighting director* on amerikkalainen termi avustavalle suunnittelijalle tai vastaavalle valo-operaattorille, joka kiertää tuotannon mukana varsinaisen valosuunnittelijan sijasta (Moody & Dexter 2010, 19). Tälle työtehtävälle ei toistaiseksi ole vakiintunutta suomenkielistä nimeä. Suomalaisessa teatterissa vastaavat työtehtävät kuuluvat yleensä valaistumestarille. Mielestäni valaistumestari-nimikkeen voisi ottaa käyttöön myös tapahtumakentällä kuvaamaan tätä vastuullista työtehtävää.

festivaalilava itsessään menettää kokonaan oman visuaalisen ilmeensä, kun setin valosuunnittelijan oma ohjauspinta tiettyine valotilanteiden rakennuspalikoineen otetaan pois, ja korvataan vierailevan suunnittelijan showtiedostolla.

Festivaaliolosuhteissa valosettien suunnittelun haaste onkin usein vahvan, lavan oman visuaalisen identiteetin ja riittävän yleisluonteisuuden tasapainottamisessa. Festivaalisetin pitää pääsääntöisesti tarjota niin sanotut yleiset valonheittimien arkkityypit, riittävän tasaisesti eri valon tulokulmat mahdollistaviin valaisinpositioihin jaoteltuna, ja välttää liian monimutkaisia tai epäkonventionaalisia liikkuvien valojen ripustusasentoja. Kuitenkin festivaalien olisi hyvä erottua toisistaan muutenkin kuin sillä, mitä lukee lavan katteisiin tulostetussa grafiikassa. Esimerkiksi mainitsemani yleinen tapa suunnitella festivaalivalosettejä sijoittamalla yleiset valonheitintyyppit säännöllisesti koko lavan poikki kulkeviin trusseihin, tuottaa yleensä visuaalisesti melko epämielenkiintoisen lopputuloksen. Oikeastaan kyseenalaistaisin sen, onko tämän tyyppisellä valosetillä edes selkeää omaa visuaalista ilmettä, tai onko tällaisen valosetin suunnittelun taustalla muuta suunnitteluajatusta kuin luoda yleispätevä tekninen työkalu. Tällainen suunnittelutapa mahdollistaa kyllä vierailevan tuotannon valo-ohjelmoinnin ja visuaalisen ilmeen sovittamisen festivaalin valosettiin helposti, mutta festivaalin oma visuaalinen ilme jää olemattomaksi.

Festivaalisetin suunnittelu onkin minulle aina jonkinasteinen kompromissi yleispätevyyden ja visuaalis-taiteellisen kunnianhimon välillä. Mielestäni festivaalisetit eivät saisi olla vierailevalle suunnittelijalle liian vaikea käyttää, mutta ne eivät myöskään saisi näyttää tylsältä.

Useimmiten festivaaleja kiertävien tuotantojen valot esiohjelmoidaan jonkinlaiseen mahdollisimman geneeriseen, kuvitteelliseen valosettiin, joka sisältää yleisimmät festivaaleilla vastaan tulevat valonheitintyyppit jonkinlaisessa, erittäin yleispätevässä ruudukkoasettelussa. Tämä johtaa siihen, että ohjelmointi on myös helpoin päivittää geneeriseen valosettiin, joka toisaalta saa varsinkin enemmän tekniseen suunnitteluun painottuneet suunnittelijat suunnittelemaan suorastaan tylsiä festivaalivalosettejä. Näin ei kuitenkaan mielestäni tarvitse olla, vaan valosettiin voi rakentaa suoria linjoja mielenkiintoisempiakin muotoja, kunhan muistaa huomioida settiä

suunnitellessaan, että kyseessä on festivaali, jossa vierailee luultavasti ruudukkoasetteluun ohjelmoituja esityksiä.



Kuva 8

Happoradion *Elefanttimarssi* (2014) -kiertue Visulahden juhannus -festivaaleilla kesäkuussa 2014. Yleispätevän muotoinen, suorista riveistä koostuva valosetti teki valo-ohjelmoinnin päivittämisen sopimaan yhteen festivaalin oman valosetin kanssa ja samalla konsertin visuaalisen ilmeen säilyttämisen hyvin helpoksi. Toisaalta ilman lisätietoja tästä kuvasta ei voisi millään tietää, miltä festivaalilta se on otettu. (Happoradion visuaalinen suunnittelu: Lauri Sirén, festivaalin valosetin suunnittelu: Taavi Randoja.)

Mielenkiintoisten muotojen luomisessa kuitenkin kannattaa olla jossain määrin maltillinen. Jos valosetti on liian outo, vierailevan valosuunnittelijan tai -operaattorin on huomattavan paljon vaikeampaa ja hitaampaa sovittaa oma, luultavasti täysin erilaiselle valosetille suunniteltu esityksensä juuri kyseessä olevalle lavalle. Esimerkiksi normaalista nokka alaspäin tai ylöspäin -asemoinnista poikkeava sankiheittimien asettelu muuttaa valmiiksi ohjelmoitujen liike-efektien liikeratoja ja näin ulkonäköä radikaalisti, ja useisiin eri asentoihin ripustetut heittimet hidastavat valojen suuntausta ja ohjelmoinnin päivittämistä sopimaan festivaalin valosettiin.

Mielestäni hyvän festivaalivalosetin tulee mahdollistaa samanaikaisesti sekä vierailevan valosuunnittelun, että oman visuaalisen ilmeensä

olemassaolot. Se ei saa olla liian vaikea ohjelmoida aikataulupaineissa, mutta ei myöskään liian yleisluonteinen, jotta festivaali näyttää itseltään riippumatta siitä kuka valosettiä ohjaa ja miten.



Kuva 9

Flow Festival 2018: Lapin Kulta Red Arena (2018) Olavi Uusivirran keikan aikana. (Olavi Uusivirran valosuunnittelu: Pyry Pakkala, Red Arenan setin suunnittelu: Lauri Sirén.)



Kuva 10

Sama *Lapin Kulta Red Arenan* (2018) lava Bonobon keikan aikana (Bonobon valosuunnittelu: Will Thomas). Pysin suunnittelemaan Lapin Kulta Red Arenan vuoden 2018 valosetille voimakkaan oman ilmeen, kuitenkin vaikeuttamatta liikaa vieraillevien valosuunnittelijoiden työtä. Helppokäyttöinen, mutta mielenkiintoisen muotoinen valosetti mahdollisti monenlaisen ilmaisun mahdollistaen samalla oman visuaalisen ilmeensä sekä artistin valosuunnittelijan taiteellisen näkemyksen samanaikaisen olemassaolon.

Esiintyjien tarpeiden huomiointi

Oman erityispiirteensä festivaalivalosettien suunnitteluun tuovat vieraillevien artistien niin sanotut tekniset raiderit (englanniksi *rider*), eli teknisiä vaatimuksia ja toiveita sisältävät esiintymissopimuksien liitteet. Varsinkin suurempien kansainvälisten kiertuetuotantojen tapauksissa nämä ovat lähes aina merkittävä osa sopimusta. Raiderissa luetellut vaatimukset ja tarpeet kohdistuvat suoraan käytössä olevaan valo- ja videokalustoon ja niiden asetteluun. Se, kuinka joustavia nämä vaatimukset ovat, vaihtelee hyvin löyhistä ohjenuorista kokonaisuun lavasuunnitelmiin. Äärimmäisissä tapauksissa suurien päälavojen valosettejä rakennetaan yön aikana kokonaan uudestaan vastaamaan seuraavan päivän pääesiintyjän tarpeita. Joskus kesken valosetin suunnittelun valosuunnittelijan sähköpostiin tupsahtavat raiderit johtavat jo valmiiksi suunnitellun lavan piirtämisen aloittamiseen alusta, joskus settiin lisätään uusia ripustuslinjoja artistin omille laitteille, ja

joskus taas artistin vaatimukset ovat niin tavallisia, etteivät ne aiheuta mitään toimenpiteitä. Joskus raiderivaatimukset ovat myös jossain määrin neuvoteltavissa – esimerkiksi pyydettyjen laitteiden merkkien tai tarkkojen mallien suhteen. Nyrkkisääntönä kuitenkin on, että varsinkin pääesiintyjien toiveet pyritään aina toteuttamaan, mikäli tämä vain on mahdollista kohtuullisilla lisätöillä tai -kustannuksilla.

Juuri suurien konserttituotantojen raiderien asettamien rajoitteiden vuoksi koen usein niin sanottujen keskikokoisten tai ”kakkoslavojen” piirtämisen mielekkäimmäksi. Hyvin suurilla lavoilla on käytössä suuri budjetti ja paljon kalustoa, mutta korkean profiilin esiintyjien raiderit pakottavat yleensä yleisluonteisiin ratkaisuihin. Pienemmillä lavoilla taas kalusto ei välttämättä ole aivan yhtä iso, mutta setin saa piirtää vapaammin, joka yleensä johtaa mielenkiintoisempaan lopputulokseen ja mielekkäämpään keikkaan minulle itselleni.

Raidereissa määriteltyjen tarpeiden ohella merkittävä osa festivaaleja kiertävien tuotantojen visuaalisuutta ovat lattiasetit (englanniksi floor package), joita kiertää myös monien vähänkään suurempien suomalaisten artistituotantojen mukana. Lattiasetti tarkoittaa artistin omaa tai artistia varten vuokrattavaa, yleensä suoraan lavan pinnalle rakentuvaa kalustoa. Monien valosuunnittelijoiden visuaaliset ratkaisut nojaavat merkittävästi tähän tuotannon omaan kalustoon, ja festivaalin oma valosetti on enemmän täydentävässä osassa. Se, miten hyvin lattiasettien olemassaolo tai sisältö ovat festivaalin oman valosuunnittelijan tiedossa ja huomioon otettavissa, vaihtelee. Jotkut tuotannot esittelevät raidereissaan tarkastikin lattiasetin rakenteen, jolloin vierailevien settien huomioiminen lavan suunnittelussa on melko helppoa. Joskus taas setti ilmestyy lavalle täysin yllättäen, ja ensimmäinen merkki koko artistin oman kaluston olemassaolosta on vierailijasähkön perään kyselevä valoteknikko tuntia ennen hänen edustamansa artistin keikan alkua.

Liitän tämän opinnäytetyön kirjallisen osion liitteisiin Happoradion *Jälkiä 2001-2011* (2011) -kiertueen festivaaliosuudella käytetyn teknisen raiderin. Tämä on mielestäni hyvä esimerkki siitä millaisia suomalaisen, festivaaleja Suomessa kiertävän keskisuuren kiertuetuotannon tekniset tarpeet esimerkiksi voivat olla, ja miten suomalaiset tekniset raiderit yleensä kirjoitetaan. Melkein kaikki festivaaleilla työskentelevät teknikot tuntevat

toisensa jossain määrin, joten raiderin voi kirjoittaa jopa hieman pilke silmäkulmassa. Suurempien kansainvälisten tuotantojen raiderit saattavat olla huomattavan paljon laajempia ja tiukkasanisempia, monikymmensivuisia tietopaketteja.

Festivaalien valo-ohjelmointi: miten ohjelmoida yleispätevästi?

Monilla festivaaleja kiertävillä tuotannoilla kiertää mukanaan oma valosuunnittelija tai valo-operaattori, nykypäivänä vieläpä usein joko oman valopöytänsä tai showtiedostonsa kanssa. Kuitenkaan kaikissa tapauksissa näin ei ole, vaan festivaalin oma valosuunnittelija tai -operaattori saattaa joutua ajamaan valot joillekin artisteille itse, tai tarjoamaan vierailevalle suunnittelijalle oman valopöydän käyttöpintansa käyttöön. Siksi on tärkeää, että festivaalin oma valopöytä on ohjelmoitu niin, että sitä on helppo käyttää erilaisten valotilanteiden luomiseen ”lennosta”, ja että myös valopöydän ohjelmointiin perehtymätön henkilö ymmärtää, mikä nappi ohjauspinnassa tekee mitäkin.

Tämän tyyppistä valotilanteiden rakentamista lennosta kutsutaan valojen buskaamiseksi tai busking-ajoksi (englanniksi *to busk a show, busking*). Tämän tyyppinen valojen ajaminen perustuu eräänlaisiin valmiiksi valopöytään ohjelmoituihin valotilanteiden rakennuspalikoihin, joita yhdistelemällä voidaan luoda erilaisia kokonaisia valotilanteita helposti ja nopeasti. Usein monimutkaisen, valmiiksi ohjelmoidun valo-ohjelman valotilanteiden rakennuspalikoita, eli paletteja¹⁷, voidaan yhdessä erillisten himmenninliukujen kanssa sellaisenaan käyttää busking-ajoon. Busking-ajo on myös tärkeä taito festivaalin valo-operaattorille, sillä tämä yleensä joutuu (tai pääsee) ajamaan ainakin jonkun artistin valot itse, jopa suurillakin lavoilla. En muista omista festivaalitöistäni kuin yhden tai kahden käden sormin laskettavan määrän festivaaleja, joissa en olisi ajanut yhdenkään konsertin valoja itse, vaan pelkästään ”tarjoillut” vierailijoille festivaalin omaa valopöytää tai ohjauskaapelin päätä.

¹⁷ *Paletti* (englanniksi *palette, preset*) on valopöydissä matalan tason muistipaikka, johon voidaan ohjelmoida ohjausdataa siten, että samaa ohjelmaa voidaan käyttää useassa eri valotilanteessa (*cue*) ja näin päivittää ohjelmointia tarvittaessa useaan valotilanteeseen kerralla.

Festivaalien omien ohjauspintojen rakentamiseen on olemassa eräänlaiset kirjoittamattomat säännöt, jotka festivaalivalopöytiä ohjelmoivien henkilöiden on hyvä tuntea. Ehkäpä tärkein näistä säännöistä on selkeiden merkintöjen ja organisoinnin vaatimus. Kaiken – niin valopöydän palettien, liukujen, nappien kuin vaikkapa efektkirjastonkin pitää olla selkeästi nimettyä niin, että myös showtiedoston sisältöön perehtymätön henkilö ymmärtää, mitä mihinkin on tallennettu. Lisäksi on yleensä selkeintä järjestää kaikki showtiedoston elementit saman logiikan mukaisesti – siis esimerkiksi niin, että heitinryhmien himmenninliu'ut on järjestetty ryhmittäin samaan järjestykseen kuin vaikkapa niiden liike-efektit (esim. profiiliheittimet – pesuheittimet – kiilaheittimet). Tämä helpottaa huomattavasti ohjauspinnan nopeaa sisäistämistä ja tekee asioiden löytämisestä helpompaa.

Festivaalien oman valopöydän ohjauspintaan tulisi ohjelmoida ainakin seuraavat asiat:

1. Himmenninliu'ut heitinryhmittäin. Mikäli pinta on riittävän iso, nämä kannattaa jakaa kahteen eri liukuun per heitintyyppi, ja rakentaa liukuihin mahdollisesti ajolistana monia ryhmittelyvaihtoehtoja päällekkäin niin, että eri vaihtoehtoja voi selata ajamalla ajolistoja eteenpäin. Samat ryhmät tulisi löytää aina myös valopöydän heitinvalintaryhmistä. Himmenninliukujen yhteydessä tulisi olla niin sanottu flash-nappi, jota painamalla kyseistä ryhmää voidaan vilkuttaa terävästi, liu'un liikuttamisen sijaan.
2. Liikkuvien heittimien yleiset perussuuntaukset siten, että näitä voidaan käyttää missä tahansa järjestyksessä, ja että suuntauksesta toiseen voidaan liikkua vapaavalintaisella ristivaihtojalla. Perussuuntauksia ovat esimerkiksi suora suuntaus lavan pintaan, suora suuntaus ilmaan, viuhkamainen suuntaus lavan pintaan, viuhkamainen suuntaus ilmaan ja jonkinlainen ristikkäinen suuntaus. Erilaisia suuntauksia voi ja kannattaa ohjelmoida näiden lisäksi toki muitakin, mutta niiden määrä kannattaa festivaalivalopöydässä pitää helposti hallittavana. Vaikkapa kolmenkymmenen eri vaihtoehdon seasta on vaikea etsiä haluamaansa kiireessä.
3. Himmenninjuoksutuksia kaikille heitintyypeille erikseen. Näiden tulisi sisältää ainakin terävillä vaihdoilla toimiva, sekä tasainen, siniaaltomainen juoksutus. Juoksutusten nopeuttaa tulee voida säätää

helposti kesken ajon – mieluiten jonkinlaisella *tap to time* -funktiolla, eli toiminnolla, jolla juoksutukset on helppo sovittaa musiikin tempoon painelemalla nappia musiikin tahdissa.

4. Perusmuotoiset liike-efektit kaikille heitinryhmille erikseen. Näitä ovat ympyrä, vaakasuuntainen pyyhkimisliike, pystysuuntainen pyyhkimisliike sekä jonkinlainen kahdeksikkomuoto. Liike-efektien liikeradan kokoa sekä liikenopeutta tulee pystyä säätämään portaattomasti ja helposti kesken ajon.
5. Perusvärit kaikille heitinryhmille erikseen. Hyvä tapa on sijoittaa nämä valopöydän mahdolliselle kosketusnäytölle niin, että minkä tahansa värin voi valita mille tahansa heitinryhmälle suoraan, ilman että niitä tarvitsee selata listasta.
6. Stroboskoopiefektit kaikille heitinryhmille ohjauspinnan nappeihin. Näiden tulisi sisältää ainakin tasarytmisen, nopea stroboskooppi, sekä satunnainen, nopea stroboskooppi.
7. Valonheittimien kiilan manipulointitoiminnot, eli esimerkiksi gobot¹⁸, prismat, avauskulmaa säätävät zoom¹⁹-toiminnot ja iirikset²⁰ heitinryhmittäin helposti saataville. Nämäkin kannattaa sijoittaa esimerkiksi kosketusnäytölle. Kiilan manipulointitoimintojen ohjelmoinnin kanssa kannattaa olla hieman valikoiva, sillä vaihtoehtoja saattaa valonheitintyyppistä riippuen olla hyvin paljon. Hyviä, yleispäteviä efektejä ovat esimerkiksi lehvästö- ja tunnelityyppiset gobot ja näiden pyöritykset, prismojen²¹ pyöritykset sekä iiristä aukovat ja sulkevat juoksutukset.

¹⁸ *Gobo* (englanniksi *gobo*) on valonheittimien keilaa eri tavoin varjostava tai sävyttävä, dikroidilasinen tai metallinen kuviolevy, jota voidaan käyttää esimerkiksi profiilityyppisen valoheittimen keilan muotoiluun, tai yksinkertaisten kuvioden projisointiin pinnoille.

¹⁹ Valonheittimien *zoomilla* (englanniksi *zoom*) tarkoitetaan samanlaista suurennusoptiikkaa, kuin vaikkapa kameran zoom-objektiivissa. Se suurentaa ja pienentää valokeilaa liikuttamalla valonheittimen linssettä, säilyttäen lähes kaiken valotehon.

²⁰ Valonheittimistä puhuttaessa *iiris* (englanniksi *iris*) tarkoittaa profiiliheittimen valokeilaa kameran tai silmän iiriksen tavoin rajaavaa mekanismia. Se rajaa valokeilaa pienemmäksi samalla syöden valotehoa (vrt. zoom, joka suurentaa optisesti keilaa, eikä juuri syö valotehoa). Iiriksen käytön etu verrattuna zoomiin on sen suurempi liikkeen nopeus.

²¹ Prisma tarkoittaa tässä yhteydessä yleensä profiili- ja kiilatyypisistä liikkuvista heittimistä löytyvää, valokeilan useampaan haaraan jakavaa optista elementtiä.

Jos festivaalivalopöydästä löytyvät helposti merkittynä ja loogisesti organisoituna kaikki nämä toiminnot, on suurin osa festivaalin omaa showtiedostoa käyttävistä vierailijoista todennäköisesti jo hyvin tyytyväisiä. Lisäksi mukaan voi ohjelmoida tarpeelliseksi katsomansa lisätoiminnot, kunhan ohjauspinta pysyy selkeänä ja helppokäyttöisenä.

Useimmiten festivaalien valo-operointi on oikeastaan asiakaspalvelutyötä, jossa avustetaan festivaalilla vierailevia valosuunnittelijoita ja -operaattoreita. Valo-ohjelmoija Brad Schillerin (2011, 113) mukaan mahdollisia tilanteita vierailevan valosuunnittelijan kanssa työskentelemiseen on neljä erilaista:

1. Jos vierailijan omassa tuotannossaan käyttämä valopöytä on samanlainen kuin festivaalein, tämä saattaa vain ladata käyttöön oman showtiedostonsa ja päivittää sen toimimaan festivaalin valosetissä.
2. Vierailija saattaa myös haluta ohjelmointiaikaa festivaalin valopöydän showtiedoston kanssa ohjelmoidakseen siihen omat lisäyksensä, luultavasti käyttäen talon valo-operaattorin ohjelmointia pohjanaan.
3. Jotkut vierailevat valosuunnittelijat haluavat talon operaattorin ajavan konsertin valot, ja antavat tälle vain ohjeita esityksen aikana.
4. Viimeisessä skenaariossa vierailija yksinkertaisesti käyttää talon valopöytää ja siihen valmiiksi ohjelmoituja ohjelmia.

Itse haluan lisätä tähän listaan vielä seuraavanlaiset tilanteet:

5. Vieraileva valosuunnittelija tuo paikalle oman valopöytänsä, ja haluaa vain kytkeytyä festivaalin järjestelmään ohjatakseen valosettiä kokonaan omalla pöydällään.
6. Vierailija käyttää omaa valopöytänsä oman lattiasettinsä ajamiseen, ja ajaa tämän lisäksi joitakin valotilanteita festivaalin valopöydällä.

Lisäksi on melko yleistä, että talon ohjauspintaa käyttävä valosuunnittelija pyytää festivaalin valo-operaattoria ohjelmoimaan valopöytään muutaman efektin, valotilanteen tai esimerkiksi liikkuvien valojen suuntauksen omiin tarpeisiinsa. Yleensä festivaalin operaattori on nopeampi oman showtiedostonsa ohjelmoinnissa, vaikka vierailija osaisikin käyttää hyvin käytössä olevaa valopöytää. Schillerin (2011, 113) mainitsema tilanne, jossa vierailija ohjeistaa festivaalin valo-operaattoria oman konserttinsa valoajoon koskematta itse valopöytään, on kokemukseni perusteella hyvin harvinainen. En muista urani varrelta yhtään tuollaista tilannetta. Olen joskus ajanut

vierailijan apuna etuvaloja tai operoinut savukonetta, mutta en kyllä koko esitystä. Olen myös ollut tilanteessa, jossa saan vierailijan kiertuemanagerilta listan ohjeita, tai esimerkiksi radiopuhelimen, jonka kautta tämä välittää ohjeistusta valojen ajoon konsertin aikana. Voi olla, että tällainen valosuunnittelijoiden toimintatapa on yleisempää Yhdysvalloissa, jossa Brad Schillerkin pääasiassa toimii, tai kyseessä on nykyään pois käytöstä jäänyt toimintamalli.

Pääsääntöisesti valojen ohjelmointi ja ajaminen festivaaleilla on äärimmäisen hauskaa, joskin haastavaa puuhaa. Olen itse päässyt esimerkiksi ajamaan muutaman melko suurenkin kansainvälisen nimen valot (esimerkiksi Deadmau5, Danko Jones, 6lack) ja tavannut monia erittäin kovatasoisia kansainvälisiä konserttivalosuunnittelijoita festivaaleja operoidessani. Kansainvälisellä kentällä työskenteleviä valosuunnittelijoita ja -operaattoreita kannattaa mielestäni aina hieman haastatella tilanteen salliessa. Näistä keskusteluista löytää usein uusia näkökulmia tuttuihin aiheisiin, sillä maailmaa kiertävillä ammattilaisilla on aina hieman erilainen perspektiivi valojen tekemiseen kuin suunnittelijalla, jonka toimintakenttä rajoittuu pääasiassa Suomeen. Toisaalta maailmankiertuejuttuja kuunnellessa usein myös huomaa, miten korkeatasoinen tapahtumatekniikkakenttä meillä Suomessa on. Useimmiten Suomalaisilla festivaaleilla vierailu tuntuu olevan maailmanluokan tekijöillekin mieluisaa, sillä festivaalilavojen tekniikkaa pyöritetään täällä kansainväliselläkin mittapuulla mitattuna erittäin ammattitaitoisesti ja tehokkaasti.

TAPAHTUMAVALAISUN TYÖTEHTÄVISTÄ

Tapahtumatekniikkakenttä on esimerkiksi teatteriin verrattuna valosuunnittelijan näkökulmasta hyvin nuori ala. Länsimaisessa teatterissa keinovaloa on käytetty keskiajan liturgisista näytelmistä asti (Ervasti 2004), kun taas valon käyttäminen tehokeinona konserteissa on saanut alkunsa vasta 1960-luvulla, käsi kädessä suurien äänentoistolaitteistojen kanssa (Moody & Dexter 2010, 4). Koko moderni ”show business” on suhteellisen uusi asia, ja ala onkin kasvanut kunnolla suureksi liiketoiminnaksi Yhdysvalloissa vasta 1990-luvun puolivälissä (Moody & Dexter 2010, 9). Suomessa alan suuret toimijat ovat alkaneet nousta liikevaihdoissaan kunnolla miljoonaluokkaan vuosituhaten vaihteen tietämillä.

Vielä viihdealaa nuorempia ovat monet viihdealan ammatit – maailmalla, ja erityisesti Suomessa. Konserttivalaisu on täällä alkanut 60-luvun loppupuolella. Esimerkiksi Dannyn *Danny-Show* alkoi kiertää Suomea vuonna 1966 (Danny Story 1.3.2019). Dannyn kiertueet olivat yksiä ensimmäisistä, elleivät peräti ensimmäisiä valotekniikkaa mukanaan kuljettaneita musiikkikiertuetuotantoja Suomessa. Koko ala siis vasta äskettäin täytti 50 vuotta. Merkittävää liiketoimintaa tapahtumien valaisu on ollut tästä ajasta noin puolet. Valosuunnittelija ammattina taas tuntuu minusta yleistyneen ja vakiinnuttaneen paikkansa ”valoseppien” joukossa kunnolla vasta tällä vuosituhatella.

Eriytyvätkö ammatit Suomessakin?

Tapahtumatekniikka-alan valontekijät ovat perinteisesti Suomessa olleet jonkinlaisia teknikko-suunnittelija-operaattoreita, jotka tekevät kaiken itse, ennakkosuunnittelusta kaapelien vetoon ja ohjelmointiin sekä valojen ajoon. Valosuunnittelija-titteli lienee ilmestyneen Suomen tapahtumakentälle vasta joskus viime vuosituhaten lopulla, ja vaikka nykyään valosuunnittelijaksi itseään tituleeraavia tekijöitä alalta löytyykin, suurin osa heistä on edelleen ponnistanut työssäoppimisen kautta ensin teknikoksi, ja kokemuksen kautta suunnittelevaksi teknikoksi. Varsinaisia amerikkalaistyyllisiä, erityislaatuisia työtehtäviä, kuten valo-operaattoreita, on tapahtumavalaisun alalle Suomessa alkanut pikkuhiljaa ilmestyä oikeastaan vasta 2010-luvulla.

Tapahtumatekniikka-ala Suomessa on edelleen melko pieni, ja alalla

työskentelevien ammattilaisten joukko on niin monialaisesti osaavaa, ettei sen ole toistaiseksi ollut kovin tarpeellista pilkkoutua erillisiksi ammateiksi.

Esimerkiksi valo-operaattori työtehtävänä on kyllä olemassa monissakin suomalaisissa tuotannoissa. Kuitenkaan ammattimaisia valo-operaattoreita tai -ohjelmoijia, joiden määritelmä amerikkalaisen valo-operaattori Brad Schillerin valo-ohjelmoijan käsikirjan mukaan on henkilö jonka tuloista 80-90% tulee valo-ohjelmoinnista, ja joka on valinnut ammatikseen nimenomaan valojen ohjelmoinnin (Schiller 2011, 2), ei Suomessa ole. Tämä johtuu osittain alan pienuudesta, ja luullakseni osittain myös sen suhteellisesta nuoruudesta Suomessa. Melkein kenelläkään ei ole toistaiseksi ollut varaa erikoistua vain yhteen työtehtävään, kun töitä tämän tietyn tehtävän parissa ei ole vielä tarjolla riittävästi. Toisaalta suomalaiset huippuammattilaiset ovat usein erittäin päteviä monella eri osa-alueella. Tunnen useamman suunnittelija-operaattori-tekniikon, joilta hoituvat erittäin hyvin niin valosuunnittelijan, teknisen suunnittelijan, järjestelmätekniikon, sisällöntuottajan, valotekniikon, valo-operaattorin kuin vaikka seurantaheitinoperaattorinkin työt, tai melkeinpä mikä tahansa yhdistelmä näitä samanaikaisesti.

Tapautuma-alalla monipuolisena työntekijänä itsekin työskentelevänä henkilönä kuitenkin ennustan, että työtehtävät alalla tulevat tulevaisuudessa Suomessakin pilkkoutumaan ja erikoistumaan. Valotekniikka monimutkaistuu monimutkaistumisestaan, ja mukaan on tullut viimeisen reilun vuosikymmenen aikana paljon esimerkiksi videoteknologiaa ja näyttämömekaniikkaa. Sekä videota että liikkuvia näyttämöelementtejä on toki ollut käytössä jo pitkään, mutta teknologian kehitys ja tämän mukanaan tuoma välineistön hintojen lasku on tuonut näiden elementtien sisällyttämisen suhteellisen pieniinkin tuotantoihin täysin mahdolliseksi.

Uskon, että erikoisosajien käyttö ja kysyntä tulee lähitulevaisuudessa merkittävästi kasvamaan, kun tarvitaan lisää esimerkiksi suurilla kuvapinnoilla, osana esiintymislavojen visuaalista suunnittelua käytettävän videomateriaalin sisällöntuotantoon erikoistuneita tekijöitä ja teknisiä suunnittelijoita, valo-ohjelmoijia sekä avustavia valosuunnittelijoita (englanniksi *lighting director*) poistamaan painetta varsinaisten taiteellisten suunnittelijoiden harteilta. Kun tuotannot kasvavat, pilkkoutuvat niiden työprosessit useille tekijöille, ja samalla kasvaa erityisten työtehtävien

tekijöiden tarve. Tämä luultavasti tuo pikkuhiljaa mahdolliseksi esimerkiksi tuon aikaisemmin mainitsemani ammattimaisten valo-operaattoreiden ammattikunnan syntymisen myös meillä Suomessa. Monet tapahtuma-alalla suunnittelija-tittelin alla työskentelevät henkilöt ovat jo nyt erikoistuneet johonkin muuhun kuin varsinaiseen sisällölliseen valosuunnitteluun. En usko, että tarvitaan enää suurta kehitystä, ennen kuin nämä muuhun kuin taiteellisen sisällön tuottamiseen erikoistuneet suunnittelijat ottavat käyttöön uusia titteleitä ja eriytyvät kunnolla omiksi ammattikunnikseen, kuten teknisiksi suunnittelijoiksi, esittävän taiteen mediasisällön tuottajiksi tai valo-ohjelmoijiksi.

COCO EI OO ENÄÄ TÄÄLLÄ

Käsittelen tässä luvussa opinnäytetyöni taiteellista osaa suhteessa ajatteluuni valosuunnitteluni suuntautumisesta joko *sisältä ulos* tai *ulkoa sisään*. Tämä luku toimii samalla Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun valosuunnittelun koulutusohjelman täydentävissä opinnäyteohjeissa vaadittuna työpäiväkirjanani.

Opinnäytetyöni taiteellinen osa oli valosuunnittelu *Coco ei oo enää täällä* (2016)-näytelmään. Kyseessä oli uusi, dramaturgi Henriikka Himman kirjoittama näytelmäteksti, joka esitettiin Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun Studio 1:ssä helmikuussa 2016. Teoksen työryhmään kuuluivat Himman ja minun lisäksi koreografi Veronika Lindberg, äänisuunnittelija Markus Lindén, lavastaja Fabian Nyberg, sekä näyttelijäjoukko, joka koottiin Kallion lukion opiskelijoista. Teos käsitteli teini-ikää, ja teoksen koollekutsuja Himma oli jo teosta ideoidessaan päättänyt, ettei halua näyttelijöiksi Teatterikorkeakoulun maisteriopiskelijoita, vaan nuorempia harrastajanäyttelijöitä.

Teosta työstettiin niin sanotulla kolmikantaisella työtavalla, jossa ohjausvastuu ainakin suunnitelmassa jakautui dramaturgi Himman, koreografi Lindbergin ja äänisuunnittelija-säveltäjä Lindénin kesken. Käytännössä kuitenkin ohjausvastuu alkoi projektin edessä liukua enimmäkseen dramaturgille ja koreografille, ja projekti lopulta muistutti hyvin paljon perinteistä, ohjaajavetoista näytelmäproduktiota, jossa ohjaajan läheisimpänä työparina työskentelee koreografi, ja vähän enemmän ohjaajan ja koreografien näkemyksille alisteisesti kolme muuta suunnittelijaa. Tämä tuotti tietynasteisen vastuunjaon kriisinkin harjoitusten loppupuoliskolla, mutta kriisistä selvittiin diplomatialla ja kulkemalla kohti yhteistä teosta. Lopulta mielestäni teos oli kuitenkin pääosin Himman ohjaus, eikä kolmikantaisesti ohjattu teos.

En aio kuitenkaan tässä keskittyä itse kolmikantaisen työskentelytavan onnistumisiin tai epäonnistumisiin, vaan käydä melko lyhyesti läpi teosprosessin vaiheet, ja käsitellä teoksen valosuunnittelua tutkimuskysymykseni sekä suunnittelutapojeni pohdinnan näkökulmasta.

Teoksen syntyprosessi

Coco ei oo enää täällä, työnimeltään alkuvaiheessa TEINI, oli alun perin dramaturgi Himman visio tehdä näytelmä yhteistyössä äänisuunnittelijan ja koreografin kanssa. Projekti oli sysätty aluilleen keväällä 2015 ydinkolmikron ensimmäisillä tapaamisilla. Itse tulin mukaan produktioon yhdessä lavastaja Nybergin kanssa hieman myöhemmin, syksyllä 2015. Tässä vaiheessa näytelmäteksti oli luonnosvaiheessa, mutta vielä melko kaukana valmiista teoksesta. Ajatus olikin työstää teosta kolmella taholla, eikä kirjoittaa välttämättä koko teoksen lävistävää perinteistä käsikirjoitusta ollenkaan. Nopeasti näin kuitenkin kävi, ja ennen pitkää meillä oli käsissämme lähes valmis, kokopitkä näytelmäteksti.

Teimme tekstille niin sanotusti perinteisen ennakkosuunnittelun ”lakanametodilla”, eli purimme sen kohtauksiin, joista teimme kaikki omia huomioitamme ja rakensimme näin tekstin ympärille tematiikkaa. Yhteiset huomiomme ja temaattiset pohdintamme kirjoitimme ylös kohtauksittain suurelle paperille, eli lakanalle. Tästä ennakkosuunnittelujaksosta jäi lopulliseen teokseen joitakin teemoja ja ideoita, mutta suuri osa lakanalle päätyneistä keskusteluistamme jäi jonnekin matkan varrelle. Luulen, että tämä johtui lähestymistavastamme, jossa emme oikeastaan vieneet ennakkosuunnittelua loppuun asti, ja pureskelleet lakanaamme näyttämötoimintasuunnitelmiksi asti, vaan jäimme teematasolle. Tämä ehkäpä hieman kostautui harjoitusten alkuvaiheessa, kun emme pystyneet työstämään esitystä suoraan kohti ennalta suunniteltua selkeää määränpäättä, vaan työstimme näyttämötoimintaa improvisaatiopohjaisesti, mikä osoittautui erityisesti melko kokemattomien lukiolaisnäyttelijöiden kanssa haastavaksi.

Ennakkosuunnitteluvaihetta seurasi workshop-vaihe harjoitussaleissa joulutammikuussa 2015 – 2016. Pääsimme esitystilaan vasta suhteellisen myöhäisessä vaiheessa teoksen syntyprosessia siihen nähden, että teosta työstettiin improvisaation ja kokeilujen kautta. Näyttämötoiminnan kokeileminen olisi ollut paljon helpompaa itse esitystilassa. Esitystila oli meillä kuitenkin käytössä vain reilun kuukauden ajan, ja tähän aikaan sisältyi reilun viikon kestänyt esityskausi. Aikaa näyttämöharjoituksille oli siis käytettävissämme vain noin kolme viikkoa.

Teimme harjoitussaleissa suunnattoman määrän erilaisia kohtausaihoita yhdessä näyttelijöiden kanssa, ennakkosuunnitteluvaiheen temaattisten keskustelujen pohjalta, mutta melkein mikään kokeiluista ei lopulta päätenyt näyttämölle. Workshop-vaihe auttoi työstämään valitsemiamme teemoja ja harjoittamaan melko kokemattomia, nuoria näyttelijöitä, mutta esitystilaan päästessämme meillä ei ollut vielä juuri mitään varsinaista näyttämötoimintaa. Tämä oli minulle suunnittelijana oikeastaan jopa melko turhauttavaa, koska konkreettista tarttumapintaa näyttämötoiminnan muodossa ei kunnolla ollut. Olisin halunnut pystyä työstämään tämän tyyppisen näytelmäteoksen kokonaan sisältä ulospäin, ja luoda valosuunnittelua selkeä tarve edellä. Käytössä kuitenkin olisi ollut paljon ideamateriaalia alkuvaiheen keskustelujemme pohjalta. Oli vain epävarmaa, mikä materiaalista päätyy lopulliseen teokseen, joten temaattiset keskustelumme toimivat minulle lähinnä ideoinnin taustamateriaalina.

Päädyin workshop-vaiheessa lähinnä sivustaseuraajan asemaan, lukuun ottamatta muutamaa taskulamppuja ja stroboskooppia apuna käyttäen tehtyä harjoitetta. En kuitenkaan antanut tämän häiritä ja keskityin tarkkailemaan sitä, minkä suunnan teos ottaa. Luotin siihen, että pääsen kohtuullisen hyvään lopputulokseen, vaikka joutuisin tekemään koko valosuunnittelun kolmessa viikossa suoraan näyttämölle, kuten lopulta oikeastaan jouduinkin. Stroboskooppikokeiluun itseasiassa palasimme näyttämöharjoituksissa, ja tämä kohtaus päättyi lopulliseen teokseen. Se olikin melkeinpä yksi ainoista lähes suoraan workshop-jaksolta mukaan teokseen jääneistä kokeiluista.

Vielä pari viikkoa ennen harjoitustilaan menoa meillä ei ollut valmista näyttämöratkaisua. Keskusteluissamme ja lavastajan luonnoksissa oli kyllä pyöritelty paljonkin erilaisia vaihtoehtoja, mutta mikään ei tuntunut täysin toimivalta. Haaste näyttämöratkaisun kanssa oli myös esitystilassa käytettävissä olevan ajan määrä. Aikataulusyistä lavastusta ei ollut mahdollista rakentaa tilaan pikkuhiljaa ja kokeilla toiminta edellä, mikä toimii, vaan koko toteutus piti saada pystyyn melkeinpä kertarykäyksellä ennen näyttämöharjoitusten alkua. Haasteena tässä oli, ettemme tieneet vielä kovin tarkasti mitä lavasteissa konkreettisesti tulee tapahtumaan.

Lopulta näyttämöratkaisu syntyi yhdessä workshop-harjoitusten jälkeisessä suunnitteluryhmän palaverissa reilun tunnin ideoiden heittelyn tuloksena.

Päädyimme puoltamaan lavastajan ehdotusta kaltevasta, melko tyhjästä lavasta, joka halkaisi tilan kulmittain, ja josta aukesi melko viitteellisesti toimintaa eri tapahtumapaikkoihin sitovia lavasteita: rhododendronpensas, WC-istuin, sänky sekä penkki. Lisäksi ehdotuksestani yhteen luukkuun tehtiin tekstin koulun limudiscoon sijoittuvan kohtauksen ”disco”, eli tyhjään luukkuun sijoitettiin stroboskooppi ja savukone. Luukut suljettuna näyttämö oli vain tyhjä, kalteva puupinta. Näyttämöratkaisua mahdollisti hyvin monenlaisen näyttämötoiminnan, sisälsi tekstissä esiintyvien tapahtumapaikkojen kaikkein tärkeimmät elementit, ja tarjosi samalla, luukut suljettuna, liikkeellisempiin kohtauksiin paljon vapaata tilaa.



Kuva 11

Kalteva näyttämö kaikki luukut suljettuna esityksen alkukohtauksessa. Valotilanne tässä on ”nykyhetki”. Palaan tähän valotilanteeseen teoksen valosuunnittelua käsitellessäni.

Lavastus rakennettiin tilaan niin, että se oli näyttämöharjoitusten alkaessa valmis. Tämä osoittautui ehkäpä teoksen pelastukseksi, sillä näyttämön tarjoamat puitteet ja samalla tietyt rajoitteet alkoivat ohjata näyttämötoimintaa. Lopulta workshopharjoitteina luoduista kohtauksista ei suoraan päätynyt näyttämölle yksikään, mutta ne toimivat kuitenkin hyvänä pohjamateriaalina. Samalla harjoitteiden tekeminen oli luonut meille

työryhmänä yhteisen kielen, ja harjoituttanut melko kokemattomia näyttelijöitä työskentelyyn ohjaajan ohjauksessa.

Työskentelymme olisi jo näyttämöharjoituksiin siirryttäessä vaikuttanut ulkopuolisen tarkastelijan silmiin täysin tavalliselta, ohjaajavetoiselta teatteriproduktiolta. Vetovastuussa ja ohjaajan päätäntävaltaa käyttämässä harjoituksissa oli pääasiassa dramaturgi Himma, lukuun ottamatta muutamaa koreografi Lindbergin vetämää harjoituspäivää, joissa työstettiin esityksen ”pelloiksi” nimettyjä liikkeellisempiä kohtauksia. Ajatus äänisuunnittelija Lindénin osallistumisesta näyttelijöiden ohjaamiseen oli tässä vaiheessa jo käytännössä kuollut pois, vaikka sitä ei kukaan työryhmän sisällä sanonutkaan ääneen ennen kuin noin viikkoa ennen ensi-iltaa. Tämä meinasi aiheuttaa jopa riitoja työryhmän sisällä, mutta tilanne saatiin purettua ajoissa keskustelemalla avoimesti, ja pystyimme lopulta kulkemaan kohti yhteistä päämäärää. Tässä helpotti sen yhteinen toteaminen, että projektista oli tullut ohjaajavetoinen.



Kuva 12

Coco ja Kiki Cocon sängyllä. Sänky avattiin näkyviin yhdestä näyttämön pinnasta olleista luukuista.

Näyttämöharjoitusvaihe oli aikataulultaan tiukka. Koska workshop-vaiheesta ei jäänyt työryhmälle käteen mitään suoraan näyttämölle vietävää,

käytännössä rakensimme koko näyttämötoiminnan kolmessa viikossa alusta loppuun. Tämä oli tiukka rutistus, ja varsinkin viimeisen viikon aikana tapahtui vielä paljon muutoksia kohtausten sisältöä ja järjestystä myöten. Projektista siis lopulta tuli aivan erilainen prosessi, kuin mitä työryhmä oli alussa suunnitellut.

Teoksen valosuunnittelusta

Vaikka ennakkosuunnitteluvaiheen alkaessa visioin toisin, päädyin suunnittelemaan *Coco ei oo enää täällä* -teoksen valot suurelta osin ulkoa sisäänpäin. Kun suunnitteluryhmässä lukitsimme päätöksemme näyttämöratkaisusta ja lavastuksesta, päätin samalla ottaa käyttöön eräällä tavalla festivaalimaisen lähestymistavan teoksen valosuunnitteluun.

Suunnittelin lavastusratkaisun ympärille Capture-visualisointiohjelmistossa mielestäni tilallisesti toimivan, liikkuviin valonheittämiin ja staattisiin LED-pesuheittämiin pohjautuvan, melko yleispätevän valosetin. En käynyt oikeastaan tätä setin pohjaa suunnitellessani läpi samanlaista ajatusketjua, kuin mistä puhun tämän opinnäytetyön kirjallisen osion konserttikiertueiden valosuunnittelua käsittelevässä luvussa. En siis miettinyt sitä, millaisia valotilanteita haluan saavuttaa, vaan piirsin suoraan mielestäni mielenkiintoisen näköisen, mutta monikäyttöisen valosetin, joka toimi tilallisesti kaltevan, kolmiomaisen näyttämöratkaisumme kanssa. Lisäsin vähän kaiken varalta settiin vielä yhden rikotun, kylmän sinisen takapesun keskelle kaltevaa näyttämön osaa. Tämä päätyi lopulta osaksi koulun pihan valotilanteita.

Oikeastaan vain kaksi elementtiä koko valosuunnittelussa syntyivät mielestäni enemmän sisältä ulospäin – siis näyttämökuva, tai selkeä konseptuaalinen ajatus edellä.

Toinen näistä elementeistä oli tilan jakava, hyvin tiukkakiilaisista pin spot -valonheittämistä rakennettu pitkä valoverho. Idea tähän tuli ennakkosuunnittelujaksoltamme asti. Se jalostui yhteisestä ajatuksestamme siitä, miten teksti toimii kahdella eri tasolla: todellisuudessa tai nykyhetkessä ja muistojen maailmassa. Aluksi ajatuksissamme oli jakaa näyttämö konkreettisesti kahtia, niin, että kalteva, puinen osa toimii muistojen maailmana ja tasalattian puoli nykyhetkenä tai todellisuutena. Valoverhon alkuperäinen ajatus oli toimia tilanjakajana näiden tilojen välillä. Lopulta

näyttämötoiminta eli sellaiseen suuntaan, etteivät todellisuus ja muistojen maailma enää sijoittuneet selkeästi omille puolilleen tuota rajaa, vaan niistä tuli enemmänkin koko tilaan leviäviä visuaalisia konsepteja. Tällöin ratkaisin maailmojen eron lisäämällä settiin koko tilan kattavan, tasaisen valkoisen pesun, joka paljasti koko tilan ja toimi vastakkaisena elementtinä muistojen maailmalle, jossa taas käytin voimakkaita värejä, usvaa ja jollain tavalla utuisia tai unenomaisia valotilanteita. Valoverho kuitenkin jäi, ja markkeerasi edelleen rajaa nykyhetken ja muistojen maailman välillä. Tilat vain ikään kuin levittäytyivät koko näyttämölle valoverhon ollessa pois päältä.



Kuva 13

Valoverho jakamassa tilaa nykyhetken ja muistojen maailmaan. Taustalla myös rhododendron avattuna esiin luukustaan.

Toinen sisältä ulospäin syntyneistä valoelementeistä, tai tässä tapauksessa suoraan valotilanteista, oli niin sanottujen peltokohtausten lohenpunainen, rikottu sivuvalo, jota täydensi yksittäinen, avauskulmaltaan hyvin laajalla profiilivaloheittimellä toteutettu perspektiiviharha, tai ”pakopiste” tilan katsomoon nähden kauimmaisessa kulmassa. Nämä valotilanteet syntyivät minulle hyvin ominaisen sisältä ulospäin kulkevan ajatusketjun tuloksena. Ne olivat alun perin mielikuvia tietynlaisesta valon laadusta ja äärettömästä,

usvaisesta pellostä, ja pysyivät melko lailla tuon alkuperäisen mielikuvan mukaisina aivan prosessin loppuun asti. Näihin idea siis nousi itse tekstistä, ja ennakkosuunnittelujakson keskusteluistamme.



Kuva 14

Pelto-kohtausten valomaailmaa erään esityksen alkulämmittelyn aikana. Kuvassa näkyy tilan takanurkassa sijainnut, kohti yleisöä suunnattu profiiliheitin ("pakopiste"), lohenpunaiset sivuvalot sekä staattiset LED-pesuheittimet, jotka olivat ulkoa sisään rakentunutta osaa valosuunnittelusta. Kuvan oikeassa reunassa näkyy avonainen discoluukku.

Oikeastaan kaikilta muilta osin itse valotilanteet rakentuivat kokeilemalla ja tarjoamalla erilaisia, ennalta määrittelemästäni valosetistä saatavilla olevia valotilanteita suoraan harjoituksissa. Teoksen dramaturginen huippukohta oli sen limudiscossa tapahtuva kohtaus, joten valosuunnittelun rungon rakentaminen melko yökerhomainen valosetti edellä tuntui minusta aivan luontevalta. Esteettisesti valosuunnittelusta muodostui lopulta melko räiskyvää ja värikästä. Ammensin harjoituksissa paljon ideoita konserttisuunnittelumaisella lähestymistavalla suoraan äänisuunnittelija-säveltäjä Lindénin luomasta elektronisesta musiikista, mikä teki musiikkikohtauksista ajoittain hyvinkin "discomaisia". Joku voisi tässä tarttua siihen, että eiväthän yläkoulujen limudiscot ole näin visuaalisesti räiskyviä. Keskustelimme tästä työryhmässä, kun valotilanteet alkoivat kasvaa isoiksi ja

näyttäviksi. Perustelin massiiviset valotilanteet itselleni ja muulle työryhmälle sillä, että discokohtaus tapahtuu muistojen maailmassa, ja se on nuorien muistoissa maailman paras ja räiskyvin disco, vaikka todellisuudessa discossa olisi ollut pari hassua irtolamppua vilkkumassa vähän epätahtiin tyhjän jumppasalin nurkassa. Näiden suurieleisten valotilanteiden kautta valosettiä suunnitellessani tekemäni ratkaisut alkoivat osaltaan hieman ohjata teosprosessia, ja lopulta massivisuudesta tuli tämän teoksen visuaalinen tyyli.



Kuva 15

Discokohtausta, etualalla Coco. Kuva: Timo Wright

Lisäsin näyttämöharjoitusten aikana joitakin yksittäisiä valonheittäjiä, joita käytettiin näyttelijöiden valaisuun tietyissä kohdissa esitystä, ja esimerkiksi pari pientä työmaavalaisinta rhododendronin luokkuun kasvin valaisemiseksi – siis niin sanottuja spesiaaleja, tai kohdevaloja. Nämä päättyivät mukaan valosettiin käytännön tarpeesta – siis näkyvyyden vuoksi. Lisäksi päätimme yhdessä lavastajan kanssa monistaa valoverhoajatusta WC-kohtaukseen, tekemällä WC-istuimen ympärille seinät samanlaisella pin spot -rivillä, kuin mikä muodosti tilan halkaisevan valoverhon. Tämä tuntui sopivan hyvin yhteen esityksen visuaalisen maailman kanssa, ja samalla markkeerasi ahtaan WC-tilan rajoja.

Kokonaisuudessa *Coco ei oo enää täällä* -teoksen valosuunnittelu oli siis sekoitus *ulkoa sisään* ja *sisältä ulos* rakentuvia valosuunnittelutapojani. Painotus oli hieman enemmän setti edellä kuin valotilanteet edellä etenevässä työtavassa, mutta lopputulos sisälsi selkeitä elementtejä molemmista.

Visuaalisesti lopputulos ei ehkä ollut minulle kaikkein ominaisinta jälkeä, ainakaan suhteessa aiemmin suunnittelemiini teatteri- ja tanssiesityksiin. Lopputulos oli jollain tavalla hieman karu ja raju, eikä minun omasta mielestäni kaikilta osin kovin kaunis. Se kuitenkin dramaturgisesti toimi esityksen kanssa mielestäni hyvin yhteen, ja pidän suunnittelua lopulta melko onnistuneena. Erityisen tyytyväinen olen siihen, miten sain ennalta päätetystä valosetistä irti lopulta niin hyvin toimivia valotilanteita, ja siihen, miten onnistuin ohjelmoimaan vain muutamaa liikkuvaa valonheitintä hyödyntäen hyvin saumattomasti etenevän lopputuloksen.

Coco ei oo enää täällä oli tuotanto, joka sai minut pohtimaan suunnittelutapojani uudesta näkökulmasta. Jopa niin paljon, että tuo pohdinta lopulta johti ajatukseen siitä, että suunnitteluni yleensä rakentuvat joko *sisältä ulos* tai *ulkoa sisään*. Ilman tätä, ajoittain vaikeaa suunnitteluprosessia en luultavasti olisi päätenyt kirjoittamaan tällaista opinnäytteeni kirjallista osaa.

LOPPUSANAT

Me kaikki ajattelemme eri tavoin. En usko, että tässä opinnäytteen kirjallisessa osassa pohtimani suunnittelutavat sopivat sellaisenaan monenkaan muun suunnittelijan työkaluiksi, sillä ne ovat osa minun omaa ajatteluani ja kuvaavat sitä, miten juuri minä työskentelen. Toivon kuitenkin, että tämän opinnäytetyön kirjallisen osion lukeminen on antanut sinulle, lukijalle, mielenkiintoisen kurkistuksen työskentelyyni. Me kaikki voimme oppia toisiltamme jotain. Vaikka sitten sen, että emme ajattele samoin. Tai sen, että ajattelemme. Tai jotain tältä väliltä.

Itse olen tätä opinnäytettä työstäessäni tehnyt oivalluksia prosesseista, jotka toistuvat työskentelyssäni, mutta joita en ollut tullut pohtineeksi vastaavalla tarkkuudella aiemmin. Uskon, että tämän ajatustyön läpikäynti vie minua tekijänä jälleen eteenpäin. Se, mihin suuntaan, jää nähtäväksi. Toivottavasti myös sinä lukijana sait tästä ajatusprosessini dokumentaatiosta irti jotain sinulle itsellesi hyödyllistä.

Toivon myös, että onnistun tämän opinnäytteen kirjallisen osan avulla kantamaan oman korteni kekoon tapahtumien visuaalisen suunnittelun kasvattamisessa kohti jonkinlaista täysi-ikäisyyttä ja akateemista hyväksyntää. Tapahtumien visuaalinen suunnittelu nykymuodossaan on vielä uutta ja ihmeellistä, ja se vasta hakee oikeutustaan tulla hyväksytyksi taiteena muun esittävän taiteen visuaalisen suunnittelun rinnalla. Mielestäni kenenkään luovaa työtä ei pitäisi arvottaa sillä perusteella, missä ympäristössä sitä tehdään. Se, onko jonkun toimintaympäristö pysyvä vai väliaikainen, kaupallinen vai epäkaupallinen, taiteellinen vai viihteellinen, maallinen vai uskonnollinen, suuri vai pieni tai kulttuuripiirien ylistämä vai merkityksettömänä sivuutettu, ei saisi tehdä kenestäkään enemmän tai vähemmän hyväksytyä taiteilijaa, tai tehdä kenenkään luovasta ilmaisusta enemmän tai vähemmän taidetta. Kykymme ajatella, luoda ja ilmaista tekee meistä taiteilijoita. Tehköön kukin sen tavallaan ja siinä ympäristössä, jonka kokee omakseen.

Ei ole oikeita tai vääriä tapoja luoda taidetta. On vain erilaisia tapoja.

Lauri Sirén 22.4.2019

LÄHDELUETTELO

Laine, Samuli. 2017. ”Roolien liukeneminen”. Teoksessa Tomi Humalisto, Kimmo Karjunen, Raisa Kilpeläinen (toim.). Avauskulmia: Kirjoituksia valosuunnittelusta. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 56. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, 211-221.

Moody, James L. & Dexter, Paul. 2010. Concert Lighting, Third Edition, Burlington: Focal Press.

Riikonen, Miika. 2016. ”Visuaalisen suunnittelun prosessi populaarimusiikkiesityksessä.” Valosuunnittelun taiteellisen opinnäytetyön kirjallinen osio. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Helsinki.

Schiller, Brad. 2011. The Automated Lighting Programmer’s Handbook, Second Edition. Käännös Lauri Sirén. Burlington: Focal Press.

Tuhkanen, Petri. 2016. ”Demokraattista työryhmää etsimässä: Tapaus Rechnitz (Tuhon enkeli).” Valosuunnittelun taiteellisen opinnäytetyön kirjallinen osio. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Helsinki.

Internet-lähteet

Cast Software. About. Yrityksen Internet-sivu. Haettu 18.4.2019. <https://cast-soft.com/about/>.

Capture Sweden. Our History. Yrityksen Internet-sivu. Haettu 18.4.2019. <http://www.capture.se/Home/History>.

Danny Story. Artistin historiikki. Haettu 1.3.2019. <http://www.danny.fi/dannystory.phtml?>.

Ervasti, Tarja. 2004. Valaistuksen historiaa, Elävän tulen aika. Verkko-opetusmateriaali. Teatterikorkeakoulu, Helsinki. Haettu 13.4.2019. <https://disco.teak.fi/valo/1-elavan-tulen-aika/>.

Longman Dictionary of Contemporary English. Lighting Rig. Sanakirja. Haettu 20.2.2019. <https://www.ldoceonline.com/dictionary/lighting-rig>.

Wikipedia. Synesthesia. Avoimen tietosanakirjan artikkeli. Haettu 22.4.2019. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Synesthesia>.

Esiytykset

Coco ei oo enää täällä. Näytelmä. Ohjaus, Teksti: Henriikka Himma, Musiikki, Äänisuunnittelu: Markus Lindén, Valosuunnittelu: Lauri Sirén, Lavastus, pukusuunnittelu: Fabian Nyberg, Koreografia: Veronika Lindberg, Esittäjät: Maija Alnder, Jasmin Kurkela, Katja Luukkanen, Emma Myllynen, Vilhelmiina Niskanen, Pinja Pieski, Sara-Inari Pohjonen, Petra Pääkkönen, Johanna Tujula. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Helsinki. Ensi-ilta: 10.2.2016.

Den goda människan i Sezuan. Näytelmä. Teksti: Bertolt Brecht, Ohjaus: Mikaela Hasán. Lavastus: Tomi Flyckt. Valosuunnittelu: Lauri Sirén. Äänisuunnittelu ja musiikki: Viljami Lehtonen, Markus Heino. Pukusuunnittelu: Laura Haapakangas. Esiintyjät: Tinja Sabel, Asko Vaarala, Christoffer Strandberg, Alina Tomnikov, Peter Ahlqvist, Iida-Maria Heinonen, Nils Grandberg, Andea Björkholm. Dramaturginen apu: Ville Koskivaara. Teatterikorkeakoulu, Helsinki. Ensi-ilta: 11.2.2010.

Elefanttimarssi. Konsertti. Happoradio. Valo- ja videosuunnittelu: Lauri Sirén. Saliääni: Ville Kulju. Monitorimiksaus ja lavatekniikka: Santeri Rautiainen. Logistiikka: Mikko Hintikka. Virgin Oil Company, Helsinki 15.3.2014.

Elefanttimarssi. Konsertti. Happoradio. Valo- ja videosuunnittelu: Lauri Sirén. Festivaalin oman valosetin suunnittelu: Taavi Randoja. Saliääni: Ville Kulju. Monitorimiksaus ja lavatekniikka: Santeri Rautiainen. Logistiikka: Mikko Hintikka. Visulahden juhannus -festivaali, Mikkeli 21.6.2014.

Flow Festival 2018: Lapin Kulta Red Arena. Konsertti. Bonobo. Artistin valosuunnittelu: Will Thomas. Lavan valosuunnittelu: Lauri Sirén, Miika Riikonen. Tuotanto: Sun Effects Oy. Tekninen toteutus: Akun Tehdas Oy. Flow Festival, Helsinki 10.8.2018.

Flow Festival 2018: Lapin Kulta Red Arena. Konsertti. Olavi Uusivirta. Artistin valosuunnittelu: Pyry Pakkala. Lavan valosuunnittelu: Lauri Sirén, Miika Riikonen. Tuotanto: Sun Effects Oy. Tekninen toteutus: Akun Tehdas Oy. Flow Festival, Helsinki 10.8.2018.

Häkki. Tanssiteos. Koreografia: Leila Kourkia. Tanssi: Pinja Poropudas, Sebastian Lopez-Lehto, Tilasuunnittelu: Ewa Galak. Valosuunnittelu: Lauri

Sirén. Pukusuunnittelu: Alexandra Ovtchinnikova. Äänikonsultointi: Johanna Storm. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Helsinki. Ensi-ilta: 21.11.2014.

Jälkiä 2001-2011. Konserttikiertue. Happoradio. Valo- ja videosuunnittelu: Lauri Sirén. Saliääni: Ville Kulju. Monitorimiksaus ja lavatekniikka: Santeri Rautiainen. Logistiikka: Niko Kurumaa. Kiertue Suomessa kesällä 2014.

Vihapuhenäytelmä. Esitystaideteos. Ohjaus ja dramaturgia: Vili von Nissinen. Teksti: Työryhmä ja medialähteet. Valo-, ääni-, lavastus-, ja videosuunnittelu: Lauri Sirén. Kuva- ja pukusuunnittelu: Vili von Nissinen. Lavalla: Liisi Kilpelä, Kirsti Larja, Vili von Nissinen, Kaisla Puura. Videolla: Salvador Alogo, Henri Jokinen, Liisi Kilpelä, Kirsti Larja, Vili von Nissinen, Arttu Kurttila, Kaisla Puura, Eero Tiilikainen. Taideyliopiston Teatterikoreakoulu, Helsinki. Ensi-ilta: 20.8.2015.

KUVALUETTELO

- Kuva 1** (etusivulla): Tubecon 2019. Päälava. Valo- ja tilasuunnittelu: Lauri Sirén. Valo-operaattori: Otso Vartiainen. Tuotanto: Sun Effects Oy. Tekninen toteutus: Ruosila Oy, kuva: Lauri Sirén 1
- Kuva 2** Den goda människan i Sezuan. Teatterikorkeakoulu 2010. Teksti: Bertolt Brecht, Ohjaus: Mikaela Hasán. Lavastus: Tomi Flyckt. Valosuunnittelu: Lauri Sirén. Äänisuunnittelu ja musiikki: Viljami Lehtonen, Markus Heino. Pukusuunnittelu: Laura Haapakangas. Esiintyjät: Tinja Sabel, Asko Vaarala, Christoffer Strandberg, Alina Tomnikov, Peter Ahlqvist, Iida-Maria Heinonen, Nils Grandberg, Andea Björkholm. Dramaturginen apu: Ville Koskivaara. Kuva: Lauri Sirén.....20
- Kuva 3** Häkki. Osa Exist-yhteisiltää. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu 2014. Koreografia: Leila Kourkia. Tanssi: Pinja Poropudas, Sebastian Lopez-Lehto, Tilasuunnittelu: Ewa Galak. Valosuunnittelu: Lauri Sirén. Pukusuunnittelu: Alexandra Ovtchinnikova. Äänikonsultointi: Johanna Storm. Kuva: Lauri Sirén 21
- Kuva 4** Vihapuhenäytelmä. Taideyliopiston Teatterikoreakoulu 2015. Ohjaus ja dramaturgia: Vili von Nissinen. Teksti: Työryhmä ja medialähteet. Valo-, ääni-, lavastus-, ja videosuunnittelu: Lauri Sirén. Kuva- ja pukusuunnittelu: Vili von Nissinen. Lavalla: Liisi Kilpelä, Kirsti Larja, Vili von Nissinen, Kaisla Puura. Videolla: Salvador Alogo, Henri Jokinen, Liisi Kilpelä, Kirsti Larja, Vili von Nissinen, Arttu Kurttila, Kaisla Puura, Eero Tiilikainen. Kuva: Lauri Sirén 23
- Kuva 5** Tietokoneella tuotettu havainnekuva Haporadion Elefanttimarssikiertueen suunnitteluvaiheesta. 2014. Kuva: Lauri Sirén..... 32
- Kuva 6** Turun Palloseuran jääkiekkjoukkueen liigakauden 2018 otteluiden avajaisshow'n ohjelmointia. Sun Effects Oy 2018. Valo- ja videosuunnittelu: Tiiti Hynninen, Joonas Tikkanen. Valo-ohjelmointi ja avustava valosuunnittelu: Lauri Sirén. Videosuunnittelu ja videoiden tuotanto: Timo Yliräisänen, Pekka Tavi, Mikko Kunnari, Stone Films Oy. Kuva: Lauri Sirén 43
- Kuva 7** Elefanttimarssi. Haporadio 2014. Kuva Virgin Oil Companysta Elefanti-albumin levynjulkaisukeikalta maaliskuussa 2014. Valo- ja videosuunnittelu: Lauri Sirén, Saliääni: Ville Kulju. Monitorimiksaus ja

lavatekniikka: Santeri Rautiainen. Logistiikka: Mikko Hintikka. Kuva: Lauri Sirén.....	46
Kuva 8 Elefanttimarssi. Happoradio 2014. Kuva Visulahden juhannus - tapahtumasta kesäkuussa 2014. Valo- ja videosuunnittelu: Lauri Sirén, Saliääni: Ville Kulju. Monitorimiksaus ja lavatekniikka: Santeri Rautiainen. Logistiikka: Mikko Hintikka. Visulahden Juhannus -tapahtuman valosuunnittelu Taavi Randoja. Kuva: Lauri Sirén.....	50
Kuva 9 Flow Festival 2018: Lapin Kultaa Red Arena. Olavi Uusivirta. Artistin valosuunnittelu: Pyry Pakkala. Lavan valosuunnittelu: Lauri Sirén, Miika Riikonen. Tuotanto: Sun Effects Oy. Tekninen toteutus: Akun Tehdas Oy. Kuva: Lauri Sirén.....	51
Kuva 10 Flow Festival 2018: Lapin Kultaa Red Arena. Bonobo. Artistin valosuunnittelu: Will Thomas. Lavan valosuunnittelu: Lauri Sirén, Miika Riikonen. Tuotanto: Sun Effects Oy. Tekninen toteutus: Akun Tehdas Oy. Kuva: Lauri Sirén.....	52
Kuva 11 Coco ei oo enää täällä. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu 2016. Ohjaus, Teksti: Henriikka Himma, Musiikki, Äänisuunnittelu: Markus Lindén, Valosuunnittelu: Lauri Sirén, Lavastus, pukusuunnittelu: Fabian Nyberg, Koreografia: Veronika Lindberg, Esittäjät: Maija Alnder, Jasmin Kurkela, Katja Luukkanen, Emma Myllynen, Vilhelmiina Niskanen, Pinja Pieski, Sara-Inari Pohjonen, Petra Pääkkönen, Johanna Tujula. Kuva: Lauri Sirén.....	65
Kuva 12 Coco ei oo enää täällä. ks. yllä	66
Kuva 13 Coco ei oo enää täällä. ks. yllä	68
Kuva 14 Coco ei oo enää täällä. ks. yllä	69
Kuva 15 Coco ei oo enää täällä. Teostiedot: ks. yllä, Kuva: Timo Wright.....	70

LIITTEET

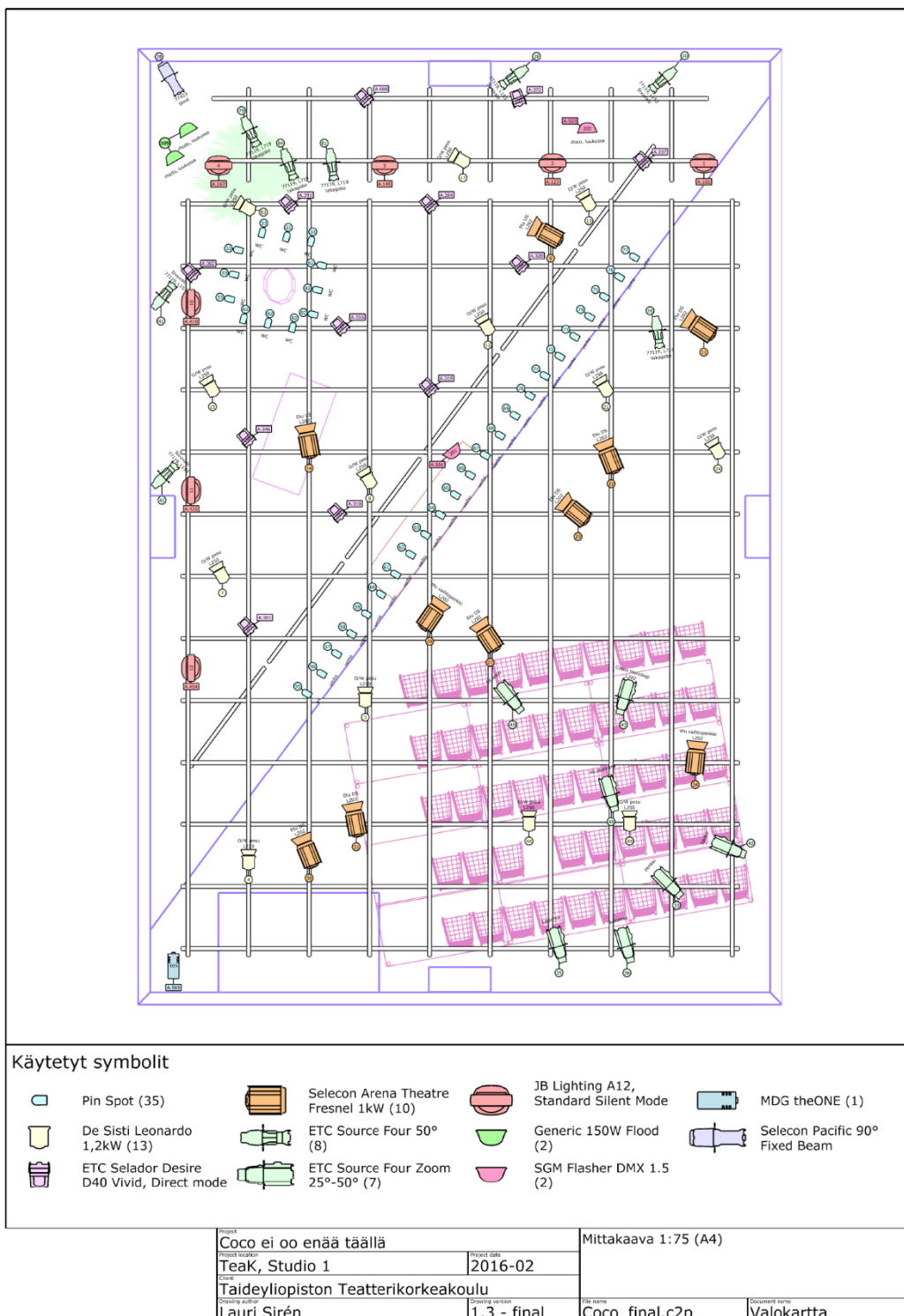
Liite 1: *Coco ei oo enää täällä* (2016), esitystaltiointi (DVD)

Liite 2: *Coco ei oo enää täällä*, valokartta

Liite 3: *Coco ei oo enää täällä*, kalustoluettelo

Liite 4: Happoradion *Jälkiä 2001-2011* (2011) -kiertueen festivaaliosuuden tekninen raideri

Liite 2: Coco ei oo enää täällä, valokartta



Liite 3: *Coco ei oo enää täällä*, kalustoluettelo

Coco ei oo enää täällä - Kalustoluettelo		
2016-02 Teak, Studio 1		
Valaisimet		
#		
13	De Sisti Lighting Leonardo 1kW P.O.	
12	ETC Selador Desire D40 Vivid	
8	ETC Source Four 50°	
7	ETC Source Four Zoom 25°-50°	
35	Generic Pin Spot 30W	
2	Generic flood 150W	
7	JB-Lighting A12	
1	MDG theONE	
2	SGM Flasher DMX 1.5	
10	Selecon Arena Theatre Fresnel	
1	Selecon Pacific 90° Fixed Beam	
Värikalvot		
#	Tyyppi	Heitin
4	LEE L153 Pale Salmon	ETC Source Four 50°
1	LEE L202 Half C.T. Blue	ETC Source Four Zoom 25°-50°
10	LEE L202 Half C.T. Blue	Selecon Arena Theatre Fresnel
13	LEE L250 Half White Diffusion	De Sisti Lighting Leonardo 1kW P.O.
4	LEE L719 Colour Wash Blue	ETC Source Four 50°
Gobot		
#	Tyyppi	Heitin
8	Rosco 77119 Leaf Breakup (Small)	ETC Source Four 50°
1	Rosco 77423 Stripes	Selecon Pacific 90° Fixed Beam
Muut		
#		
1	MA Lighting Grand MA2 Light Silent	
1	MDG TheOne	

HAPPORADIO

TEKNISET TARPEET

FESTIVAALIT; kesä 2011

Versio 1.2 8.6.2011

YHTEYSHENKILÖ, saliääni:

VILLE KULJU

+358 (0)500887271

piiskuri@orjatori.com

valo- ja

kuvasuunnittelu:

LAURI SIRÉN

+358 (0)407447825

lauri@orjatori.com

monitorit:

SANTERI RAUTIAINEN

+358 (0)456729200

santeri@orjatori.com

kuljetus:

NIKO KURUMAA

+358 (0)407211685

YLEISTÄ

Käytämme poikkeuksetta omaa saliäänipöytää sekä monitorijärjestelmää. Talon kulmamonitorit voi raivata Happoradion esiintymisen ajaksi pois lavalta. Meillä on mukanamme omat mikrofonit ja di- boxit, sekä kaapelit, lavahaut ja telineet mikrofoneille.

Tarvitsemme talon kaukokaapelista 24 kanavaa.

Käytössämme olevat langattomien mikrofoniin ja korvamonitorien taajuudet ovat:

803,500Mhz

810.550Mhz

815.425Mhz

822.875Mhz

Tarvitsemme kaksi työkuntoista apukantajaa laitteiston autosta purkamiseen ja taas autoon pakkaamiseen.

LAVA

Lavan tulee olla tukeva ja turvallinen. Lavan vapaa **minimikoko on 6m x 5m!**

Tarvitsemme screeniä varten lavalle, rumpujen taakse **nostettavan trussilinjan**, jonka tulee kestää vähintään 300kg tasaisesti jaettua kuormaa. Lisätietoja riderin valo-osioissa.

Tuomme mukanamme erikoisvalmisteisen, pyörällisen rumpuriserin, joka ei ole muiden artistien käytettävissä.

Lavalla ei saa olla mainoksia esiintymisen aikana.

Toivomme riittävää työvalaistusta laitteiston pystytyksen ja purun ajaksi.

Liite 4, sivu 2/3

PA –JÄRJESTELMÄ

Iso nippu kaiuttimia, järjestöman tehokkaita päätevahvistimia ja sellanen seppä tonteille, joka osaa sen nyytin kasata ja virittää.
Etufillit välttämättömiä.

VALOT

Olettehan hyvissä ajoin yhteydessä valosuunnittelijaamme kaikissa valoon ja kuvaan liittyvissä asioissa!

Tuomme mukaan 6 metriä leveän ja 2,5 metriä korkean LED-screenin, jolle **tarvitsemme rumpusetin taakse lavalle nostettavan trussilinjan**, jonka ripustuskapasiteetin tulee olla vähintään 250kg tasaisesti jaettua kuormaa! Linjan tulee olla tyhjä muista laitteista. LED-screen on tärkeä osa happoradion esiintymistä, joten mikäli ripustusmahdollisuutta ei ole mahdollista toteuttaa, otattehan mahdollisimman aikaisin yhteyttä valosuunnittelijaamme!

Tuomme paikalle myös mahdollisuuksien mukaan omaa valokalustoa (6 Robe REDWash-ledipesuria), jolle tarvitsemme **3x16A virtasyötön** lavan taakse keskelle. Lamput sijoitetaan tilanteen mukaan lavan pinnan tasolle, ja DMX-signaali kulkee langattomasti.

FOH-teltiltaan tarvitsemme tilaa omalle valopöydällemme (Chamsys maxiwing) talon pöydän rinnalle. Talon valot ajetaan talon valopöydällä, jonka tulisi olla festivaalien nopeiden vaihtojen takia valmiiksi ohjelmoitu. Ohjeet alla.

Mikäli mitään valoon liittyvää jää epäselväksi, ottakaa yhteyttä valosuunnittelijaamme hyvissä ajoin!

OHJEITA VALOPÖYDÄN OHJELMOINTIIN

Pöydän tulee olla selkeästi jäsenneilty, ja värien, gobojen ym. löytyä tarvittaessa paletteista helposti. Toivomme valopöydän olevan valmiiksi ohjelmoitu paikalle saapuessamme, koska screenin kasaus vie lähes poikkeuksetta suurimman osan vaihtoajasta.

Pöytään toivotaan:

- Jokaiselle heitintyypille (washit, spotit, lattialamput jne...) odd/even –ryhmät, joiden alle cuelistaksi strobot samoille heittimille (shutter open, fast strb, fast rnd strb, slow rnd strb). MA:ssa strobot executoreihin.
- Positiot (straight down, straight up, cross down, cross up, fan down, fan up (open stage), drs, lead, upstage right, upstage left, blind) paletteihin (Chamsys), napeille (MA) tai kahteen rinnakkaiseen liukuun (Hog). Positifadet oltava mahdollisia!
- Heittimien värit heitintyypeittäin helposti napeille tai paletteihin, värifademahdollisuus plussaa
- Liike-efektit heitintyypeille erikseen, sekä kaikille heittimille (circle, pan sine, tilt sine, figof8) stackiin, jos liukuja riittää, heitintyypeittäin omiin cuelistoihinsa, mutta myös yksi yhteinen käy. Liuku ohjaa nopeutta, ja liikkeen koko saa olla kiinteästi isohko. (MA:n kyseessä ollessa nopeudet speed groupiksi). Mielellään EI positioita mukaan liike-efekteihin.

Liite 4, sivu 3/3

- Gobot ja prisma-asiat: open gobo, slow rot brakeup, fast rot fan (tms), prism open, prism stop, slow rot prism, fast rot prism
- Heitinryhmittäin (washit, spotit, kaikki) noin 120 bpm chaserit stackiin (offset 200-300% toimii yleensä hyvin)
- Jos liukuja riittää, lisäksi efekti/stop cue -liuku (IFCP), johon seuraavat asiat listaan: valkoinen väri kaikille värimiksaaville heittimille (white flash), fast rnd strobo kaikille heittimille (all strobe), fast rnd strobo + valkoinen väri kaikille heittimille (all white strobe), kaikki liikkuvat open, white, blind (stop cue). (tämä ei välttämätön, mutta toivottava)

Mainittujen lisäksi himmenninkalusto omille liu'uilleen tai omaan pöytänsä, työergonomia muistaen ja liiallista kurkottelun tarvetta välttämällä.

Kiitos vainvännäöstä etukäteen!

CHECK LIST; eli tarpeet tiivistetysti:

- 24 vapaata kanavaa kaukokaapelissa, tuomme omat vehkeet kaapelin molempiin päihin
- lavan takareunaan tyhjä, nostettava trussilinja, kapasiteetti vähintään 250kg UDL
- 3x16A sähkönsyöttö lavan taakse keskelle
- Langattomien taajuudet:
 - 803.500Mhz
 - 810.550Mhz
 - 815.425Mhz
 - 822.875Mhz