



Konemusiikkitapahtumien valo- ja tilasuunnittelu

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
Valoilmaisu
Toukokuu 2009
Timo-Pekka Korpi

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Timo-Pekka Korpi

Konemusiikkitapahtumien valo- ja tilasuunnittelu

Toukokuu 2009

40 sivua + liitteet

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Valoilmaisu

Lopputyön muoto: Projektimuotoinen

Lopputyön ohjaaja: Eero Pölönen

Avainsanat: valosuunnittelu, tapahtumat, valo-ohjelmointi, konemusiikki

Opinnäytetyö käsittelee valosuunnittelijana ja operaattorina toimimista konemusiikkitapahtumissa. Konemusiikkitapahtumissa visuaaliset elementit, eli valo, video ja koristeet, ovat hyvin isossa roolissa. Aiheen idea syntyi muutamien edellisten vuosien aikana. Verrattuna esimerkiksi rock-konserttiin valontekijä on konemusiikkitapahtumassa erilaisessa roolissa. Aihetta lähestytään oman työkokemuksen sekä ammattilaisten haastattelujen kautta. Opinnäytetyö sisältää tietoa valosuunnittelusta, kalustovalinnoista sekä ohjelmoinnista. Työssä käsitellään myös eri konemusiikkilajien vaikutusta valoihin, erilaisia lähtökohtia valo- ja tilasuunnittelussa sekä live-ajoa. Live-ajoa käsittelevässä osuudessa kerrotaan myös valojen ajamisesta kahdella operaattorilla. Mukana on tapahtumakuvaus elokuussa 2008 järjestetyltä Flow-festivaalilta, joka on Suomen mittakaavassa merkittävä ja monipuolinen tapahtuma sekä yleisömäärällisesti että kaluston kannalta.

THESIS SUMMARY

Timo-Pekka Korpi

Lighting and spatial design of electronic music events

May 2009

40 pages + appendixes

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Lighting Design

Type of Final Project: Project

Thesis supervisor: Eero Pölönen

Keywords: Lighting design, events, live-operating, electronic music

Abstract:

In my thesis I discuss being a lighting designer or operator in an electronic music event. In electronic music events visual elements, such as lights, video and decorations are very important. The idea to this thesis was born during the last few years. The light-operator has a big role in electronic music events, compared for example with common rock-concerts. The subject is approached through my own work experience and interviews with professional lighting designers and producers. The thesis contains knowledge about lighting design, fixture selection and programming. There is also information about how music-genres affect the lights, different basis in lighting and spatial design and how to operate lights. In the live-operating section I also discuss how to operate lights with two operators. There is a case study from Flow-festival 2008 held in Helsinki, which is a big and significant festival on Finnish scale.

1 Johdanto.....	4
2 Valo- ja tilasuunnittelu	6
2.1 Suunnittelun perusteet	6
2.2 Tilalliset lähtökohdat.....	7
2.2.1 Erilaiset tilat	7
2.3 Eri musiikki-tyylien vaikutus suunnitteluun	12
2.4 Eri elementit suunnittelussa	13
2.5 Suunnittelun apuvälineet.....	17
2.6 Suunnitteluprosessi.....	19
3 Ohjelmointi.....	22
3.1 Ohjelmoinnin eri vaiheet.....	22
3.2 Valopöydän jäsentely	26
4 Live-ajo	28
4.1 Live-ajo yleisesti.....	28
4.2 Live-ajo kahdella operaattorilla	30
4.3 Live-ajo sekä illan rakenne.....	31
4.4 Flow-festival 2008, Voimala-klubi.....	33
5 Yhteenvetoa ja oman työn arviointia	38
5.1 Konemusiikkitapahtumien valosuunnittelun tulevaisuus.....	39
Lähteet	40
Liitteet	41

1 Johdanto

Työni tulee käsittelemään konemusiikkitapahtumien valosuunnittelua sekä liveajoa. Valot ovat musiikin lisäksi tärkein elementti konemusiikkitapahtumissa. Työni perustuu omaan kokemukseen sekä asiantuntijahaastatteluihin. Alussa keskitytään valo- ja tilasuunnitteluihin. Lopussa käsitellään ohjelmointia sekä valon liveajoa. Mukana esimerkkinä on Flow-festivaalit 2008.

Konemusiikki muodostaa kaikkine suuntauksineen suosittuun ala-kulttuuriin. Erilaisia ala-lajeja on lukuisia ja niillä kaikilla on omat tunnusmerkinsä. Ala-lajit voivat erota toisistaan merkittävästi. Tyyllilajille ominaista ovat erilaiset tapahtumat sekä klubit, jotka eroavat paljon esim. rock-keikasta. Ihmiset tulevat tapahtumiin nimenomaan tanssimaan.

Musiikki vaihtelee suuresti genrestä riippuen, mutta useita ala-lajeja yhdistää korkea tempo, biitit sekä eräänlainen hypnoottisuus. Voidaan sanoa, että rytmi on tärkein yksittäinen elementti. Musiikki juontaa juurensa osittain 1970-luvun diskomusiikista, joka vuorostaan syntyi soulista ja funkista. Osa ala-lajeista syntyi myöhemmin juontaen juurensa hiphop/rap-musiikista.

Konemusiikin ala-lajeista löytyy tyylejä, joissa visuaalisten tekijöiden painoarvo on suuri. Tapahtumissa valot, videot, dekoraatio ja vaatetus ovat hyvin tärkeitä. Ihmiset panostavat paljon ulkomuotoonsa ja tulevat tapahtumiin kokemaan visuaalisia elämyksiä. Tapahtumissa musiikki, valo ja video yhdistyvät kokonaisuudeksi. Valosuunnittelulla ja live-ajolla on erittäin suuri rooli.

”Perinteisesti tanssimusiikki on ollut audiovisuaalinen kokemus, ne ihmiset jotka hakeutuvat sen pariin toivovat myös jonkinlaisia elämyksiä näköaistin kautta. Tapahtumat ovat hyvin fyysinen juttu, koska ihmiset eivät istu paikallaan kuuntelemassa ja katselemassa, vaan ne tanssivat. Lajityypillinen ominaispiirre entertainment-valosuunnittelussa, joka on erityisen korostunut tanssimusiikki-

puolella, on se, että valo sinänsä on katsomisen kohde. Ei ole vain jotain kohdetta joka on valaistu." (Jyväskylä, 2009)

"Valon tärkeä tehtävä on koko illan rytmitys" (Sourama, 2009)

"Kyse on musiikin intensiteetin hyödyntämisestä visuaaliseksi elämykseksi siten, että tanssiva ihminen "näkee" musiikin." (Halonen, 2009)

"Valot ja visuaalit ovat aina olleet olennainen osa tanssimusiikkikulttuuria." (Hakanen, 2009)

2 Valo- ja tilasuunnittelu

2.1 Suunnittelun perusteet

Erilaiset konemusiikki-tapahtumat muistuttavat yleensä toisiaan useilta eri osilta. On olemassa useita eri elementtiryhmiä, jotka mahdutetaan mukaan miltei jokaiseen tapahtumaan. Eri konemusiikki-genreillä on omat vakiintuneet elementtinsä. Klubiyleisöllä on omat toiveensa, mitä he haluavat nähdä valoissa. Kalustossa on usein hyvin samankaltaisia valintoja riippumatta tapahtuman koosta. Monien tilaisuuksien kohdalla on suunnittelu tehtävä nopeasti, koska tapahtumien budjetti ei usein mahdollista pitkää suunnitteluprosessia.

Kuten valosuunnittelussa hyvin usein, myös konemusiikki-tapahtumissa kaiken perusteena on luoda näyttäviä ratkaisuja. On pyrittävä ratkaisuihin, jotka tarjoavat yleisölle jotain uutta ja uniikkia. Parhaimmillaan tämä uuden ja uniikin jäljen luominen ei synny vain uusinta tekniikkaa käyttämällä, vaikka teknologia (kuten uudet heittimet) onkin konemusiikkitapahtumissa usein erityisen korostuneessa asemassa. Sourama kertoo haastattelussaan että ajatus menee helposti sekä asiakkailta että välillä tekijöilläkin laite-keskeiseen ajattelutapaan. On ymmärrettävää, että ihmisille halutaan tarjota esimerkiksi ennennäkemätöntä valotehoa tai jotain tiettyä efektiä, mutta samalla unohdetaan se, että hyvällä suunnittelulla voi luoda hienoa jälkeä ilman uusinta teknologiaa.

Suunnittelun lähtökohtana ovat asiakkaan toiveet, budjetti, musiikkityyli ja tila. Pienestä kävijämäärästä johtuen budjetit ovat hyvin rajallisia. *”Silloin kun puhutaan klubi-ympäristöistä ne ovat hyvinkin tavallisia ympäristöjä ja tapahtumien halutaan aina olevan jotain erikoista.”* (Sourama, 2009) Järjestäjä haluaa tarjota yleisölle tunteen, että he ovat muualla kuin normaalina iltana ravintolassa. Kyse on illuusion luomisesta. Monille tapahtumille halutaan luoda sellainen maine, että ne ovat myös visuaalisesti suuria elämyksiä. Hakanen

kertoo haastattelussaan, että jokaisella tapahtumalla on oma identiteetti, musiikkityyli, esiintyjät, dekoraatio sekä kohdeyleisö. Kaikki nämä vaikuttavat valaisuun.

Halosen mukaan jokaisen tapahtuman tulee näyttää omaltaan. Hän ei halua toistaa jo tehtyjä toteutuksia, mikäli ei ole pakko. Hän kertoo myös että: *”Palkkaan LD:n aina oman ajatuksen pohjalta ja valitsen siihen soveltuvan toteuttajan. Pysin myös ohjeistamaan valosuunnittelijalle peruslinjaukset, mutta en ohjaamaan itse työssä. Näkemykseni mukaan valosuunnittelija on oman alansa ammattilainen, jolle tulee antaa vapaus tehdä työnsä parhaalla mahdollisella tavalla.”* (Halonen, 2009)

”Suunnittelijan tulisi pyrkiä jättämään joku oma sormenjälki” (Jyväskylä, 2009) On tärkeää että tekijät erottuvat jollain tavalla toisistaan. On pyrittävä siihen, että luo omaa persoonallista jälkeä

2.2 Tilalliset lähtökohdat

Suunnittelussa hyvänä lähtökohtana on tila ja se, mitä tilaan on mahdollista budjetin sanelemana tehdä. Tilan rajoitukset on hyvä selvittää alkuun. Rajoituksia voivat olla esimerkiksi tilan rajallinen tai liian suuri koko, sisustus ja kiinteät elementit (usein ongelmana, jos tapahtuma on ravintolassa), huono sähkönsaanti, matala korkeus, ripustusmahdollisuuksien puute sekä huonot mahdollisuudet kaluston tuomiselle paikalle. Tilassa kannattaa pyrkiä käymään etukäteen tutustumassa.

2.2.1 Erilaiset tilat

Tapahtumia järjestetään hyvin vaihtelevissa sekä erilaisissa tiloissa ja ympäristöissä. Tilat voidaan jaotella seuraavalla tavalla:

Ravintolat:

Pienen ja keskisuuren kokoluokan tapahtumat järjestetään yleensä erilaisissa ravintoloissa tai yökerhoissa. Ravintoloissa ongelmia teettää yleensä huono sähkönsaanti, sekä hyvin rajallinen tila. Tilassa on myös kalusteita, erilaisia kiinteitä elementtejä sekä esim. projisointi-pintoja, jotka voivat olla huonosti sijoiteltuja ja vaikeuttavat usein valosuunnittelijan työtä. Ravintolaympäristössä ei yleensä saa muuttaa mitään. Usein pyrkimyksenä on pitää ravintola mahdollisimman hämäränä, koska yleisesti kuluneet pinnat ja kalusteet eivät valaistuina ole kovinkaan edustavia. Ihmiset myös tanssivat mieluummin hämärässä.

Ravintoloissa on usein oma valojärjestelmänsä, joka voi joskus olla se kalusto, jota tulisi pääsääntöisesti käyttää (pienin lisäyksin). Useimmiten kuitenkin ravintolan omaa kalustoa käytetään kuitenkin vain täydentämään rakennettavaa valosettiä. Tämä riippuu paljon missä kunnossa ravintolan tekniikka on. Joissakin paikoissa voi kalusto olla kohtalaisen laadukas, mutta useimmiten valojärjestelmä koostuu huonolaatuisista heittimistä ja epämääräisistä asennuksista. Kalusto on yleisesti huonosti huollettua. Jos käytössä on ensisijaisesti ravintolan oma kalusto, kannattaa varautua yllätyksiin. Yleensä koko kalusto ei toimi ja esimerkiksi liikkuvat heittimet ovat huonossa kunnossa. Ravintoloissa voi savun tai jopa usvan käyttö olla kokonaan kiellettyä.

Ravintoloiden lavat ovat pääsääntöisesti erittäin pieniä (usein vain muutaman neliönmetrin kokoisia). Usein myös korkeus on erittäin matala. Lavoilla saattaa olla sijoitettuna hyvinkin epämääräistä tekniikkaa ja tavaraa, joten usein voi joutua siivoamaan ennen itse rakentamista. Tilojen ahtaus hidastaa rakentamista myös huomattavasti. Ravintoloihin on usein hyvin vaikeaa ja hidasta viedä kalustoa esimerkiksi portaiden takia.



Aero-club NYE. Esimerkki ravintolaan ahtaisiin tiloihin tehdystä valosuunnittelusta. (Aero NYE @ Helsinki club)

Ravintoloihin joihin rakennetaan tapahtumaan oma valosetti, käytän yleensä tilan omaa valojärjestelmää ns. tilan luomiseen, esimerkiksi useasta ravintolasta soveltuvaa kalustoa löytyy seinän väripesuihin sekä etuvalon tekemiseen.

Hallit:

Tapahtumia järjestetään myös erilaisissa vanhoissa tehdaskiinteistöissä, jotka ovat muutettu kulttuurikäyttöön (esim. Kaapelitehdas, Telakka-studiot, Suvilahden Voimala). Nämä mahdollistavat valollisesti hienoja ja erikoisiakin ratkaisuja. Tilat ovat ihanteellisia, koska ne ovat yleensä tyhjiä ja korkeita verrattuna ravintoloihin. Näissä rakentaminen on useimmiten myös helpompaa, koska kaluston tuominen paikalle käy nopeasti ja tilaa on paljon (usein myös kuorma-auton voi saada ajettua sisään).



Esimerkki hyvin pienellä kalustolla tehdystä halli-tapahtumasta (Trancefoam @Telakka-studiot)

Hallitapahtumissa ongelmaksi saattaa muodostua liian pieni budjetti, koska silloin käytössä oleva valokalusto on pieni suhteessa tilaan. Voi joutua selviämään pienellä kalustolla isossa tilassa. Silloin on vaarana, että jokin osa tilasta jää liian pimeäksi tai valo painottuu ainoastaan lavalle. Eräissä halleissa, esimerkiksi Suvilahden Voimala, missä on valkoiset seinät joita ei pysty peittämään, on ongelmana että tila jää helposti liian valoisaksi, kun tavoitellaan hyvin hämärää yleisvaikutelmaa.

Halleista löytyy usein hyvin ripustuspisteitä, mikä mahdollistaa helposti ja nopeasti näyttävien ratkaisuiden tekemisen. Ripustuspisteet kannattaa tutkia huolellisesti sekä selvittää, onko tilassa käytössä henkilönostinta jonka avulla ripustuspisteiden tekeminen on helppoa. Ripustuksiin kannattaa varata jotain pehmikettä, koska esimerkiksi betoniin tehdyt ripustusaukot ovat usein hyvin teräväkulmaisia, ja voivat aiheuttaa liinan rikkoutumisen.

Halleissa toteutusta vaikeuttaa joskus muut, asiakkaan toiveista tai turvallisuusmääräyksistä johtuvat tila-ratkaisut. Tapahtumien tilavuokrat ovat korkeita ja ongelmana on liian kireät pystytysajat. Halleissa kannattaakin

selvittää tilalliset päätökset ajoissa (missä lava, anniskelu, sisääntulo jne.). Sähköä halliolosuhteissa löytyy yleisesti hyvin.

Ulkoilma:

Tapahtumia järjestetään kesäisin myös ulkona. Tapahtumapaikat vaihtelevat metsästä kaupunkiin. Ulkoilmatapahtumissa on useita rajoituksia. Näitä ovat esimerkiksi sää, todella heikko sähkönsaanti, roudaamisen vaikeus ja hitaus sekä maaston epätasaisuus.

Ulkotilassa valokaluston joutuu yleisesti rajaamaan tiukasti lavalle, koska kalustoa ei ole muualla mahdollista suojata sateelta ja tuulelta. Tuulen vaikutusta ei kannata väheksyä, vaan esimerkiksi lavan ympärille tehdyn trussisupport:in juureen on laitettava painoa. Lavan takakangas ja sivuseinät tulee olla sellaista materiaalia, joka päästää osittain tuulta läpi. On myös katsottava, ettei tuulen mukana tuleva vesi pääse heittämiin. Sähkökeskukset ja liitokset on suojattava hyvin vedeltä. Sähköä pitää varautua kuljettamaan pitkiäkin matkoja.

Pienissä ulkotapahtumissa, joissa sähkönsaantavuus on hyvin rajallinen, on hyvä miettiä vaihtoehtona pienitehoisia liikkuvia heittämiä sekä erilaisia led-heittämiä. Usein joutuu hyvin tarkasti miettimään, mitä oikeasti tarvitsee. Tietenkin ongelmana on myös näkyvyys, koska päivänvaloa riittää kesäisin klo 22-23 asti. Mukana kannattaa olla esimerkiksi tehokas strobo, joka näkyy savun kanssa varmasti myös päivänvalossa. Useimmiten pienissä ulkotapahtumissa ääni on valaisua tärkeämpi, eli saatavilla oleva sähkö on ensisijaisesti äänelle.

Ulkotapahtumissa kannattaa varautua kaikkeen mahdolliseen. Esimerkiksi mukulakivialusta saattaa hidastaa pystyttämistä ja purkamista huomattavasti. Savua pitää varautua käyttämään runsaasti ulkona. Usva ei toimi ulkotiloissa kovinkaan hyvin. Savun käytössä tulee huomioida vieressä mahdollisesti sijaitsevat rakennukset. Ulkotiloissa kalusto likaantuu helposti esimerkiksi katu- ja siitepölystä, joten kannattaa varautua siihen, että kaluston joutuu

puhdistamaan ja huoltamaan tapahtuman jälkeen. Valopöytä tulee suojata mahdollisimman hyvin pölyltä.

2.3 Eri musiikki-tyylien vaikutus suunnitteluun

Tapahtumia järjestetään hyvin erilaisista lähtökohdista. Yksi suuri tekijä, joka vaikuttaa suunnitteluun on tapahtuman musiikkilaji. Eri ala-lajeille on olemassa omat vakiintuneet visuaaliset elementtinsä. *”Tunnistettavat genre-elementit voivat myös olla kliseitä, jotka suunnittelija tiedostaa, jos se tekee hyvin työnsä, mutta siitä huolimatta ne voivat myös olla voimavara ja niitä voi käyttää hyväksi.”* (Jyväskylä, 2009)

Esimerkkinä genre-elementeistä voidaan mainita psyke-tapahtumat. Näissä tapahtumissa on hyvin monia tunnistettavia elementtejä. Näitä elementtejä ovat esimerkiksi erittäin runsas uv-valon käyttö (tapahtumissa yleisesti paljon uv-aktiivisia lavasteita). Sourama mainitsee haastattelussaan, että valo-ajo psykemusiikissa on hyvin erilaista kuin esimerkiksi house-tapahtumissa. Valo-ajo voi olla rauhallisempaa ja tarjotaan enemmän kuvia, joiden ei tarvitse jatkuvasti elää. Myös runsasta strobon käyttöä vältetään yleensä.

House- ja trancegenreissä puolestaan on tunnusmerkkinä esimerkiksi aktiivinen valo-ajo ja lämmin valo kuten blinderit. Myös rakenteet ovat usein näyttävämpiä kuin psykessä, koska katsepiste on enemmän valoissa kuin lavasteissa. *”Genre-esimerkkinä trancesa haen itse mahtipontisia tilanteita, housessa seesteistä tunnelmaa ja rankemmissa musiikkityyleissä efektointia.”* (Halonen, 2009)

Eräänä esimerkkinä genre-elementistä voi mainita myös teknon, jossa ei usein ole muita valoja käytössä kuin strobo ja mahdollinen laser. Tämä edustaa eräänlaista vanhaa koulukuntaa.

2.4 Eri elementit suunnittelussa

Kuten aikaisemmin on mainittu, valosuunnittelussa on yleensä eri elementtiryhmät jotka mahdutetaan mukaan valosettiin. Konemusiikkitapahtumissa valo on yleensä hyvin liikkuvavalo-painotteista. Korkeaa teknologiaa ihailaan ja valossa tarvitaan apuna myös liikettä. Kalusto jota yleisesti sisällytetään konemusiikkitapahtumien valokalustoon, voidaan jakaa karkeasti seuraaviin ryhmiin:

Trussit:

Trussit ovat yleisesti helposti hyödynnettäviä elementtejä, koska ne näyttävät itsessään tyylikkäältä, niihin voi ripustaa ja niistä on helppo tehdä erilaisia muotoja sekä isoja rakenteita. Trussi on ihanteellinen muodonluontiin, koska varsinkin värjäämätön trussi on helposti valaistavissa. Trussit toimivat usealla valosuunnittelijalla suunnittelun lähtökohtana.

Trussin väripesun avulla saadaan helposti luotua erilaisia vaihtoehtoja valojoon. Samalla muoto ”herää henkiin” ja sen tunnelma muuttuu tarvittaessa. Trussi tarjoaa käytännöllisesti katsoen loputtoman määrän vaihtoehtoja. Erilaisia muotoja ja kulmapaloja on saatavilla paljon, mutta jo peruspaloilla ja -kulmilla selviää hyvin pitkälle. Osa ratkaisuista voi jo tuntua hyvin käytetyiltä (esimerkiksi ympyrätrussit).

Trussien suunnittelussa kannattaa muistaa, että erilaisten vaikeampien muotojen tekeminen, jotka sisältävät paljon erilaisia kulmapaloja voi olla hyvin hankalia ja hitaita rakentaa. Trussien kunto vaihtelee suuresti ja kierossa olevaa trussia on hankala saada kiinnitettyä. Jos ripustaa monimutkaisia rakenteita, apuna kannattaa käyttää ripustamisen asiantuntijaa.

Liikkuvat valot:

Liikkuvat heittimet muodostavat yleisesti valokaluston ”rungon”. Ne ovat ihanteellisia konemusiikkitapahtumiin, koska ne ovat usein pieniä fyysiseltä kooltaan ja painoltaan, mutta tarjoavat paljon valollisia vaihtoehtoja (esimerkiksi liike, värit, gobot, prismat). Myös liikeradat ovat tärkeässä roolissa. Liikkuvien heittimien kylmä värilämpötila sopii hyvin estetiikkaan ja muodostavat hyvän kontrastin esimerkiksi blindereiden kanssa.

Yleisesti käytettävät liikkuvat heittimet ovat pienikokoisia ja tehoisia sankiheittimiä. Heittimet kuluttavat vähän sähköä (250W:n polttimolla noin 330W), ovat kohtalaisen hyviä valoteholtaan ja halpoja ostaa tai vuokrata. Tilat ovat usein myös pieniä, joten pienet liikkuvat heittimet ovat hyvin soveltuvia näihin. Valoettiin kannattaa valita sekä wash- että spot-tyyppisiä heittimiä, jos mahdollista.

Monissa paikoissa tulee edelleen vastaan erilaisia skannereita. Nämä alkavat jo olla tekniikaltaan vanhentuneita, mutta huollettuna ne ovat edelleen varsin käyttökelpoisia.

Konventionaaliset heittimet:

Kalustoon kannattaa valita myös erilaisia perinteisiä konventionaalisia heittimiä. Esimerkiksi soittajan etuvalo on hyvä toteuttaa näillä hyvän värisävyn takia. Konventionaalisilla heittimillä voi helposti myös kehittää hienoja ”speciaaleja”, esimerkiksi par-kannu rivistöjä. Konventionaalisia heittimiä kannattaa myös käyttää tilojen yleisvalon, kuten baaritiskien ja aulatilojen yleisvalon tekemiseen ja eri pintojen väripesuun.

Blinderit sekä strobot:

Konemusiikkitapahtumien valokalustoissa näkee miltei aina erilaisia yleisön häikäisemiseen tarkoitettuja mole-heittimiä ja stroboja. Nämä ovat heitinryhmiä, joilla voi helposti reagoida musiikkiin ja nostaa yleisön tunnelmaa. Moleilla voi

myös tuoda kontrastia ajoon pitämällä niitä pienellä intensiteetillä ja näin luoda kylmä-lämmin kontrastia.

Strobo on heittimistä ehkä helpoiten konemusiikkiin yhdistettävä heitin. Strobot sopivat suurimpaan osaan tapahtumista ja useassa genressä strobot tulee mahduttaa mukaan kalustoon. Strobot ovat hyviä merkitsemään tärkeitä iskuja sekä elämään tarkasti musiikin mukaan. Stroboilla voi myös näyttää valon voimaa yleisölle. Molejen ja strobojen asennuskohtia kannattaa miettiä huolellisesti. Niillä voi helposti korostaa valojen hyviä puolia.

Erilaiset led-heittimet:

Led-tekniikka on viime vuosien aikana tullut kovasti mukaan tapahtumiin. Ledien etu on erittäin pieni virrankulutus suhteessa valotehoon sekä RGB-värimiksaus. Yleisimmät nähdyt led-heittimet ovat led-parkannuja. Ne ovat erittäin halpoja ja käyttökelpoisia hyvin suunniteltuna. Led-heittimiä voi sijoitella kohtalaisen vapaasti, koska ne eivät kuumene paljoakaan. Led-parkannut ovat hyviä esimerkiksi trussimuotojen väripesuun. Ne ovat pieniä ja kevyitä ripustaa erikoisiin asentoihin.

Led-heittimissä on myös negatiivisia ominaisuuksia. Näitä ovat esim. eräiden värien toistuminen luokattoman huonosti, heikko teho ja epäluotettava ohjaus. Suuri ongelma led-parkannuissa on se, että ripustettuna vasten yleisön katsetta, on valolähde pisteineen erittäin ruma. Tätä voi tietenkin käyttää myös hyödyksi, jos tämä sopii valoilmaisuun estetiikkaan. Led-parkannuihin voi laittaa myös hyvin ohuen frost-kalvon, joka estää näkemästä valopisteitä. Valmistajasta riippuen led-kannujen ledien koko vaihtelee. Led-kannut, joissa on isot ledit, ovat usein paremman näköisiä.

Led-parkannujen lisäksi näkee erilaisia led-putkia ja muita heittimiä. Myös led-blinderit ovat yleistyneet hyvin nopeasti. Led-blinderit sopivat hyvin esimerkiksi psyke-tapahtumiin. Eräät järjestäjät haluavat usein näiden sisältyvän kalustoon.

Hyvin sijoitettuina sekä ohjattuina ne voivat näyttää hyvältä. Led-heittimillä on myös helppo luoda tilaa ja väripestä esimerkiksi koriste- ja lavaste-elementtejä.

Isot erikoistehosteet:

Jos kyseessä on iso tapahtuma, voi valosetissä olla jokin iso yksittäinen elementti. Tällainen elementti voi olla esimerkiksi laser. Lasereiden oikeaoppinen käyttö vaatii ammattitaitoa. Laserit ovat luvanvaraista kalustoa ja väärin käytettynä niillä voi vahingoittaa yleisöä ja ympäristöä. Laserit tulee suunnata oikein. Laserit kuuluvat konemusiikkitapahtumiin ja tuottavat yleisölle elämyksiä. Ne mahdollistavat paljon ajo-vaihtoehtoja. Suuritehoiset laserit ovat kaluston massiivisimpia valoelementtejä.

Projisointipinnat sekä muut huomioitavat asiat:

Valosuunnittelija joutuu usein ottamaan huomioon valoihin kuulumattomia asioita. Näitä ovat esimerkiksi projisointipinnat, lcd/plasma-paneelit sekä erilaiset koristeet. Valosuunnittelija saa usein itse miettiä, miten nämä sijoitetaan tilaan tai lavalle. Nämä voivat tuottaa ikäviä yllätyksiä, jos tarvetta ei ilmaista hyvissä ajoin. Eräs huomioitava tekijä on se, että esim. led-screen tai plasma-paneeli voi tuoda erittäin paljon yleisvaloa tilaan, jolloin hämäräksi ajateltu kokonaisvaikutelma voi jäädä saavuttamatta. Nykyään monet tilaajat haluavat tilaan paljon projisointipintoja, vaikka nämä eivät aina näyttäisikään hyvältä. Projisointipinta on usein eräänlainen lavastuksellinen elementti. Varsinkin isojen projisointipintojen saaminen kokonaisuudeksi valokaluston tai lavan muodon kanssa voi olla hyvin haasteellista.

Ennakkosuunnittelussa on erittäin tärkeää ottaa huomioon äänitekniikan tarpeet. Nykyään käytetään usein line-array pa-järjestelmiä, jolloin ääni tarvitsee kaiuttimille ripustuspisteitä. Ääni voi tarvita myös lavan edestä ja sivuilta runsaasti tilaa. Pa-järjestelmä voi peittää näkyvyyttä lavalle tai sen taakse voi jäädä helposti heittämiä, joita on ajateltu isoon roolin. Äänitekniikan toimittajaan kannattaa olla yhteydessä jo suunnittelun alkuvaiheilla.

Valosuunnittelija voi ottaa kalustoon myös perinteisiä valonheittäjiä kuten erilaisia tilavalaisimia. Usein tilaaja toivoo myös uv-valon läsnäoloa. Silloin kannattaa miettiä, minkä osan tilasta haluaa peittää uv-valolla ja onko sen funktio esimerkiksi lavasteiden vai yleisön valaiseminen. Näin koko illan, tai suuren osan illasta, tilassa on jokin pysyvä valoelementti. Yleisö on esimerkiksi trance-tapahtumissa usein pukeutunut ja maskeerannut itsensä uv-aktiivisilla asusteilla sekä meikeillä, ja tämä tulisi valosuunnittelijan ottaa huomioon.

Muita pysyviä valoelementtejä voivat olla esimerkiksi erilaiset vanhan koulukunnan "disco-efektit" esimerkiksi HMI-siilit. Näillä saa helposti luotua tilaan mukavaa tunnelmaa.

2.5 Suunnittelun apuvälineet

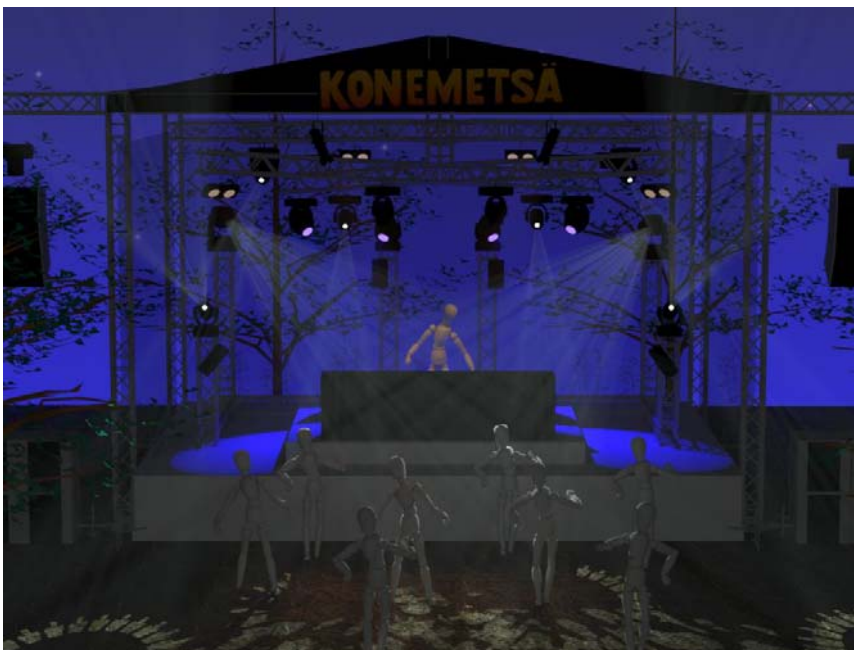
Konemusiikkitapahtumien valo- ja tilasuunnittelussa kannattaa ehdottomasti käyttää apuna erilaisia suunnitteluohjelmistoja. Suunnittelun tulee olla mahdollisimman hyvin tehty, koska rakennusaikataulut ovat usein hyvin tiukkoja. Erilaiset suunnitteluohjelmat (Wysiwyg, Vectorworks, AutoCad) helpottavat tilan hallintaa ja näillä on helppo nähdä suoraan, mahtuuko jokin valoelementti tilaan. Ohjelmat helpottavat myös eri asioiden näkemistä oikeissa suhteissa toisiinsa. Ohjelmien hyvänä puolena on että trussit ja heittimet näkee saman tien oikeassa mittasuhteessa. Ohjelmistoja kannattaa käyttää avuksi, vaikka kyseessä olisi vain pieni tapahtuma, koska ne helpottavat hahmottamaan, mitä esimerkiksi pienelle lavalle mahtuu.

Monista, varsinkin isoista tiloista on saatavilla pohjapiirustus sähköisessä muodossa. Näitä kannattaa hyödyntää. Piirustusten puuttuessa voi tarvittaessa helposti luoda tilan pohjakuvat esimerkiksi AutoCad:n avulla. Jos tilasta on olemassa vain kuvatiedostona oleva pohjakuva, sen voi viedä ohjelmaan ja asettaa oikeaan mittakaavaan. Kuvan päälle on sen jälkeen helppoa piirtää tilan tärkeät osat, esimerkiksi seinät, pylvää ja ripustusasteet. Pohjakuvista voi helposti tehdä täysin kolmiulotteisen tilan tekemällä sinne seinät ja muut tärkeät

rakenteet. AutoCad:lla tehty kuva on helposti siirrettävissä Wysiygyiin ja tämä onnistuu myös toisinpäin.

Ohjelmissa on myös haittapuolia. Epähuomiossa voi suunnitella esimerkiksi rakenteita, jotka eivät ole oikeasti rakennettavissa, tai ovat mahdottomia ripustaa. On helppoa myös vahingossa piirtää liian vaikeita ratkaisuja, joihin ei rakennusaika riitä.

On tilanteita, jolloin asiakas tai suunnittelija haluaa nähdä miltä valot mahdollisesti näyttäisivät valmiina. Näihin tilanteisiin ohjelmistot tarjoavat hyvät mahdollisuudet tehdä kohtalaisen realistisia rendattuja kuvia. Rendatut kuvat voivat auttaa myös omaa käsitystä siitä, mitä on luomassa. Hyvät kuvat helpottavat paljon asiakaskontaktia. Wysiygyiin voi tehdä kuvankäsittelyohjelmistolla esimerkiksi taustakuvia tai pintoja. Tällä tavalla rendattuihin kuviin saa enemmän realismia. Tästä esimerkkinä ulkokuvassa oleva taivas.



*Wysiygyillä
rendattu kuva,
jossa apuna on
käytetty
kuvankäsittelyohjel-
maa.*

Varsinaisessa rakennusvaiheessa on hyvin tehdyistä valokartoista suuri apu. Kuviin voi helposti merkitä ripustuspisteet, laskea tarvittavan trussin määrän tarkasti, merkitä heittimien osoitteet, sekä lukuisia muita rakentamista

nopeuttavia asioita. Valokartat on helppo toteuttaa siististi esimerkiksi wysiwygin avulla.

2.6 Suunnitteluprosessi

Suunnittelun laajuus ja tarkkuus vaihtelee suuresti tapahtuman budjetin ja kokoluokan mukaan. Tapahtumapaikka, jossa on käytössä hyvin rajallisesti tilaa, voi olla valosuunnittelun kannalta vaativampi kuin suurempi tila.

Suunnittelun alkuvaiheessa kannattaa kartoittaa perustiedot. Lähtökohtana on tapahtuman luonne ja musiikkilaji. Lisäksi tulee selvittää mikä on budjetti, onko järjestäjällä erikoistoiveita tai ideoita, alustavat aikataulut, tapahtuman esiintyjät sekä missä tapahtuma järjestetään. Budjetit ovat usein hyvinkin rajallisia, ja valosuunnittelija joutuu käyttämään tuotannollisia kykyjään.

Perusasioiden kartoittamisen jälkeen kannattaa perehtyä käytössä olevaan tilaan ja sen tarjoamiin mahdollisuuksiin sekä rajoitteisiin. Myös käytössä oleva kalusto kannattaa kartoittaa mahdollisimman aikaisin. Onko tarkoitus käyttää pääsääntöisesti talon omaa kalustoa vai tullaanko käyttämään tapahtumaan rakennettavaa valokalustoa? Tapahtuman kalustotoimittaja sanelee pitkälti, millaisia valolaitteita on käytössä.

Sisällöllinen valosuunnittelu alkaa valoidean etsimisellä. Valoideaa voi etsiä esimerkiksi genre-elementeistä, tapahtuman nimestä, flyerin teemasta tai sen väreistä. Jos tapahtumaa on järjestetty aikaisemmin, niin tulisiko tapahtumissa toistua jokin tietty valollinen elementti tai teema. Haetaanko tapahtumaan yhteistä visuaalista ilmettä? Ideaa ja varsinkin muotoja voi etsiä myös ympäristöstä sekä elokuvista.

Yleisesti ottaen suunnittelu kannattaa aloittaa muodosta. Toisin sanoen on hahmotettava minkä näköinen kokonaisuudesta on tulossa. Muodon etsiminen tarkoittaa useimmiten trussin luovaa käyttöä. *"Lähden liikenteeseen trusseista, ripustuksista, sellaisista fyysisesti isoista ratkaisuista ja piirrän myöhemmin*

lamput. Jos on jokin muoto tai jokin tilallinen idea, se tulee yleensä ensin, ja tekninen ratkaisu ja esim. valaisimet tai projektorit tulee yleensä viimeisenä.” (Jykylä, 2009) Sourama kertoo, että hän käyttää joskus jotain mielessä olevaa valotilannetta tai kuviota lähtökohtana suunnittelulle. Valoidea voi myös Souraman mukaan syntyä helposti, kun miettii jonkin tapahtumassa esiintyvän artistin tuotantoa tai tiettyä kappaletta, ja mikä siihen sopisi. Hän kertoo erääksi suunnittelumetodikseen sen, että mielessä on jokin valotilanne esimerkiksi kuunnellessaan musiikkia ja silloin voi ajatella: ”miten tämä kuva tehtiin, mitä muuta tällä kattauksella voisi tehdä?”

Kun idea on valmis tulee miettiä, että trussirakenteiden muoto ei ole tilaan liian suuri ja että valokaluston kanssa tila ei tule näyttämään tukkoiselta. Sourama kertoo haastattelussa, että eräänlainen ”tukkoisuus” voi olla tarvittaessa myös tehokeino, jos etsitään mahdollisimman teknologista lähestymistapaa.

Trussirakenteiden muotoiluun kuluu helposti paljon aikaa. Vaikeampien trussimuotojen suunnittelu voi jopa turhauttaa, koska käytettävissä olevat trussit eivät aina tarjoa mahdollisuuksia kaikkiin ideoihin. Todellisuus kannattaa säilyttää jatkuvasti mielessä: mitä oikeasti on aikaa rakentaa ja millä miehityksellä. Monimutkaiset trussimuodot vievät helposti paljon rakennusaikaa. Usein kalustotoimittaja haluaa kalustomäärän pysyvän mahdollisimman pienenä voiton maksimoimiseksi. Yleensä tapahtumia rakennetaan hyvin pienellä henkilökunnalla ja nopealla aikataululla. Tämä asettaa suunnittelulle tilan ja budjetin lisäksi rajoja.

Tekninen valosuunnittelu alkaa heitinten valinnalla ja niiden sijoittelulla valosuunnitelmaan. Perusasiat kannattaa muistaa, kuten etuvalo sekä tilan yleisvalo. Etuvalojen tulee valaista myös itse soittopöytä, jotta esiintyjät näkevät soittimet ja muun kaluston. Etuvalojen sijoittelu ja heitinvalinta vaihtelevat suuresti tekijästä riippuen. Monet käyttää perinteisellä konventionaalisilla heittimillä tehtyä etuvaloa, joka tulee usein hyvin jyrkästä kulmasta. Sourama taas kertoo haastattelussaan käyttävänsä välillä ledeillä tehtyä etuvaloa, jotta

voi vaihdella kokonaisuudessaan valojen maailmaa, johon myös soittaja sisältyy.

Liikkuvien heittimien sijoittelussa tulee huomioida minkä tyylistä valoajoa niillä haluaa tehdä ja se onko mielessä tiettyjä asioita, joita haluaa valoajossa toteuttaa. Sijoittelussa voi myös miettiä, haluaako että esimerkiksi kaikki liikkuvat heittimet ovat lavalla (eli lavan pinnalla tai lavan päällä olevissa trusseissa), vai levittääkö heittämiä myös muualle tilaan, kuten tanssilattian päälle. Varsinkin suuremmissa tapahtumissa olisi hyvä, jos myös tanssilattian päällä olisi heittämiä. Muuten tila voi helposti jäädä liian pimeäksi tai katsepisteet ovat vain ja ainoastaan lavalla. Joskus suunnittelussa voi tilasta riippuen myös joutua huomiomaan, että turvallisuuden takia joutuu olemaan jatkuvasti päällä jonkinlaiset yleisvalot.

Sijoituspaikat kaikille heitintyypeille kannattaa miettiä tarkasti. Miten sijoitella wash- ja spot-tyyppiset liikkuvat heittimet, jotta ne tukevat mahdollisimman paljon toisiaan ja että sijoituskohta antaa maksimaalisen hyödyn heittimestä. Jo heitinten sijoittelun suunnittelussa kannattaa miettiä valotilanteita sekä positioita. Myös strobojen ja blinderien sijoittaminen sekä suuntaaminen tulee miettiä tarkasti, jotta niistä saadaan maksimaalinen hyöty irti.

Lähes aina joissakin asioissa joutuu joustamaan ja tekemään kompromisseja. Heitinmäärä voi välillä olla todella pieni suhteessa tilaan, jolloin suunnittelija joutuu käyttämään paljon luovuutta. Tällaisessa tilanteessa kannattaa tilan leveyttä tai syvyyttä käyttää hyväkseen, ja näin luoda illuusio siitä, että kalusto olisi todellista suurempi.

Valokartat kannattaa tulostaa ja niihin tulee merkitä kaikki niin selvästi, että mahdolliset valoteknikot osaavat rakentaa ilman suunnittelijan läsnäoloa. Rakentamista voi nopeuttaa myös ohjelmoimalla valo-ohjain etukäteen ja merkitä heittimien osoitteet valmiiksi.

3 Ohjelmointi

Valopöydän ohjelmointi ennen tapahtumaa on iso ja tärkeä osa työtä. Ohjelmointia kannattaa miettiä etukäteen, koska aikaa ei aina ole paljoa rakennusvaiheessa. Tiukka aikataulu ei yleensä mahdollista monimutkaisten asioiden tekemistä, mutta hyvällä peruskäyttöliittymällä selviää hyvin. Koska valoajaminen konemusiikkitapahtumissa on suureksi osaksi improvisointia, tarvitaan paljon valotilanteita ja laaja paletti. Mahdollisuuksien mukaan kannattaa yrittää ohjelmoida osa jo etukäteen.

”Keskiöön nousee käyttöliittymän hallinta. Koodaaminen on olennaista tässä skenessä, että asioiden pitää olla nopeasti tavoitettavissa. Pitää pystyä nopeisiin päätöksiin ja muutoksiin koko ajan ja se erottaa sen monesta muusta valon ajamisesta.” (Jykylä, 2009)

3.1 Ohjelmoinnin eri vaiheet

Ennen ajamista valot pitää ohjelmoida. Tapa ohjelmoida ja ohjaimena oleva valopöytä vaihtelee tekijästä ja budjetista riippuen, mutta tietyt perusasiat ovat samat, valopöydästä riippumatta. Tärkeää on ohjelmoida käyttöliittymä niin, että pystyy muuttamaan useita asioita valoissa samanaikaisesti. Tämä tarkoittaa käyttöliittymän pitämistä selkeänä.

Hyvä lähtökohta on valopöytä, jossa on paljon playback-fadereita (eli liukuja) ja näppäimiä, eli paljon tilaa mistä nopeasti ohjata eri toimintoja. Jos budjetti on pieni, joutuu yleensä tinkimään ohjaimen laadusta. Yleisesti käytössä on varsinkin pienissä tapahtumissa esimerkiksi Chamsys pc-ohjain. Tämän ohjaimen ”pinta-ala” on varsin rajallinen, koska siinä on vain 10 liukua ja usein vain yksi näyttö.

Kun kaikki heittimet toimivat oikein, kannattaa tehdä eri lamppuryhmille intensiteetti-liu'ut. Ennen sitä tosin pitää miettiä minkälaisina ryhminä heittämiä haluaa ohjata ja muodostaa nämä ryhmät. Ryhmät tulee nimetä ja merkitä selvästi esimerkiksi näppäimille tai kosketusruuduun palettiin. Heittimistä suuri osa on usein liikkuvia heittämiä, jotka sisältävät paljon toimintoja. Heittimet kannattaa jaotella niin, että esimerkiksi lavan wash-liikkuvat ovat oma ryhmänsä, spot-koneet oma ryhmänsä ja mikäli yleisön päällä on heittämiä, ne muodostavat omat heitintyyppikohtaiset ryhmänsä. Esimerkiksi näin:

Liuku 1: Etuvalo lavalle

Liuku 2: Martin Mac 300, heittimet 1-4 lavalla

Liuku 3: Martin Mac 300, heittimet 5-8 yleisön päällä

Liuku 4: Martin Mac 250, heittimet 1-6 lavan takatrussi

Liuku 5: Martin Mac 250, heittimet 7-10 lavalla

Liuku 6: Molet (blind)

Näihin liukuihin tallennetaan ainoastaan heitinten intensiteetti sekä informaatio siitä, että lampun suljin on auki. Tämä vie paljon tilaa ohjaimesta, mutta samalla helpottaa ajamista paljon ja nopeuttaa ohjelmointia. Nämä samat intensiteetti-liu'ut kannattaa säilyttää jokaisella mahdollisella playback-fader sivulla (ohjaimissa liukuja voi olla esimerkiksi 20 kpl, mutta ne on jaoteltu eri sivuille, eli sivu 1: liu'ut 1-20, sivu 2: liu'ut 21-40).

Seuraavana alkaa paletin luominen, jonka itse aloitan väreistä. Yleensä kannattaa etsiä noin 6-8 väriä, jotka ovat kohtalaisen samankaltaisia eri heitintyypeissä. Tämä samankaltaisuuden etsiminen voi muodostua ongelmaksi, jos käytössä on eri valmistajien vain värikiekolla varustettuja liikkuvia heittämiä. Jos heittimissä on CMY-värit käytössä, tilanne helpottuu. Silti eri heitintyyppien ja valmistajien välillä CMY-väreissäkin voi olla suuria eroja.

Väreihin vaikuttaa myös polttimoiden ikä ja heitinten optiikan puhtaus. Värit kannattaa valita käytännöllisyyden kannalta ja sen perusteella että niistä voi muodostaa hyviä vastaväri-pareja. Tietenkin tulee huomioida myös VJ:n toivomukset, jos VJ:llä on selvä teema värien osalta materiaaleissaan. Myös tapahtumalla saattaa olla selvä väriteema, joka toistuu esimerkiksi dekoissa ja tekstiileissä. Esimerkki käytettävistä väreistä voi olla valkoinen, sininen, punainen, vihreä, uv-sininen, keltainen sekä magenta. Tehosteena voi käyttää ”tupla-värejä” eli esimerkiksi yläpuoli kiilasta on punainen ja alapuoli uv-sininen.

Värit kannattaa ohjaimesta riippuen ohjelmoida joko ”päällekkäin” tai ryhmittäin. Esimerkiksi sama näppäin sisältää (ryhmävalinnasta riippuen) kaikkien lampputyhmien sinisen. On mahdollista myös ohjelmoida jokaiselle heitintyypille omat värit eri näppäimille, siten että esimerkiksi ylärivissä on Mac 300-heitinten värit ja alarivissä Mac 250- värit. Värejä ei yleensä ohjelmoida liu'uille.

Värien jälkeen siirryn ohjelmoimaan heittimille erilaiset ”beam-efektit”, eli gobot ja niiden pyöriykset, strobot sekä prisma-efektit. Nämä kannattaa myös heitintyyppikohtaisesti ohjelmoida selkeästi eri näppäimille. Esimerkiksi goboja ei tarvitse kahdeksaa erilaista. Kannattaa tehdä myös näppäimet, joissa on hidas gobo-rotatio, nopea rotatio sekä liikkeen pysähdys. Tämä rotatio ohjaa kaikkia käytössä olevia goboja, jos gobot ovat kiekossa joka mahdollistaa rotaation. Jos käytössä on vain wash-heittämiä, goboja ei näistä löydy.

Gobojen jälkeen kannattaa keskittyä hyvin muihin tärkeisiin beam-efekteihin. Näitä ovat esimerkiksi erilaiset strobot sekä pulset ja prismat. On hyvä, että jokaiselle liikkuvien ryhmälle on hidas, nopea sekä random strobo. Prisma-efektejä voi olla esimerkiksi hidas ja nopea prisma-rotatio. Eri heittimistä riippuen saattaa löytyä muitakin erittäin käyttökelpoisia toimintoja ja efektejä. Jos heittimissä on iiris- ja zoom-toiminnot, ne lisäävät paljon vaihtoehtoja. Kannattaa muistaa ohjelmoida eri avauskulmia, jos heittimet mahdollistavat tämän.

Kun pohjatyöt ovat tehty, eli paletti on ohjelmoitu, on hyvä alkaa ohjelmoimaan positioita, eli heitinten eri suuntauksia. Eri positioita kannattaa ohjelmoida samalla tavalla eri lamppuryhmille kuin aikaisemmin mainittuja toimintoja. Positiot ovat erittäin tärkeitä, jotta haluttu visuaalinen ilme saavutetaan. Tyypillisiä positioita ovat esimerkiksi erilaiset blind- ja ilmassa ristiin menevät positiot.

Viimeisenä kannattaa ohjelmoida erilaiset efektit ja liikkeet. Liikeratoja on hyvä olla muutamia erilaisia. Niiden on hyvä erota selkeästi toisistaan, jotta saavutetaan vaihtelua. Liikeradat kannattaa ohjelmoida liu'uille esimerkiksi niin että yhdessä liu'ussa on ympyrä-liikerata, joka on ohjelmoitu liukuun kolmella eri nopeudella, tai niin, että yksi liuku ohjaa kaikkien liikeratojen nopeutta (eli Speed-master). Muita efektejä kuin liikeradat voi olla esimerkiksi erilaiset väri- tai intensiteettichaset.

Kun ohjelmointi on suoritettu, kannattaa miettiä, mitä asioita tahtoo liu'uille. Monet ajavat esimerkiksi positioita liu'uilta cue-listoilta, jolloin niihin voidaan asettaa pieni fade-aika ja heittimien liike positioita vaihtaessa on kauniimpi ja sulavampi.

Liikkuvien heittimien ohjelmoimiseen menee yleensä pisin aika, mutta pitää muistaa että valosetissä on yleensä myös konventionaalisia heittämiä, stroboja sekä mahdollisesti led-heittämiä. Näihinkin on varattava ohjelmointiaikaa. Ohjelmointi kannattaa tosin aloittaa liikkuvista heittimistä.

Muiden heitintyyppien ohjelmoinnissa kannattaa edetä systemaattisesti, siten että aloittaa esimerkiksi esiintyjän etuvalosta, jolle on hyvä olla oma liukunsa. Muita tärkeitä ovat erilaiset blind-efektit, jos setissä on esimerkiksi moleja. Blindereille kannattaa myös tehdä jonkinlainen chase, jos blindereitä on useampia kuin kaksi.

Klubivalosetissä on hyvin suurella todennäköisyydellä stroboja ja niiden ohjaamiseen kannattaa käyttää kahta liukua. Toinen liuku kontrolloi strobon

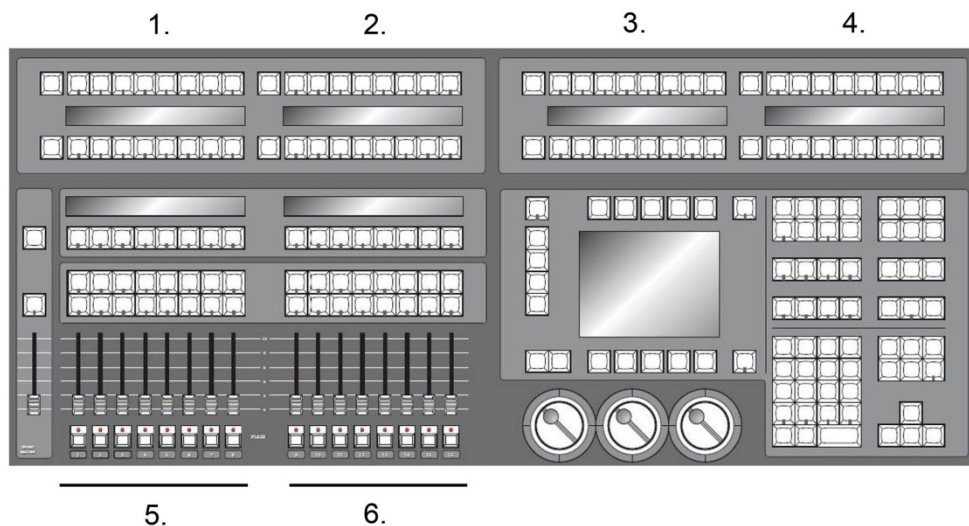
intensiiteettiä ja toinen liuku strobon rate:a eli nopeutta. On myös hyvä, että stroboa voi käyttää vain yksittäisinä iskuina. Jos valopöydässä on tilaa, ja käytössä esim. Martin Atomic 3000-stroboja, kannattaa käyttää erilaisia efektejä mitä heittimestä löytyy. Hyvällä käytöllä efekteillä saa erittäin näyttäviä yksityiskohtia aikaiseksi. Erilaisia efektejä voi olla erilaiset "ramp"-intensiiteetit (eli äkkiä voimistuen, tai 100%-0% hetkessä).

Vastaan voi tulla myös tilanne, jossa ohjelmoiminen on vielä kesken, kun tapahtuma alkaa. Tämä ei ole hätätilanne, jos jokin heitinryhmä on jo ohjelmoitu. Valon päästämistä (esimerkiksi clear-käskyn toimesta) valkoiselle ja "koti"-positioon tulisi välttää. Jokin heitinryhmä voi toistaa liikerataa ja joillain heittimillä voi väripestä lavaa tai tilaa, sillä aikaa kun ohjelmoi muita heitinryhmiä. Eräitä toimintoja voi hyvin myös ohjelmoida näkemättä.

3.2 Valopöydän jäsentely

Esimerkkinä valopöydän jäsentelystä käytän Jands HOG 1000-valopöytää.

Jands HOG 1000-valopöytä



1. Näppäimet eri liikkuvien heitinten beam-efekteille (gobot, prismat, strobot)
2. Näppäimet liikkuvien heitinten väreille, (esimerkiksi ylärivissä toisen heitintyyppin ja alarivissä toisen värit)
3. Näppäimet liikkuvien heitinten positiioille
4. Näppäimet group:eille, eli eri heitinryhmille.
5. Liu'ut 1-8. Näille liu'uille on hyvä ohjelmoida eri ryhmien intensiteetti-kanavat.
6. Liu'ut 9-16. Nämä liu'ut voi käyttää eri liikeradoille, chaseille, stroboille sekä esimerkiksi savukoneen ohjaamiseen.

4 Live-ajo

4.1 Live-ajo yleisesti

Konemusiikkikulttuurissa ennakkosuunnittelun lisäksi on suuri paino valon live-ajolla. Osa valoa tekevistä henkilöistä on profiloitunut ainoastaan valon operoimiseen. Live-ajo poikkeaa konemusiikkitapahtumassa paljon esimerkiksi rock-keikan ajamisesta. *"Valoilla voi täyttää tyhjän lattian, sytyttää latistuneen fiiliksen ja tehdä keskikertaisista biiseistä illan kohokohtia."* (Hakanen, 2009) Musiikkia ei tiedä yleensä etukäteen, koska DJ:t ovat usein suunnitelleet settinsä vasta hetkeä ennen soittoaikaa, tai setti elää yleisön mukaan.

Konemusiikkitapahtumat ovat usein kestoltaan 5-8 tuntia pitkiä, mikä asettaa omat ongelmansa, koska valojen pitäisi näyttää mielenkiintoiselta ja hyvältä vielä viimeisen soittajan aikaan. Voi myös olla vaikea keskittyä koko tapahtuman ajan reagoimaan tarkasti iskuihin. Valoajo on konemusiikkitapahtumissa haastavaa tapahtumien pitkän keston, yleisön korkeiden odotusten vuoksi ja musiikin yllättävyyden takia. Valoajo perustuu pitkälle improvisointiin ja voi ajatella, että valomies on eräs tapahtuman esiintyjistä, jonka "soittimena" toimii valopöytä sekä heittimet.

Kaiken perusta valoajolle konemusiikissa on hyvä musiikinlukutaito sekä -tuntemus. Illan aikana saattaa olla esiintyjä monesta eri genrestä ja tämä edellyttää reagointia näihin. Tärkein asia on rytmittäminen, koska valojen on hyvä osua iskuille. Iskusta myöhästymisen yleisö huomaa miltei aina. Suuri haaste on ennakoida esimerkiksi musiikkinostatuksen loppuminen. Esiintyjät myös usein muokkaavat soittamiaan kappaleita tai käyttävät soittaessa paljon hyödykseen loop-toimintoja ja sampleja. Musiikki toistaa useimmiten tuttuja kaavoja, joten näiden perusteella voi ennakoida tulevaa. Tärkeää on ennakointi ja valmius erittäin nopeisiin muutoksiin ja yllätyksiin.

Jyväskylä kertoo haastattelussa, että valo-ajossa olisi hyvä pyrkiä luomaan illalle oma valodramaturgiansa. Valodramaturgian keskeisenä elementtinä on rytmi.

Live-ajoa voi miettiä monella tapaa ja keinoja on useita. Illan aikana voi säilyttää saman teeman tai voi pyrkiä tekemään artisteille oman visuaalisen ilmeen niin, että artistien valojen käytössä on eroja. *”Valosuunnittelijan tehtävänä on luoda tapahtuman musiikkiin dramaturgia, riippumatta genrestä. Liian harvoin valosuunnittelu pääsee sille asteelle, että valaisu on jaksotettu koko tapahtuman ajalle kehittyväksi kokonaisuudeksi.”* (Halonen, 2009)

”Pitäisi miettiä sitä, mistä oltiin tulossa, missä nyt ollaan, mihin ollaan menossa, ja mihin myös voidaan olla menossa. Tulee myös ajatella, mihin mahdollisesti ollaan menossa takaisin.” (Jyväskylä, 2009)

Jos paikalla on VJ (eli video-jockey, henkilö joka ajaa projisointeja), hänen kanssaan on hyvä kommunikoida. On hyvä jos VJ:hin on jatkuva puheyhteys. Silloin kannattaa käyttää samoja iskuja, eli vaihdot ovat samanaikaisia ja värit muodostavat kokonaisuuden. VJ:lle kannattaa myös antaa tilaa. Tämä meinaa sitä, että hillitsee omaa ajoaan ja antaa videomateriaalin olla välillä pääosassa. Kannattaa välttää valojen osumista projisointipintoihin.

Esiintyjällä saattaa myös olla omia toivomuksia, joita tulee tietenkin kunnioittaa. Esiintyjille hyvin yleinen toive liittyy yleensä etuvaloon ja sen kirkkauteen. Toiveet voivat liittyä myös yleisesti tyyliin ajaa, esimerkiksi jotkut toivovat aggressiivisempaa ja energisempää valoajoa. Tapahtumissa ei yleensä näe kirkkaita etuvaloja, koska esiintyjät eivät niistä pidä tai ne haittaavat soittamista.

Usein tapahtumien ja klubien tuottajilla on omat toivomuksensa, ja osalla hyvinkin vahva mielipide siitä, miltä valojen tulisi näyttää. Toivomukset liittyvät usein ajamisen intensiteettiin tai esimerkiksi väreihin. Jotkut toivovat illalta hyvinkin massiivista estetiikkaa, eli että valoajossa tapahtuu jatkuvasti suuria muutoksia ja valot ovat käytössä suurella intensiteetillä. Mutta riippuen tapahtumapaikasta hyvin yleinen toive on, että valojen intensiteetti ei missään

kohtaa ole kovin korkealla. Kannattaa välttää tässä tapauksessa esimerkiksi OW-väriä muuten kuin tehosteena. Eräät tuottajat pitävät hyvin minimalistisesta tyylistä valoissa, mikä on hyvin haastavaa.

"Itse haen mahdollisimman tehokkaita kuvia ja tilanteita, jotka jäävät mieleen. En halua niin ikään mahdollisimman paljon vilkettä ja välkettä, jota varsinkin elektronisen musiikin ollessa kyseessä usein toivotaan. Itselleni tärkeintä on se, että operaattori osuu "hetkiin" joilla on musiikillisesti ja visuaalisesti merkitystä. Värimaailmalta haen tasaisuutta ja harmoniaa ja liikkeeltä selkeitä kuvioita, liikeratoja." (Halonen, 2009)

Perusasiana voidaan sanoa, että tarkoituksena on saada valot elämään jatkuvasti musiikin mukana. On tärkeää ylläpitää haluttu estetiikka, mutta silti olla monipuolinen. Valoilla pystyy vaikuttamaan yleisöön hyvin paljon.

4.2 Live-ajo kahdella operaattorilla

Varsinkin suuremmissa tapahtumissa, tulee välillä tilanteita joissa valojen ajaminen hoidetaan kahden operaattorin voimin kahdella tai useammalla valo-ohjaimella. Tämä mahdollistaa yleisesti paremman valo-ajon, koska voi tehdä samanaikaisesti enemmän muutoksia. Sourama kertoo haastattelussaan, että kahdella operaattorilla ajettaessa motivaatio säilyy pitkissä tapahtumissa paremmin, koska välillä toinen operaattori voi pitää tauon.

Tilanteessa on hyvä, jos tuntee henkilön, jonka kanssa valoja ajaa. Parhaimmillaan kahdella operaattorilla ajaminen voi olla hyvin antoisaa, koska ideoita vaihdetaan jatkuvasti. Tämä on verrattavissa DJ:den "back2back"-setteihin, eli kaksi DJ:tä soittaa yhteiskeikan. Etukäteen kannattaa myös miettiä miten jako menee, eli kuka ajaa mitä. Ajon aikana tärkein asia on kommunikointi, mikä yleensä tarkoittaa sitä että ilmaisee toiselle, mistä iskusta lähtee jokin muutos valoihin. Tätä voisi verrata eräällä tavalla monikameratuotantoihin, joissa ilmaistaan selvästi mitä seuraavaksi on tulossa.

Samanaikaisuus on tärkeää. Jos tuntee toisen operaattorin hyvin, ei tarvitse jatkuvasti kommunikoida, koska ajoa pystyy lukemaan ja pystyy reagoimaan toisen tekemiin muutoksiin. Suuret linjat kannattaa sopia jo etukäteen, esimerkiksi mitä elementtiä säästellään ja missä kohtaa se otetaan käyttöön. Eli illan rytmitys tulee sopia etukäteen.

Työn voi jakaa monella tavalla. Yleensä jako tarkoittaa sitä, että kummallakin operaattorilla on oma ohjain. Erilaisia tapoja ovat esimerkiksi:

1. Valopöytä 1: Kaikki liikkuvat heittimet.

Valopöytä 2: Strobot, molet ja etuvalot

2. Valopöytä 1: Lavan heittimet (liikkuvat sekä konventionaaliset)

Valopöytä 2: Yleisön päällä olevat heittimet

3. Valopöytä 1: Kaikki spot-tyyppiset liikkuvat heittimet sekä strobot

Valopöytä 2: Kaikki wash-heittimet sekä himmenninkanavat

Jako on hyvin tapauskohtaista ja riippuu suuresti operaattoreista sekä siitä, minkälaisesta kalustosta ja tilasta on kyse.

4.3 Live-ajo sekä illan rakenne

Live-ajo ja illan rakenne vaihtelee suuresti tapahtumasta riippuen. Nämä ovat tietenkin vahvasti riippuvaisia soitettavasta musiikista. Koska kyseessä on hyvin pitkälle improvisoitu valo-ajo, voi "maailmaa" vaihtaa tarvittaessa tai pyrkiä saamaan eri soittajat erinäköisiksi. Live-ajossa tärkeää on rohkeus ja kontakti yleisöön. Yleisesti valoilla voi vaikuttaa kohtalaisen paljon yleisön tunnelmaan. Valoajossa kannattaa säästellä välillä ja myös rauhoittaa, jotta setti pysyy näyttävänä huippuhetkinä.

Teema on hyvä säilyttää ajossa. Teema voi olla yhden artistin mittainen, tai sen voi säilyttää koko illan ajan. Tässä on suuria eroja eri tekijöiden välillä. Itse

pidän tyylistä jossa ilmettä muutetaan hieman artistista riippuen, mutta samalla säilytetään koko illan tietyt värit ja gobot. Välillä voi tehdä suuremman muutoksen, mutta sitten palata jälleen takaisin samaan goboön tai teemaan joka oli aikaisemmin käytössä. Muutos voi olla myös esimerkiksi selkeää värimaailman vaihto. Savukone tarjoaa myös hyvän lisän. Sopivassa kohdassa ammuttu savupilvi on näyttävä sekä hieno.

Alkuillasta tai ensimmäisen esiintyjän aikana voi käyttää esimerkiksi vain muutamia erilaisia liikeratoja sekä positioita ja vaihtaa välillä väriä. Voi myös säästellä niin, että kaikkia lamppuryhmiä ei käytä vielä tässä kohtaa. Tämä on suositeltavaa, jos mukana on esimerkiksi jotain harvinaisempia heittämiä. Myös strobo- ja blind-efektit kannattaa pitää minimissään.

”Voi myös tehdä niin, että seuraavat puoli tuntia meillä on sininen klubi, ja ottaa sellaisen dogman ja liikkuu sen sisällä, ja sitten puolen tunnin päästä kun laittaa vaikka pinkin klubin niin se tuntuu jossain.” (Jykylä, 2009)

Hyvä keino on väripestä tilaa jollain lamppuryhmällä tai käyttää mahdollisesti yhtä tai useampaa peilipalloa hyödykseen tilan luomisessa. Näin saadaan sellainen illuusio aikaiseksi, että valot ikään kuin kasvavat myöhemmin ja tietynlainen ”tuoreus” säilyy. Voi myös käyttää hyväksi mahdollisia lavasteita ja muuttaa esim. näiden väriä.

Yleensä järjestäjät toivovat, että tila on mahdollisimman hämärä varsinkin alkuillasta. Esimerkiksi OW-väriä kannattaa säästää tehokeinoksi myöhemmälle ajankohdalle. Ravintoloissa voi välttää kokonaan OW-värin käyttöä, jos tila muuntuu rumaksi tai aivan liian kirkkaaksi. Eräänlainen illuusio tulee muistaa säilyttää. Stroboihin voi laittaa värifiltterit tarpeen mukaan liian kirkkauden estämiseksi. Jos mukana on laser tai muu massiivisempi valoelementti, kannattaa siitä antaa korkeintaan pientä esimakua.

Alkutuntien jälkeen kalustoa voi alkaa käyttämään rohkeammin ja näyttämään mitä kalustosta lähtee. Mukaan voi ottaa kaikki ryhmät, kuten strobot ja blinderit.

Ajossa on tärkeää huomioida musiikin selvät muutokset. Teema voi pysyä samana, mutta esimerkiksi erilaiset nostatukset ja suvantovaiheet tulee huomioida. Välillä on hyvä rauhoittaa ajoa ja varmistaa tällä se, että valot eivät menetä näytävyyttään. Musiikki tarjoaa useimmiten myös hyviä kohtia rauhoittaa valo-ajoa. Vaikka loppuilta lähestyy, ei kannata jatkuvasti pitää käytössä kaikkia heitinryhmiä. Osittain tällä saa yleisön mielenkiinnon säilymään. Myös liian kovaa strobon käyttöä kannattaa varoa, sillä tämä ärsyttää helposti yleisöä. Valon intensiteetillä voi myös tehdä suuria muutoksia.

Loppuillasta ajetaan suurella intensiteetillä ja tässä kohtaa näytetään kaikki, mitä on miettinyt illalle. Kokonaisuus tulee säilyttää, mutta silti tulee tarjota yleisölle näyttäviä hetkiä. Myös yleensä viimeinen tunti jää parhaiten yleisön mieleen. Tuottajat haluavat että valot ovat varsinkin loppuillasta hyvin energiset. Yleisesti toivotaan paljon liikettä.

4.4 Flow-festival 2008, Voimala-klubi

Omaakohtaisena case-esimerkkinä konemusiikkitapahtuman valoajosta voidaan nostaa esille Flow-festivaalit elokuussa 2008. Festivaali järjestettiin Helsingin Suvilahden vanhalla voimalaitos-alueella. Tapahtuman Voimala-klubi (iso halli vanhassa voimalaitoksessa) on hyvä esimerkki valo-ajosta kahdella operaattorilla usealla valo-ohjaimella. Voimalan valosuunnittelun oli tehnyt Matti Jyväskylä. Operaattoreina toimi Riku Sourama sekä allekirjoittanut.

Jyväskylä haki Voimalan valosuunnittelulla ratkaisua, joka oli hyvin tilallinen. Painopiste oli lavalla, mutta silti koko tila oli huomioitu. Setin tuli olla hyvin muuntautumiskykyinen kahteen musiikillisesti erilaiseen iltaan. Ratkaisun piti sopia myös festivaalin kokonaisuuteen. Samalla setin piti antaa mahdollisuus uusien Jarag-matriisiheitinten kokeiluun.

Käytössä oli kolme eri valo-ohjainta. Voimalan valokalusto ei ollut massiivinen, mutta eri lamppuryhmien määrän takia oli kaksi operaattoria ja kolme valo-

ohjainta hyvinkin perusteltu ratkaisu. Tällä mahdollistettiin myös tehokkaampi valo-ajo.

Eri heittimet oli jaettu seuraavalla tavalla valopöytiin:

Valopöytä 1 (HOG 1000): VL2000 Spot-liikkuvat ja Martin Atomic 3000-strobot varustettuina värienvaihtajilla.

Valopöytä 2 (HOG 600): Robe 250 WASH-liikkuvat, High End technobeam-liikkuvat, Movitec SL-250-liikkuvat, himmenninkanavat (etuvalot ja baarien yleisvalo) sekä peilipallon pesurit.

Valopöytä 3 (Grand MA light): Chromlech Jarag matriisiseinä

Operaattori 1 ajoi valopöytää 1 ja 2, ja operaattori 2 operoi blinder-seinää sekä välillä myös valopöytää 2, kun matriisiseinä ei ollut käytössä. Ratkaisu osoittautui toimivaksi ja mahdollisti kerralla suurten muutosten tekemisen.



Yleistunnelmaa Voimalasta ja valon kylmä-lämmin kontrasti

Kahdella operaattorilla säästettiin myös aikaa, koska blinder-seinän ohjelmoimiseen meni ylivoimaisesti suurin osa ajasta. Matriisiseinä ohjelmoitiin Grand MA-valopöydän Bitmap-toiminnon avulla. Osa matriisiseinän materiaalista valmistettiin tietokoneen kuvankäsittely-ohjelmalla.

Ohjelmointiaika ennen ensimmäistä tapahtuma-iltaa oli hyvin rajallinen. Aikaa oli käytössä alta neljä tuntia, ja illaksi tarvittiin paljon materiaalia. Tästäkin ajasta osa meni vielä kaluston viimeistelemiseen. Koska mukana oli useita eri heitinryhmiä, meni peruspaletin luomiseen suuri osa ohjelmointiajasta. Ohjelmoinnissa oli keskityttävä siihen, että palettien pohjat ovat mahdollisimman hyvät ja selkeät. Paleteissa kaikki oli selkeästi nimettynä ja jäsentely oli tehty mahdollisimman helpoksi. Näin kumpikin operaattori pystyi tarvittaessa ajamaan kaikkia ohjaimia. Tuli myös varautua siihen, että jollakin artistilla olisi saattanut olla mukana oma valomies, jolloin selkeys on erittäin tärkeää.

Illat poikkesivat musiikillisesti toisistaan huomattavasti. Ensimmäinen ilta koostui suurimmaksi osaksi hyvin minimalistisesta teknosta/elektrosta. Mukana oli paljon progressiivisia vaikutteita. Ilta noudatti valollisesti myös hillitympää linjaa kuin jälkimmäinen ilta. Toisena iltana mukana oli reggaeta, housea sekä muita vaihtelevia konemusiikin ala-lajeja.

Molempien iltojen valo-ajo noudatti samaa runkoa. Iltoja ajettiin niin, että matriisiseinää, joka oli todella massiivinen elementti (350 polttimoa), ei käytetty ensimmäiseen kahteen tuntiin. Tämän jälkeen sitä käytettiin säästeliäästi, kunnes viimeisen tunnin aikana sitä käytettiin jatkuvasti. Seinälle oli ohjelmoitu esimerkiksi artistinimiä sekä lukuisia erilaisia tehosteita. Lisää vaihtoehtoja toi vaihteleva intensiteetti.



Jarag-seinän hallitsevuus.

Liikkuvia heittämiä ajettiin alkuilloista myös hillitysti. Kaikki heitinryhmät eivät olleet käytössä, ja osalla heitinryhmistä väripestiin tilaa tai ne olivat suunnattuna peilipalloon. Valojen käytön intensiteetti lisääntyi askeleittain. Valot elivät usein hyvin pienin muutoksin. Järjestäjän toive ensimmäisen illan minimalistisesta tyylistä toteutui. Tarkoitus oli alkuun myös pitää tilaa mahdollisimman pimeänä. Strobot tulivat mukaan ajoon vasta puolenyön jälkeen, jolloin niitä käytettiin kovalla intensiteetillä harkitusti.

Valo-ajossa oli laajemmasta teemasta huolimatta eroavaisuuksia eri artistien välillä. Toisistaan täysin poikkeaville soittajille pyrittiin luomaan jokin oma tunnusmerkki valoihin. Välillä samaa teemaa pidettiin yllä pidemmän aikaa ja pieni muutoksin, mutta vastakohtana teema välillä vaihtui kerralla täysin. Jälkimmäisenä iltana valojen intensiteetti oli kokonaisuudessaan korkeampi sekä värejä käytettiin enemmän.

Tasapaino tuli säilyttää, vaikka matriisiseinä oli hyvin hallitseva ja massiivinen. Matriisiseinän intensiteettiä pidettiin hetkittäin hyvin pienenä, jotta muut valot olivat välillä pääosassa. Silti muut valot menettivät osittain näytävyyttään.

Matriisiseinä muodosti hienon kylmä-lämmin kontrastin yhdessä liikkuvien heittimien ja strobojen kanssa.

Illan aikana hyvä esimerkki tilanteesta, johon kannattaa varautua ennalta, oli erään artistin vaatimus, että etuvaloa ei saa käyttää ollenkaan ja häntä ei missään tapauksessa saa häikäistä. Tätä pyyntöä tuli noudattaa.

Molempien iltojen valoajo onnistui kohtalaisen hyvin. Varsinkin jälkimmäisen illan ajo oli hyvää, kun oli aikaa ohjelmoida enemmän. Yhteistyö toisen operaattorin kanssa sujui hyvin ja iskuissa onnistuttiin samanaikaisuuteen. Voimala-klubi oli hyvä esimerkki marginaalisemmasta konemusiikista ja useasta eri genrestä illan aikana, joihin tuli valolla reagoida. Valollisesti tapahtuma oli kohtalaisen iso Suomen mittakaavassa. Kalusto oli hyvälaatuista ja Cromlech Jarag-matriisiheittimet olivat ensimmäistä kertaa Suomessa käytössä.

5 Yhteenvetoa ja oman työn arviointia

Käsittelin opinnäytteessäni valosuunnittelijana ja operaattorina toimimista konemusiikkitapahtumissa. Kyseessä on valosuunnittelijan ja operaattorin kannalta hyvin haastava työkenttä. Konemusiikkikulttuuri on hyvin visuaalinen kulttuuri, jossa valolla, kuvalla sekä lavastuksella on suuri rooli. Yleisö tulee tapahtumiin tanssimaan ja samalla he haluavat saada visuaalisia kokemuksia. Parhaimmillaan musiikki ja valo muodostavat mieleen jääviä kokemuksia. Hetkiä jotka yleisö muistaa.

Valosuunnittelijalta joka suunnittelee konemusiikkitapahtumien valaisua sekä tilaa, tarvitsee tietoa eri konemusiikin ala-lajeista ja esiintyjistä. Hänellä pitää olla myös kyky luoda teknisesti korkealaatuista ja visuaalisesti näyttävää valoilmaisuutta. Musiikkilajeilla on omat elementit ja vaikutteet, jotka pitää huomioida valosuunnittelussa. Valokalusto sisältää yleensä samat elementit, eli trussit, liikkuvia heittämiä, konventionaalisia heittämiä, stroboja ja blindereitä. Tapahtumajärjestäjät toivovat usein tämän hetken uusinta tekniikkaa käyttöön. Kun korkea teknologia, sisältö ja ilmaisu ovat oikeassa suhteessa, on kokonaisuus onnistunut.

Live-ajo konemusiikkitapahtumissa poikkeaa suuresti muusta musiikkivaloajosta. Tapahtumat kestävät yli kuusi tuntia tauotta ja valo itsessään on katsomisen kohde, koska esiintyjät harvoin tarjoavat fyysisesti nähtävää. Live-ajossa valosuunnittelijalta/operaattorilta vaaditaan musiikinlukutaitoa, improvisaatiokykyä, hyvää teknologian hallintaa ja kykyä ennakoida. Live-ajon vaatavuuden takia myös ohjelmoinnilta vaaditaan paljon. Käyttöliittymän tulee olla selkeä. Pitää myös pystyä tekemään samanaikaisesti useita muutoksia ja tarvitaan paljon materiaalia. Operaattorin tulee osata ajaa myös yhdessä toisen operaattorin kanssa usealla valo-ohjaimella sekä kommunikoida esimerkiksi VJ:n kanssa.

Valitsin tämän aiheen opinnäytetyölleni, koska kyseessä on merkittävä valosuunnittelun osa-alue, mutta siitä ei ole paljoa tietoa saatavilla. Valosuunnittelijoita ja operaattoreita ei Suomessa ole montaa.

5.1 Konemusiikkitapahtumien valosuunnittelun tulevaisuus

Konemusiikkitapahtumien valosuunnittelu, kuten kaikki tapahtumatekninen valosuunnittelu, on nopeasti kehittyvää. Kalusto kehittyy nopeasti ja samalla valolaitteiden hinnat halpenevat. Tapahtumien järjestäjien odotukset kasvavat jatkuvasti ja on vaarana että sisältö unohtuu. Koska teknologia kehittyy, vaaditaan tulevaisuudessa valosuunnittelijalta suurempaa kykyä luoda myös sisältöä ja ilmaisua. Eli kykyä käyttää korkeaa teknologiaa monipuolisesti persoonalliseen valoilmaisuun. Luoda illalle valoilla oma dramaturgiansa ja reagoida tarkasti musiikin tunnelmaan sekä iskuihin.

Tapahtumajärjestäjät kilpailevat tulevaisuudessa enemmän asiakkaista. Järjestäjät haluavat jatkuvasti tarjota yleisölle laadukkaampia tapahtumia. Ongelmana ovat kuitenkin halvat lippujen hinnat sekä pienet tuotantobudjetit. Tulevaisuudessa valosuunnittelijalta vaaditaan vielä enemmän taitoa luoda pienellä budjetilla näyttäviä kokonaisuuksia.

Lähteet

Haastattelut

Hakanen, Tapio. DJ, musiikki- ja tapahtumatuottaja. Haastattelu sähköpostilla 15.4.2009.

Halonen, Lauri. Tapahtumatuottaja sekä myyjä, Broadway Finland OY. Haastattelu sähköpostilla 20.3.2009.

Jyväskylä, Matti, valosuunnittelija ja toimitusjohtaja, Sun Effects OY. Nauhoitettu Helsingissä 12.3.2009

Sourama, Riku, valosuunnittelija sekä operaattori, Freelancer/Sun Effects OY. Nauhoitettu Lohjalla 13.3.2009

Liitteet

Haastattelukysymykset

Lauri Halonen ja Tapio Hakanen

1. Mitä tapahtumatuottajana toivot tapahtumien/klubien valaisulta?
2. Mistä konemusiikkivalossa on kyse?
3. Miten valosuunnittelijan tulisi huomioida tapahtuman musiikkityyli? Onko mielessä jotain genre- esimerkkejä?
4. Onko Sinulla tuottajana mielikuva siitä, miltä esim. tapahtuman tai setin valaisun tulisi näyttää ja jos on, niin mistä mielikuva tulee? Pyritkö ohjaamaan valosuunnittelijaa työssä?
5. Mikä on onnistunutta konemusiikki-valoa?

Matti Jyväskylä ja Riku Sourama

1. Mikä on konemusiikkitapahtumien valon idea?
2. Miten tapahtuman musiikkityyli vaikuttaa valosuunnitteluun?
3. Miten konemusiikkitapahtuman valosuunnittelu etenee?
4. Missä järjestyksessä ja miten yleensä ohjelmoit valot?
5. Mietitkö ohjelmoidessa, että teet jonkin tietyn tehosteen loppuillaksi?
6. Miten illan live-ajo etenee?

Haastateltavien esittely

Hakanen, Tapio

Pitkän uran luonut konemusiikkituottaja/DJ. Hakanen on julkaissut useita albumeita ja esiintynyt ympäri maailmaa maineikkaissa konemusiikkitapahtumissa. Tuottaa myös omia tapahtumia. Esiintyy nimellä DJ Orkidea.

Halonen, Lauri

Tuottaa useita isoja konemusiikkitapahtumia sekä pienempiä klubi-iltoja. Halonen toimii myös myyjänä Broadway Finland Oy:ssä. Esimerkkeinä hänen töistä voidaan mainita Laserpoint ja Pacifique-tapahtumat sekä Hallmark-klubit.

Jyväskylä, Matti

Toiminut useita vuosia valosuunnittelijana sekä toimitusjohtajana Sun Effects OY:ssä. Jyväskylä vastaa useiden konemusiikkitapahtumien valosuunnittelusta ja on kerännyt paljon kokemusta sekä mainetta. Esimerkkeinä voidaan mainita Laserpoint 2006-2007 ja Flow-festival 2007-2008.

Sourama, Riku

Freelancer valosuunnittelija/operaattori joka toimii myös valoteknikkona Sun Effects OY:ssä. Sourama on suunnitellut sekä toiminut operaattorina konemusiikkitapahtumissa vuosituhannen alusta. Hän on suunnitellut esimerkiksi Cosmic Gathering of Sonic Tribes-tapahtuman ja Sunrise-klubien valot ja toiminut operaattorina Pacifique 2009 sekä Flow-festival 2008 tapahtumissa.