

Videokuva osana
näyttämön todellisuutta
Video valosuunnittelijan työkaluna

TEO LANERVA



Kuva: Katri Naukkarinen

Videokuva osana
näyttämön todellisuutta
Video valosuunnittelijan työkaluna

TEO LANERVA

TEKIJÄ (sukunimi ja etunimet) Lanerva Teo Sebastian	KOULUTUS-/ MAISTERIOHJELMA Valosuunnittelun maisteriohjelma
KIRJALLISEN OSION/ TUTKIELMAN NIMI Videokuva osana näyttämön todellisuutta	KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (sis. liitteet) 86
TAITEELLISEN/ TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI (teostietoineen; esim. ensi-ilta, paikka, tekijät) Flash Flash – Andy Warholin kaksi kuolemaa. Ensi-ilta 9.2.2019. Musiikkitalo, Blackbox, Helsinki. Muut esitykset 7-11.5.2019 Espoon Kaupunginteatteri, Revontulihalli, Espoo.	
Taiteellinen osio on Teatterikorkeakoulun tuotantoa. <input type="checkbox"/>	
Taiteellinen osio ei ole Teatterikorkeakoulun tuotantoa (tekijänoikeuksista on sovittu). <input checked="" type="checkbox"/>	
Kirjallisen osion/ tutkielman saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton. Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei <input type="checkbox"/>	Opinnäytteen tiivistelmän saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton. Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei <input type="checkbox"/>
<p>TIIVISTELMÄTEKSTI (opinnäytteen keskeinen sisältö; kokonaiskuva tavoitteista, sisällöstä ja tuloksista, n. 250 sanaa)</p> <p>Käsittelen näyttämöllä nähtäviä videon eri ilmenemismuotoja ja miten ne vaikuttavat kokemukseen tilasta. Aloitan esittävästä videosta sekä sen suhteesta elokuvaan ja televisioon, jonka jälkeen käsittelen videon ei-esittävää puolta. Kirjoittaessani videosta olen huomannut tarkastelevani sitä selvästi valosuunnittelijan näkökulmasta. Ensisijaisesti näenkin itseni valosuunnittelijana, jolle video on yksi työkalu muiden joukossa. Videon saralla oma kiinnostukseni kohdistuu erityisesti videotykkien käyttämiseen monipuolisena valonlähteinä sekä digitaalisena lavasteena, eikä niinkään kertovana elementtinä. Lisäksi tulokulmaani vaikuttaa se, että viimeiset kymmenen vuotta olen työskennellyt pääasiassa sanattomasti kommunikoivien esittävän taiteen alueiden, kuten nykytanssin, nykysirkuksen sekä konserttien parissa.</p> <p>Tavoitteenani on hahmottaa miten videon läsnäolo näyttämöllä vaikuttaa kokemukseen esitystilanteesta, sekä miten videomateriaalin tyyli ja miten se on asetettu näyttämölle vaikuttavat tähän. Tähän asti olen toiminut videon parissa lähinnä intuitiivisesti ja pyrin tämän kirjallisen osion kautta löytämään tuntemuksilleni teoreettista pohjaa, joskin intuition arvoa osana taiteellista prosessia yhtään väheksymättä. Videosta näyttämöllä on kirjoitettu hyvin vähän ja nykytanssin kohdalla vielä vähemmän. Tästä syystä käsittelen tekstissäni videota myös teatterin ja videotaiteen näkökulmasta.</p> <p>Video on hyvin monipuolinen media ja samoin sen näyttämöllä nähtävät olomuodot ja roolit ovat hyvin moninaisia. Kaikille näille ilmenemismuodoille on oma paikkansa laajassa esitysten kirjossa ja videon toimivuus näyttämöllä on ensisijaisesti kiinni sen suhteesta muihin teoksen elementteihin. Tilanne myös elää jatkuvasti, sillä video yleistyy vieläkin kovalla vauhdilla. Vielä hetki sitten vain sci-fi leffojen kuvastoon kuuluneet suuret videoskriinit ovat tulleet osaksi arkea hyvin lyhyen ajan kuluessa. Hiljalleen viimeisen sadan vuoden aikana suhteemme videoon on monipuolistunut ja sen käytölle näyttämöllä on löytynyt hienovireisempiä ulottuvuuksia, kuin mystinen taikatempu.</p>	
ASIASANAT (asiasanat jotka kuvaavat työsi sisältöä) valosuunnittelu, videosuunnittelu, valo, video, sumu, intermediaalisuus, näyttämö, video näyttämöllä, ei-esittävä	

SISÄLLYSLUETTELO

<i>Johdanto</i>	9
<i>Videon ja näyttämön suhteesta</i>	11
<i>Katsomiskokemuksesta</i>	13
<i>Leffaa teatterissa?</i>	14
<i>Live-video</i>	16
<i>Teknologinen suhde</i>	19
<i>Kehyistäminen</i>	20
<i>Ei-esittävä video</i>	23
<i>Jatkuva muutos</i>	27
<i>Videolla valaisu</i>	28
<i>Videon toimijuus</i>	31
<i>Säteitä sumussa</i>	33
<i>Huono näkvyys</i>	36
<i>Flash Flash – Andy Warholin kaksi kuolemaa</i>	38
<i>Prosessista</i>	39
<i>Teoksen visuaalisuus</i>	41
<i>I-näytös</i>	43
<i>Väliaika (II-näytös)</i>	47
<i>II-näytös (III-näytös)</i>	48
<i>Lopuksi</i>	51
<i>Lähdeluettelo</i>	53
<i>Liite 1: Flash Flash käsiohjelma</i>	56
<i>Liite 2: Flash Flash valokartat</i>	78
<i>Liite 3: Flash Flash laser</i>	81
<i>Liite 4: Flash Flash video</i>	85

JOHDANTO

Kirjoittaessani videosta olen huomannut tarkastelevani sitä selvästi valosuunnittelijan näkökulmasta. Ensisijaisesti näenkin itseni valosuunnittelijana, jolle video on yksi työkalu muiden joukossa. Videon saralla oma kiinnostukseni kohdistuu erityisesti videotykkien käyttämiseen monipuolisena valonlähteinä sekä digitaalisena lavasteena, eikä niinkään kertovana elementtinä. Lisäksi tulokulmaani vaikuttaa se, että viimeiset kymmenen vuotta olen työskennellyt pääasiassa sanattomasti kommunikoivien esittävän taiteen alueiden, kuten nykytanssin, nykysirkuksen sekä konserttien parissa. Etenkin nykytanssia esitetään pääsääntöisesti näyttämöillä, jotka poikkeavat arkkitehtuuriltaan perinteisestä kurkistusluukkunäyttämöstä. Yleisön suhde esiintyjiin on huomattavan erilainen, kun tilaa rajaava ramppi on poistettu välistä. Monesti myös katsomoratkaisut haastavat perinteisen frontaali-asetelman. Teoksen tyylin lisäksi kaikki nämä seikat vaikuttavat tapaan, jolla video käyttäytyy suhteessa tilaan ja muihin teoksen osa-alueisiin.

Ei-esittävä video vetoaa minuun, koska se tarjoaa mahdollisuuden vuoropuheluun todellisuuden kanssa ympäristöämme hallitsevasta kuvatulvasta poikkeavalla tavalla (Pitkänen-Walter 2006, 67). Normaalista poikkeava tapa käsitellä ympäristöä ja todellisuutta kiehtoo minua myös esittävässä taiteessa. Koen ei-esittävän videon olevan usein enemmän linjassa muiden näytämöllä nähtävien – usein hyvin abstraktien elementtien kanssa. Tästä syystä väitän ei-esittävän videon pystyvän luomaan toimivamman ja hienovaraisesti kommunikoivan kokonaisuuden juuri abstraktimman esittävän taiteen kohdalla.

Opinnäytteeni taiteellinen osa on nykyooppera *Flash Flash – Andy Warholin kaksi kuolemaa*, joka rakentuu Andy Warholin elämän ympärille. Se sai ensi-iltansa Musica Nova -festivaaleilla Musiikkitalon Black Boxissa, mutta loput esityksistä olivat Espoon kaupungin teatterin Revontulihallissa. Teos koostuu kahdesta näytöksestä, joissa kuoleva Warhol makaa sairaalassa. Sekavassa tilassaan hän kuvittelee olevansa katsomassa oopperaa ja teoksen tarina rakentuu pitkälti tämän ”katsojan” käymien keskustelujen varaan. Keskustelut tapahtuvat hänen päänsä sisällä kuvitteellisten henkilöiden kanssa. Tätä päänsä sisäistä maailmaa hän kykenee kontrolloimaan esimerkiksi valon värien sekä johonkin pisteeseen asti esiintyjien toiminnan kautta. Näiden kahden näytöksen välissä on väliaika, joka ei suinkaan ole väliaika, vaan teoksen kolmas näytös – kabareehenkinen tietoisuus Warholin elämästä. Käsitellen opinnäytteeni kirjallisessa osassa myös kahta aikaisempaa teostani: *Solitude* ja *Session* sekä joitain kurssityötä, koska

opinnäytteeni taiteellisessa osassa videon rooli päätyi olemaan lähinnä kerronnallinen.

Solitude on klarinetisti Lauri Sallisen esittämä nykytanssisoolo, jossa hän samanaikaisesti sekä tanssi että soitti musiikin näyttämöllä. Työryhmään kuului minun ja Sallisen lisäksi koreografi Mikko Hyvönen, äänisuunnittelija Libero Mureddu sekä pukusuunnittelija Roosa Marttiini. Videolla oli teoksen visuaalisuudessa merkittävä rooli, sillä näyttämön kolme seinää toimivat videopintoina sulkien näyttämön tapahtumat sisäänsä. Esitystallenteet neljästä teoksen kohtauksesta ovat katsottavissa [Sallisen youtube-kanavalta](#). *Session* on puolestaan minun, koreografi Laura Jantusen ja äänisuunnittelija Mitja Nylundin kollaboraatio ja tutkimusmatka teknon sekä minimalismin maailmaan. Keskeisin videoelementti teoksessa on videotykkien käyttäminen esiintyjän valaisuun.

Tavoitteenani on hahmottaa miten videon läsnäolo näyttämöllä vaikuttaa kokemukseen esitystilanteesta, sekä miten videomateriaalin tyyli ja miten se on asetettu näyttämölle vaikuttavat tähän. Tähän asti olen toiminut videon parissa lähinnä intuitiivisesti ja pyrin tämän kirjallisen osion kautta löytämään tuntemuksilleni teoreettista pohjaa, joskin intuition arvoa osana taiteellista prosessia yhtään väheksymättä. Videosta näyttämöllä on kirjoitettu hyvin vähän ja nykytanssin kohdalla vielä vähemmän. Tästä syystä käsittelen tekstissäni videota myös teatterin ja videotaiteen näkökulmasta. Käytän sanaa esitys kattamaan laajan kirjon erilaisia tapahtumia, joissa live-yleisö seuraa edessään tai ympärillään tapahtuvaa taiteellista esitystä. Mukaan lukien siis teatterin ja tanssin lisäksi myös esimerkiksi konsertit. Keskeisimpinä lähteinäni käytän Maiju Loukolan väitöskirjaa *Vähän väliä*, jossa Loukola käsittelee videota skenografin näkökulmasta sekä Tarja Pitkänen-Walterin väitöskirjaa *Liian haurasta kuvaksi*, joka pureutuu abstraktin kuvan asemaan nykymaailmassa maalaustaiteen kautta.

VIDEON JA NÄYTTÄMÖN SUHTEESTA

Tässä osassa käsittelen näyttämöllä nähtäviä videon eri ilmenemismuotoja ja miten ne vaikuttavat kokemukseen tilasta. Aloitan esittävästä videosta sekä sen suhteesta elokuvaan ja televisioon, jonka jälkeen käsittelen videon ei-esittävää puolta. Sanaa abstrakti taide käytetään useissa eri merkityksissä sekä kattokäsitteenä, joka pitää sisällään erilaisia taidesuuntauksia. Kiasman verkkosivuilta löytyvässä *nykytaiteen-sanastossa* termin abstrakti määritellään samoin kuin taidehistorioitsija Beth Gersh-Nesic määrittelee ei-esittävän taiteen. Gersh-Nesicin mukaan abstraktin teoksen pohjana on jokin todellisen maailman aihe, joka esitetään tunnistamattomana tai ainakin vääristyneenä. Kiasman *nykytaiteen-sanastossa* tätä kutsutaan puolestaan abstrahoinniksi. Videon ja elokuvan saralla jo selkeän juonen puuttuminen saa usein jo abstraktin leiman (Jennings 2015, 343). Gersh-Nesicin mukaan ei-esittävän teoksen lähtökohtana puolestaan ei ole mikään fyysisen maailman aihe. Se on vastakohta esittävälle taiteelle, eikä se pyri representoimaan mitään fyysisessä maailmassa esiintyvää. Pikemminkin ei-esittävä teos ilmaisee affekteja¹, tunteita tai muuta konseptia käyttäen välineinä muotoa, kuvioita, värejä ja rytmiiä. Keskeistä ei-esittävälle taiteelle on sen monitulkinnallisuus ja kokijan rooli merkitysten muodostamisessa. Ei-esittävä taide luetaan kuitenkin usein osaksi abstraktia taidetta. Abstrakti taide pitää sisällään siis hyvin laajan kirjon teoksia ja on siksi käsitteenä hieman epämääräinen. Osa sekavuudesta johtunee siitä, että useat abstraktin ekspressionismin edustajiksi luetut taiteilijat, kuten Jackson Pollock tekivät ei-esittävää taidetta. Selkeyden vuoksi käytän tässä tekstissä termejä abstrakti ja ei-esittävä Gersh-Neschin esittämän määritelmän mukaan. Esimerkiksi Pollockin työt putoavat siis ei-esittävän kategoriaan ja esimerkiksi Pablo Picasson kubistiset maalaukset edustavat puolestaan abstraktia taidetta. (Gersh-Nesic 2019; Kiasma)

Ensimmäisessä luvussa *Esityksen katsomisesta*, tarkastelen eroja esityksen ja elokuvan katsomisessa sekä teoksen ja yleisön välistä vuorovaikutteisuutta. Perinteisen illuusion nojaavan esityksen ja elokuvan katsomiskokemuksessa on paljon samaa, mutta nykyesitysten kohdalla asetelma on usein toisenlainen. Vaikka nykyesityskin usein tempaa mukaansa kuvaa tätä kokemusta paremmin maisemaan uppoaminen kuin todellisuuspako. Todellisuuspakoon liittyy usein oman itsensä ja ympäröivän todellisuuden unohtaminen. Näyttämöllä nähtävän videon juuret ovat elokuvassa, jonka juuret puolestaan ovat näyttämöllä. Esittävät taiteet ovat siis jatkuvassa vuorovaikutteisessa suhteessa elokuvan ja television kanssa ja päin

¹ Affekti keskittyy esitietoiseen kommunikaatioon ennen havaintoa, emootiota tai merkitystä. (Vanhanen, Nylund 2017, 23 mukaan)

vastoin. Tämän lisäksi mediateknologiat vaikuttavat miten katsomme esityksiä. Näitä asioita tarkastelen luvussa *Elokuvalliset keinot esityksessä*, jossa osoitan miten video yhdessä näyttämön kanssa luo intermediaalisen tilan päällekkäisine tilallisine ja ajallisine kerroksineen. Intermediaalisessa tilassa havainnoiminen muuttuu monimutkaisemmaksi useiden eri tavoilla toimivien medioiden vaikuttaessa kokijan havainnon muodostumiseen. Myös videon tuotantotapa vaikuttaa paljon siihen miten se asettuu vuorovaikutukseen muiden toimijoiden kanssa näyttämölle. Onko se kuvattu etukäteen vai syntyykö se esitystilanteessa – samassa tilassa vai toisaalla. *Live-video* -luvussa käsittelen lähimpänä elokuvaa olevia videon käyttötapoja – erityisesti teatteriesityksissä – ja miten kokemus muuttuu, kun videon tuottamisen keinot tuodaan osaksi näyttämötoimintaa.

Luvussa *Teknologinen suhde* tarkastelen videon arkipäiväistymistä. Kohtaamme “skriinejä” (screen) päivittäin lähes jokaisessa paikassa mihin menemme. Kaupungeissa ne ovat osa katukuvaa, mutta vaikka poistumme kaupungista metsään tai merelle otamme skriinejä mukaamme älylaitteiden muodossa. Koska videon ei voida sanoa olevan enää mitenkään vieras elementti, nousee sen *Kehyttäminen* keskeiseksi eleeksi. Tavalla jolla video asetetaan näyttämölle on suuri merkitys teoksen sisällön kannalta ja se vaikuttaa tapaan jolla se keskustelelee muiden esitysten osa-alueiden kanssa. Toimiiko video enemmän ulkopuolisena kommenttiraitana, jolle skriini muodostaa selkeät maalauksen kehystä vastaavat rajat, vai sulautuuko se saumattomammin osaksi esityksen maailmaa.

Ei-esittävä video käyttäytyy näyttämöllä eri tavalla kuin esittävä video. Representaation puuttuessa huomio kiinnittyy videon materiaalisuuteen: väreihin, muotoihin ja rytmiin. Kun video ei toimi sanallisen tai juonellisen viestin välittäjänä, keskeiseksi nousee affektin rooli ja videon kokemuksellisuus. Tämä mahdollistaa erilaisen suhteen muodostumisen ympäröivään tilaan. Videotykki tuottaa valonheittimen tapaan valoa ja monet valon käytölle tyypilliset ominaisuudet pätevät myös videon käyttöön, varsinkin ei-esittävän materiaalin kohdalla. Koska video on valoa, valon tapaan se vaikuttaa havaintoomme kohteesta. Erilaiset LED-skriinit ja projisointipinnat puolestaan toimivat pehmeämmän valon lähteenä. Tätä tarkastelen *Videolla valaisu* -luvussa esimerkkeinä videon käyttäminen esiintyjän valaisemiseen sekä valomatriisien ohjaamiseen. Luvussa *Videon toimijuus* esitän, että videolle voi muodostua toimijuus vuorovaikutteisuuden kautta. Lähestyn tätä kautta avautuvia kommunikaation mahdollisuuksia tarkastelemalla videon sommittelua reaaliajassa sekä videota generoivia ohjelmia.

Kahdessa viimeisessä luvussa *Säteitä sumussa* ja *huono näkyvyys* tarkastelen sumun käyttöä näyttämöllä sekä valon ja videon käyttäytymistä sumun kanssa. Projisoimalla sumuun videotykin säteet vapautuvat skriiniltä toimimaan

kolmiulotteisessa avaruudessa. Näin video voi muodostaa kokemuksen tilasta tai objektista, joka häilyy valon tapaan aineettoman rajamailla. Mitä runsaammin sumua käytetään, sitä enemmän se kadottaa tilan avaruudellisuuden ja materiaalisuuden. Samalla kun huono näkyvyys kadottaa tilan muodot, mahdollistuu myös skriinin reunojen piilottaminen ja video voi sulautua valaistuun sumuun luoden ikään kuin ilmassa leijuvia näkyjä.

Käsiteltyäni opinnäytteeni taiteellisen osion kokoaan *Lopuksi* matkan varrella kertyneitä huomioitani ja pohdin mitä tulevaisuus voisi tuoda tullessaan.

Katsomiskokemuksesta

Elokuvan katsomiskonventio on säilynyt koko sen historian ajan pääpiirteiltään muuttumattomana. Yleisö istuu pimeässä salissa ja katsoo suurelle kankaalle projisoitua kuvaa. Harvoja nykyelokuvan poikkeuksia lukuunottamatta tämä kuva kutsuu uppoutumaan ennalta kuvatun elokuvan maailmaan – unohtaen hetkellisesti tämän paikan ja ajan kokonaan. Ulkoilmateattereita lukuunottamatta modernit elokuvateatterit on rakennettu mustiksi laatikoiksi – tukemaan tätä toisaalle uppoutumista mahdollisimman tehokkaasti. Ajan saatossa elokuvat ovat toki levinneet television ja mobiililaitteiden välityksellä teatterien ulkopuolelle, mutta keskityn tekstissäni julkisiin esityksiin. Nuorempana tapamani oli osallistua elokuvafestivaaleille hyvin intensiivisesti. Saatoin katsoa jopa viisi elokuvaa päivässä. Päivän päätteeksi kotiin käveleminen omassa kehossa tuntui usein hyvin vieraalta. Kokemukseni ympäröivästä todellisuudesta tuntui sekavalta sen vielä sekoitessa elokuvien maailmoin.

Samankaltainen todellisuuden unohtuminen saattaa tapahtua myös todellisuus illuusioon nojaavassa esityksessä, varsinkin kurkistusluukkunäyttämöllä, jossa yleisön ja näyttämön välinen suhde vastaa paljolti elokuvaa. Esitys erottuu selkeästi yleisöstään rampilla, jonka toisella puolella on pimeässä istuva yleisö ja toisella erillinen uskottavasti lavastettu tila-aika avaruus. Philip Auslanderin mukaan nykyihmisen suuri television ja elokuvan kulutus on saanut meidät katsomaan myös live-esityksiä kuvina, jonka vuoksi läsnäolon ja yhteisöllisyyden tunteen saavuttaminen on yhä haastavampaa (Auslander, Carlson 2008, 21 mukaan). Läsnaolomme on jo valmiiksi pirstaloitunut virtuaalisen läsnäolon ollessa videopuheluiden ja pelaamisen myötä arkipäivää. (Loukola 2014, 32) Kuvat ovat vallanneet maailman ja peilaamme identiteettiämme enemmän suhteessa kuviin, kuin todellisuuteen (Robins, Pitkänen-Walter 2006, 63 mukaan). Fyysisen maailman sijaan esikuvamme löytyvät yhä useammin somessa tai muista mediateknologioista ja ovat niiden vääristämiä.

Vaikka esityskokemus ei äkkiseltään tunnu sisältävän sen enempää vuorovaikutteisuutta, kuin elokuvan katsominen teatterissa, on katsomistilanteessa kuitenkin yksi merkittävä ero. Tapahtumat näyttämöllä syntyvät samassa hetkessä edessämme. Tästä johtuen suhde yleisön ja esiintyjien välillä on vuorovaikutteinen vähintäänkin siten, että esiintyjät aistivat yleisöä ja sen reaktioita esitykseen. Koemme tapahtumaa yksin, mutta tuotamme sitä yhdessä. Joslin McKinley vertaa nykykatsojan kokemuksellista roolia rave-kulttuurista tuttuun irtautumisen kokemukseen. Uskonnollista hurmosta lähentelevässä ekstaattisessa tilassa katsoja tulee osaksi näyttämöä – “uppoaa maisemaan”. Keskeistä tässä ympäristöstä irtautumisen kokemuksessa ei ole elokuvakokemuksen kaltainen todellisuuspako, vaan omiin aisteihin uppoutuminen. (Nylund 2017, 22-26) En väitä, että elokuvan kokeminen tapahtuisi ruumiin ulkopuolella. Kaikki katsominen herättää kehossa reaktioita ja tunteita. Ollessaan samassa tilassa tapahtumien kanssa katsoja tulee kuitenkin osaksi esitystä ja pohtii aktiivisemmin suhdettaan ja mielipidettään näyttämön tapahtumiin. Elokuvan tapahtumia puolestaan katsoo turvallisen etäisyyden päästä ja ne etenevät ennalta määrättyllä tavalla – riippumatta siitä mitä salissa tapahtuu. Tästä johtuen suhteemme jaetun tilan tapahtumiin on erilainen, kuin videon välittämiin tapahtumiin.

Leffaa teatterissa?

Esittäville taiteilla ja sen medioiduilla muodoilla – elokuvalla ja televisiolla – on yhteiset juuret. Tämä on nähtävissä sekä niiden esitystavassa, että ilmaisunkeinoissa. Philip Auslander kuvaa kuinka 1970-luvulla rock-konserttien teatralisointi mahdollisti musiikkivideoiden olemassaolon. Tästä seuraa jatkuvan vuorovaikutuksen suhde, jossa konsertti imitoi musiikkivideota, joka imitoi konserttia. Myös muilla esittävän taiteen muodoilla on samanlainen vuorovaikutteinen suhde mediateknologioihin. (Auslander, Carlson 2008, 9-10 mukaan)

Ajan myötä suurikokoiset skriinit ovat ottaneet maalattujen ja tulostettujen taustakankaiden paikan näyttämöillä. Tämän tapainen videon käyttö muistuttaa elokuvan chroma key -tekniikkaa. Esiintyjää kuvataan yksivärisen kankaan edessä ja maisemat ja lavasteet lisätään taustalle jälkikäteen. Kameralla kuva pystytään rajaamaan niin, että muuta taustaa kuin digitaalinen maisema ja lavastus ei näy. Näyttämöllä skriinin reunat väistämättä jäävät kuitenkin näkyviin, koska harvemmin aivan kaikkia pintoja on mahdollista tai edes mielekästä täyttää videolla. Katsoja näkee siis saman aikaisesti virtuaalisen tilan skriinillä sekä näyttämön tilan. Kameran edestä esiintyjä siirtyy osaksi maisemaa, mutta näyttämöllä maisema puolestaan jää helposti ikkunaksi toisaalle.

“Syntyy kuin ikkunaparadigman teatterillinen versio – leffaa teatterissa” (Loukola 2014, 20).

“Vuosisatojen kuluessa keskeisperspektiivin käyttö on opettanut meidät lukemaan kaksiulotteista kuvaa kolmiulotteisena tilana” (Parviainen 2006, 87). Näyttämön taustalla nähtävä kuva voi siis jatkaa näyttämön tilaa tai luoda sen rinnalle toisen tilan. Tämä riippuu näyttämön ja kuvan maailman välisestä suhteesta. Kuva saattaa toimia huomaamattomana lavastuksen jatkeena tai erottua siitä selkeästi toisena maailmana. Videon myötä tarjoutuu mahdollisuus herättää maisema eloon liikkeen avulla. Tämän lisäksi sen voi vaihtaa silmänräpäyksessä toiseksi, mutta näyttämö on paljon jähmeämpi liikkeissään. Liikkuva video saattaa tuntua siis irralliselta muuten staattisella näyttämöllä, jos sen suhdetta teoksen muihin osa-alueisiin ei ole mietitty loppuun asti.

Näyttämön olemukseen kuuluu keskeisesti monen rinnakkaisen tila- ja aikatazon simultaani läsnäolo, joten digitaaliset mediateknologiat eivät sinänsä tuo sen olemukseen mitään uutta. Intermediaalisessa tilassa geometrinen koordinaatisto ja metriikka, joiden puitteissa ihmiset ovat tottuneet jäsentämään esitystä ja todellisuutta kuitenkin lakkaavat pätemästä, kun mediateknologiat mahdollistavat uusia tapoja tehdä näkyväksi ja monistaa läsnäolon tasojen eriaikaisuutta ja simultaanisti täällä- ja sielläolon kerroksia. Näin ollen tuotannon materiaaliset käytännöt ja immateriaaliset rakenteet sekä vastaanoton ehdot muuttuvat keskeisesti, jopa esityksen aikana. (Heinonen 2010, 43-45; Loukola 2014, 18)



Kuva: Teo Lanerva

Itse pyrin välttämään toisaalle viittaavien ikkunoiden muodostamista, koska koen sen häiritsevän esityksen ja kokijan välille muodostuvan intiimin suhteen

muodostumista. *Solitudessa* näyttämöllä ei ole mitään muuta kuin esiintyjä ja suuret skriinit. Esityksen edetessä skriinit muuttavat olomuotoaan valkoisista seinistä virtuaaliseksi lavasteeksi ja takaisin. Lähes kaikki projisoitu materiaali on ei-esittävää ja kaksiulotteista, jolloin skriinit eivät toimi niinkään ikkunana toisaalle, vaan luonnettaan muuttavina pintoina. Tästä syystä en koe *Solituden* skriinejä ikkunana toisaalle vaan enemmänkin todellisuuden lisänä. Lisätty todellisuus (argumented reality) onkin mielestäni kiinnostava tapa ajatella videota näyttämöllä vaikka välineenä olisikin virtuaalitodellisuuslasien sijaan videoprojisoinnit ja skriinit, mutta palataan tähän myöhemmin.

Videon luoman tilallisen kokemuksen lisäksi, keskeistä sen kanssa työskennellessä, on pohtia sen suhdetta näyttämön aikaan. Esitystilat rajoittavat ajan havaitsemista. Astuessaan esitystilaan katsoja astuu pois arkisten ajan havaitsemista mahdollistavien elementtien vaikutuspiiristä. Tilat ovat lähes poikkeuksetta ikkunattomia, eikä kelloja ole näkyvissä. Käsitys ajasta luodaan keinotekoisesti valaistuksen, koreografian ja ohjauksen keinoin. Myöskään elokuvastudiossa aikaa ei ole, vaan tallennetulle kuvalle syntyy oma aikansa kuvaamisen ja editoinnin kautta. Pitkissä oloissa voi syntyä saman tyyppinen illuusio todellisesta ajasta, kuin esityksessä. Editoimaton kuvavirta tuntuu välittävän tapahtumat suoremmin ja todellisemmin. (Tan 2015, 4237-4337) Kun video tuodaan näyttämölle luo se yhdessä oman sekä näyttämön aikajallisen ja tilallisen tasonsa kanssa intermediaalisen tilan. Videon tuotantotapa vaikuttaa siis sen suhteeseen teoksen muihin elementteihin. Onko kyseessä ennalta nauhoitettu tallenne vai syntyykö video samassa ajassa näyttämötoiminnan kanssa? Käsittelen nauhoitettujen tallenteiden ajamista reaaliajassa myöhemmin luvuissa *Ei-esittävä video* ja *Videon toimijuus*, mutta seuraavaksi tarkastelen reaaliajassa kameran avulla tuotettua videomateriaalia.

Live-video

Viimevuosina on nähty useita esityksiä, jotka edustavat live cinema -genreä. Tämän tyyppisiä esityksiä katsomiskokemus vastaa pitkälti elokuvaa. Istutaan salissa ja katsotaan videokuvaa. Kuva kuitenkin tuotetaan reaaliajassa, useimmiten skriinin takana. Kuvaustilanteesta usein kantautuu joitain kolahduksia tai muita ääniä todisteena tapahtumien reaaliaikaisuudesta ja esiintyjät saattavat vilahtaa nopeasti myös yleisön edessä. Monissa tapauksissa ensimmäinen kerta kun yleisö saa suoran näköyhteyden esiintyjiin on kuitenkin vasta näytöksen lopuksi, kun he tulevat kumartamaan yleisön eteen. Tämän tyyppisessä muodossa elokuvalliset keinot yhdistyvät esityksen reaaliaikaisuuden tuottamaan maagisuuteen sekä virheen mahdollisuuteen. Ehkä yleisin tapa käyttää videota näyttämöllä on live cineman ja

esityksen hybridi, jossa osa toiminnasta tapahtuu yleisön edessä ja osa nähdään videon välityksellä. Tämän tyyppiset hybridit ovat yleistyneet räjähdysmäisesti viimeisen 20 vuoden aikana. Erityisesti suurilla näyttämöillä se on mahdollistanut intiimimpää ilmaisun. Samoin kun mikrofonin ansiosta ääntä ei tarvitse korottaa – lähikuvan ansiosta eleitä ei tarvitse liioitella.



Live-videota Flash Flash -esityksen väliaika-näytöksessä. Kuva: Teo Lanerva

Tyypillisesti osana näyttämökuvaa nähdään suurikokoinen skriini, johon projisoidaan reaaliajassa editoitua kuvaa yhdestä tai useammasta näyttämölle sijoitetusta kamerasta. Usein roolihenkilöiden lisäksi näyttämöllä nähdään myös mustiin pukeutuneita kuvaajia, jotka liikkuvat esiintyjien seassa kameroineen tarjoten yleisölle erilaisia näkökulmia näyttämön tapahtumiin. Tämän tyyppisten teosten lavastukseen kuuluu esiintymisalueita, joihin yleisöllä ei ole suoraa näköyhteyttä ja tapahtumat välittyvät vain kameran kautta. Tämän tyyliuuntauksen katsotaan saaneen alkunsa Fred Kelemenin vuonna 2001 Berliinin Volksbühne -teatterin Prater -näyttämölle ohjaamassa esityksessä *Desire*. Teoksen lavasti teatterin johtava lavastaja Bert Neumann myöhemmin Neumann Bungalow -lempinimen saaneella tyylillään. Talomaiseen lavastukseen kuului useita tiloja, joihin yleisöllä ei ollut näköyhteyttä muutoin kuin kameran välityksellä. Marvin Carlson toteaa videokuvien jääneen kuitenkin perinteisen elokuvan tapaan toisaalle varsinkin, koska ne rinnastuivat toiselle lavastuksen takana olevalle suurelle skriinille projisoituihin maisemia vanhoista elokuvista. (Carlson 2018, 23-24)

Vaikka videon käyttöön näyttämöllä liittyy paljon potentiaalia, tuntuvat elokuva- ja televisioilmaisun kaltaisuuteen pyrkivät videon käyttötavat näyttämöllä ilmaisevan ennen kaikkea tekijöiden tuntemaa epäuskoa esittävää taidetta kohtaan

(Heinonen 2010, 47). Medioidut muodot alkoivat heti suosiota saavuttaessaan viemään yleisöä esityksiltä, joka on saanut esitykset imitoimaan medioituja muotoja katsojien miellyttämisen toivossa. (Auslander, Carlson 2008, 9-10 mukaan) Haasteena videon kanssa toimiessa onkin löytää sille ominaiset piirteet, jotka ovat kiinnostavia nimenomaan näyttämöllä.

Myöhemmin samana vuonna Frank Castorf ohjasi teatterin suurelle näyttämölle teoksen *Erneidrigte und Beleidigte*, jonka lavastuksena nähtiin taas saman tyyppinen Neumann Bungalow. Pyörönäyttämön ansiosta tilat, joissa videon välittämät kohtaukset tapahtuvat voitiin kuitenkin kääntää näkyviin, jolloin yleisö näki myös kamerat ja kuvaajat. Kamera voi toimia myös teatteriperinteen ja todellisuus illuusion purkamisen välineenä. Kuvakulmat voidaan valita niin, että niissä näkyvät esiintyjien ja lavasteiden lisäksi myös kulissit tai yleisö. Teoksen videosuunnittelija ja kameraoperaattori Jan Speckenbach luonnehtii näitä videon avaamia useita kuvakulmia eräänlaiseksi ”live kubismiksi”, jossa pirstoutuneet näkökulmat eivät koskaan yhdisty yhtenäiseksi näkymäksi. (Carlson 2018, 23-24) Videokuvaa voidaan leikata todella nopeasti, jolloin näyttämölle upotettujen tila- ja aikatasojen määrä voidaan kasvattaa todella suureksi. Kun mikään tietty aikataso ei enää ole selkeästi keskeisin, saattaa tapahtumien kronologisuus menettää merkityksensä. Havaittavissa ei ole enää mitään nyt-hetkeä, johon tapahtumat vertautuisivat, vaan ne ovat jatkuvassa ”samanaikaisuuden ja tulemisen tilassa – aika poimuttuu menneen ja tulevan äärimmäiseksi symmetriaksi.” (Heinonen 2010, 51)

Kameran liikkuesssa esiintyjien seassa kameralle muodostuu toimijuus aivan eri tavalla kuin jos se on vain staattisesti paikallaan. Kamerasta tulee jatkuvasti liikkuva silmä, joka liikkuu esiintyjien tapaan lavasteiden seassa. (Carlson 2018, 24-25) Liikkuvan kameran avulla katsojan kokemus saattaa kuitenkin muuttua näyttämöteoksille tyypillisestä ulkopuolisesta tarkkailijasta installaation tai immersiiivisen esityksen tapaan teoksen näkökulmahenkilöksi. Tämän tyyppinen lähestymistapa tukee nykyesityksen kokemuksellisuutta, kun teoksen tila ei tapahdu esiintyjälle vaan katsojalle. (Haapoja 2010, 77) Toisaalta katsojalla ei ole installaatiolle tyypillistä valinnan mahdollisuutta, vaan kamera määrittää hänen näkökulmansa. Kuvan kautta välittyy vain visuaalinen kokemus tilasta ja sekin on kameran linssin muokkaama ja vääristämä tulkinta todellisuudesta, joka avautuu kaksiulotteiselta skriiniltä uudelleen katsottavaksi medioituna tilana (Hanhardt 2015, 734).

Kamerallakin tuotettua videokuvaa voi abstrahoida esimerkiksi digitaalisten filttareiden avulla. *Solituden* ”New York Counterpoint” -osassa luon videon avulla näyttämölle Sallisen seuraksi lisää esiintyjä. Vaikka videomateriaali syntyy reaaliajassa Sallista kuvaamalla, eivät skriinille päätyvät hahmot vaikuta hänen

klooneiltaan, koska ne on abstrahoitu jättämällä näkyväksi vain viitteelliset ääriviivat. Lisäksi jokaista kuvaa on viivästetty aina edellistä enemmän, jolloin liike ei ole synkronissa. Syntyy pikemminkin vaikutelma toisista klarinetin soittajista, jotka toistavat lavalla nähtävän esiintyjän liikkeitä.

Teknologinen suhde

Kun lähdin miettimään aihetta opinnäytteelleni valitsin otsikoksi “Epäluonnollinen kummajainen: video osana näyttämökuvaa”. Pohjasin hypoteesini pitkälti Teemu Määttäsen toteamaan Divide -kurssilla, jonka sisältö oli suunnilleen seuraavan kaltainen. Video tuntuu helposti vieraalta elementiltä näyttämöllä, koska videota ei esiinny luonnossa toisin kuin ääntä ja valoa (tai ihmisiä ja fyysisiä elementtejä). Väite on kyllä tavallaan totta, mutta toisaalta video on oleellinen osa julkisia tiloja nykypäivän kaupungeissa kuten myös suurinta osaa kodeistakin, joten ainakin oman sukupolveni kohdalla asia on jo toisin. Kuten jo luvussa *Esityksen katsomisesta* totesin, on mediateknologioiden oleminen osana arkeamme muokannut suhdettamme ympäröivään maailmaan ja ne ovat muuttuneet ikäänkuin ”toiseksi luonnoksemme” (Loukola, 47). Näyttämön suhde teknologiaan on ollut aina sille elimellistä ja sillä on ainutlaatuinen kyky sisällyttää osaksi itseään mikä tahansa itsenäinen ilmaisukeino, mediamuoto tai teknologia. Esityksen tapaan mediateknologiat taipuvat moneen ja ovat siis luonteeltaan hyvinkin näyttämölle sopivia. (Heinonen 2010, 43-45; Loukola 2014, 18)

Teknologisiin innovaatioihin liittyy aina tietty maagisuus. Jokin mitä pidettiin mahdottomana onkin yhtäkkiä silmiemme edessä. Yksi elokuvan pioneereista olikin Lumiären veljesten lisäksi taikuri Georges Méliès, joka kehitti elokuvan leikkaustapoja hämmästyttäväkseen yleisöä. Esimerkiksi hyppyleikkaus ja ristihäivytykset ovat hänen keksintöjään. (Nio 2019, 54-55) Teknologian luonne muuttuu merkittävästi sen ikääntyessä (Verho 2014, 33). Uudet innovaatiot synnyttävät trendi-ilmiöitä, jolloin innovaatiota käytetään itseisarvoisessa asemassa. Kulutusyhteiskunnassa uutuuden kokemus on pitkälle kaupallistettu ja hyödynnetty affekti, joka on sisällyksetön, mutta hyvin addiktoiva. Katsojien ja tekijöidenkin pitää usein tottua uuteen välineeseen ennen kuin siitä löytyy syvyyttä ja sillä voidaan tehdä muutakin kuin taikatempun tapaan hämmästyttää, koska uutuuden tunne itsessään on vain harvoin merkittävä kokemus. (Salminen 2015, 70) Kun uuteen teknologiaan on tottunut, muuttuu se läpinäkyväksi. “Seuraavan työkalun opettelu tehdään siis maailmassa, jossa edellinen työkalu on jo sulautunut osaksi havaittua maailmaa” (Humalisto, Paananen 2019, 16 mukaan). Juuri näin on tapahtunut videon kohdalla, eikä liikkuva kuva itsessään tai edes videopuhelu toiselle puolelle maailmaa tunnu enää ihmeeltä. Erilaiset teknologioiden yhdistelmät ja

videoprojektoreiden ja led-skriinien kehittyminen mahdollistavat kuitenkin jatkuvasti uusia tapoja käyttää videota. Viimevuosina puoliläpäiseville pinnoille projisoimalla saavutetut hologrammin kaltaiset illuusioiden nousseet taas uudelleen suosioon. Näiden jatkumona puoliläpäisevät LED-skriinit ovat mahdollistaneet saman illuusion viemisen astetta pidemmälle.

Kehystäminen

Videon kehystäminen vaikuttaa keskeisesti sen ja näyttämön väliseen suhteeseen. Tämä puolestaan vaikuttaa videon ja koko teoksen sisältöön. Skriinit ja video ovat arkipäiväistyneet ja tulleet viimeisten kymmenen vuoden aikana kiinteäksi osaksi katukuvaa, joten se on luonnollinen osaa myös teatteritilaa. Ongelma nykypäivänä ei ole siis, että itse video olisi se vieras elementti. Ongelma muodostuu usein juuri skriinin muodostaman rajan syntymän ikkunaparadigman ja sen sisältämien elokuvallisten viitteiden kautta. Tilanne jopa korostunut kurkistusluokku näyttämöllä, jossa näyttämöaukko luo jo oman ikkunansa, jonka sisälle on pyritty rakentamaan koherentti todellisuus. Kun ikkunan sisään lisätään vielä skriini, syntyy toinen ikkuna, joka etäännyttää katsojaa näyttämön maailmasta.

Ikkunoillakin on toki näyttämöillä paikkansa ja etäännyttäminen voi olla harkittu keino eikä vahinko. Videon rooli on usein toisen aikatason kuten takaumien esittäminen, jolloin kerronta selkeytyy, kun videon erottaa selkeästi näyttämön maailmasta ja siten sen aikatasosta. Näin käytettynä video voidaankin nähdä antiikin kuoron kaltaisena toimijana näyttämöllä, joka kommentoi tapahtumia kuin näyttämötoiminnan ulkopuolelta. Tämä rikkoo katsojan kokemusta luoden toisen kerronnallisen tason. Ikään kuin kommenttiraidan. (Loukola 2014, 79; Verho 2014, 13) Kummallisimmat katsomiskokemukset syntyvätkin kun videon suhdetta näyttämöön ei olla mietitty loppuun asti. Olen monesti nähnyt epookkinäytelmiä, joiden näyttämötoiminta nojaa vahvasti todellisuusilluusioon. Pakkaa kuitenkin hämmentää se, että esiintyjien seassa liikkuu mustiin pukeutuneita kuvaajia. Vaikuttaa siltä, että yleisön odotetaan suhtautuvan heihin samaan tapaan kun näyttämöä reunustaviin mustiin verhoihin. Aivan kun niitä ei olisi olemassa. Kuvaajien läsnäolo näyttämöllä voi toimia kiinnostavana tapana purkaa illuusiota näyttämöllä, mutta voi tuntua irralliselta ollessaan ainoa särö skriinin ohella lattiasta kattoon lavastetussa tilassa. Jälleen kerran kaikki on kiinni suhteesta muihin teoksen osa-alueisiin.

Jos videon rooli on taas enemmän lavastuksellinen, on se syytä upottaa paremmin näyttämökuvan osaksi esimerkiksi 3D-mapping -tekniikkaa hyödyntäen. Tekniikan ajatuksena on, että kaksiuuloitteisen skriinin sijaan projisointipintana käytetään kolmiulotteisia objekteja. Tietokoneohjelman avulla videokuva sovitetaan

näiden objektien pinnoille, jolloin kolmiulotteinen pinta ei aiheuta vääristymää videokuvaan. Kun video sulautuu pehmeämmin osaksi näyttämökuvaa, se voi toimia yhdenvertaisemmin esiintyjien kanssa. Tämän tyyppinen videon esittämistapa ei pidä sisällään niin vahvaa viitettä esityksen ulkopuolisesta maailmasta, esimerkiksi elokuvasta tai televisiosta. Karkeasti videon kehystämisen tavat voikin jakaa kahteen kategoriaan. Video näyttämön maailmasta irrallisena kerroksena tai video lisänä näyttämön todellisuudessa.



Kuva: Kimmo Karjunen

Puoliläpäisevät projisointipinnat kuten tyllit mahdollistavat virtuaalisten elementtien ja esiintyjien lisäämisen näyttämölle. Pimeässä teatteritilassa etenkin mustaa taustaa vasten kohdevalaistua esiintyjä saattaa näyttää äkkiseltään yllättävän samalta projisoidun kuvan kanssa. Illuusio särkyä kuitenkin heti katsojan liikkua tai muun kuin videotykin valon osuessa projisointipintaan, jolloin video erottuu kolmiulotteisesta ympäristöstään kaksiulotteisena pintana. Ihminen hahmottaa tilan syvyyttä ja kolmiulotteisuutta paitsi kahden silmän, myös kinestesian² avulla. (Parviainen 2006, 27-28) Yllä olevassa kuvassa kuva vastaanäyttelijänä -kurssilta esiintyjä on upotettu osaksi videon maailmaa pikemminkin kuin toisinpäin.³ Kummatkin esiintyjät peittävä sade vielä tehostaa vaikutelmaa entisestään. Puoliläpäisevät pinnat ovat kuitenkin toistaiseksi paras esittävän taiteen käytössä oleva keino luoda vaikutelma kolmiulotteisesta videosta. Kolmiulotteista vaikutelmaa voi lisätä käyttämällä useaa tylliä eri syvyyksillä tai käyttämällä

² “Kinestesia viittaa ennen kaikkea elävien olentojen, erityisesti ihmiskehon toimillallisuuteen ja liikekokemuksiin” (Parviainen 2006, 9)

³ Työryhmä: Eric Barco, Joost Van Duppen, Mia Janerva, Teo Lanerva, Marko Nurmi

materiaalia joka sisältää kolmiulotteisuutta korostavaa pyörivää liikettä, jolloin ihmisen syvyysnäkö hämääntyy. Myös *Flash Flash* -teoksen näyttämöohjeisiin oli kirjoitettu hologrammeja, joiden toteuttamien budjetillamme ei ollut mahdollista edes tylliprojisointeina.

Asia on toinen budjetin ja mittakaavan ollessa eri luokkaa suurissa konserteissa, kuten dj Eric Prydzin *epic*-kiertueilla. Monet kiertueista ovat perustuneet juuri tähän perinteiseen tyyliellä luotuun illuusioon hologrammista, mutta kesällä 2019 alkaneella kiertueella otetaan askel pidemmälle. Luvassa on led verkosta rakennettu pallo, joka toimii videopintana sekä ulko-, että sisäpuolelta. Läheltä katsottuna pallo näyttää verkkomaiselta rakenteelta, mutta etäisyyden yleisöön ollessa kymmeniä metrejä syntyy illuusio aineettomasta valopallosta. Tämänlaisia budjetteja esittävillä taiteilla ei kuitenkaan ole käytettävissä, tuskin edes suurimmissa oopperoissa. (Deahl 2018)

Kuten tässäkin tapauksessa, nykypäivänä lähes kaikki teknologiset harppaukset videon saralla tapahtuvat ensin viihdeteollisuuden puolella. Vasta teknologioiden muuttuessa edullisemmiksi niiden käytön yleistymisen myötä, on esityksillä mahdollisuudet käyttää samoja keinoja. Yhdistävä tekijä kaikille live-esityksille nykypäivänä on kuitenkin kilpailu yleisöstä vielä paljon suuremman mahdin, televisio- ja elokuvateollisuuden kanssa (Auslander 2008, 1-2). Tästä syystä monia elokuvissa nähtäviä digitaalisesti tuotettuja efektejä nähdään imitoitavan näyttämöillä. Hyvänä esimerkkinä edellä mainittu, Prydzin suunnittelijatiimin valopallo tai energiakehä, jollaisia on nähty sci-fi ja fantasia elokuvissa. Samaan tapaan monet esitysten videosuunnittelijoiden käytössä olevat työkalut ovat peräisin televisio- ja elokuvateollisuudelta. Tilanne on siis jopa päinvastainen kuin valon kohdalla. Valolliset ilmaisun keinot sekä työkalut ovat pidemmälle kehittyneitä ja laajemmin käytössä näyttämötaiteissa, kuin televisio- ja elokuvateollisuudessa. Videon estetiikka on kuitenkin hyvin erilainen, kuin elokuvan estetiikka. Video on usein kuvalliselta ilmaisultaan kokeellisempi. Tässä kohtaa videotaitteen ja esitysten huomattavasti elokuvia pienempi kohderyhmä kääntyy hyödyksi.

Erityisen keskeiseksi videon kehystäminen muodostuu ei-esittävän videon kohdalla. Esitän että ei-esittävällä videolla on paremmat mahdollisuudet sulautua näyttämön maailmaan luomatta ikkunaa toiseen tilaan ja aikaan kuten esittävä video usein tekee, jos se ei toimi vain toisena näkökulmana näyttämöllä nähtävään toimintaan. Projisoidaanko se pienelle skriinille vai onko skriini kenties suurempi kuin esiintymisalue? Vai käytetäänkö mappäystekniikkaa sovittamalla videokuva jonkin kolmiulotteisen objektin pinnalle. Luoko video tilaan abstraktin objektin vai olosuhteen.

Mieleeni nousee nykytanssiteoksessa *Posthuman days* näyttämölle sijoitettu pakastin, joka toimi myös skriininä. Vaikka pakastimen pinnassa nähtävällä videolla oli selkeät rajat, sulautui se esityksen maailmaan luonnollisemmin. Pakastimen reunat eivät toimineet skriinin reunojen tapaan etäännyttävänä elementtinä. Skriinillä harvemmin on muuta funktiota lavalla kuin kuvapintana toimiminen. Kyseinen pakastin sentään toimi tarpeiston säilytyspaikkana ja oli täten myös osana esiintyjien toimintaa. Kiinnostavaa tässä tapauksessa oli erityisesti se, että video toimi hienovireisesti suhteessa muiden esityksen elementtien kanssa yhtenä lavastuksellisenä elementtinä muiden joukossa.

Pakastimen pintaan projisoitu ei-esittävä video ei toiminut ikkunana toiseen ulottuvuuteen, vaan muutti pakastimen luonteeltaan joksikin muuksi. Mäppäyksen avulla videon täyttämä objekti muuttaa olomuotoaan hyvin epäluonnolliseen tai jopa ylikuonnolliseen suuntaan. Valoa tuottavia kasveja tai eliöitä esiintyy luonnossa hyvin vähän ja harvinaisuutensa vuoksi ne tuntuvat lähes maagisilta ja jos tähän lisätään vielä videon liike niin ollaan jo kaukana mistään arkisesta. Nykyesityksen kontekstissa tarkoitus ei ole luoda illuusiota maagisesta pakastimesta, vaan enemmänkin todellisuuskäsitystä dekonstruoivasta ajatusleikistä – toimijuuden antamisesta pakastimelle kyseenalaistaen ihmiskeskeinen maailmankatsomus. Näin esitys kykenee samanaikaisesti sekä dekonstruoimaan, että saamaan meidät vaikuttamaan siitä maailmasta ja tilanteesta, jossa juuri olemme. (Loukola 2014, 61-63) Video pakastimen pinnalla tukee samaa agendaa kuin esiintyjien ihmisyyden abstrahointi teoksessa havainneharjoituksen avulla luodulla ihmiselle epätyypillisen liikekielen avulla. Näen tähän tapaan kehystetyn ei-esittävän videon enemmänkin lisättynä todellisuutena, kuin ikkunana toisaalle.

Ei-esittävä video

Väitän että ei-esittävällä videolla on mahdollisuus muuttaa fyysisen tilan luonnetta ja kokemustamme tilasta ilman, että kuvittelemme toisaalla olevaa tilaa.

Lähtökohtaisesti kaikki kameran avulla tuotettu video sisältää keskeisperspektiivin, jos kuvassa on muutakin kuin kaksiulotteinen pinta. Ilmari Paananen tutki opinnäytteessään etäisyyden kokemista videon välityksellä. Hän toteaa kokemuksen jäävän epätäydelliseksi ja keholle etäiseksi. Katsoessa videokuvaa maisemasta katson lähellä olevaa pintaa, jolla on kuva medioidusta tilasta, joka on toisaalla. (Paananen 2019, 33) Koska perspektiivittömän video ei aiheuta ristiriitaa katsojan tilan havainnoinnissa, on sillä suuremmat mahdollisuudet sulautua osaksi koettua tilaa – pintana muiden joukossa. Ei-esittävä video ei toimi esittävän videon tapaan viestin välittäjänä. Sen on mahdollista toimia enemmänkin aistimusten synnyttäjänä, kuin osana merkityksenmuodostamisen prosesseja. Esittävän videon kohdalla, erityisesti

ihmisiä sisältävän videon tapauksessa jo pienikin poikkeama mittakaavassa aiheuttaa huomattavan erillisyyden tunteen. Realistisen kokoinen ihminen videolla asettuu lähemmäs samaa tasoa esiintyjien kanssa (Verho 2014, 39-40).

Representaation puuttuessa välillisyyden luomat ongelmat katoavat. Ei-esittävän videon ja fyysisen tilan luoma intermediaalinen tila on siis luonteeltaan erilainen, kuin esittävän videon ja fyysisen tilan luoma intermediaalinen tila. Kuten Frank Stella kuvaili mustia maalauksiaan: ”what you see is what you see” (Strickland, Rouhikoski 2011, 8 mukaan). Ei ole muuta kuin pinta, jolla on valon luomia pikseleitä. Koska ei-esittävä video ei toimi viestin välittäjä, eikä siihen ole piilotettuna mitään mysteeriä, pääsee sen materiaalisuus kuten väri, muoto ja rytmi itsessään keskiöön. Tarja Pitkänen-Walter puhuu väitöskirjassaan abstraktin maalaustaiteen tilanteesta kuvatulvan valtaamassa maailmassa. Monet hänen näkemyksensä resonoivat voimakkaasti ajatusteni kanssa ei-esittävästä videosta. Sekä maalaaminen, että videon tuottaminen ilman kameraa ovat hyvin saman kaltaisia tapahtumia. Pitkänen-Walter vertaa maalaamista lumen luomiseen. ”Kerros kerrokselta maalari kaivaa kuvaa esiin, tietämättä etukäteen, mitä ”lumen” alta paljastuu. ”Lumi” edustaa kaikkia aiemmin nähtyjä maalauksia tai yleensä niitä kuvia, joiden keskeltä uuden tulokkaan täytyisi raivata yksilöllinen elintilansa.” Pikseleihin sisältyy siis omat merkityksensä ja ei-esittäväällä taiteella on oma historiansa, jota vasten teokset muodostavat merkityksiä. Taiteilijan on tiedostettava nämä merkitykset ja kliseet voidakseen irrottautua niistä. (Pitkänen-Walter 2006, 68) Oli materiaalina maali, mehiläisvaha, pikselit tai koodi, on luomisprosessi jatkuvaa neuvottelua materiaalin kanssa ja harvoin lopputulos vastaa liikkeelle lähtiessä päässä ollutta mielikuvaa, jos sellaista on ylipäätään ollut. Yhtä hyvin prosessin voi sysätä liikkeelle vain kiinnostus tiettyyn materiaaliin, kuten muotoon tai koodin pätkään.

Samaan tapaan ei-esittävässä tanssissa itse tanssijan keho ja liike on keskiössä sen välittämän viestin sijaan. Video ja tanssi jakavat kyvyn ilmaista liikettä vaikka toimivatkin eri rekistereissä. Tanssin katsominen resonoi kehon peilisoluissa herättäen kineettistä empatiaa. Videon liike puolestaan stimuloi kokemusta aineettoman tai videon muodostaman intermediaalisen tilan liikkeestä. Voimakkaammillaan video voi luoda kokijalle hetkellisen tunteen fyysisestä liikkeestä, jos skriini täyttää riittävän suuren osan näkökentästä. ”...aistinvarainen kokemus on aina todellinen, konkreettinen ja eletty havaitsemiskokemus riippumatta siitä vaikuttavatko siihen fyysisen todellisuuden käsinkosketeltavat, materiaaliset asiat vai mediavälitteiset virtuaaliset efektit” (Loukola 2014, 15). Suuri skriini suurentaa videon liikkeen niin voimakkaaksi, että suhteessa paljon pienemmän esiintyjän liike jää helposti videon jalkoihin. Skriiniltä tuleva visuaalisen

informaation määrä vie huomion näyttämöltä, tehden näyttämöstä vain eräänlaisen eteisen tai kehyksen videolle. *Solitudessa* pyrin ohjaamaan fokusta teoksen aikana tätä ilmiötä hyödyntämällä. Videon ollessa liikkeeltään rauhallisempi keskittyy katse esiintyjään, mutta voimakas videon liike voi riuhtaista huomion esiintyjästä tilaan. Inspiraationa videon liikkeelle toimivat usein orgaaniset ilmiöt, kuten virtaukset ja aaltoliikkeet, jotka ovat ihmissilmälle ja kameralle näkymättömiä. Ei-esittävä kykenee siis laaja-alaisempaan todellisuuden tarkasteluun, koska se ei ole kiinni käsitteellistämisen ja representaation tuomissa rajoitteissa (Pitkänen-Walter 2006, 62).

Samaan aikaan digitaalisen medioitumisen kanssa affektin rooli kulttuuriteoriassa on kasvanut horjuttaen merkitysten ja representaatioiden ylivaltaa. Tämän voidaan katsoa johtuvan tunteiden merkityksen ja roolin kasvusta. Affectin avulla jäsennetään niin ihmismassojen hurmiota kuin yksilöiden estetiikan kokemuksiakin. Affecti keskittyy esitietoiseen kommunikaatioon ennen havaintoa, emootiota tai merkitystä. Musiikin tapaan ei-esittävässä videossa affecti on keskeinen osa kokemusta, jossa “tietoisesti vastaanotettu viesti voi olla vähemmän tärkeä kuin vastaanottajan aktiivinen resonanssi viestin lähteen kanssa” (Vanhanen, Nylund 2017, 23 mukaan). Toteutuakseen affecti on riippuvainen kokijan tahdosta ja huomiosta, koska se on ikään kuin teokseen sijoitettua potentiaalienergiaa. (Nylund 2017, 22-26) Ei-esittävässä videossa affecti voi muodostua esimerkiksi tilallisen sommittelun, rytmin tai värin luomasta jännitteestä. Teosta työstäessään taiteilija tallentaa teokseen sen tekohetkellä kokemiaan kehollisia tuntemuksia, jotka avautuvat teoksen kautta uudelleen kokijalle (Pitkänen-Walter 2006, 50).



Solitude. Kuva: Teo Lanerva

Teoksessamme *Solitude* esiintymisalueen ympäröi 17 metriä leveä skriini muodostaen sille kolme virtuaalista seinää. Seinät eivät ole 90° asteen kulmissa vaan avautuivat loivemmin suhteessa takaseinään, jolloin nurkat eivät katkaise kuvaa niin voimakkaasti. Video ja valo luovat yhdessä äänen kanssa olosuhteen, jossa esitys tapahtui. Videon tavoitteena ei ole luoda illuusiota mistään toisaalla olevasta tilasta tai kertoa tarinaa. Ei-esittävän materiaalin kautta video luo affekteja, tunnelmia sekä simuloituja kinesteettisiä kokemuksia dialogissa musiikin ja liikkeen kanssa. Kiinnostavaa ei-esittävässä videossa on se, että se luo jotain uutta, eikä vain tarjoa näkökulmaa johonkin jo olemassa olevaan. Tästä syystä “sitä ei voi tuottaa pelkästään järkeilyn ja jäljittelyn avulla” (Pitkänen-Walter 2006, 70). *Solitudessa* video luo visuaalisia tulkintoja äänestä ja musiikista. Keskustellen samasta aiheesta eri kielellä jakaen monia työkaluja koreografian kanssa – kuten toisto ja variointi. Päivittäisen elämän perustuessa pitkälti sanoihin tukeutuvassa järjestelmässä toimimiseen, tarjoaa ei-esittävä taide kiinnostavan tilanteen. Paikan kohdata sanoittamattomia tunteita ja hiljentyä. Toisaalta ei-esittävä video vetoaa ihmisen tarpeeseen ymmärtää ja luoda merkityksiä täten aktivoiden kokijaa passiivisen valmiiksi pureskellun kuvavirran vastaanottamisen sijaan. Tämä tuo kokijan vahvemmin osaksi teoksen muodostumisen prosessia (Brophy 2015, 5830).

Ei-esittävällä videolla ei välttämättä ole itsessään ajallista tasoa ollenkaan tai se saattaa olla jopa interaktiivisessa suhteessa fyysisen tilan ja sen toimijoiden kanssa. Tässä tapauksessa video syntyy live-kameran kuvan tapaan tässä hetkessä, sijoittuen samaan ajalliseen ulottuvuuteen näyttämön kanssa. Vuorovaikutteisuus voi tapahtua sekä automatisoidusti sensoreiden kautta tai ihmisen (vj) välityksellä. Työstäessämme *Solitudea* kokeilimme erilaisia liike sensoreita saadaksemme esiintyjän liikkeen jatkumaan videokuvaan. Ajan ollessa rajallista parhaaseen tulokseen päästiin kuitenkin ajamalla videot suurilta osin käsin. Suurin osa videomateriaalista oli ennalta tuotettua, mutta lopullisen materiaalin sommittelin reaaliajassa useita videotiedostoja yhdistelemällä ja niiden nopeutta ja intensiteettiä jatkuvasti varioiden. Tällöin videon liikkeen ja esiintyjän liikkeen yhteys ei ollut aina yksi yhteen, vaan lisäksi toisinaan kaiun tapaan jäljessä mukaileva tai käännteinen. Reaaliajassa ajaminen toi videon lähemmäs samaa tasoa esiintyjän työn kanssa, koska inhimillisen toimijan kautta myös videoon tuli virheen mahdollisuus. Se mahdollisti myös herkemmän yhteyden videon, valon, musiikin ja liikkeen välille. Normaalista keikasta poiketen tämän teoksen keikat vaativatkin minulta perusteellisempaa valmistautumista. Harjoittelenkin videon ja valon ajamista aina etukäteen yhdessä tallenteen kanssa ennen keikalle lähtöä. Tyypillisemmän esitysjon muisteluun on riittänyt taltioinnin katsominen kertaalleen matkalla

keikkapaikalle. Toisen tyyppisessä tilanteessa videot olisi nauhoitettu valmiiksi ja esiintyjä pyrkisi pysymään nauhoitteen mukana.

Jatkuva muutos

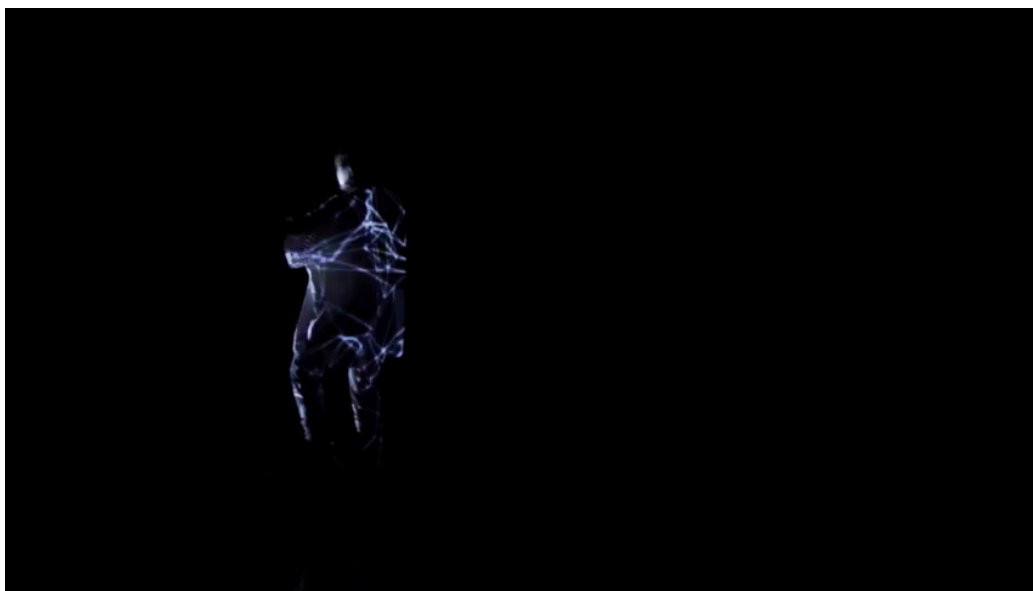
Monissa ei-esittävisissä teoksissa video toimii synergiassa äänen kanssa. Philip Brophy kirjoittaa siniaallon abstraktiudesta ja tuo esiin Ryoji Ikedan Test Pattern -teoksen, joka on massiivinen audiovisuaalinen teos vailla sanoitettavaa sisältöä. (Brophy 2015, 5830) Teoksen nopeasti elävä visuaalisuus ja yllättävät äänet laukaisee aivoissa orientaatiorefleksin – selviytymisvaiston – joka saa meidät pysymään valppaana ja tarkkailemaan ympäristöämme. Syntyy ristiriitainen tilanne, koska samaan aikaan se, että huomiomme kiinnittyy hektisiin ärsykkeisiin tuntuu kokemus stressaantuneesta mielestä rentouttavalta. Sen rauhoittavuus perustuu kuitenkin enemmän siihen, että tässä hypnoosissa mieli ei pääse prosessoimaan ja vaeltelemaan. Tutkimusten mukaan oppiminen estyy, jos kuvavirta on jatkuvaa ja vierasta, mutta riittävän tuttu kuvavirta voi pitää yllä huomiota ja täten edistää oppimista. Sama pätee minimalistisiin videoteoksiin sekä esimerkiksi teknomusiikkiin. Informaatiovirran vangitsema kokija unohtaa ympäröivän todellisuuden, mutta toisteisuus vapauttaa mielen vaeltelemaan, aistimaan ja prosessoimaan. Teos kuitenkin luo rajauksen ja ohjaa tätä prosessia alitajuisesti.

Kokemukseni mukaan myös hidas muutos mahdollistaa saman tyyppisen hypnotisoitumisen, kunhan muutos on riittävän kokonaisvaltainen ja tila tarpeeksi rauhallinen. TeamLab toteutti Amos Rexin avajaisnäyttelyyn useita teoksia. Suurin osa niistä oli esittäviä, mutta suuressa salissa ollut teos *Vortex of Light Particles* oli luonteeltaan hyvin tilallinen ja ei-esittävä. Teoksessa valopartikkelit virtasivat seiniä pitkin ylöspäin yhteen katon pyöreistä ikkunoista. Teoksessa esiintyi kyllä fyysisestä maailmasta tuttuja elementtejä kuten virtaus. Esittävän kuvan tapaan kokemus ei herätä kaipuuta päästä kokemaan videossa esiintyvä asia tai paikka. Video ei jää samaan tapaan etäiseksi, koska se ei representoi mitään toisaalla koettavaa, vaan muuttamalla havaintomme tilasta kyseenalaistaa tilan luonteen (Paananen 2019, 34). Ei-esittävä video, joka ei viittaa mihinkään tiettyyn toiseen aikaan tai paikkaan voi näin toimia tilan rakentamisen välineenä. Kyseinen ele ei ehdota, että näin on joskus tapahtunut jossain toisaalla. Se ennemminkin kysyy voisiko näin tapahtua tässä ja nyt saaden kokijan kyseenalaistamaan ympäröivän todellisuuden luonteen. Ele kutsuu kokijan mukaan medioituun tilaan, joka on variaatio fyysisestä maailmastamme. Tämän tyyppiset teokset eivät kuitenkaan vaadi yleisöä uskomaan, että tämä olisi todellista (*“suspeension of disbelief”*). Ne ennemminkin kutsuvat äärelleen ihmettelemään tätä visuaalista ilmiötä. (Tan 2015, 4351) On siis kyse enemmän lisätystä todellisuudesta, kuin ikkunasta toisaalle.

Myöhäiskapitalistisessa ajassa, jossa aikakaan ei enää kulu kellon ajan ulkopuolella, abstraktin ja ei-esittävän videon voidaan nähdä vapauttavan kuva kapitalismin logiikasta ja viihteen tuottamisesta antaen ihmisille paikan hengähtää (Hanhardt 2015, 905; Tan 2015, 4104). Ei-esittävän taiteen kohdalla on siis hyvin rajoittavaa käyttää termiä katsoja, kun kokijalla on keskeinen osa teoksen muodostamisessa aktiivisesti osallistumalla, vaikka se ei ilmenisikään konkreettisina toimina. Kokemuksellisuus onkin ei-esittävän videon vahvuus, eikä sitä voi täten arvottaa pelkän visuaalisuutensa perusteella. Ei-esittävä video pystyy käsittelemään asioita, joihin kieli ei taivu, herättämällä reaktioita kokijan kehossa, jossa esityskokemus muodostuu. Teos toimii kokemuksen välittäjänä ja on siksi toisarvoinen kokijan elämykseen verrattuna. (Loukola 2014, 72-78) Koska ei-esittävän teoksen kokijalla voidaan sanoa olevan yhtä tärkeä rooli teoksen synnyttämisessä kuin taiteilijalla, on se erityisen kiinnostavaa esityksen kontekstissa.

Videolla valaisu

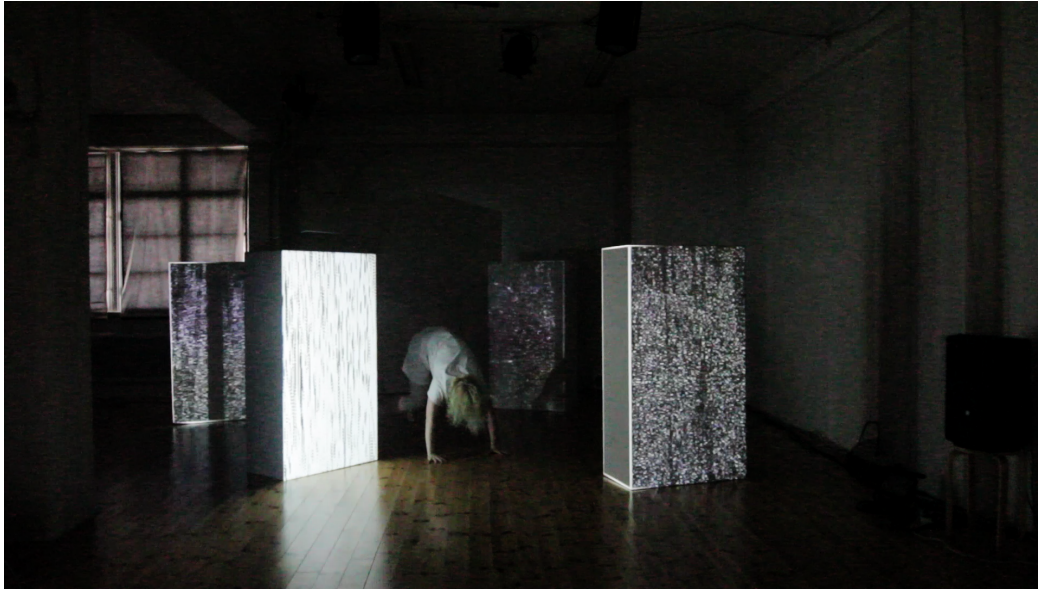
Video muuttaa projisoinnin kohteena olevan pinnan luonnetta kuten valokin. Havaintomme kohteesta perustuu siitä heijastuvaan valoon ja videokin on pohjimmiltaan valoa. Sekä valonheittimen, että videotykin valo luo kohteelle ikään kuin virtuaalisen pinnan tai tekstuurin –muuttaen havaintoamme siitä. Selkein ero on, että videotykki kykenee hallitsemaan valokiilaa tarkemmin. Teoksemme *Session* yhdessä osassa valaisen esiintyjän käyttäen videotykkejä sivuvaloina. Hitaasti kehittyvää toisteista liikesarjaa tekevän tanssijan olemus aaltoilee ihmisen, skriinin ja veistoksen välimaastossa. Kokemus tarkentuu vuoroin esiintyjän toimintaan, videon luomaan tekstuuriin, ympäröivään tilaan ja katsoja-kokijan omaan sisäiseen kokemukseen videon aaltoillessa harvojen graafisten viivojen ja kirkkaiden valon välähdyksien välillä. Ei-esittävä video vuoroin valaisee esiintyjän selkeämmin ja vuoroin abstrahoi hänet maisemaksi.



Kuva: Laura Jantunen

Valonheittimien tapaan video vuoroin piilottaa ja vuoroin näyttää kohteensa, mutta tekee sen tarkemmin ja pieni alue kerrallaan. Huomion poukkoillessa valon mukana esiintyjän keho pirstoutuu sarjaksi pieniä yksityiskohtia. Esiintyjään osuu satoja tuhansia pikseleitä, jotka toimivat kuin pieninä valaisimina. Kun videota ei projisoida suoraan edestä vaan molemmilta sivuilta, videotykin valo ei latista esiintyjää kaksikulotteiseksi, vaan luo keholle varjoja ylläpitäen kolmiulotteista vaikutelmaa. Jos videotykin valo – tai mikä tahansa valo – tulee suoraan samasta suunnasta, josta kohdetta katsotaan, vähentää se kohteen kolmiulotteisuutta, koska varjoja ei muodostu. Silloin videon sisältämä geometria ei keskustele pinnan muotojen kanssa vaan ajaa niiden yli.

Teoksen toisessa kohtauksessa hyödynnän projisointipinnasta heijastuvaa valoa esiintyjän valaisuun. Esiintyjä liikkuu neljän projisointipintoina toimivan kuution välissä ja niistä heijastuu ympärille pehmeää valoa, joka valaisee sekä esiintyjän, että tilan. Video siis aktivoi ympäröivää tilaa paitsi liikkeen, myös heijastamansa valon kautta (Loukola 2014, 113). Videon ja tilan välille muodostuvaa suhdetta voimistaa se, että kaikki muutokset videossa vaikuttavat myös tilan valaistukseen. Tummiin videokuvien kohdalla tila ja esiintyjä katoavat lähes täysin näkyvistä ja projisoinnit leijuvat mustassa tyhjyydessä, mutta kirkkaammat kuvat puolestaan valaisevat tilan ja esiintyjän.



Kuva: Laura Jantunen

Videotykin valo käyttäytyy kuitenkin erityisen optiikkansa vuoksi tietyissä olosuhteissa eri tavalla kuin valonheittimen tuottama valo. Myös eri videotykitekniikoiden, kuten DLP ja 3 LCD välillä on eroja. Esimerkiksi veden tai tanssimaton kautta heijastettuna DLP tykin värit pysyvät muuttumattomana, mutta 3 LCD tykin valosta heijastuvat ainoastaan vihreät sävyt. Kummankin tyyppisiä videotykkejä kuitenkin yhdistää se, että siinä missä veden kautta heijastuva profiili valonheittimen valo pirstoutuu pienenkin vedenpinnan värähdyksen vaikutuksesta sadoiksi eri kuvioiksi, säilyttää videotykin valo muotonsa paremmin. Hyödynsin tätä ilmiötä teoksessani *Liquid Line*, jossa projisoin videotykillä valkoisen viivan veden kautta skriinille. Hienovarainen veden liike sai skriinillä näkyvän viivan taipuilemaan ja venymään elastisen oloisesti. Veden orgaaninen olemus siirtyi näin valoon ja loi sille kiinnostavan luonteen. Veden liikkeen mallintaminen onkin todella yleinen tapa luoda liikettä ei-esittävään videoon. Orgaanisen oloinen liike tuo videon toimijana lähemmäs sekä kokijaa, että esiintyjä.

Paitsi että videotykki tuottaa valoa, voi sillä myös luoda illuusion valosta. Tietokoneohjelman avulla voin itse kuvitella tilan ja pinnan, sekä valon lähteet jotka sitä valaisevat ja siirtää kuvan siitä näyttämölle ikkunana toiseen maailmaan tai määpättynä osaksi fyysistä objektia. Medioidussa tilassa fysiikan lait eivät päde, vaan illuusio tilasta syntyy skriinillä näkyvien objektien välisistä suhteista (Paananen, 2019, 12). 3D-määpäyksen perustekniikoita on, että projisointipinta mallinnetaan digitaalisesti ja mallinnettua kuvaa manipuloidaan venyttelemällä sekä valaisemalla sitä eri suunnista. Kun tämä kuva projisoidaan uudestaan kohteen päälle syntyy illuusio siitä, että itse kohde tai sen valaistus muuttuisi, koska havaintomme kohteesta perustuu siitä heijastuvaan valoon.

Videon toimijuus

Jotta video tuntuu toimivan vakuuttavasti vuorovaikutuksessa esityksen muiden osal alueiden kanssa, tulee sen reagoida useammalla kuin yhdellä parametrilla samanaikaisesti. Toki yksittäisen intensiteettiään vaihtelevan lampunkin voi kokea toimivan vuorovaikutuksessa, mutta kovinkaan moniulotteista tai keskustelemaa se ei ole. Useamman parametrin jatkuva ja samanaikainen hallinta taas muodostuu äkkiä haastavaksi, kun käytettävissä on vain kaksi kättä ja jalkaa. Jos kaiken aikaa keskittyy mekaanisten tehtävien suorittamiseen, on vaikea tuottaa kiinnostavaa jälkeä. Tästä syystä yksinkertaisten tehtävien ulkoistaminen tietokoneelle on tarpeellista. Erityisesti äänisignaalin tulkitsemiseen monilla ohjelmistoilla on hyvät valmiudet, joten videotiedostoa voidaan helposti esimerkiksi kelata pisteiden a ja b välillä äänen voimakkuuden perusteella. *Solituden Sans paroles* -osassa klarinetin äänenvoimakkuus ohjaa tähän tapaan yhtä video tiedostoista – luoden yhteyden klarinetin äänen ja skriinin välille. Vuorovaikutus on moniulotteisempi verrattuna siihen, jos ääni kotrolloisi vain kirkkautta. Äänen voimistuminen aiheuttaa päälimmäisen video tason pirstoutumisen pienemmiksi muodoiksi.

Osassa *Abîme des oiseaux* puolestaan jokainen klarinetin nuotti luo skriinille uuden valopisteen ohjelmoitujen sääntöjen mukaiseen paikkaan (ks. kuva alla). Kohtauksen video ei siis perustu valmiiksi animoituun materiaaliin, vaan tietokone generoi materiaalin reaaliajassa äänisignaalia analysoimalla. Valopisteiden tekstuuri perustui kahteen still-kuvaan sekä yhteen videotiedostoon, joiden intensiteettiä säätelen kohtauksen edetessä. Katsojalle ei sinänsä ole eroa syttyvätkö uudet pisteet ohjelman vai ihmisen käskystä. Tämän mekaanisen toiminnon ulkoistaminen ohjelmalle kuitenkin vapautti aikaani keskittyä pisteiden tekstuurin hallitsemiseen, vaikka pisteiden sammumisen ohjasin käsin. Voidaan siis todeta, että sekä ohjelmaan perustuva, että ihmisen hetkessä luoma video ovat katsomiskokemuksena samanlaisia. Virheen mahdollisuuden luonne kuitenkin muuttuu, kun keskittymiseni ja sorminäppäryyteni sijaan pisteiden oikea-aikainen syttyminen on sen varassa, että kirjoittamani ohjelma toimii hyvin ja tietokoneen suorituskyky riittää.



Kuva: Teo Lanerva

Kummassakin tapauksessa videon rooli on aktiivisesti vuorovaikutuksessa esityksen muiden elementtien kanssa ja täten aktiivinen toimija. Ohjelman ohjatessa videota voidaan puhua jopa enemmän videon omasta toimijuudesta, kun verrataan tilanteeseen jossa ihminen ohjaa videota. Tässä tapauksessa video toimii enemmänkin ihmisen toimijuuden välittäjänä. *Solituden* tapauksessa vuorovaikutus oli kuitenkin hyvin yksisuuntaista. Ohjelma ja operaattori seuraavat esiintyjää. Paljoa ei kuitenkaan vaadita, että vuorovaikutuksesta tulee molemmin suuntaista. Jopa näin yksinkertainen ohjelma⁴ ohjaa kokijan toimintaa reagoimalla sen toimintaan. Ohjelma luo näin toiminta ympäristön, jossa pätevät tietyt säännöt, joita siellä toimiva kokija ryhtyy noudattamaan halutessaan ymmärtää teosta. Se millä nopeudella ja laajuudella viivat reagoivat kokijan klikkauksiin, ohjaa kokijan tapaa klikkailla. Asetelma on pelin tai leikin kaltainen ja vaatii kokijalta halukkuutta lähteä tutkimaan teosta. Videolla on siis kyky myös muuhunkin kuin välilliseen toimijuuteen. Itsenäisesti toimivan ohjelman avulla videolle muodostuu oma toimijuus, jonka kautta se voi toimia dialogisesti muiden elementtien kanssa.

Näyttämölle asetettuna kokemus on kokijalle astetta todellisempi, kun hän ei itse toimi vuorovaikutuksessa videon kanssa. Kokija saa vain visuaalista informaatiota esiintyjän ja videon keskustelusta, eikä videon aineettomuus ole aistittavissa samaan tapaan. Esiintyjä kykenee voimistamaan vaikutelmaa mimiikallaan ja varsinainen sensoripohjainen interaktio ei ole edes välttämätöntä. Ranskalaiset Adrien M ja Claire B toteuttavat näyttäviä esityksiä, joissa esityksen olosuhde muodostuu videon ja esiintyjien dialogisessa suhteessa. Videot ja esiintyjät vaikuttavat reagoivan toistensa liikkeisiin, mutta käytännössä videoita ohjaa yleisöltä

⁴ <https://editor.p5js.org/teosebastian/full/NmmfZn28D>

piilossa oleva ihminen reaaliajassa. Kuten luvussa *ei-esittävä video* mainitsin, avaa koodin sijaan ihmisen ajama video paljon mahdollisuuksia tulkinnalle ja vahvistaa etenkin näyttämöllä tuntua videon toimijuudesta, kun se ei ainoastaan mekaanisesti reagoi esiintyjän toimintaan aina samalla tavalla. Teoksen tunteva ihminen voi esimerkiksi ennakoida esiintyjän toimintaa, jolloin syntyy vaikutelma siitä, että esiintyjä reagoi videoon.

Toimijuuden kannalta keskeistä on muutos ja se, että se tapahtuu juuri oikeaan aikaan. Tästä syytä etenkin niissä tapauksissa, joissa kokija on itse vuorovaikutuksessa videon kanssa tai esitys sisältää improvisaatiota, on tietokoneen hyödyntäminen kannattavaa, koska se kykenee paljon nopeampaan reagointiin kuin ihminen. Jonkin asteinen yhdistelmä tietokoneen ja ihmisen ohjaamaa videota muodostaakin usein näyttämöllä kiinnostavimman lopputuloksen. Kun muutos tapahtuu saman aikaisesti useammassa esityksen osa-alueessa syntyy vaikutelma tilan yhteisestä hengityksestä (Verho 2014, 28). Kiinnostavaa eri medioiden toimijuuden kannalta on, jos terävä leikkaus tapahtuu samanaikaisesti esimerkiksi äänessä, valossa ja videossa, mutta esiintyjät reagoivat tähän. Tämä kääntää sen oletuksen pääläelleen, että muut osa-alueet ovat vain tukemassa esiintyjän työtä.

Tehokkaimmin tunne toimijuudesta syntyy liikkeen kautta. Yleisesti kaikki liikkeessä oleva mielletään eläväksi ja edellä mainittujen *Solituden* pallojen luonne muuttui merkittävästi, kun ne syttymisen jälkeen lähtivät hitaasti liikkumaan satunnaisesti valikoituun suuntaan. Syntyy vaikutelma siitä, että video ei vain toista klarinetin ääntä mekaanisesti vaan käyttää sitä impulssina omalle toiminnalleen.

Säteitä sumussa

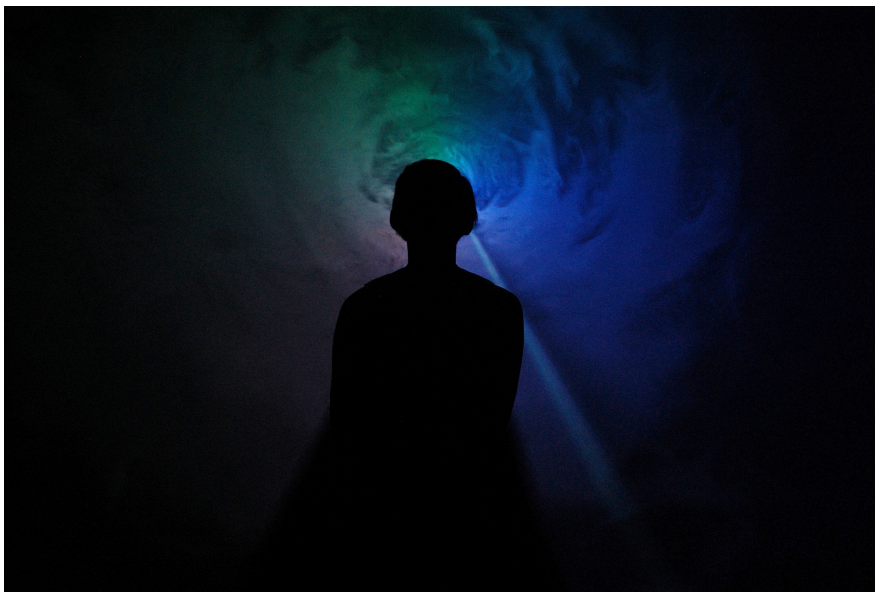
Seuraavissa kahdessa luvussa käsittelen sumujen käyttöä taiteessa ja miten se vaikuttaa videoon. Käytän sanaa sumu yleisnimityksenä kaikille tätä luonnonilmiötä jäljitteleville, tai sen kaltasta jälkeä tuottaville efekteille, kuten suuremmista partikkeleista muodostuva savu ja pienemmistä partikkeleista muodostuva usva.

Näyttämöillä nähtävässä sumun käytössä on paljon yhtäläisyyksiä renessanssin ajan maalaustaiteen kanssa. Perspektiivin kehittymisen myötä maisemamaalauksissa kankaalle syntyi väistämättä tyhjää tilaa, joka piti täyttää jollakin. Usein asia ratkaistiin maalaamalla pilvillä, jotka häilyvän olomuotonsa vuoksi loivat vaikutelman tilasta. (Okazaki 2017) Saman ongelman eteen joudutaan usein näyttämöllä, kun sirkusta lukuunottamatta esiintyjien toimita keskittyy pitkälti lattia tasoon. Suuremman budjetin produktionissa nähdään toki kattoon asti ulottuvia taustakankaita sekä mittavia lavastuksia parvekkeineen. Rahoituksen ollessa tiukemmalla on sumu kuitenkin usein helpoin keino täyttää mustan teatterilaatikon

ilmatilaa. Sumu tuo esiin näyttämön ylle ripustettujen valonheittimien alas langettamat kiilat ja mahdollistaa näin myös ilmatilan tuomisen osaksi näyttämökuvaa.

Erityisen tärkeän roolin tämä keino on vakiinnuttanut konserttilavoilla, jotka ovat usein niin massiivisia, että muusikot hukkuvat sinne pieninä pisteinä. Lavasta tehdään kiinnostavamman näköinen rytmikkäästi liikkuvilla ja sykkivillä valokiiloilla. Näin elämys saadaan ulottumaan myös kymmenien metrien päässä oleville yleisön jäsenille. On varsin harvinaista kohdata konserttilava, jossa tätä keinoa ei hyödynnettäisi, vaikka viimevuosina yleistyneet taustakankaiden tapaan käytettävät suuret skriinit ovatkin nykyään merkittävässä roolissa tämän tyhjiön täyttämässä.

Ei-esittävän videon luoman tilan luonteessa on jotain hyvin saman kaltaista kuin valokiilojen luoman tilan luonteessa. Voimakkaat valokiilat luovat sumuun niin fyysisen oloisia pintoja, että niitä tekee mieli koskettaa samoin kuin skriiniä. Kaiken näkemämme ollessa kuitenkin pinnasta heijastuvaa valoa, on keholle hämmentävää huomata, että tämä pinnalta vaikuttava valaistu usva ei kuitenkaan tunnu käsissä miltään muulta kuin korkeintaan lämmöltä. Ei-esittävä video ja valokiila sumussa eivät kumpikaan sisällä reaaliajasta ajallisesti erotettavaa ulottuvuutta, mutta eivät kuitenkaan ole käsin kosketeltavissa. Valokiiloilla on kuitenkin mahdollista luoda kolmiulotteinen tila, jonka sisällä kokija voi liikkua, kun taas video pinta pysyy lopulta aina kaksiulotteisena kuvana vaikka vaikutelma saattaisikin hetkellisesti olla toinen.



Kuva: Jari Matsi

Valon tapaan videolla voi valaista sumua ilmassa. Voidaan luoda valokiilojen tapaan aineettomia tiloja, jotka ovat kuitenkin videon ansiosta monipuolisemmin muokattavissa. Videotykki kykenee tuottamaan nopeampaa liikettä, kuin nopeimmatkaan liikkuvat valonheittimet. Kun mukaan otetaan vielä kokijan seuraaminen sensorilla muodostuu valokiilasta vieläkin fyysisemmän oloinen, jos se koskettaessa esimerkiksi pakenee tai muuttaa muotoaan. Kurssityönä⁵ toteutimme tältä pohjalta teoksia, jotka perustuivat videotykillä projisoituihin erimuotoisiin valoseiniin. Pelimoottorin avulla loimme illuusion, että seinä reagoisi painovoimaan. Se ikäänkuin keinuu ylhäältä alas osoittavan videotykin linssin kohdalla sijaitsevan saranan ympäri. Videotykin nopeuden ansiosta seinä käyttäytyy todella responsiivisesti ja vaikutelma on lähes maaginen. Projisoitu seinä käyttäytyy muuten fyysisen objektin kaltaisesti paitsi, että sitä ei voinut tuntea. Teoksen ollessa mustassa ja pimeässä tilassa muodostuu valo sumussa lattian lisäksi ainoaksi referenssiksi tilan rajoista. Video vapautuu pinnalta toimimaan kolmiulotteisessa tilassa.

Konsoli ja vr-peleissä käytetään usein ohjaimen värinää kehollistamaan kokemus aineettomasta videosta. Värinän ollessa tarpeeksi hienovaraista se ei tunnu päälleliimatulta vaan huomaamattomasti tekee kokemuksesta taktiilimman. Tämä toimisi varmasti myös valokiilojen kohdalla, mutta jo äänen mukaan tuominen voimistaa kokemusta objektin fyysisyydestä, kun se on havaittavissa yhden aistin sijaan kahdella. Ulkopuolelta katsovalle kokijalle kokemus on tässä vaiheessa todella kiinnostava, koska hänellä ei ole tuntoaistin tuomaa kokemusta valokiilan aineettomuudesta. Kuten edellisessä luvussa osoitin, synkronilla on tässä keskeinen osa. Pienikin eriaikaisuus tapahtumissa rikkoo illuusion.

Rajoittava tekijä videotykkiä valon lähteenä käyttäessä on kuitenkin se, että kaikki valonsäteet lähtevät samasta pisteestä – videotykin linssistä. Kymmenenkin videotykin samanaikainen ohjaus muodostuu äkkiä liian kalliiksi. Ei-esittävää videota käytetään kuitenkin myös valomatriisien ohjaukseen. Ohjaamalla valoa videon kautta on sen tilallisuus helpommin hallittavissa. Matriisin ei tarvitse olla matalaresoluutoista LED skriiniä muistuttava valaisinrykelmä, vaan mitkä tahansa valaisimet voi sijoittaa todellisuutta vastaavaan paikkaan valopöydän virtuaalisessa tilassa. Näin valopöytä osaa ohjata valaisimia muuttaen videon kolmiulotteiseksi toimijaksi tilassa valokiilojen muodossa. Varsinkin tiukkakiilaisilla valonheittimillä syntyy ikäänkuin kolmiulotteinen videonäyttö – tai videotila.

Viimeistään tässä kohtaa ei voida enää puhua videokuvasta. Sanaan kuva sisältyy representatiivisuus – kuva jostakin. Skriinillekin projisoidun ei-esittävän

⁵ Työryhmä: Annika Garling, Teo Lanerva, Anna Rogóz, Jere Suontausta

videon kohdalla on harhaanjohtavaa puhua kuvasta. Ei-esittävä video representoi enää korkeintaan digitaalista tiedostoa tai koodia ja saa todellisen muotonsa vasta valon osuessa skriiniin.

Huono näkyvyys

Runsas sumu rauhoittaa visuaalisen informaation määrää lumen tapaan ja hämärtää tilan hahmottamisen lisäksi ajan hahmottamista. Se kietoo kokijansa ikäänkuin pehmeään vaippaan, joka muodostaa oman tila-aika avaruutensa. Harmaassa massassa on näköaistille vähemmän prosessoitavaa, kuin kirkkaassa ympäristössä lukemattomine pienine yksityiskohtineen. Ympäröidessään ihmisen se horjuttaa näköaistin valta-asemaa ja herättää aistimaan tilannetta kaikilla aisteilla. (Rule 2012) Perspektiivin referenssipisteet, joiden avulla hahmotamme tilan geometriaa, hälvenevät. Kuulo- ja tuntoaisti herkistyy tarkkailemaan ympäröivää tilaa ja siinä tapauksessa, jos sumu on vesihöyryä, tuntee sen myös paljaalla iholla viileänä kosteutena.

Nykytanssiteoksessamme *Variant Vista* sumu toimi paitsi tilan virittäjänä, myös motivaattorina kokijoiden liikkumiseen tilassa. Kun yleisö astuu sisään teoksen alkaessa, tila oli täytetty niin sankalla sumulla, että eteensä saattoi nähdä vain muutamia metrejä. Saadakseen käsityksen tilasta tai löytääkseen esiintyjät, tuli kokijoiden sukeltaa sumuun ja aktiivisesti tutkia tilaa liikkumalla sinne rakennettua siltarakennelmaa pitkin. Tästä syystä sumun käyttö on todella erilaista teoksissa, joissa yleisön jäsenet istuvat kiinteässä katsomossa, eivätkä kykene vaihtamaan paikkaansa teoksen aikana. Istuessaan penkillä yleisö on enemmän sumun armoilla kykenemättä reagoimaan sen aiheuttamaan muutokseen näkyvyydessä liikkumalla. Tällöin positiivisen uteliaisuuden sijaan runsas sumun käyttö saattaa aiheuttaa turhautuneisuutta yleisön jäsenissä, jotka saattavat tuntea näkevänsä huonosti kykenemättä tekemään asialle mitään. Ero näkyvyydessä saattaa olla todella huomattava vain muutama rivi katsomossa eteen tai taaksepäin. Kaikki riippuu siitä kuinka paljon sumupartikkeleita katsojan ja katsottavan välillä on sekä siitä, ovatko sumupartikkelit valaistuja vai eivät. Valaisemalla sumupartikkelit koko matkalta valaisimilla, jotka eivät osoita kohdetta tai katsojaa kohti, syntyy valomassa, jonka läpi on mahdotonta nähdä. Kohteen takaa tuleva valo jättää puolestaan kohteen siluetin näkyviin. Jos taas pelkkä kohde on valaistu, toimivat välissä olevat sumupartikkelit lähinnä utuisen verhon tapaan.



Kuva: Teo Lanerva

Tilaa peittävä valaistu sumumassa voi hälventää myös skriinin reunat sulauttaen video osaksi tilaa. Kun skriiniä ei täytetä kuvalla, vaan kuvan reunat pidetään skriinin reunojen sisäpuolella, video ei paikannu skriinille vaan tuntuu leijuvan usvaisessa tilassa valon ja usvan tapaan. Usva vinksauttaa tilallista kokemusta hävittäen tilan rajat, jolloin tila tuntuu äärettömältä ja aineettomalta. Immateriaalinen ympäristö korostaa videon immaterialisuutta vähemmän kuin kokemuksen tilasta ollessa taktiilimpi. Tämä oli lähtöajatukseni opinnäytteeni taiteellisen osan suunnittelun pohjalla, jota tarkastelen seuraavaksi.

FLASH FLASH – ANDY WARHOLIN KAKSI KUOLEMAA

Säveltäjä: Juhani Nuorvala. Käsikirjoittaja: Juha Siltanen. Kapelimestari: Nils Schweckendiek. Ohjaaja: Erik Söderblom. Lavastus: Reeta Tuoresmäki. Valo- ja videosuunnittelu: Teo Lanerva. Pukusuunnittelu: Iida Ukkola. Maskeeraus: Mari Lehto. Esiintyjät: David Hackston (tenor), Sampo Haapaniemi (bass), Varvara Merras-Häyrynen (mezzo), Martti Anttila (baritone), Tuuli Lindeberg (soprano), Ari Kauppila (tap dancer). Ensi-ilta 9.2.2019. Musiikkitalo, Blackbox, Helsinki. Muut esitykset 7-11.5.2019 Espoon Kaupunginteatteri, Revontulihalli, Espoo.

Flash Flash oli yksi haastavimpia produktioita, joissa olen koskaan ollut mukana. Opintojeni aikana olen toiminut suunnittelijana kymmenissä produktiossa vapaalla kentällä, joten pelkästään kokemattomuudesta tämä tuskin johtui. Aika kuitenkin tuntuu kultaavan muistot varsinkin suurimpien produktioiden kohdalla, joiden jälkeen lähes poikkeuksetta olen luvannut itselleni, etten lähde enää moista tekemään ilman kohtuullista korvausta. Ooppera-teoksessa en kuitenkaan ole koskaan toiminut suunnittelijana, joten ajattelin, että jos en kokeile tätä nyt, jää se todennäköisesti kokematta. Lähtöasetelma oli kuitenkin varsin mielenkiintoinen. Tässä luvussa käyn läpi teoksen tekoprosessia ja mitä lavalle lopulta päätyi.

Kertauksena siis vielä: *Flash Flash – Andy Warholin kaksi kuolemaa* on nykyooppera, joka rakentuu Andy Warholin elämän ympärille. Se sai ensi-iltansa Musica Nova -festivaaleilla Musiikkitalon Black Boxissa, mutta loput esityksistä olivat Espoon kaupungin teatterin Revontulihallissa. Teos koostuu kahdesta näytöksestä, joissa kuoleva Warhol makaa sairaalassa. Sekavassa tilassaan hän kuvittelee olevansa katsomassa oopperaa ja teoksen tarina rakentuu pitkälti tämän ”katsojan” käymien keskustelujen varaan. Keskustelut tapahtuvat hänen päänsä sisällä kuvitteellisten henkilöiden kanssa. Tätä päänsä sisäistä maailmaa hän kykenee kontrolloimaan esimerkiksi valon värien sekä johonkin pisteeseen asti esiintyjien toiminnan kautta. Näiden kahden näytöksen välissä on väliaika, joka ei suinkaan ole väliaika vaan teoksen kolmas näytös – kabareehenkinen tietoisuus Warholin elämästä. Selkeyden vuoksi otsikoinnissa on suluissa mainittu näytösten nimen lisäksi niiden laskennallinen nimi.

Alkuperäinen teos nimellä *Flash Flash – kaksi hologrammia ja väliaika* on valmistunut jo vuonna 2005 ja teosta on yritetty toteuttaa useita kertoja aikaisemminkin, mutta projekti on aina kaatunut mm. taiteellisiin erimielisyyksiin tai rahoitus ongelmiin. Teoksen tilasi alunperin nykyooppera ryhmä Ooppera Skaala, joka ei kuitenkaan onnistunut toteuttamaan teosta. Musica Novassa 2009

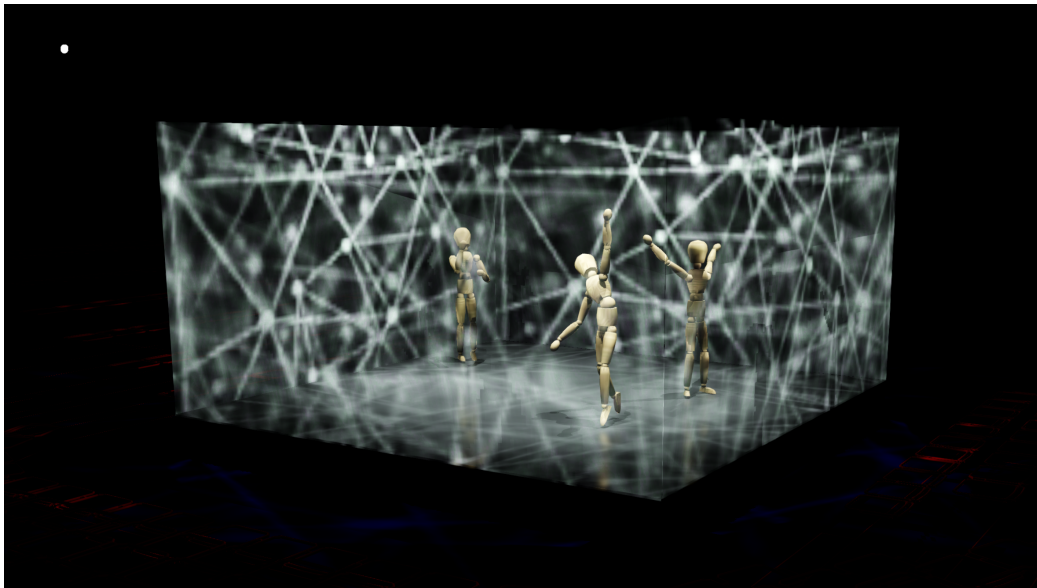
teoksen väliaika-osa (eli toinen näytös) esitettiin puolinäyttämöllisenä versiona ja nyt teos sai ensi-iltansa Musica Novassa 2019 noin puolen työryhmästä koostuessa Taide- sekä Aalto yliopiston opiskelijoista. (Tiikkala, 2013) Epäonni ei loppunut kuitenkaan siihen. Ensi-illassa pääosan esittäjältä loppui flunssan vuoksi ääni teoksen loppupuolella ja loput esitykset jouduttiin perumaan. Korvaavat esitykset onnistuttiin kuitenkin järjestämään kolmen kuukauden päähän ja niissä ei sen kummempia vastoinkäymisiä tapahtunut, kuin valopöydän sekoaminen, jonka vuoksi noin 20 valo-, sumu- ja videotilannetta jäi välistä.

Prosessista

Partituuriin on kirjoitettu selkeät ohjeet teoksen näyttämöllistämistä. Se koostuu kolmesta osasta, joista kahden aikana teoksen seitsemän esiintyjää ovat pääosin näkymättömissä ja lavalla pääosassa ovat musiikin rinnalla valot ja video. Tämä kuullosti luonnollisesti todella kiinnostavalta lähtökohdalta ja lähdin projektiin innoissani mukaan. Tässä kohtaa – huhtikuun puolivälissä – ensi-iltaan helmikuussa oli vielä yli puoli vuotta aikaa, joten teoriassa massiivisesta työmäärästä suoriutuminen olisi mahdollista, vaikka tunnistinkin heti ilmassa häilyvät vaaran merkit. Säveltäjän ja käsikirjoittajan visiossa visuaalinen toteutus perustui projisointeihin tylleissä, joita olisi näyttämön jokaisella sivulla sekä keskellä. Tämän laadukkaaseen toteutukseen budjettia ei ollut vielä kasassa. Ohjaaja oli kuitenkin optimistinen, että kalusto hoidetaan lisärahoituksen tai yhteistyökumppaneiden kautta. Ajattelin kuitenkin pysyä optimistisena, vaikka kerta toisensa jälkeen olen saanut pettyä, kun projekteja varten ei saada toivottua rahoitusta kasaan. Eihän mitään suurta koskaan toteudu, jos on aina pessimistinen. Osaltani tilanne tarkoitti kuitenkin sitä, että en pystyisi vielä tekemään muuta kuin lähinnä tutustumaan teokseen, koska tuotannollisten raamien ollessa epävarmat, suurin osa tekemästäni työstä olisi väistämättä jossittelua. Jos projisointipinnaksi valikoituisi jokin muu kuin tylli, vaatisi se luonnollisesti hyvin erityylistä videomateriaalia tai jopa kokonaan eri lähestymistavan teoksen visuaalisuuteen.

Kenelläkään työryhmästä ei ollut aikaa ryhtyä työstämään teosta vielä tässä vaiheessa. Tuotanto saatiin hiljalleen liikkeelle vasta elokuussa. Tässä kohtaa selvisi, että harjoitukset tulisivat tapahtumaan toisen teoksen lavasteissa, johon myös lähes kaikki teatterin valo- ja videokalusto oli varattuna. Tästä johtuen teoksen visuaalisuuden luominen sekä valojen ohjelmointi tapahtuisi pitkälti 3D-ympäristössä. Lisäksi rakennuspäiviä oli niin rajallinen määrä, että katsomon muotoa ei ehdittäisi muuttaa. Jouduimme sopeutumaan siihen, että katsomo olisi hevosenkengän muodossa, näyttämön kolmella sivulla. Syys- ja lokakuun aikana tein luonnoksia videoratkaisusta parenteesien pohjalta ja näihin pohjautuen lähdimme

hakemaan rahoitusta. Marraskuun aikana ryhdyimme suunnittelijaryhmän kesken käymään läpi tekstiä, joka ei ollut mitenkään selkeimmästä päästä. Olin toivonut pystyväni tukeutumaan paljolti musiikkiin, mutta aiemmin esittämättömistä osista oli olemassa vain midimallinnos, jonka päälle ohjaaja ystävällisesti lauloi. Tästä tunnelmien tulkitseminen oli kuitenkin täysin mahdotonta ja vaikka luen sujuvasti nuotteja, en kykene kuvittelemaan partituurin pohjalta miltä seitsemän henkinen orkesteri kuulostaa varsinkin, kun musiikki perustuu pitkälti mikrotonaalisesti viritettyihin syntetisaattoreihin, jotka vaihtavat virettään usein. Lopulta kuulinkin musiikin ensimmäistä kertaa vasta ensi-ilta viikolla.



Rendaus: Teo Lanerva

Marraskuun loppuun mennessä alkoi kuitenkin olla selvä, ettei rahoitusta tai yhteistyökumppaneita löydy. Tylliprojisointien osoittautuessa sekä taloudellisesti mahdottomiksi, että myös hevosenkenkä katsomon kannalta haastaviksi päätimme hylätä ne ja etsiä toisen tavan toteuttaa projisoinnit. Katsomon muotoa mukailien päätin kokeilla kaarevaa taustaprojisointiskriiniä näyttämön ainoalla sivulla, jolla ei ollut katsojia. Se mahdollistaisi kuvamateriaalin projisoinnin eri puolella istuville katsojille, sekä loisi kiinnostavamman tilallisen muodon, kuin suora skriini. Tiukan budjetin vuoksi materiaaliksi valikoitui välttävästi tarkoitukseen sopiva pressu. Lavastaja suunnitteli sairaalahenkiset sermit, joita esiintyjät pystyivät renkaiden ansiosta liikuttelemaan. Näin skriinien raosta pystyi astumaan näyttämölle.

Itse olin kuitenkin suuren osan joulukuusta lomalla ulkomailla, joten alkoi olla selvää, että videota niin massiivisessa roolissa ei yksinkertaisesti olisi aikaa toteuttaa. Teoksen vaatima teknisentuotannon määrään ollessa massiivinen jo siitä syystä, että harjoitukset, ensi-ilta ja loput esitykset tapahtuisivat kolmessa eri tilassa,

jotka olivat hyvin eri kokoisia ja mallisia. Vain yhdessä näistä tiloista katsomo olisi kolmella puolella lavaa ja toisissa vain kahdella. Käytännössä kyseessä oli siis kohtuullisen haastava minikiertue (valokartat liitteenä), jonka lisäksi Yle tulisi vielä kuvaamaan yhden esityksistä. Heillä luonnollisesti oli omat toiveensa valojen suhteen, mutta päätin keskittyä ensisijaisesti teoksen tekemiseen live-yleisölle. Lopputulosta Yle Areenasta katsellessa en voi kuin kummastella tuota tyhjän näyttämön pelkoa, joka televisioväen toimintaa tuntui ohjailevan. Jokaiseen väliin, jossa ei joko tapahtunut tarpeeksi, tai oli hetken pimeää, Ylen porukka oli lisännyt omaa välkettä, joka ei liittynyt teokseen mitenkään. Lisäksi he kuvasivat näyttämöllä esityksen ulkopuolella omia otoksia lopussa vihdoinkin nähtävästä Warholista ja leikkasivat niitä osaksi tallennetta. Tässä konkretisoitui hyvin television ja näyttämön erilaiset suhteet aikaan.

Paljon näkee myös teoksia, joissa on suuri live-yleisö, mutta niiden visuaalisuudessa näkyy selvästi tarve miellyttää kameraa. Kärjistettynä esimerkkinä kolmiulotteiseen illuusion nojaavat videot, jotka toimivat vain katsomon keskipaikoilta. Tällaisia teoksia näkee toteutettavan myös tiloihin, joissa on leveä tai jopa näyttämön ympäri ulottuva katsomo, jolloin suurin osa yleisöstä istuu illuusion kannalta huonoilla paikoilla ja vain kourallinen yleisön jäsenistä ja kamera näkevät sen niinkuin se on tarkoitettu.

Etenkin nykyesitysten kohderyhmien ollessa usein pieniä, ryhmien sekä suunnittelijoiden toiminnalle keskeiseksi muodostuu kansainvälisyys, jos haluaa perustaa toimintansa jatkuvuuden muuhun kuin uskoon tulevista apurahoista. Tästä seuraa monesti se, että oleellisempaa on, että teoksesta saa hyviä kuvia someen, kuin mikä paikanpäällä olevan yleisön vaikutelma on (Mallet). Jotta esityksestä saadaan näytävä tallenne, joutuu yleisö katsomaan esitystä edessään heiluvien ja räpsyvien kameroiden takaa. Tämä somen aiheuttama trendi ajaa esityksien visuaalisuutta myös kuvamaisempaan suuntaan, jolloin vaikeammin tallennettavissa oleva kokemuksellisuus kärsii (Säkö 2019). Television lisäksi siis muut mediateknologiat vaikuttavat siihen, mitä näyttämöille päätyy.

Teoksen visuaalisuus

Kuten teoria-osiossa olen selostanut, oma kiinnostukseni videota kohtaan kohdistuu lähinnä videotykkien käyttämiseen monipuolisena valonlähteinä sekä videon käyttäminen elävänä lavasteena, eikä niinkään kertovana elementtinä. Flash Flash:ssa videon rooli päättyi kuitenkin olemaan lähinnä kerronnallinen. Toki abstraktimmallekin videolle olisi ollut tilaa, mutta ajallisten resurssien ollessa rajalliset, ja kun näyttämökuvia toivottiin olevan runsaasti, valitsin ensisijaiseksi ilmaisuvälineekseni valon. Välineenä valo on nopeasti muokattavissa, kun vertaa

videoon. Valoa on kohtalaisen nopeaa ohjelmoida muuntautumaan jatkuvasti, jolloin se toimii paitsi olosuhteena, myös on tiiviisti rytmillisessä suhteessa kaikkiin teoksen elementteihin. Jatkuvan elonsa ansiosta valosta tuli keskeinen osa teosta. Toinen syy miksi video jäi toiselle sijalle oli se, että näyttämöllä olevien tyllijien sijasta videopintana toiminut skriini oli tilallisesti sen verran sivussa, että jatkuva fokusen vieminen sinne ei tuntunut hyvältä ratkaisulta.

Kantava ajatukseni oli näyttämö sumuisena väripintana, josta välillä nousisi esiin videokuvia sekä esiintyjä. Tavoitteenani oli päästä eroon skriinin reunoista ja saada aikaan vaikutelma, jossa projisoidut kuvat leijailevat värikkään sumumassan sisässä. Valoa tuottavana elementtinä video näkyy usvan läpi paremmin, kuin fyysiset objektit tai esiintyjät. Toisinaan myös tila hahmottuisi paremmin ja vastakkain istuvat yleisön jäsenet kykenisivät näkemään toisensa. Tämä tyhjän näyttämön symboliikka tuntui tukevan hyvin tekstiä, jossa teoksen päähenkilö koittaa paeta värien ja muiden virikkeiden avulla kuoleman edessä aukeavaa tyhjyyttä. Myös ohjaaja oli aluksi ideasta kiinnostunut, kunnes alkoi huolestua siitä, että musiikki, teksti ja abstrakti visuaalisuus eivät riittäisi pitämään yleisöä otteessaan.



Kuva: Juuso Westerlund

Aluksi oli puhetta jonkinlaisen seremoniamestarin tuomisesta näyttämölle, mutta lopulta tammikuussa tullessani katsomaan läpimenoa, sainkin huomata suuren osan kohtauksista päätyneen lavalle. Parenteesi ”ei näkyvissä” muuttuikin ”ei näyttämöllä”, josta seurasi se, että koko ensimmäisen näytöksen esiintyjät vain kiertelivät näyttämöä reunoja pitkin. Tämän toiminnan näkyväksi tekeminen ja ajatukseni näyttämöstä sumuisena valopintana oli haastava yhdistelmä. Ohjaaja

kuitenkin vakuutteli, että tarvetta tarkalle näkyvyydelle ei olisi ja riittäisi, että näkisimme sumussa hahmoja. Tarve näkyvyyteen kasvoi kuitenkin ajan mittaan ja lopulta näyttämöllä tuntui olevan sekaisin lähinnä monta toisiaan vastaan sotivaa visiota, jotka synnyttivät sekavan kokonaisuuden. Työstimme siis mittavaa produktiota prosessimetodilla vaikka tuotannolliset realiteetit olisivat vaatineet selkeän vision muodostamisen ennakkosuunnittelujakson aikana ja siitä kiinnipitämistä.

Valon dramaturgian kannalta teoksen kolme näytöstä voidaan otsikoida karkeasti tähän tapaan. Näytökset erottuvat toisistaan selkeästi kaikilla osa-alueilla ja muodostavat näin itsenäiset osansa. Osille ominaisia temaattisia ominaisuuksia korostetaan myös valossa. I-näytös: abstrakti ja etäännytetty värikylläinen maailma. Väli aika (eli II-näytös): musikaali tai kabaree. II-näytös (eli III-näytös): tilaan laskeutuminen ja värien haalistuminen kuoleman lähestyessä. Käsittelen seuraavaksi kutakin osaa tarkemmin.

I-näytös

Yleisö on saanut lukea käsiohjelmasta tapahtumien sijoittuvan sairaalaan – viimeisiin Warholin kuoleman edeltäviin hetkiin. Warhol ei kuitenkaan itse vielä ymmärrä tätä, vaan elää harhaisissa kuvissa päänsä sisällä käyden keskusteluja ja kohdaten hetkiä elämänsä varrelta. Tämä kaikki tapahtuu sumuisessa värien kyllästävässä maailmassa, jossa mikään ei ole selkeää, eivätkä tapahtumat seuraa toisiaan loogisesti. Warhol itse pystyy kontrolloimaan jonkin verran tätä päänsä sisäistä maailmaa, joka konkretisoituu selkeimmin valon värien vaihtuessa hänen käskyjensä mukaan. Tätä toimintaa mobilioimassa lavalla nähdään seremoniamestari, joka käskyttää teatterikoneistoa Warholin ohjeiden mukaan. Seremoniamestari sekä muut henkilöt näyttämöllä sulautuvat sumuiseen ja värikylläiseen maisemaan, koska jos heitä nostetaan esiin, tehdään se samalla värillä kuin vallitseva valotilanne valkoisen sijaan. Vaikutelma on luonnollisesti hyvin erilainen riippuen missä kohdassa katsomoa istuu, koska etäisyydellä on merkittävä vaikutus näkyvyyteen runsaan usvan käytön kohdalla. Sumu lankeaa näyttämölle suurena massana katosta käsin. Se tuotetaan useammalla usvakoneella, jotka on sijoitettu eripuolille kattoa näyttämön yläpuolelle. Erityisesti uusia värejä kutsuttaessa saapuva usva linkittyy täten Warholin ääneen, joka niin ikään kuuluu kaikkialta, eikä itse laulaja ole näkyvissä. Warholin teosten tapaan värikkään valon ja sumun luoma värimassa muuttanut näyttämön tapahtumat etäisiksi kuviksi.

Näyttämön reunalle sijoitettu kaarevista sermeistä muodostuva skriini luo näyttämöstä erillisen tilan, joka muuttaa luonnettaan, kun sermit valaistaan tai niihin projisoidaan videoita. Kuten aiemmin avasin, videolla oli tarkoitus olla

huomattavasti suurempi rooli etenkin tässä teoksen I-näytöksessä. Prosessin myötä kuitenkin valo nousi tärkeämmäksi elementiksi videon jäädessä taka-alalle. Alkuperäinen ajatus ilmassa häilyvistä videokuvista sumun ja valon luoman värimassan sisässä kuitenkin toteutuu ainakin keskikatsomolle. Reunimmaisat katsomot puolestaan ovat niin lähellä skriinejä, että väliin ei muodostunut voimakasta värimassaa. Sumun kanssa joutui tekemään kompromissin sen mukaan, että keskikatsomon viimeiseltäkin riviltä vielä näkisi jotain. Ero etäisyydessä on kuitenkin lähes nelinkertainen. Videokuvan häilyvyyden ajatuksena on pyrkimys häivyttää skriinin reunat saaden aikaan tilanne, jossa projisoidut kuvat ikäänkuin leijuvat aineettomina kangastuksina sumun ja valon luoman värimassan seassa. Lähestyin videomateriaalia sairaalamiljöön kautta. Skriinissä oli jo valmiiksi sen ulkomuodon puolesta lievä sairaala viite, jota halusin vahvista. Tavoitteenani oli synnyttää tästä oopperatilan rinnalle sairaalatala, jossa teoksen Warhol todellisuudessa on. Videomateriaalin näyttäytyessä hänen näkeminä hallusinaatioina sairaalasänkyä ympäröivissä verhoissa. Rakensin mm. After Effectsiä käyttämällä kolmiulotteisen sairaalaverhopinnan, jota käytin kaiken esittävän videomateriaalin prosessointiin. Lisäksi loin animaatioita, joissa valo eli verhon pinnalla. Tämä muutti kiinnostavasti skriinin luonnetta, joka valonheittimillä valaistaessa näyttäytyy tasaisena pintana, mutta videoprojisoitien aikana muuntautuu laskostetuksi verhoksi.



Kuva: Teo Lanerva

Vaikka kaupunkikuvien sisällöllinen tarkoitus on tukea juonta, tuo kuvien häilyvä asettelu verhomaiselle pinnalle aaltoilevalla rytmillä kuviin kehollisen ulottuvuuden. Näemme ne kuin kuolemaatekevän Warholin silmien läpi. Näin

kuvien sisältö muuttuu kehystämisen kautta. Projisoidun verhon ollessa varsin abstrakti jää viite kuitenkin hyvin hataraksi varsinkin, kun näyttämöllä on myös samettinen oopperaverho sermien vieressä. Mahdollisille keikoille videota voisi kehittää vielä lisäämällä siihen varjoja esimerkiksi sairaalasängystä ja muista sairaalahuoneelle ominaisista objekteista, kuten tiputuspuussin telineestä.

Sumun ja videon yhteistoiminta on ilmiölle oleellista, eikä se toteutudu yhtä hyvin lähempänä skriiniä oleville sivukatsomon paikoille, koska valon värjäämää sumua on siellä istuvien katsojien ja skriinin välissä paljon vähemmän. Tarkoitukseni oli myös abstrahoida videomateriaalia vaikeammin tunnistettavaksi, koska en pitänyt tarpeellisena alleviivata tekstissä esiintyvää New Yorkkia loputtomasti. Oletan yleisön kuitenkin ymmärtävän mistä on kyse, jos samanaikaisesti lauletaan New Yorkista ja skriinillä näkyy viitteellisiä kuvia taloista, kaupungin valoista sekä takseista. Kaupunkivideoita nähdään näytöksen aikana viisi. Ne lähtevät hidastempoisista häivähdyksistä kasvaen rytmiltään nopammiksi. Alun häivähdyksissä on vain vanhaa kaupunkikuvaa, mutta näytöksen edetessä sekaan tulee myös kuvia sortuvista taloista sekä kuvia öisestä kaupungista lentokoneen perspektiivistä. Ajatus oli kuvata päähenkilön oman kuolemattomuuden illuusion asteittaista murtumista, sekä turvallisesta viihdettä täynnä olevasta kaupungista erkanemista kohti kuoleman kohtaamista.

Edellä kuvatusta perustilanteesta erottuu visuaalisesti useita lyhyitä jaksoja. Tällaisia olivat tietoisu -henkiset kohtaukset Warholin elämään liittyen sekä katkelmat hittioopperoista, joita nostetaan esiin valkoisella valolla. Videossa tietoisuja korostaa sumun omaisesti elävät värimassa videot, jotka kirkastavat näyttämökuvaa ja oopperakatkelmia puolestaan otteet niiden sanoituksista. Sermit ovat videokäytössä vain alle kolmanneksen näytöksestä. Tämän lisäksi niitä valaistiin valonheittimillä ja toisinaan ne olivat vain pimeinä. Toinen värimassaa rikkova elementti ovat toiminnan katkaisevat koraalit, jotka ovat estetiikaltaan täysin muusta teoksesta poikkeavia. Näiden aikana näyttämölle rakentuu hitaasti musiikin tahdittamana neljän terävän valokiilan muodostama risti. Se piirtyy näyttämön pintaan x-merkkinä, sekä usvaiseen ilmaan kahtena toisensa leikkaavana seinämänä. Tähän tapaan itse valo onnistui nousemaan muutamina hetkinä näyttämöllä katsomisen kohteeksi. Tämä toteutuu myös, kun laseria käytetään ensimmäisen kerran. Muutoin pimeälle näyttämölle projisoidaan keskeltä katosta neljä liikkuvaa valkoista laser viivaa. Hetken keinuttuaan säteet muodostavat näyttämölle pyramidin, jonka pinnalle sumukiehkurat luovat jatkuvasti muuttuvan maiseman.



Kuva: Teo Lanerva

Näinä hetkinä valolle muodostuu sen liikkeen ja graafisuuden kautta toimijuus. Tämä olisi auttanut värimassaan perustuvia tilanteita olemaan kiinnostavampia. Yhteen näistä kohtauksista ehdin luomaan yksinkertaisen efektin avulla eloa, jossa näyttämön täyttävä sinisen pohjaväriin lisäksi valaisimet aaltoilevat rivi kerrallaan punertavamman sävyisinä. Tämä luo tilanteeseen heti tilallisen ja ajallisen jännitteen tehden siitä kiinnostavamman. Näin valo olisi voinut nousta tukevasta elementistä keskeisempään rooliin teoksessa. Haaveeni oli luoda värimusiikki -teosten kaltainen näyttämöteos, mutta kuten aiemmin jo totesin, jouduin realisoimaan tavoitteitani jo varhain prosessissa. Värien vaihtumisen lisäksi selkeä linkki valon ja tekstin välillä ovat voimakkaat valon välähdykset, jotka esiintyvät yhdessä sanan “flash” kanssa luoden teokselle yllättäviä aksentteja. Ne muistuttavat Warholin Empire-elokuvan seesteisen maiseman hetkellistä häiriintymistä, kun filmikelan vaihtaminen aiheuttaa kirkkaan välähdyksen. Välähdysten myötä tapahtuu usein merkittäviä muutoksia niin musiikissa, kuin näyttämökuvassakin – esimerkiksi I-näytöksen koraalien yhteydessä. Ensimmäinen koraali katkeaa yllättäen välähdykseen ja toiseen siirrytään välähdyksen kautta.

Vallitsevan välttelyn lomassa Warhol ajautuu I-näytöksen loppua kohden kohtaamaan tunteitaan hetkittäin. Näitä hetkiä korostetaan kolkommilla valotilanteilla, jossa valaistuksen pääpaino siirtyy näyttämöltä katsomoiden takana olevaan tilaan. Tämä jättää näyttämön lähinnä harmaan hajavalon varaan. Vaikka nämä hetket lisääntyvät näytöksen loppua kohden on teoksen rakenne nykyesitykselle tyypillisesti hyvin pirstaleinen ja vielä ennen väliaikaan siirtymistä uppoudutaan pitkäksi jaksoksi katselemaan värikylläistä “tv:tä”. Muutokset

näyttämökuvissa, jatkuvasti muuttuva musiikki sekä nopeasti etenevä teksti luovat I-näytökselle todella hektisen ja sinkoilevan tunnelman, joka jatkuu vielä väliajalla.

Väliaika (II-näytös)

Väliaika – eli eräänlainen välinäytös ensimmäisen ja toisen näytöksen välissä – on maailmaltaan kaikin puolin erilainen, kuin I-näytös. Se on ikäänkuin luento kabaren tai musikaalin muodossa, jonka aikana käydään Warholin elämä läpi pikakelauksella. Heti näytöksen alussa kaikki esiintyjät ryntäävät lavalle ja joukko avustajia tuo suuren pinon rekvisiitilla täytettyjä laatikoita. Puvut ovat vaihtuneet mustavalkoisesta värikkäiksi ja ne näkyvät selvästi kirkkaassa valaistuksessa. Luentomaisuutta tukemassa nähdään kuvia mm. Warholista sekä lopuksi vielä kirjaimellinen luento dioineen. Projisointipintana käytetään vain yhtä kolmesta sermistä, muiden sermien siirtyessä sivuun, joten myös näyttämökuvaa sekä videon kuvasuhde on huomattavan erilainen. Tyyliiltään projisoitavat kuvat eivät ole enää häilyviä, vaan selkeitä powerpoint -hengessä.



Kuva: Teo Lanerva

Valossa hämyisyys on tiessään ja näyttämö valaistaan kirkkaasti eri suunnista epäsymmetrisesti suunnatuilla profileilla, jotka luovat ilmaan selkeät valkoiset kiilat viitaten show-estetiikkaan. Toinen syy epäsymmetriseen suuntaukseen on, että ne valaisevat koko näyttämön jokaisesta suunnasta, mutta jättävät myös varjoja esiintyjien kehoille. Näin syntyy eloisampi vaikutelma tasaiseen pesuun verrattuna. Valolla pyritään kuvittamaan kaikki musiikissa ja toiminnassa tapahtuvat muutokset, joita on paljon. Valossa on vieläkin värejä, mutta tilanteet eivät ole enää yksivärisiä, vaan vallitsevan valkoisen valon rinnalla nähdään ensimmäisestä

näytöksestä poiketen useita värejä kerrallaan. Valkoinen valo tuo esiin myös punaisen lavan pinnan, joka ei ole pääsyt oikeuksiinsa I-näytöksen pääosin sinisessä ja vihreässä valossa. Lähes monokromaattinen valo sai sen näyttämään enemmänkin harmaalta. Show-estetiikan tavoitteena ei ole tyylikkyys vaan liioittelu. Valot välkkyvät sateenkaaren väreissä ja liikkuvat tarpeettoman nopeasti luoden hektisen sekasotkun. Valotilanteita on runsaasti laidasta laitaan. Nähdään sooloja ja duettoja musikaalihenkisissä tilanteissa seuriksineen, sekä työvalot päälle -tyyppinen tilanne. Tämän factory-jakson aikana yleisölle tarjoillaan Coca Colaa ja esiintyjät toteuttavat Warholin kuvan hänen käyttämällään serigrafia, eli silkkipaino tekniikalla.

Osana väliaikaa tietoisuuksia mainitaan myös kolme Warholin keskeistä elokuvaa. Tekijänoikeuksien vuoksi ne rekonstruoidaan esiintyjien toimesta hyvin pikaisesti näyttämöllä yleisön edessä. Esiintyjä on nähtävissä samanaikaisesti näyttämöllä sekä skriinillä tyyliään vanhaa mustavalkofilmää imitoivana kuvana, joka viittaa samanaikaisesti tapahtumaan näyttämöllä, sekä Warholin teokseen. Projisoitu kuva tarjoaa katsojille kehyksen lisäksi lähikuvan, jossa he voivat nähdä esiintyjän moninkertaisessa koossa. Tämän jälkeen kamera jää näyttämölle ja sille esiinnyttäen vielä muutamia kertoja. Näinä hetkinä kun esiintyjä laulaa suoraan kameralle identifioituu kamera ikäänkuin silmäksi. Ehkä Warholin silmäksi? Kun esiintyjä ei esiinny enää suoraan yleisölle, jää katsoja tarkastelemaan tilannetta tätä esiintyjän ja kameras välistä intiimin tuntuista hetkeä ulkopuolelta, vaikka näkeekin kameras näkökulman projisoituna skriinille. Esiintyjän samanaikainen sekä fyysisen, että virtuaalisen läsnäolo tuo kuvan osaksi todellisuutta, luoden uuden kerroksen representaation ja representoidun välille. Samalla katsoja tulee tietoiseksi katsomisen prosessista nähdessään kameras katsomassa esiintyjää. Nähtävillä on samanaikaisesti katsojan oma sekä kameras näkökulma näyttämön tapahtumiin (Carlson 2008, 26) Varsinkin Warhol-elokuvien rekonstruoinnissa kameras valikoiva silmä toimii lisäksi mikrofoniin kaltaisena vallan välineenä ja fokuksen ohjaajana. Se ketä kuvataan on tilanteen keskiössä. Hän saa kuvansa skriinille, jolle aikaisemmin on nostettu ainoastaan Warhol. Toisaalta varsinkin Sleep-elokuvan kohdalla – kuvattavan maata lattiassa passiivisena – nousee kameras käyttäjä Warholin ruumiillistumana tilanteen keskiöön.

Väliajan aikana koko Warholin elämä on käyty kronologisesti läpi ja näytös luonnollisesti päättyy hänen kuolemansa käsittelyyn.

II-näytös (III-näytös)

II-näytös palaa I-näytöksen maailmaan, mutta tunnelma on kuitenkin erilainen. Kuoleman voi tuntea olevan jo ovella musiikin ollessa tempoltaan hitaampaa ja

tunnelmaltaan haikeampaa. Heti näytöksen alussa lavalle kannetaan katafalkki⁶, jonka kansi on läpinäkyvää pleksiä. Katafalkin sisälle on asennettu valoja, jotka toimivat keskeisenä valon lähteenä monessa viimeisen näytöksen kohtauksista. Valon kylläiset sävyt ovat haalistuneet hailakoiksi ja näytöksen lähetessä loppua Warhol itsekin pyytää jo valkoista väriä. Videota ei enää käytetä ja sen roolin ollessa lähinnä toisaalle viittaava syntyy II-näytöksessä enemmän näyttämön tilaan keskittyvä tunnelma. Sermit ovat kuitenkin läsnä näyttämöllä ja valaistuna. Näytöksen aikana nähdään kuitenkin vielä muutama värikäs jakso Warholin vaatiessa ahdistuneena tv:tä päälle. TV:stä nähdään ”kehno amatööriesitys”, jota pian seuraa teoksen loppuhuipennus: kuolemaa symboloiva steppisoolo katafalkin päällä.



Kuva: Teo Lanerva

Viimeisen näytöksen kohtaukset ovat kestoltaan huomattavasti pidempiä ja tempoltaan verkkaisempia, kuin edellisissä näytöksissä. Warholin kuolemaan asti lavalla on aina vähintään yksi esiintyjistä. Siinä missä fokus varsinkin I-näytöksessä oli hyvin pirstoutunut tai selkeää kohdetta sille ei aina ollut ollut – ohjataan sitä nyt selkeämmin. Sen lisäksi, että video on viitannut aikaisemmissä näytöksissä toisaalle, myös teksti ja musiikki on sisältänyt paljon viittauksia myös muihin teoksiin. Informaation määrän ollessa hillitympi jää enemmän aikaa keskittyä myös musiikin kuunteluun ja kokonaisuuden tarkasteluun. Aika tuntuu venyvän jatkuvasti aina loppuun asti ja teoksella tuntuukin olevan useita loppuja toisensa perään. Viimeisenä kuvana nähdään näyttämön keskelle kannettu vanha diskoissa käytetty valoeffekti siili, joka säteilee tuikkivia kiiloja kaikkiin suuntiin.

⁶ Katafalkki on kristillisissä kirkoissa ja kappeleissa käytettävä koroke, jolle ruumisarkku sijoitetaan.

Jälkeenpäin ajateltuna jokin veistosmaisempi lähestymistapa teoksen visuaalisuuteen olisi voinut tuottaa kiinnostavamman lopputuloksen. Silloin aikaa olisi saattanut jäädä paremmin viimeistelyyn, kun nyt kohtalaisen suuri määrä erilaisia tilanteita ja laaja valokalusto aiheuttivat todella paljon teknistä työtä ja teki ohjelmoinnista hidasta. Toisaalta tässäkin versiossa on vahvuutensa ja visuaalisuuden runsaus on linjassa musiikin runsauden kanssa. Kuten tavallista: yksi viikko lisää aikaa niin olisin päässyt paljon lähemmäs tavoitteitani.

LOPUKSI

Voidaan todeta, että video on hyvin monipuolinen media ja samoin sen näyttämöllä nähtävät olomuodot ja roolit ovat hyvin moninaisia. Näyttämöllä nähtävää videota voidaan kuitenkin jäsentää muutaman ominaisuuden mukaan: miten video on tuotettu, miten se on asetettu näyttämölle ja onko sisältö esittävää vai ei-esittävää. Näiden ominaisuuksien kautta voidaan tarkastella toimiiko se ikkunana toisaalle, toisena näkökulmana samaan tilanteeseen vai lisänä näyttämön todellisuuteen. Kaikille näille ilmenemismuodoille on oma paikkansa laajassa esitysten kirjossa ja videon toimivuus näyttämöllä on ensisijaisesti kiinni sen suhteesta muihin teoksen elementteihin. Tilanne myös elää jatkuvasti, sillä video yleistyy vieläkin kovalla vauhdilla. Vielä hetki sitten vain sci-fi leffojen kuvastoon kuuluneet suuret videoskriinit ovat tulleet osaksi arkea hyvin lyhyen ajan kuluessa. Samoin näyttämön ja videon välinen suhde on jatkuvassa liikkeessä, vaikka se ei ilmiönä ole mitenkään uusi. Hiljalleen viimeisen sadan vuoden aikana suhteemme videoon on monipuolistunut ja sen käytölle näyttämöllä on löytynyt hienovireisempiä ulottuvuuksia, kuin mystinen taikatempu.

Videon yleistymisen myötä herkistymme sen rajallisuudelle. Teoriassa esimerkiksi kommunikaatio etäyhteyden avulla optimaalisissa olosuhteissa saattaisi yltää lähes samalle tasolle, kuin kasvotusten – toki kosketusta lukuunottamatta. Todellisuudessa parhaatkin etäyhteydet ovat tarkkuudeltaan hyvin rajoittuneita. Välittymättä jää paljon hienovireistä informaatiota, joiden varassa luemme kehonkieltä ja äänensävyjä. Tästä johtuen jos videon toteutuksessa näyttämölle pyrkii vain mahdollisimman hyvään laatuun, muodostuvat välineen tuomat rajoitukset osaksi teoksen estetiikkaa. Välineensä hyvin hallitseva suunnittelija on näistä rajoitteista tietoinen ja käyttää niitä edukseen tai käyttää välinettä siihen mihin se parhaiten kykenee. Näin ajateltuna abstrahointi tai ei-esittävän materiaalin käyttäminen voi synnyttää kiinnostavamman lopputuloksen, kun videon estetiikkaa määrittää ensisijaisesti suunnittelija välineen sijaan.

Videolla on helpompi tuottaa suunnaton määrä informaatiota, kuin esimerkiksi muutamalla esiintyjällä. Abstraktion on yksi suunnittelijan työkalu tämän informaation määrään hallinnassa. Kun näyttämöltä katsomoon tulviva informaation määrä on hallittu, mahdollistaa se katsojan herkistymisen yksityiskohdille sen sijaan, että informaatio ähky pakoittaisi niin rankkaan suodattamiseen, että hienovireisyys menee ohi.

Esiintyjien seurantateknologioiden (tracking) kehittyessä lisätty todellisuus (argumented reality) näyttämöllä videon muodossa tulee varmasti yleistymään.

Kuten aiemmin esitin voidaan myös 3D-mäppäys ja tylliprojisoinnit mieltää tähän suuntaukseen, vaikka termi liitetään ensisijaisesti virtuaalitodellisuuslaseihin tai muihin pieniin kokijan mukana kulkeviin näyttöihin. Videotykkiä valotehon kasvaessa mahdollistuu videon käyttö tähän tapaan myös kirkkaammissa tiloissa. Sekä *Solitudessa* että *Flash Flash:ssa* pyrin häivyttämään skriinin reunoja käyttämällä videomateriaalia, joka ei täytä skriiniä kokonaan. Kuten tylliprojisoitienkin, myös tämän tekniikan ongelmaksi muodostuu usein tarve pimeyteen. Illuusio särkyä, jos tila on niin kirkkaasti valaistu, että skriinin reunat tai tylli näkyvät. Jos jonain päivänä kohtuuhintaisten videotykkiä valotehot ovat riittävällä tasolla, voisi kirkkaassakin tilassa projisoida myös tilan tummille pinnoille, eikä erillistä skriiniä tai pimeyttä tarvita.

Esittävässä taiteessa on alkanut näkyä posthumanistista ajattelua, jonka näen mahdollisuutena valon ja videon roolin kasvuun näyttämöillä. Esityksen ei tarvitse edetä ihmisen aloitteesta, vaan ihmiset voivat toimia lavalla myös muita elementtejä tukevassa roolissa ja saada impulsseja toimintaansa niiltä. Interaktiossa keskeistä on kahdensuuntainen kommunikaatio, eikä vain se, että koodi reagoi ihmisen toimintaan. Onhan arjessakin algoritmeilla paljon valtaansa ihmisten käyttäytymiseen – aina valitsemistamme reiteistä ihmisiin joihin tutustumme. Alamme pienuudesta johtuen teknologiat, joita käytämme arjessa ovat kuitenkin huomattavasti edistyneisempiä, kuin mitä näyttämöillä näemme. Toisaalta esitykset hälystä ja uusimmasta teknologiasta vapaana paikkana tuovat paljon kaivattua rauhaa ja pitkäjänteistä keskittymistä arkeen. Generatiivista videoteostakin saattaa jäädä tuijottamaan, mutta harvoin yhtä pitkäksi aikaa kuin meren aaltoja.

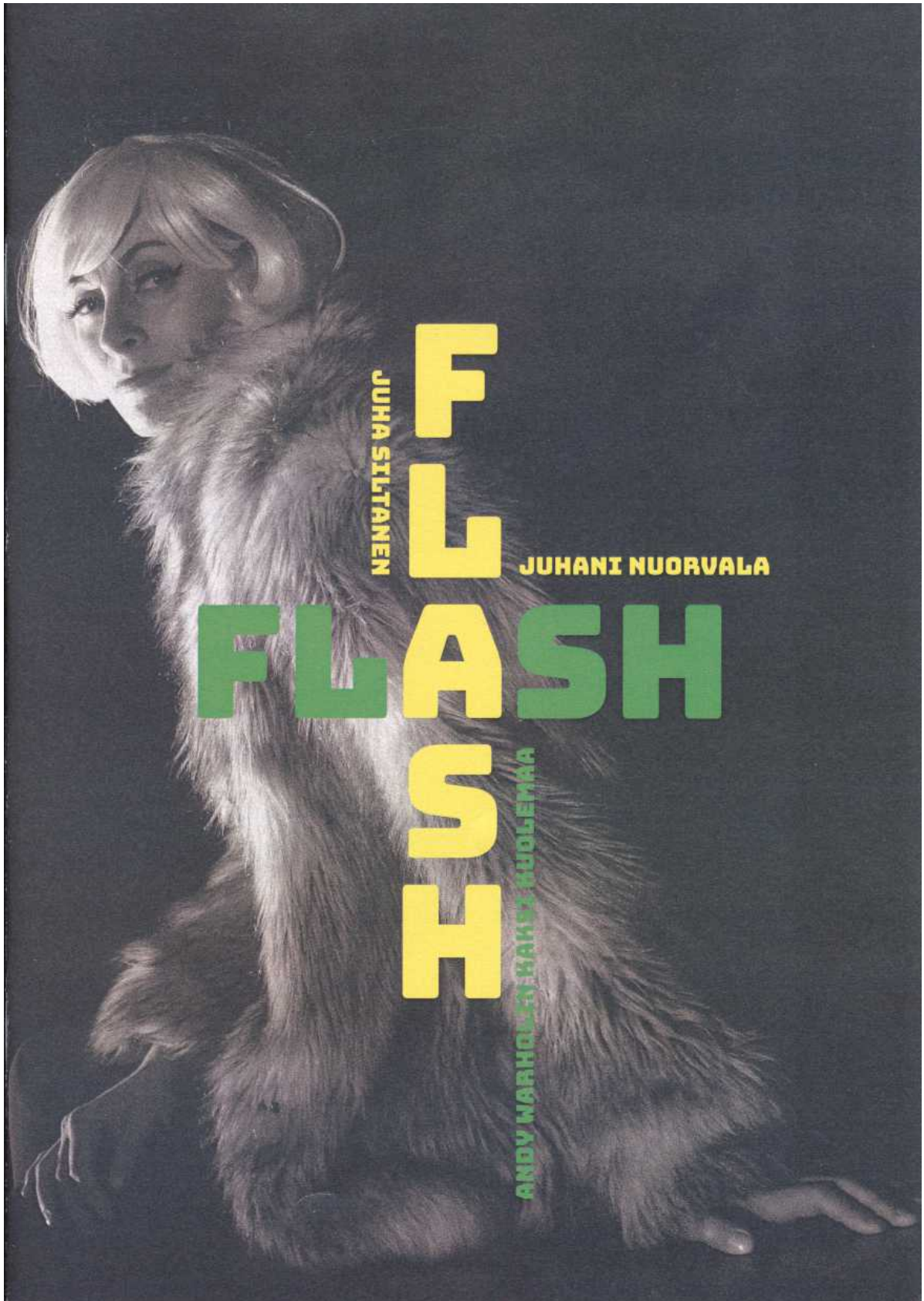
LÄHDELUETTELO

- Auslander, Philip. 2008. *“Liveness: Performance in mediatized culture.”* Toinen painos. Abingdon, Yhdistynyt kuningaskunta: Routledge.
- Brophy, Philip. 2015. “Sine Qua Son: Considering the Sine Wave Tone in Electronic Art.” Teoksessa *Abstract Video: The Moving Image in Contemporary Art*, toim. Gabrielle Jennings, 5493-5823. Oakland, California, Yhdysvallat: University of California Press. E-kirjaversio Amazon Kindle. Haettu 14.7.2019. <https://www.amazon.com/gp/product/B013WD8Y2W/>
- Carlson, Marvin. 2008. “Has Video Killed the Theatre Star? Some German Responses.” *Contemporary Theatre Review*, 18(1): 20-29. Haettu 11.10.2019. <https://doi.org/10.1080/10486800701741394>
- Deahl, Dani. 2019. “Eric Prydz Is Going To Dj Inside A Giant Glowing Sphere — Here’s How It Was Made.” *The Verge* -verkkójulkaisu. Haettu 12.7.2019. <https://www.theverge.com/2019/7/9/20683461/dj-eric-prydz-epic-6-0-holosphere-tomorrowland>
- Posthuman Days*. Koreografia: Jenni-Elina von Bagh & esiintyjät. Esiintyjät: Jenna Broas, Karoliina Kauhanen, Anni Koskinen, Outi Markkula, Pinja Poropudas. Pukusuunnittelu: Ingvill Fossheim. Valosuunnittelu: Ina Niemelä. Näyttämövisualisti: Fabian Nyberg. Äänisuunnittelu: Tom Lönnqvist. Dramaturgi: Otto Sandqvist. Esitys 26.10.2018, Zodiak Stage, Helsinki. Ensi-ilta 18.10.2018.
- Gersh-Nesic, Beth. 2019. ”What Is Nonrepresentational Art?” *ThoughtCo*. Oppimateriaalisivusto. Haettu 15.7.2019. <https://www.thoughtco.com/nonrepresentational-art-definition-183223>.
- Haapoja, Terike. 2010. “Tilan politiikka – kuvataiteen ja teatterin vastaliikkeistä.” *Nykyteatterikirja: 2000-luvun alun uusi skene*, toim. Annukka Ruuskanen, 69-83. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Hanhardt, John G. 2015. “Film Image / Electronic Image: The Construction of Abstraction, 1960-1990.” Teoksessa *Abstract Video: The Moving Image in Contemporary Art*,

- toim. Gabrielle Jennings, 699-903. Oakland, California, Yhdysvallat: University of California Press. E-kirjaversio Amazon Kindle. Haettu 14.7.2019. <https://www.amazon.com/gp/product/B013WD8Y2W/>
- Heinonen, Timo. 2010. "Näyttämön, ihmisen ja teknologian keskeneräinen kysymys." *Nykyteatterikirja: 2000-luvun alun uusi skene*, toim. Annukka Ruuskanen, 40-56. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Jennings, Gabrielle. 2015. "Introduction: On the Horizon." Teoksessa *Abstract Video: The Moving Image in Contemporary Art*, toim. Gabrielle Jennings, 289-659. Oakland, California, Yhdysvallat: University of California Press. E-kirjaversio Amazon Kindle. Haettu 14.7.2019. <https://www.amazon.com/gp/product/B013WD8Y2W/>
- Kiasma. "Nykytaiteen-sanasto." *Kiasma.fi* Haettu 15.7.2019. <https://kiasma.fi/kokoelmat/nykytaiteen-sanasto/>
- Loukola, Maiju. 2014. "Vähän väliä." Doctoral dissertations 40. Helsinki: Aalto-yliopisto.
- Mallet, Whitney. "Creative director Paulina Zakh doesn't design for instagrammable moments." *Ssense* -verkkójulkaisu. Haettu: 16.7.2019. <https://www.ssense.com/en-ca/editorial/culture/merging-irl-with-vfx-creative-director-paulina-zakh-doesnt-design-for-instagrammable-moments>
- Nio, Kalle. 2019. "Taikatemppu syntyy katsojan aivoissa." Teoksessa *Sirkus nyt: suomalaisen syksysirkuksen tekijöitä, tarinoita ja historiaa*, toim. Emma Vainio, 49-64. Helsinki: Kustantamo S&S.
- Nylund, Mitja. 2017. "Tekno pakenee merkityksiä." Äänisuunnittelun pro gradu -tutkielma, Taideyliopisto, Helsinki
- Okazaki, Kenjiro. 2017. "The lucid, unclouded fog—the movement of bright and swinging water particles." *Kaga kuukan* -verkkójulkaisu. Haettu 18.4.2019. <https://kagakuukan.org/eng/archive/the-lucid-unclouded-fog>
- Parviainen, Jaana. 2006. "*Meduusan liike*." Helsinki: Gaudeamus.

- Pitkänen-Walter, Tarja. 2006. "*Liian haurasta kuvaksi: maalauksen aistillisuudesta.*" Like ja Kuvataideakatemia: Helsinki.
- Rouhikoski, Juha. 2011. "Minimalismi valotaiteessa." Valosuunnittelun pro gradu -tutkielma, Teatterikorkeakoulu, Helsinki.
- Rule, Dan. 2012. "The Whisper of the Opaque." Broadsheet -verkkójulkaisu. Haettu 16.4.2019. <https://www.broadsheet.com.au/sydney/art-and-design/whisper-opaque>
- Salminen, Antti. 2015. "*Kokeellisuudesta.*" Helsinki: Osuuskunta Poesia.
- Säkö, Maria. 2019. "Esitystaide sai oman talon, mutta mitä se oikein on? Mad House rikkoo lajirajoja." *Helsingin-Sanomat* -verkkójulkaisu. Haettu 9.10.2019. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000006266676.html>
- Tan, Lumi. 2015. "Real time, screen time." Teoksessa *Abstract Video: The Moving Image in Contemporary Art*, toim. Gabrielle Jennings, 4090-4353. Oakland, California, Yhdysvallat: University of California Press. E-kirjaversio Amazon Kindle. Haettu 14.7.2019. <https://www.amazon.com/gp/product/B013WD8Y2W/>
- Vortex of Light Particles*. 2018. TeamLab. Video. Massless -näyttely. Amos Rex, Helsinki.
- Tiikkala, Samuli. 2013. "Oopperat eivät aina sovi konserttisaliin." *Helsingin Sanomat* -verkkójulkaisu. Haettu 12.6.2019. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002604580.html>
- Verho, Anton. 2014. "Seitsemäs näyttelijä." Valosuunnittelun pro gradu -tutkielma, Taideyliopisto, Helsinki.

Liite 1: *Flash Flash* käsiohjelma







**"THIS IS A STORY ABOUT
LOVE AND DEATH."**

**JUHANI NUORVALA
JUHA SILTANEN**

Eletään helmikuun 22. päivää vuonna 1987. **ANDY WARHOL** ma-
kaa sappirakkoleikkauksen jälkeen sairaalassa New Yorkissa. Tämä pop-tai-
teen ikoni on käynyt kuoleman rajamailla jo aikaisemmin **VALERIE**
SOLANAKSEN ammuttua hänet vuonna 1968. Nyt, aivan kohta,
hän tulee kuolemaan toisen kerran. Tämä on tilanne, jonka **JUHANI**
NUORVALA ja **JUHA SILTANEN** ovat valinneet
FLASH FLASH -oopperansa lähtökohdaksi.

Warholista, miehestä, joka demokratisoi narsismin, on monessa mielessä
tullut länsimaisen nykyihmisen ihanne. Kuinka moni somettaja, tubet-
taja, luova johtaja, urbaani aktivisti ja ylipäätään kaupunkilainen koet-
taakaan ehkä jopa tietämättään, toteuttaa Warholin elämän tyyliä. Tätä
kautta **FLASH FLASH** itse asiassa kuvaa juuri tätä olentoa:
LÄNSIMAISTA NYKYIHMISTÄ.

Warhol on totemhahmo siinä missä Jeesuskin. **FLASH FLASH**
onkin passio, kärsimysnäytelmä. Ero on siinä, että kun Jeesus ilmoitti kan-
tavansa maailman kaiken taakan ja tuskan, Warhol kieltäytyy kantamasta
yhtään mitään tuskaa, ei omaansakaan. Oman elämäntuskan ulkoistami-
sesta hän olikin tehnyt elämänprojektinsa. Nyt, viimeisellä rannalla, Warhol
kohtaa saattajansa, joka pakottaa hänet peilin eteen. Ei voi kuolla ennen kuin
on elänyt. Ei voi elää, ennen kuin tunnustaa kärsimyksen olemassa olemisen
yhdeksi keskeiseksi osaksi.

ERIK SÖDERBLOM

FLASH FLASH

ANDY WARHOLIN KAKSI KUOLEMAA

– KANTAESITYS –



MUSICA NOVA HELSINKI

Black Box, Musiikkitalo
9.2.2019 klo 17
10.2.2019 klo 17

ESPOON KAUPUNGIN TEATTERI The International Theatre of Finland

Revontulihalli
13.–15.2.2019 klo 19
16.2.2019 klo 15

JUHANI NUORVALA musiikki
JUHA SILTANEN libretto
NILS SCHWECKENDIEK kapellimestari
SAULI SAARINEN apulaiskapellimestari
ERIK SÖDERBLOM ohjaaja
REETA TUORESMÄKI lavastus
TEO LANERVA valo- ja videosuunnittelu
IIDA UKKOLA pukusuunnittelu
MARI LEHTO maskeeraus

ESIINTYJÄT

DAVID HACKSTON (tenori) Katsoja / A
SAMPO HAAPANIEMI (basso) B
VARVARA MERRAS-HÄYRYNEN (mezzosopraano) C
MARTTI ANTTILA (baritoni) D
TUULI LINDEBERG (sopraano) E
ARI KAUPPILA (tanssija) F

NYKY ENSEMBLE

NACHO OJEDA ROMERO koskettimet I ja cembalo
COWLEY FU koskettimet II
AIDA HADJZALIC alttoviulu
TUOMAS ROOS sello
ELMERI UUSIKORPI sähkörummut, lyömäsoittimet
OTTO KENTALA sähkökitarat

TORNIKE KARCHKHADZE SASU SUNTIO	ääniteknikko valo-operaattori
JUHANI NUORVALA, EMIL SANA, KALEV TIITS JUKKA KOLIMAA, JON-PATRIK KUHLEFELT, MARKO MYÖHÄNEN EMIL SANA	syntetisaattorien ohjelmointi ja äänisuunnittelu tekninen johto, Sibelius-Akatemia
JUHANI NUORVALA MIRKA RÄTTYÄ LIBERO MUREDDU, AKU SORENSEN HEIKKI ÖRN	elektroninen sovitus ja tanssikappaleen miksaus taustanauhat produktiokoordinaattori, Sibelius-Akatemia NYKY Ensemble tuottajat
SEPPÖ AAPRO, ARTO JORMAKKA, PÄIVI KOSKINEN TOMMI KOSKINEN, TOMMI RAITALA	tekninen johto, Espoon Kaupunginteatteri näyttämötekniikka, Espoon Kaupunginteatteri äänitekniikka, Espoon Kaupunginteatteri
HANNA JULISTE EZGI GÖKTÜRK, LAMBIS PAVLOU LAIA BOHIGAS SERRA	suomennos harjoituspianistit ohjaajan assistentti
FACTORY ÄÄNET HAROLD HEJAZI HOSANNA MEGUMI CURT RICHTER STEPHEN STALTER STEPHEN JAMES WEBB JUHA SILTANEN	Factory-kohtauksen ohjaus
AVUSTAJAT, Espoon esittävän taiteen koulu AINO GRANSTRÖM ANNI KORTELAINEN PINJA NUPPONEN EMMA RUUTH OONA SALMINEN KATRI SIMULA LUMI TERVONEN MAE WYNNE-ELLIS	
JUUSO WESTERLUND JAAKKO KAHILANIEMI VILLE MUHONEN	valokuvat trailerit käsiohjelman taitto
CEYDA BERK-SÖDERBLOM	vastaava tuottaja

"If I Didn't Care" (1939) sanat Jack Lawrence, esittäjä The Ink Spots,
äänitteen muokkaus Petros Paukkunen

KIITOS

MIISA JÄRVI, ALEX FREEMAN, JARMO SAARI, MIKKO SEPPÄNEN, MIKKO PIETINEN, JOHAN
WEST, LIISA IKONEN, MERJA VÄISÄNEN, JUKKA LEHTINEN, PIA PARJANEN-AALTONEN,
JYRI LAHELMA, PASI PAKULA, JARKKO TUORESMÄKI, JOHANNA ILMARINEN, ANNA
SINKKONEN, OLLI KETTUNEN, PÄIVI LOPONEN, MEIJU VÄISÄNEN, SAMPO PYHÄLÄ,
KIMMO KARJUNEN, TIIA KURKELA, KIMMO KAHRA JA VILLE SEPPÄNEN
ESPOON ESITTÄVÄN TAITEEN KOULU, MUSIIKINEDISTÄMISSÄÄTIÖ, GRABBARNA FLYTT,
JT-LASER OY, AALTO KALLIO STAGE, FENNICA GEHRMAN JA COCA-COLA

NAAMAREIDEN VALOKUVAT

RIO GANDARA, MARKUS JOKELA, SAMI KERO, KAISA RAUTAHEIMO,
AKSELI VALMUNEN, PENTTI VÄNSKÄ, VESA-MATTI VÄÄRÄ

Esityskieli englanti
Kesto 130 minuuttia

OFFICIAL PARTNERS



EXECUTIVE PRODUCER



DISKOA, POPMUSIIKKIA, ROKKIA, MUSIKAALIA, MINIMALISMIA, JOHTOAIHEITA; LAINAUKSIA BACHILTA JA OPPERAN PERUSOHJELMISTON KESKEISISTÄ TEOKSISTA; FLASH FLASHIN musiikkikieli sumentaa populaarikulttuurin ja taiteen

rajaviivat, ja kuvaa siten osuvasti oopperan päähenkilön taiteellista työtä. Koska teoksen musiikki kulkee epätavallisen viritysjärjestelmän, ns. laajennetun puhtasvireisyyden mankelin kautta, viittaukset on vieraannutettu puhdistamalla – tai vääristämällä – ne akustisesti. Kaupallista musiikkia tarkastellaan hyvin erityisen, korkeakulttuurisen taidekäsitteen näkökulmasta. Poikkeuksellisella tavalla hyödynnetty musiikkiteknologia täydentää tämän ainutlaatuisen ja vaikuttavan äänimaailman. **JUHANI NUORVALA** antoi sävellyksensä minulle jo 2006, ja tämä hämmästyttävän mielikuvituksen kantama hedelmä on kulkenut pitkän tien näyttämölle. Haluaisinkin esittää henkilökohtaisen kiitokseni kaikille niille äärimmäisen sitoutuneille työtovereille, joiden ponnisteluiden ansiosta tuotanto vihdoin toteutui.

NILS SCHWECKENDIEK



JUHANI NUORVALA

JUHANI NUORVALA (s. 1961) on helsinkiläinen säveltäjä. Hänen musiikkinsa laaja tyylikirjo ulottuu pop-vaikutteisista sävelmistä ja tanssirytmistä lempeään ambient-leijailuun.

Nuorvalan tuotantoon kuuluu kamari-, orkesteri- ja elektronimusiikkia. Urbaania yöelämää sykkivä *Notturmo urbano* (1996) on Nuorvalan suosituimpia teoksia, jota lukuisat orkesterit ovat esittäneet. *Klarinettikonsertossa* (1998) on aineksia jazzista, elokuvamusiikista, minimalismista ja teknosta. Voimakas rytmi luonnehtii myös mm. big-band-tyyppiselle yhtyeelle sävellettyä *Kellarisinfoniaa* (1995), sello-syntetisaattori-duoa *Boost* (2009) sekä jousiorkesteriteosta *Variationes ex 'Bene quondam'* (2017). *Toinen jousikvartetto* (1997) sisältää Nuorvalan romanttisimpana hehkuvaa musiikkia. Laajassa kanteletuotannossaan Nuorvala toisinaan yhdistää soolosoittimeen elektronisen ambient-äänimaiseman, samoin kuin alttohuilusävellyksessä *Ruoikkohuhuilu* (2014). Hän esiintyy myös elektronimuusikkona soittiminaan laptop ja syntetisaattorit.

Nuorvala on luonut musiikin ja äänimaailman useisiin Kansallisteatterin näytelmiin vuosina 1996-2015 ja säveltänyt musiikin tanssiteatteriteokseen

Omnipotens (Tuomo Railo, 2016).

Suurin osa Nuorvalan 2000-luvun tuotannosta on sävelletty totunnaisesta poikkeavissa viritysjärjestelmissä, joista mainittakoon erityisesti ns. laajennettu puhdasvireisyys. Tämä viritysjärjestelmä on käytössä Andy Warhol-aiheisessa oopperassa *FLASH FLASH* (2005, libretto Juha Siltanen).

Juhani Nuorvalalla on klassinen sävellyskoulutus. Hänen opettajiaan olivat Eero Hämeenniemi (masterintutkinto 1991, Sibelius-Akatemia), Tristan Murail (Pariisi, 1986) ja David Del Tredici (New York, Fulbright-stipendi 1993-94). Vuosina 1997-98 Nuorvala oli Tapiola Sinfoniettan nimikkosäveltäjä. Vuosina 2002-2006 hän toimi Tampere Biennalen taiteellisena johtajana.

Nuorvalalla on ollut sävellyskonsertit Helsingissä 1995, Turussa 2003 ja Oulussa 2018. Vuosina 2006 ja 2007 Alankomaiden Puhallinyhtye järjesti sarjan Nuorvalan sävellyksistä ja sovituksista koostuvia konsertteja Alankomaissa ja Prahassa.

Nuorvala toimii Sibelius-Akatemian sävellyksen lehtorina.

Juha Siltanen, s. 1959, valmistui dramaturgiksi Teatterikorkeakoulusta vuonna 1983 ja on sen jälkeen työskennellyt näytelmäkirjailijana, ohjaajana, esseistinä ja suomentajana. Hänen tuotantonsa on yksi suomalaisen teatterin laajimmista ja monipuolisimmista: hän on kirjoittanut liki viisikymmentä draamatekstiä (suomeksi, ruotsiksi, englanniksi), joita on esitetty eri puolilla Suomea, kuunnelmia, tv-käsikirjoituksia, dramatisointeja ja sovituksia.

Siltasta on kutsuttu draamallisen rytmin mestariksi, ja hän onkin tehnyt yhteistyötä monien säveltäjien, tanssijoiden ja koreografien kanssa ja säveltänyt omia radiofonisia teoksiaan. Hän on kirjoittanut ooppera- ja balettilibrettoja (mm. *Mikko Heiniön, Jouni Kaipaisen, Juhani Nuorvalan ja Jorma Uotisen* teoksiin). Vuosien mittaan hän on myös, usein kamariorkesteri Avanti!:n tilauksesta, kirjoittanut ja ohjannut sarjan "draamallisia säveltäjämuotokuvia"; sarjan toistaiset osat kuvaavat *Stravinskyn, Webernin, Schönbergin, Ravelin, Lisztin, Mozartin, Schubertin, de Séveracin ja Sibeliuksen* persoonaa.

Ohjaajana Siltanen on omien teostensa lisäksi ohjannut muun muassa komediaa ja absurdin teatterin perintöön kuuluvaa (kuten *Beckettin, Jarryn, Pinterin*) draamaa. Hän on suomentanut liki viisikymmentä näytelmää (mm. *Albeenin, Beckettin, O'Neillin, Pinterin, Shakespearen, Strindbergin ja T. Williamsin* teoksia.)

Siltanen on saanut työstään lukuisia kotimaisia ja kansainvälisiä palkintoja kuten Prix Italian (*Magnus Lindbergin* kanssa, 1986), Prix Italia -kilpailun erikoispalkinnon (1990), Helsingin kaupungin kulttuuripalkinnon (1992), Suomi-palkinnon (2005), Pro Finlandia -mitalin (2007) ja Svenska Litteratursällskapetin palkinnon (2011, *Thomas Wulffin* kanssa). Vuonna 2002 hänen radiofoninen sävellyksensä *Ilinx (Säveltäjäportretti n:ro 5)* sijoittui kolmen parhaan joukkoon Prix Italia -kilpailussa, ja vuonna 2012 Mikko Heiniön ooppera *Eerik XIV*, johon Siltanen oli kirjoittanut monikielisen libreton, oli Suomen ehdokas Pohjoismaisen musiikki-palkinnon saajaksi.

JUHA SILTANEN

ERIK SÖDERBLOM

Erik Söderblom on helsinkiläinen teatteriohjaaja ja Espoon Kaupunginteatterin johtaja. Hän valmistui teatteritaiteen maisteriksi Teatterikorkeakoulusta vuonna 1987 ja on lisäksi opiskellut oopperaohjausta Münchenin musiikkikorkeakoulussa.

Vuosina 1988-90 Söderblom toimi ohjaajana Turun Kaupunginteatterissa ja vuonna 1990 hän siirtyi Helsinkiin kehittämään vastaperustetun Q-teatterin toimintaa yhdessä sukupolvensa eturivin teatterintekijöiden kanssa. Söderblomin aloitteesta Q-teatteri perusti kansainvälisen Baltic Circle-teatterifestivaalin, jonka ensimmäisenä taiteellisena johtajana hän myös toimi. Söderblomin ohjauksiin kuuluvat mm. Viirus-teatterin Dea Loherin Oskuld, New Generation Operan Helsingin juhlaviikoille tuottama Mozartin Don Giovanni, Sirius-teatterin esitys Roland Schimmelpfennigin Den gyllene draken -näytelmän pohjalta sekä Hämeenlinnan Elenia-hallissa 300 esiintyjän voimin toteutettu J.S. Bachin Mattheus-Passion näyttämöversio.

Söderblomilla on ollut merkittävä rooli myös teatterikoulutuksen kehittämisessä. Vuosina 1998-2002 Söderblom loi musiikkiteatteriohjelman Turun ammattikorkeakouluun. Vuodesta 2001 vuoteen 2009 hän toimi näyttelijäntyön professorina ja vararehtorina Teatterikorkeakoulussa.

Helsingin juhlaviikkojen toiminnanjohtajana Erik Söderblom vaikutti vuosina 2009-2015. Vuosina 2016-17 hän työskenteli Tampereen Teatterikesän taiteellisessa johtoryhmässä.

Nils Schweckendiek opiskeli musiikkitiedettä sekä orkesterin- ja kuoronjohtoa Cambridgessa, Freiburgissa ja Helsingissä. Hän debytoi menestyksekkäästi Suomen Kansallisoopperassa vuonna 2006 johtaen Richard Straussin Ruusuritari-oopperan, jonka jälkeen hän on esiintynyt orkestereiden, soitinyhtyeiden ja kuorojen kanssa ympäri Eurooppaa, sekä Yhdysvalloissa ja Kiinassa. Hän on myös johtanut useammassa oopperatalossa sekä monilla festivaaleilla, mukaan lukien Leipzigin Ooppera ja Savonlinnan Oopperajuhlat.

Nils Schweckendiek on aikamme musiikin puolestapuhuja ja hän on johtanut noin 90 kantaesitystä, mukaan lukien musiikkiteatteri-, orkesteri-, kuoro- ja soitinyhtyeiteoksia. Hän on levyttänyt BIS, Toccata Classics ja Alba Records -levy-yhtiöille saaden laajaa kansainvälistä tunnustusta, kuten Preis der deutschen Schallplattenkritikin neljännesvuosipalkinto (Beat Furrer: Works for Choir and Ensemble) sekä Ylen Vuoden Levy -palkinto (Matthew Whittall: Northlands).

Vuodesta 2007 Nils Schweckendiek on vastannut Helsingin kamarikuoron taiteellisesta toiminnasta. Vuodesta 2014 hän on toiminut Taideyliopiston Sibelius-Akatemian kuoronjohdon professorina ja vuonna 2017 hän aloitti Musiikkitalon Kuoron taiteellisenä johtajana. Hän on myös Kansainvälisen Einojuhani Rautavaara -sävellyskilpailun perustaja ja taiteellinen johtaja.

NILS SCHWECKENDIEK SAULI SAARINEN

Sauli Saarinen opiskelee musiikin johtamista Sibelius-Akatemiassa sekä Jorma Panula -Akatemiassa. Hän työskentelee vakituisesti Kaartin Soittokunnassa trumpettisektion varaaänenjohtajana.

Saarinan pääopettajana johtamisaineissa toimii lehtori Petri Komulainen. Häntä ovat opintojen aikana opettaneet myös Hannu Lintu, Jukka-Pekka Saraste, Osmo Vänskä, Johannes Gustavsson, Atso Almila, Johannes Schlaefli, Jukka Iisakkila, Petri Sakari sekä David Claudio. Opintojensa yhteydessä hän on päässyt johtamaan Helsingin kaupunginorkesteria, Kuopion kaupunginorkesteria, Aurora Festival -orkesteria, Viron Puolustusvoimien orkesteria, sekä lukuisia suomalaisia sotilassoittokuntia.

Saarinan valmistui orkesteritrumpettistiksi Tampereen Konservatoriosta vuonna 2010 ja on siitä asti työskennellyt lukuisissa suomalaisissa orkestereissa niin jazz- kuin klassisen musiikin puolella.

REETA TUORESMÄKI opiskelee lavastamista Aalto-yliopiston esittävien taiteiden lavastuksen maisterilinjalla. Opintoissaan hän on keskittynyt erityisesti oopperalavastamiseen. Opintojen aikana hän on toiminut lavastaja-pukusuunnittelija Anna Kontekin assistenttina Kansallisoopperassa. Ennen lavastusopintoja hän on työskennellyt ohjaajan assistenttina monissa ooppera- ja teatteriproduktioissa.

FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

TEO LANERVA on helsinkiläinen freelancer valo- ja videosuunnittelija (teatteritaiteen kandidaatti). Hän työskentelee enimmäkseen nykyesitysten parissa sekä tapahtumissa niin pienillä underground-klubeilla kuin suurilla festivaaleillakin. Video kiinnostaa häntä ennen kaikkea älykkäänä valona ja elävänä lavastuselementtinä, pikemminkin kuin ikkunana toiseen todellisuuteen. Hänen viimeisimpiin töihinsä lukeutuu klarinetisti Lauri Sallisen nykytanssi soolo Solitude, joka sai ensi-iltansa Helsingin juhlaviikoilla 2017 sekä nykyteatteri ry:n Nuuan teos Taival, joka sai ensi-iltansa Théâtre de Haute-pierressä Ranskassa 2016.

FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

IIDA UKKOLA on kolmannen vuoden pukusuunnittelun opiskelija Elokuva- ja lavastustaiteen laitokselta Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulusta. Opintoissaan hän on keskittynyt monipuolisesti pukusuunnittelun eri osa-alueisiin erilaisten produktioiden kautta lyhytelokuvasta esittäviin teoksiin. Osan opinnoistaan hän on suorittanut Taideyliopiston Teatterikorkeakoulussa. Flash Flash on hänen ensimmäinen oopperaproduktionsa. Ennen opintojen aloittamista hän työskenteli Oulun kaupunginteatterilla ompelijana. Tätä kautta hänelle jäi kiinnostus materiaalin työstämiseen osana pukusuunnittelua. Mitä uusia materiaaleja voisi tuoda osaksi pukusuunnittelua ja kuinka pitkälle puvun käsittelyä voisi viedä.

FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

NYKY ENSEMBLE on vuonna 2009 perustettu Taideyliopiston Sibelius-Akatemian nykymusiikkiyhtye, jonka taiteellisena johtajana toimii professori Tuija Hakkila. Säännöllisesti konsertoiva orkesteri toimii foorumina nykymusiikin projekteille ja tutustuttaa opiskelijoita nykymusiikin trendeihin. Yhtyeen kokoonpano riippuu kulloinkin esitettävistä teoksista. NYKY Ensemblea ovat ohjanneet muun muassa Jouko Laivuori, Mikael Helasvuo, Max Savikangas, Tim Ferchen, Joonas Ahonen, defunensemble, Emil Holmström, Gavin Bryars, Veli Kujala, Kari Kriikku, Maria Puusaari, Mikko Raasakka ja Jan Anderzén.



DAVID HACKSTON



Brittiläis-suomalainen kontratenori David Hackston aloitti musiikkiopintonsa Bradford-on-Avonissa, Englannissa. Sitten hän on opiskellut barokkilaulua ja vanhan musiikin historiaa ja esittämiskäytäntöjä Metropolia Ammattikorkeakoulussa opettajinaan Tuuli Lindeberg ja Teppo Lampela sekä vuosina 2014–15 Escola Superior de Música, Artes e Espectáculos (Porto, Portugali) prof. Magna Ferreiran johdolla. David on vakiojäsen Helsingin kamarikuorossa, ja vuonna 2010 hän oli mukana perustamassa The English Vocal Consort of Helsinki-lauluyhtyeen, joka keskittyy repertuaarissaan englantilaiseen renessanssiin ja romantiikkaan. Lisäksi hän on barokkioopperayhdistys Orpheus' Musesin perustajajäsen. Reilu vuosi perustamisensa jälkeen yhdistykselle myönnettiin Suomen vanhan musiikin liiton Vuoden vanhan musiikin teko 2017 -tunnustuspalkinto.

Merkittäviä esiintymisiä oratoriosolistina ovat viime aikoina olleet mm. yhteistyössä Helsingin Barokkiorkesterin (Händel: *Messias*), Suomalaisen Barokkiorkesterin (Bach: *Johannes-passio*) sekä Ensemble Nylandian kanssa (Falvetti: *Il Diluvio Universale* ja Stradella: *San Giovanni Battista*). Helmikuussa 2016 hän esitti Didymuksen roolin Händelin näyttämöllisessä oratoriossa *Theodora*. Vuonna 2017 hän esiintyi Purcellin *Dido ja Aeneas*

-oopperassa ja lauloi Ottonen roolin Monteverdin *Poppean kruunauksessa*. Yhdessä luutisti Mikko Ikäheimon kanssa hän on esittänyt ohjelmia keskittyen John Dowlandin ja hänen aikalaisensa musiikkiin, ranskalaiseen *air de cour* -kirjallisuuteen sekä espanjalaisen varhaisrenessanssin *vihuela*-repertuaariin. Davidin erityinen kiinnostuksenkohteensa on 1500–1600-luvun portugalilainen polyfonia.

David laulaa mielellään myös uusinta musiikkia, ja Helsingin kamarikuoron riveissä hän on esittänyt lukuisia 1900-luvun kuoroklassikoita, esim. Olivier Messiaenin, Iannis Xenakisin, Beat Furrerin, Salvatore Sciarrinon, Sampo Haapamäen ja Eugene Birmanin kynästä. Viime vuosina hän on laulanut useaan otteeseen kontratenoriroolin Kaija Saariahon teoksessa *Écho!* lauluyhtyeelle ja elektronikalle. Merkittäviin kantaesityksiin kuuluvat mm. Paholaisen rooli Timothy Pagen teoksessa *Between Hell and Earth* (2013) ja lauluosuudet Lauri Supposen tuoreessa näyttämökantaatissa *Q* (2018) – roolit, jotka edellyttävät laulajalta lähes kolmen oktaavin ambitusta. David on esittänyt Peter Maxwell Daviesin ikonisen teoksen *Eight Songs for a Mad King* useita kertoja sekä Suomessa että ulkomailta, viimeksi 2019 *ÄÄNI-kollektiivin* solistina Rovaniemellä.



SAMPO HAAPANIEMI

Baritoni Sampo Haapaniemi valmistui joulukuussa 2015 Taideyliopiston Sibelius-Akatemian oopperaluokalta erinomaisin arvosanoin. Haapaniemi on myös osallistunut mm. Peter Bernen ja Soile Isokosken mestarikursseille.

Haapaniemi on toiminut solistina useissa oratorioissa, passioissa ja uuden musiikin teoksissa monien orkesterien, yhtyeiden ja kuorojen kanssa (mm. Radion Sinfoniaorkesteri, Helsingin Barokkiorkesteri, Suomalainen Barokkiorkesteri, Kuninkaantien musikit, Ylioppilaskunnan Laulajat, Lauluhytye Talla ja Helsingin kamarikuoro), sekä työskennellyt useiden kapellimestarien johdolla (mm. Hannu Lintu, Sakari Oramo, Markus Lehtinen, Nils Schweckendiek ja Ville Matvejeff).

Sampo Haapaniemi debytoi Kansallisoopperan suurella näyttämöllä helmikuussa 2016 oopperassa Sevillan parturi (Fiorello). Haapaniemi on myös kantaesittänyt kolme roolia: Kalevi Ahon Frida y Diego- oopperan Lev Trotskin, Ilkka von Boehmin Elääkö Stalin- oopperan Kirilovin sekä Antti Auvisen Autuus- kamarioopperan Arndtin.





VARVARA MERRAS-HÄYRYNEN

Varvara Merras-Häyrynen on monipuolinen vokaalimusiikin ammattilainen, joka esiintyy oopperalavoilla ja erilaisissa konserteissa niin laulajana kuin kuoronjohtajana. Hänen oopperarolejaan ovat mm. *Agathe* (C.M. von Weber: *Der Freischütz*), *Tatjana* (P.I. Tšaikovski: *Jevgeni Onegin*), *Prinsessa* (A. Dvorak: *Rusalka*) ja *Ann-Elise 5* (M. Virtanen: *Säveltäjä Ann-Elise Hannikainen – ooppera unohdetusta elämästä*). Viimeksi mainitun roolin hän kantaesitti syksyllä 2015 Helsingissä. Merras-Häyrynen on laulanut paljon modernia musiikkia ja useita kantaesityksiä ammattikuoro Helsingin kamarikuoron riveissä sekä sopraano- että alttostemmassa.

Merras-Häyrynen on valmistunut Metropolian musiikin koulutusohjelmasta oopperalaulajaksi (Muusikko YAMK) sekä laulunopettajaksi ja kuoronjohtajaksi (Musiikkipedagogi AMK). Lisäksi hän on koulutukseltaan ortodoksinen kirkkomuusikko (TM, Joensuun yliopisto). Hän on myös opiskellut Göteborgin musiikkiakatemian oopperakoulutuksessa ja osallistunut Saksassa oopperalaulun kesäkursseille (Berlin Opera Academy, International Opera Academy). Merras-Häyrysen laulunopettajia ovat olleet mm. Ritva-Liisa Korhonen, Elisabeth Werres ja Ulla Raiskio. Mestarikursseilla häntä ovat ohjanneet mm. bassobaritoni Juha Uusitalo, baritoni David Wakeham, sopraano Yamina Maamar, sopraano Camilla Nylund ja basso Björn Blomqvist.

Merras-Häyrynen on tällä hetkellä työvapaalla Uspenskin katedraalin kanttorin toimesta. Taiteellisen toiminnan lisäksi hän opettaa ortodoksisia kirkkomusiikkia, kuoronjohtoa sekä laulua Itä-Suomen yliopiston teologian osastossa Joensuussa. Helsingin metropoliitta Ambrosius myönsi Merras-Häyrykselle *director cantus* -arvonimen vuonna 2017.



MARTTI ANTTILA

Martti Anttila on valmistunut musiikin maisteriksi Sibelius-Akatemiasta, jossa hän on opiskellut laulua Timo Honkosen johdolla. Lisäksi hän on täydentänyt opintojaan Howard Crookin ja Rufus Müllerin mestarikursseilla. Solistina Anttila on esiintynyt mm. Suomalaisen barokkiorkesterin, Helsingin Barokkiorkesterin, Helsingin kamarikuoron ja Kuninkaantien muusikoiden kanssa, repertoaarina mm. Händelin Messias, J. S. Bachin kantaatteja sekä nykymusiikkia. Hän on esiintynyt solistina mm. Musiikin aika -festivaalilla, Helsingin juhlaviikoilla ja Kuhmon Kamarimusiikissa.

Hän on esittänyt myös lied-ohjelmiston klassikoita kuten Schubertin Die schöne Müllerin ja Vaughan Williamsin Songs of Travel. *Kuoro- ja yhtyelaulajana* Anttila on laulanut Radion kamarikuorossa, Helsingin kamarikuorossa, Trinity-kirkon ammattikuorossa New Yorkissa ja Ars Nova Copenhagenissa. Hän on myös englantilaiseen renessanssiin keskittyvän vuonna 2010 perustetun The English Vocal Consort of Helsinki -yhtyeen perustajajäsen. Yhtyelaulajauransa aikana hän on kantaesittänyt teoksia kymmeniltä säveltäjiltä, mm. Einojuhani Rautavaara, Magnus Lindberg, Kaija Saariaho ja Erik Bergman.

Lisäksi hän on esittänyt Stockhausenin klassikkoteoksen Stimmung. Vuodesta 2017 hän on työskennellyt Musiikkitalon Kuorossa äänenjohtajana. *Laulamisen lisäksi* Anttila työskentelee Helsingin kamarikuoron toiminnanjohtajana, laulunopettajana sekä ajoittain myös kuoronjohtajana. Hän on säveltänyt musiikkia useisiin palkittuihin lyhytelokuviin ja hänen ensimmäinen kokopitkä elokuvansa julkaistaan keväällä 2019.



TUULI LINDEBERG

Sopraano Tuuli Lindeberg on vakiinnuttanut asemansa maamme eturivin barokkiajan ja oman aikamme laulumusiikin esittäjänä. Tuuli on vuosien varrella saanut lehdistössä taajaan kiitosta puhtaasta ja ilmaisuvoimaisesta lauluäänestään sekä monipuolisesta musikkoudestaan. Hän tekee säännöllisesti yhteistyötä Suomen parhaiden kamariorkesterien ja -yhtyeiden kanssa esiintyen ahkerasti klassisen musiikin näyttämöillä, konserttisarjoissa ja festivaaleilla. Tuulin laajaan ohjelmistoon kuuluu mm. kuoro-orkesteriteoksia, liedä, runsaasti barokkiajan kamarimusiikkia sekä useita suomalaisten vokaaliteosten kantaesityksiä, joista viimeisimpinä vuonna 2018 Outi Tarkiaisen, Olli Virtaperkon, Haukur Tómassonin, Jesper Nordinin, Sauli Zinovjevin ja Lauri Kilpiön uudet teokset.

Tuuli on tehnyt näyttämörooleja vuosien varrella mm. Suomen Kansallisoopperassa, Ilmajoen musiikkijuhilla ja Suomen Kansallisteatterissa. Hänen viimeisimmistä rooleistaan mainittakoon Kleopatra J.A. Hassen

Marc'Antonio e Cleopatra -kamarioopperassa (Turun ruotsalainen teatteri), Schutzgeist Kozeluchin Gustav Wasa -oopperassa (Helsingin barokkiorkesteri), Dido Purcellin Dido ja Aeneaassa (Suomalainen barokkiorkesteri), Regina von Emmeritz liro Ollilan ja Vesa Tapio Valon musiikkiteatterikappaleessa Lumikuningas ja musta madonna (Seinäjoen kaupunginorkesteri), Nainen Lauri Kilpiön ja Johanna Venhon kamarioopperassa Mustan veden yli (Lux musicae, Siuntio), Caroline Riikka Talvitien kamarioopperassa The Judge's Wife sekä vokaalikvartetin sopraano Kaija Saariahon oopperassa Only the Sound Remains (Suomen Kansallisooppera). Esiintymistyönsä ohella Tuuli opettaa barokin laulumusiikkia Sibelius-Akatemiassa ja Viron Musiikki- ja teatteriakatemiassa.

Itä-Helsingin musiikkiopiston kasvatti Tuuli opiskeli Sibelius-Akatemiassa aluksi mm. musiikinteoriaa, pianonsoittoa ja kuoronjohtoa, ja lauloi lukuisissa lauluensembleissä ennen siirtymistään solistiuuralle. Tuuli valmistui musiikin maisteriksi Sibelius-Akatemiasta vuonna 2002.

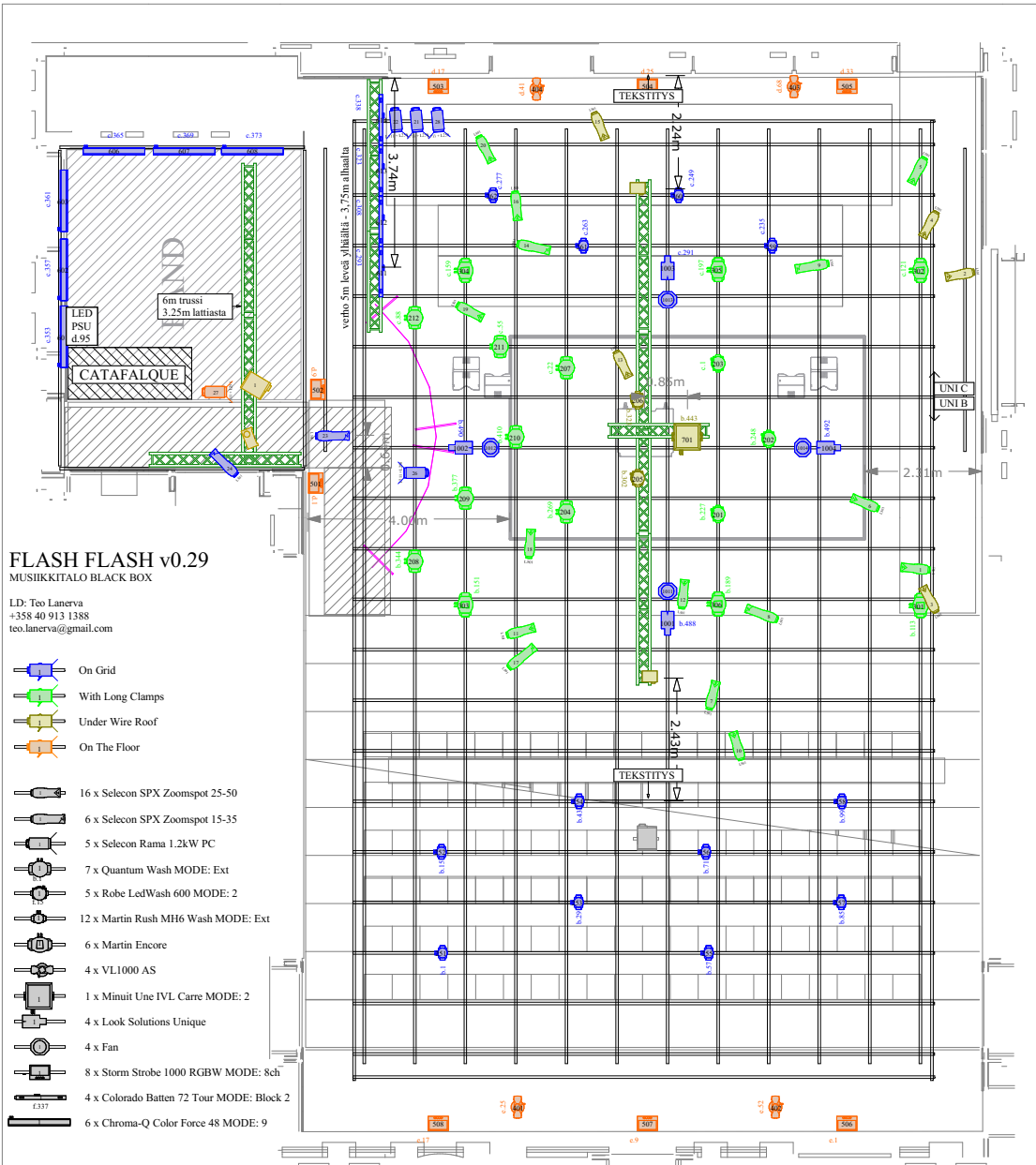
ARI KAUPPILA

Ari Kauppila opiskeli Teatterikorkeakoulussa tanssijaksi ja koreografiksi vuosina 1998-2010. Hän työskenteli intensiivisesti stepin parissa vuosina 1998-2005 ja mm. yhdisteli nykytanssia ja steppiä sekä kehitti oman steppinotaatiojärjestelmän.

Nykyään hän toimii monialaisesti myös mm. kuvan ja äänen parissa ja hallinnoi oman yrityksensä studiotilaa Helsingin Arabiassa. Erillisuutalossa toimiva Indictus Studio soveltuu tanssin- ja musiikin harjoittelu- ja opetustilaksi sekä kuvaus- ja äänityskäyttöön.






















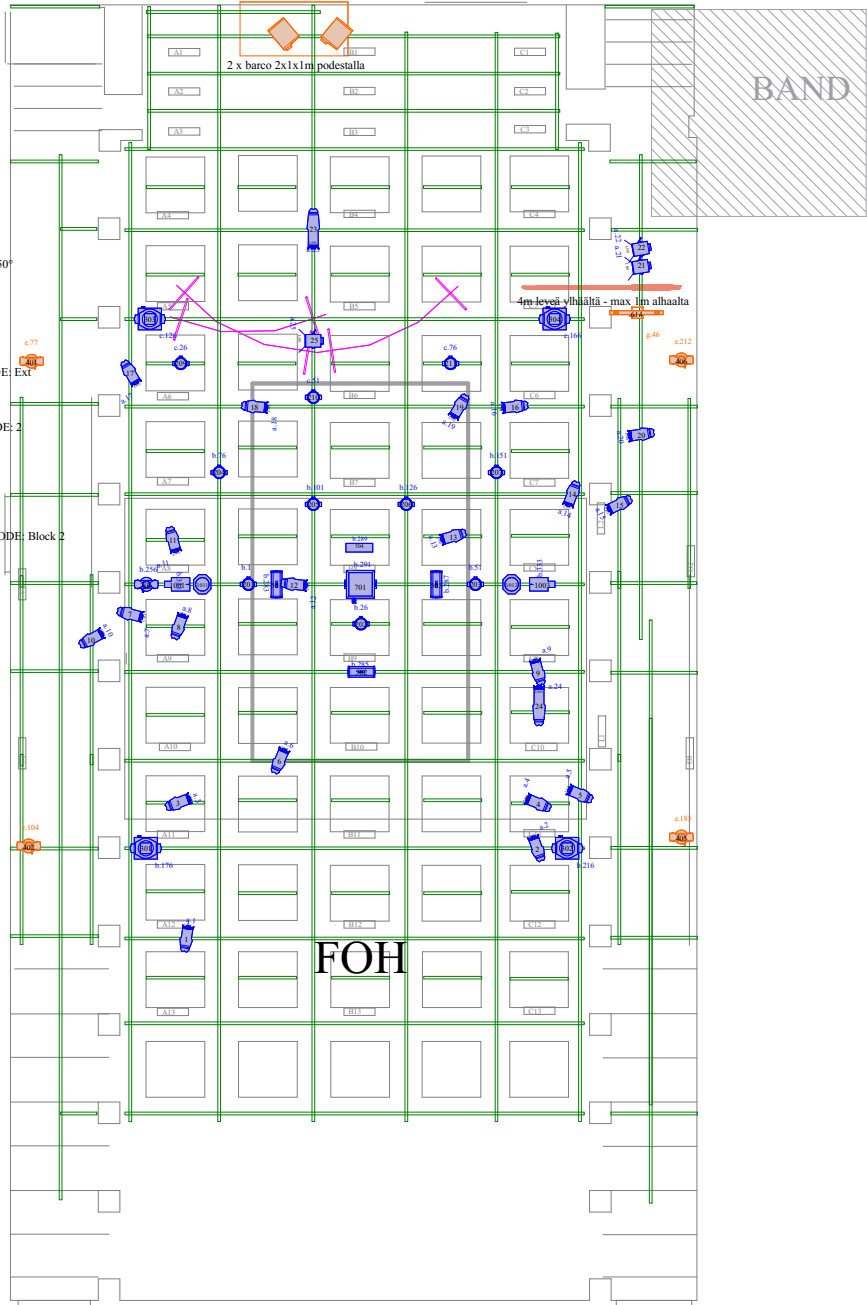
FLASH FLASH v0.25
KALLIO STAGE

LD: Teo Lanerva
+358 40 913 1388
teo.lanerva@gmail.com

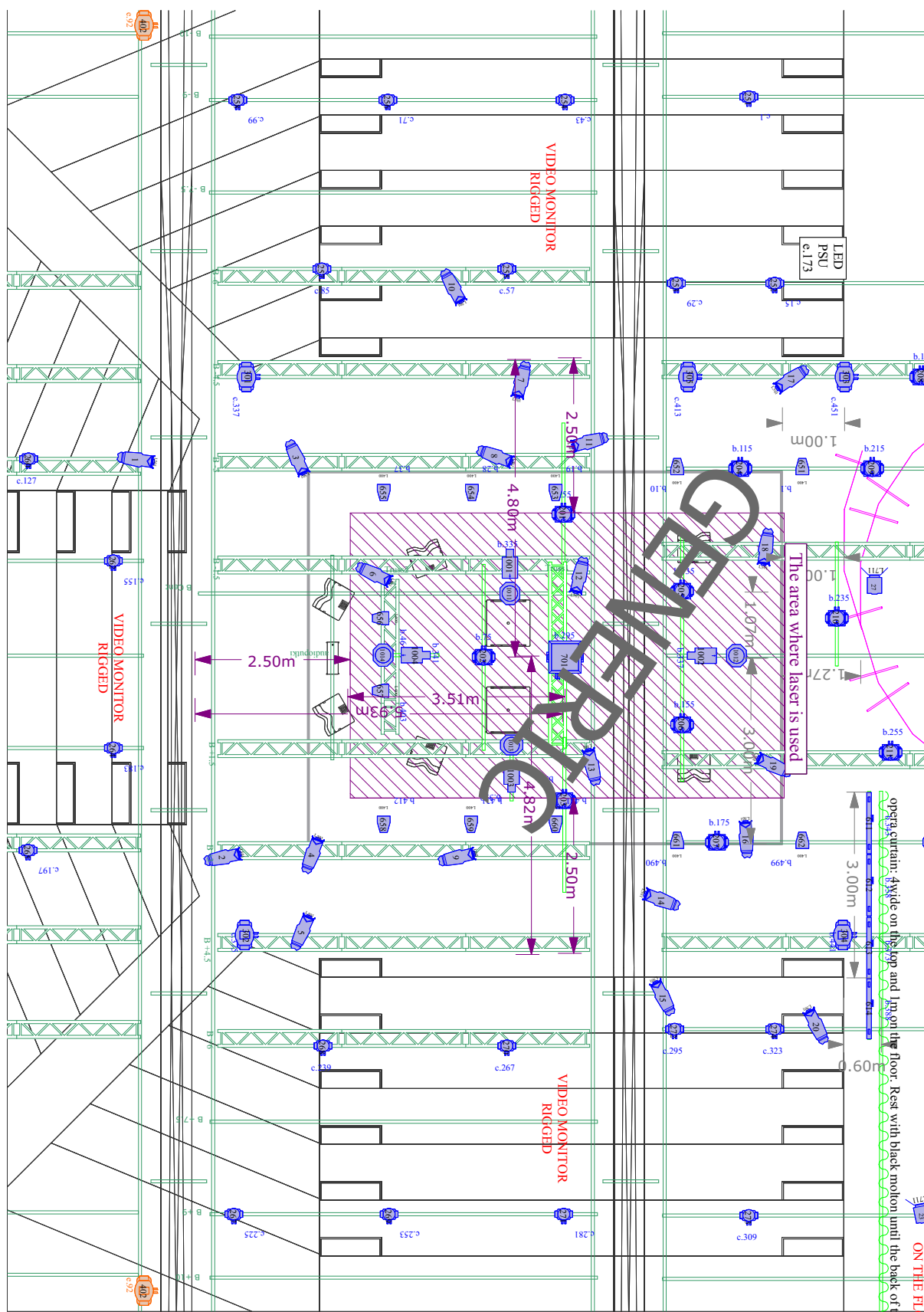
-  On Grid
-  On Pipes
-  In Between
-  On The Floor

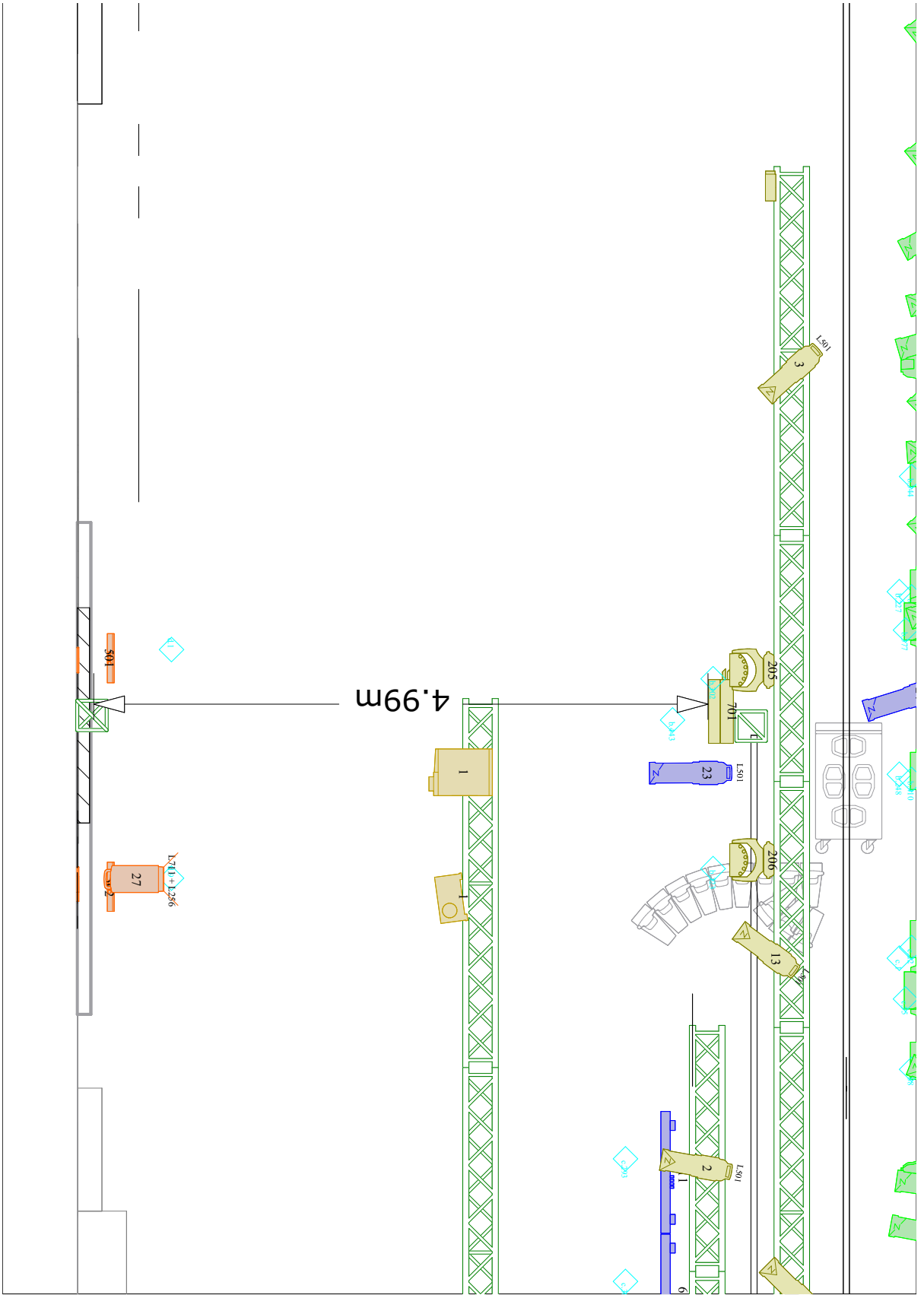
-  20 x ETC S4 Jr Zoom 575W 25-50°
-  2 x ETC S4 Zoom 15-30°
-  3 x ADB F101 1kW Fresnel
-  10 x MAC Aura MODE: Ext
-  4 x MAC III Performance MODE: Ext
-  5 x VL1000 AS
-  1 x Minuit Une IVL Carre MODE: 2
-  2 x Look Solutions Unique
-  2 x Fan
-  4 x SGM Flasher 1.5
-  1 x Colorado Batten 72 Tour MODE: Block 2

-  -
-  -
-  -



Liite 3: Flash Flash laser





Liite 4: Flash Flash video

