



VIRTUAALILAVASTE

LASTENNÄYTELMÄÄN MIELINKIELINLIEMI

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
Visuaalisen suunnittelun
suuntautumisvaihtoehto
2007
Santeri Ojala

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Viestintä	Erikoistumisala Visuaalinen suunnittelu
Tekijä Santeri Ojala	
Työn nimi Virtuaalilavaste näytelmään Mielinkielinliemi	
Lopputyön laji mediateko	
Työn valmistumisaika 13.12.2007	Sivumäärä 27
Tiivistelmä <p>Työn aiheena on virtuaalisen lavastuksen suunnittelu ja toteutus lastennäytelmään Mielinkielinliemi. Produktio tuotettiin Teatteri 2000:lle syksyn 2006 aikana. Näytelmää esitettiin keväällä 2007. Työ koostuu mediateosta ja kirjallisesta osuudesta. Mediateko sisälsi näytelmän tausta-animaatioiden sisällöllisen suunnittelun ja toteutuksen sekä esitystekniikan suunnittelun. Kirjallinen osuus esittelee työhön liittyneen termistöngelman sekä näytelmään toteutetun teknis-visuaalisen kokonaisuuden. Työ käsittelee monimuotoisen kokonaisuuden suunniteluun ja toteuttamiseen liittyviä haasteita ja ratkaisuja.</p>	
Aineisto	
Asiasanat lavastus, teatteri, media, projisaatio	
Säilytyspaikka TAMK / Taide ja viestintä	
Muita tietoja	

THESIS

SUMMARY

Department Media Production	Area of specialisation Visual Design
Author Santeri Ojala	
Title Virtual set piece for the play Mielinkielinliemi (The Night of Wishes)	
Sort of final thesis Project	
Date 13.12.2007	Number of pages 27
<p>Summary</p> <p>The subject of the thesis is desing and execution of the virtual staging for the play Night of Wishes. The project was produced for Teatteri 2000 during 2006 autumn. The play was shown in spring 2007. The thesis consists of the project and the litteral part. The project comprehended the design of content and presentation technic of the background animations. The litteral part presents the thermic problem and the technical-visual entity. The thesis deals with problems and solutions of design and execution of a diversiform project.</p>	
Material	
Key words staging, theater, media, projection, set piece, prop	
Filing Tampere Polytechnic, Art and Media	
Other information	

Sisällys

1 Johdanto	1
2 Lähtökohdat	2
2.1 Teatteri 2000	2
2.2 Mielinkielinliemi	3
2.3 Virtuaalinen lavaste	5
2.4 Motiivit	7
3 Mediateoksen sisällön suunnittelu ja vaihtoehdot	8
3.1 Osa lavastusta	8
3.2 Osa esitystä	9
3.3 Osa käsikirjoitusta	10
4 Tekniikka	11
4.1 Projisointipinnat ja projisointitekniikka	11
4.2 Sisällön toistoon liittyvä tekniikka ja ohjelmistot	12
5 Näytelmään tuotettujen animaatioiden esittely	13
5.1 Tarinalliset animaatiot	13
5.1.1 Reseptikääröjen yhdistyminen	13
5.1.2 Ulkona: Kalmantarha	14
5.1.3 Ulkona: Kaupunkinäky	16
5.1.4 Liemien liemi	18
5.1.5 Ilotulitus ja liekkimeri	19
5.2 Tehosteanimaatiot	21
5.2.1 Noitalatina	21
5.2.2 Kello	22
5.2.3 Laser	23
5.2.4 Tyrannan raivokohtaus	24
5.2.5 Tuijotuskilpailu	25
6 Yhteenveto	27

Liitteet

DVD (Mielinkielinliemen virtuaalilavasteeseen tuotettuja animaatioita)

1 JOHDANTO

Syksyllä 2006 kuulin Teatteri 2000:n Mielinkielinliemi -produktiosta, jonka seurauksena syntyi idea tähän lopputyöhön. Toiveemme, tarpeemme ja motivaatiomme teatterin kanssa kohtasivat kun teatteri oli halukas käyttämään uutta, elävämpää lavastusta ja minä halusin tutustua tilallisten animaatioiden mahdollisuuksiin teatterissa.

Työn kirjallisen osuuden ensimmäinen tehtävä on pohtia mikä on se tuotos joka mediateostani syntyi. Teknis-sisällöllisille lavastuskokonaisuuksille ei ole vielä syntynyt yleistynyttä käsitteistöä, joten ensin on avattava pohdintojeni tuloksena syntynyt termi virtuaalilavaste ja määritellä mitä vaaditaan virtuaalisen lavasteen kriteerien täyttämiseen.

Mielinkielinliemen suunnittelu aloitettiin syksyllä 2006 ja ensi-ilta oli tammikuussa 2007. Lähimpään työryhmääni kuului näytelmän ohjaaja Sarianne Paasonen, lavastaja Samuli Halla ja valaistussuunnittelija/valomies Antti Kurra.

Tällä työni kirjallisella osuudella yritän valottaa edes osaa projektista, pääasiassa koskien lopputulokseen johtanutta prosessia sillä juuri se oli itselleni jo lähtökohdiltaan suurin haaste.

2 LÄHTÖKOHDAT

Lähtökohtana työssäni oli toteuttaa virtuaalinen lavaste Tamperelaiselle Teatteri 2000:lle.

Toteutuksen kohteena oli Michael Ende:n lastennäytelmä Mielinkielinliemi, joka oli Teatteri 2000:n kevätkauden 2007 päätuotanto.

2.1 Teatteri 2000

Teatteri 2000 on Tampereen Finlaysonin alueella sijaitseva lasten- ja nuortenteatteri, joka on perustettu vuonna 1985. Ensi-iltoja teatterilla on vuositasolla 3-5 ja toiminta painottuu ensisijaisesti lastenteatteriin.

Näytelmien kirjallisista sisällöistä vastaavat tunnetut lastenkirjailijat Michael Endestä Tove Janssoniin.

Teatteri 2000:ssa on johtajan lisäksi 8 päätoimista työntekijää, joista 3 on näyttelijöitä. Lisäksi teatterissa käytetään runsaasti vierailijoita, ohjaajia, näyttelijöitä, lavastajia, pukusuunnittelijoita, valo- ja äänisuunnittelijoita sekä määräaikaisissa työsuhteissa mm. teknistä henkilökuntaa.

Teatteri 2000 on muuttanut toimintansa aikana useamman kerran. Aluksi se toimi Tampereen Työväen Teatterin Eino Salmelaisen näyttämöllä ja siirtyi sieltä vuonna 1988 Tampereen Teatterin Frenckelliin. Vuonna 1990 teatteri toimi sekä Tampere-talon Studioissa, että Tampereen Teatterin Frenckellissä. Vuosina 1999-2004 teatteri oli mm. entisen elokuvateatterin tiloissa, kunnes tammikuussa 2005 näyttämö siirtyi Finlaysonin historialliseen Kuusvooninkiseen Finlayssoninkujalle.

(www.teatteri2000.fi, 11.9.2007)

2.2 Mielinkielinliemi

Michael Ende:n näytelmä Mielinkielinliemi (Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch, 1989) -näytelmää esitettiin Teatteri 2000:ssa 30.1.2007 alkaen aina toukokuun loppupuolelle saakka.

Työryhmä

Käsikirjoitus: Michael Ende (suom. Marja Kyrö)

Dramatisointi ja ohjaus: Sarianne Paasonen

Musiikki ja äänisuunnittelu: Safka Pekkonen

Valosuunnittelu: Antti Kurra

Lavastus ja puvut: Samuli Halla

Maskit ja peruukit: Satu Andersson

Rooleissa: Aapo Valinen, Mari Pöllänen, Eeva-Riitta Salo, Jukka Saikkonen ja Seppo Paajanen.

Kesto aika: 1 h 45 min väliaikoinen.

Näytelmän lentävä lause oli "Esitys on hulvattomalla huumorilla haurustettu, vauhdikkaasti vatkattu velhofan0tasia kaikilla mausteilla."

Mielinkielinliemi on tarina hyvän ja pahan kilpailusta. Se kertoo kahdesta velhosta, joiden on pelastettava itsensä varmalta tuholta valmistamalla toiveen toteuttava Hornanargeoloogisvilpillerikkimara mielinkielinliemi. Tarinan hahmot ovat Pelsepuupi Pönttöpää (Aapo Valinen) sekä hänen tätinsä Tyyranna Vampyrä (Eeva-Riitta Salo), Jaakoppi Korpivarvas (Jukka Saikkonen), kissa Maurizio di Mauro alias Murri (Mari Pöllänen), Maledictus Liero (Seppo Paajanen) sekä Pyhä Sylvesteri (Seppo Paajanen).

Käsikirjoituksen juoni:

Näytelmä sijoittuu uudenvuodenaattoiltaan. Tarina alkaa, kun kähmäneuvos Pelsepuupi Pönttöpää ja rahanoita Tyyranna Vampyrä ovat saaneet alakerran

herralta varoituksen, jonka mukaan he eivät ole täyttäneet pahuuskiintiötään. Mikäli kiintiö ei täyty ennen vuoden vaihtumista puoliltaöin, joutuvat he siirtymään tästä rangaistukseksi hornan liekkimereen. Viimeisenä oljenkortenaan heillä on kahtia jaettu Hornanargeologisvilpillerikkimara mielinkielinliemen resepti jonka toinen osa on Pelsepuupilla ja toinen osa Tyyrannalla. Mielinkielin liemi on keitos, jonka erikoisuus on vastakohtavaikutus. Jos liemen tekijä toivoo hyvää, tapahtuukin pahaa. Niinpä liemen voimalla parivaljakko uskoo saavansa aikaiseksi tarpeeksi pahuutta välttääkseen tuomionsa. Yhteisvoimin he yrittävät vielä uuden vuoden aaton viimeisinä tunteina pelastaa itsensä tuholta.

Koska mikään ei ole niin yksinkertaista, kuin voisi luulla, on Eläinten Ylin Neuvosto lähettänyt agentejaan kaikkialle maailmaan tarkkailemaan epäilyttäviltä vaikuttavia henkilöitä. Myös Pelsepuupilla ja Tyyrannalla on vaivoinaan omat vakoojat. Pelsepuupin vakooja on hänen hölmö kissansa Maurizio di Mauro ja Tyyrannan vakooja puolestaan älykkäämpi ja harkitsevampi Jaakoppi Korpivarvas. Eläinagentit pääsevät jyvälle velhojen suunnitelmista ja yrittävät parhaansa mukaan estää ne. Tehtävää vaikeuttaa kuitenkin velhojen varovaisuus eläinten suhteen, heidän tiedostettuaan lemmikkien todelliset henkilöllisyydet.

Eläinten viimeisenä oljenkortena on liemeen liittyvä sääntö, jonka mukaan liemi menettää vastakohtavaikutuksensa keskiyöllä. Niipä Maurizio ja Jaakoppi karkaavat kaupungille etsimään pelastusta. Apu löytyy kellotornista, jossa Pyhä Sylvesteri on valmiina soittamaan kelloa puolen yön merkiksi. Pyhä Sylvesteri antaa eläimille jääpalan joka sisältää kirkonkellojen uudenvuodensoiton ensimmäisen sävelen. Kun jääpala tiputetaan Mielinkielinliemeen, liemen vastakohtavaikutus voidaan kumota ja ennen virallista keskiyötä.

Eläimet palaavat takaisin velhojen luo ja tiputtavat jääpalan salaa liemeen. Kun

velhot alkavat lukea loitsuja, he huomaavat kauhukseen että toiveet toteutuvatkin juuri niin kuin he ovat loitsussa lausuneet, eli ympäristön tuhon sijaan luonto alkaakin kukoistaa entistäkin terveempänä ja kauniimpana. Ennen kuin Pelsepuupi ja Tyyranna ehtivät korjata vahinkoa, on Hornan virkamies Maledictus Liero jo saapunut hakemaan heidät tuomiolle.

2.3 Virtuaalinen lavaste

"Virtuaalinen lavaste" tai "Virtuaalilavaste" on termi, joka syntyi mediatekoprosessin aikana. Tarve uudelle termille on syntynyt kun liikkuvaa kuvaa on alettu käyttää entistäkin laajemmin tilallisten illuusoiden luomiseen teatterissa. Aiemmin käytetty termi projisaatio/projisointi ei tässä tapauksessa riitä kuvaamaan haettua tekniikan ja sisällön muodostamaa kokonaisratkaisua. Termi projisaatio sisältää tästä kokonaisuudesta vain pienen teknisen osan käsittelemättä sisällöllisiä tai taiteellisia tekijöitä. Lisäksi projisaatio sekä terminä että käsitteenä on epätarkka koska ala on kehittynyt ja termi on jatkuvasti vain laajentunut tarkoittamaan lähes kaikkea valolla pinnalle heijastettua.

Vaikka päättötyötäni vastaavia teknis-sisällöllisiä kokonaisuuksia onkin toteutettu erilaisissa asiayhteyksissä jo useita vuosia, ei yleistynyttä temistöä ole vielä syntynyt. Oman kokemukseni pohjalta juuri tämä aiheuttaa ongelmia myös teknis-sisällöllisten kokonaisuuksien lähestyttävyydessä.

Termillä virtuaalinen lavaste tarkoitan työssäni lavastuksen osaa, joka ei ole perinteisen lavastuksen tavoin konkreettinen, vaan nykyteknologiaa hyväksikäyttäen luotu projisointi tai muunlainen kuvamateriaalia toistava media. Kuten lavastus yleensä, myös virtuaalinen lavaste sisältää teknisten ratkaisujen lisäksi visuaalisen ja sisällöllisen suunnittelun ja toteutuksen.

Teknisesti virtuaalilavasteen sisältö voi olla liikkuvaa tai liikkumatonta (video,

piirros, valokuva, animaatio tms.) ja toteutettu millä tahansa menetelmällä. Sisällön toistopinta voi olla projosointi- tai muunlainen näyttöpinta, kuten led-näyttö, monitori, tv tms. ja sisältöä voidaan toistaa esim. kuvanauhurilla, tietokoneella tai dvd-soittimella. Visuaalisesti virtuaalinen lavaste voi olla ihan mitä tahansa, kunhan se on suunniteltua ja tarkoituksenmukaista.

Virtuaalilavasteen tarkoitus on aivan sama kuin perinteisenkin lavasteen, eli rakentaa katsojalle tapahtumaympäristöä ja korostaa näytelmän tunnelmaa. Toisaalta virtuaalinen lavaste pystyy paljon muuhunkin. Sen avulla on mahdollista mm. havainnollistaa ajan kulumista paremmin kuin perinteisellä lavastuksella. Toisaalta sillä voidaan myös hyvin helposti hetkessä muuttaa toiminnan tapahtumapaikka aivan toiseksi (esim. sisätila ulkotilaksi).

Sisältöä virtuaalisiin lavasteisiin voidaan toteuttaa monilla tekniikoilla. Itselleni luontevinta tässä tapauksessa oli tuottaa sisältö seuraavilla ohjelmistoilla: 3d studio Max, Photoshop ja After Effects. Tämän ohjelmistoyhdistelmän etuna on että esimerkiksi 3-ulotteisten kamera-ajojen tuottaminen on yksinkertaista ja lopputulos helposti muokattavissa.

2.4 Motiivit

Teatteri 2000:n visio Michael Ande:n Mielinkielinliemestä painottui suurilta osin lavastukseen. Tarina ja dramatisointi asettivat lavastukselle kovat vaatimukset. Alkuperäistarina sisältää paljon taikoja ja erikoisefektejä, joita olisi ollut vaikea toteuttaa uskottavasti perinteisen lavastuksen keinoin. Niinpä teatteri oli halukas laajentamaan Samuli Hallan näyttävää lavastusta taustakuvin ja -videoin. Tutustuttuani näytelmään ja lavasteisiin totesin osaamislueeni ja teatterin tavoitteiden olevan yhteneväiset. Lisäksi opinnäytetyön aihealueena teatteri oli kiinnostava ja virtuaalilavasteen konsepti mielenkiintoinen.

Aikaisemmin olen toteuttanut audiovisuaalista sisältöä erilaisiin medioihin. Mielenkiintoisimmiksi töiksi olen mieltänyt julkisten tilojen elävöittäjinä toimivat tausta-animaatiot, jotka on toteutettu taustaprojisoineina. Vaikka virtuaalilavastemainen tuotanto oli jo tullut tutuksi, tarjosi Mielinkielinliemi -produktio uusia haasteita muun muassa virtuaalisen lavastesisällön ohjaamisen ja muunlaisen hallinnan muodossa. Vaikka projisaatioita on käytetty teatterilavastuksessa jo vuosia, se on usein ollut videosisältöistä tai valokuvia heijastuttuna kankaalle tai levyille. Tässä tapauksessa tekniikkana käytettiin 3d-animaatioita ja efektejä, joiden mahdollisuudet ovat huomattavasti laajemmat.

Virtuaalilavasteen sisältöön vaikutti suurilta osin lavastaja Samuli Halla, joka oli vastuussa näytelmän koko visuaalisesta ilmeestä. Lähtökohta oli tehdä näytelmästä visuaalisesti mahdollisimman näyttävä ja tuoda kirjan tarinaan kuuluva maagisuus elävästi näytelmään mukaan.

3 MEDIATEOKSEN SISÄLLÖN SUUNNITTELU JA VAIHTOEHDOT

3.1 Osa lavastusta

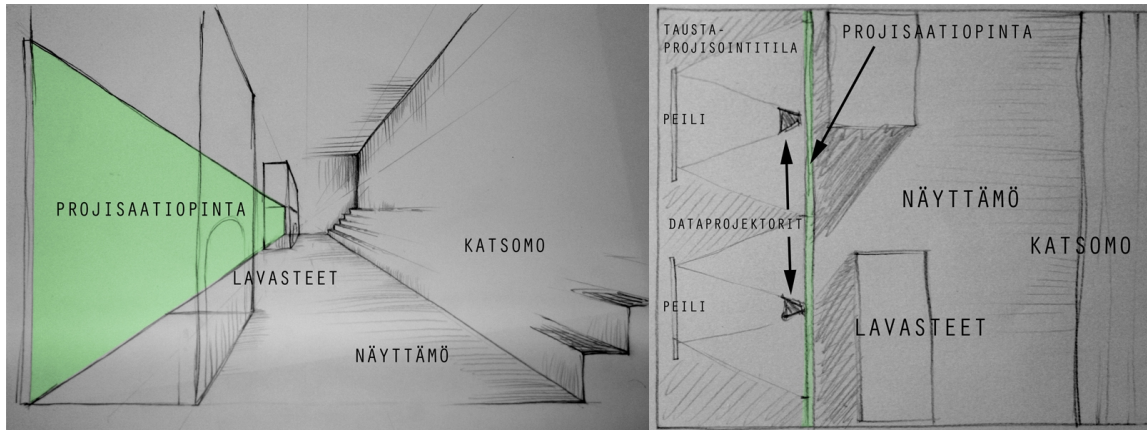
Virtuaalisen lavasteen piti tukea ja olla kiinteä osa muuta lavastusta. Näytelmä ei käsikirjoituksen mukaan sijoitu mihinkään tiettyyn aikaan tulevaisuudessa tai menneisyydessä. Lavasteilla yritettiin kuitenkin tavoitella keskiaikaista tunnelmaa. Näytelmän pääasiallinen tapahtumapaikka oli vanha, kostea keskiaikainen linna.

Fyysinen lavastus oli massiivinen. Kokonaisuus koostui takasta, pylväistä, portaikosta ja suuresta kellotornista, johon käsikirjoituksen mukaan päähenkilöt kiipeävät, kun näytelmä lähenee loppuaan. Massiivisuudella luotiin näytelmälle raamit. Sekundäärisiä lavastuselementtejä olivat padat, kattilat ja hämähäkinseitit.

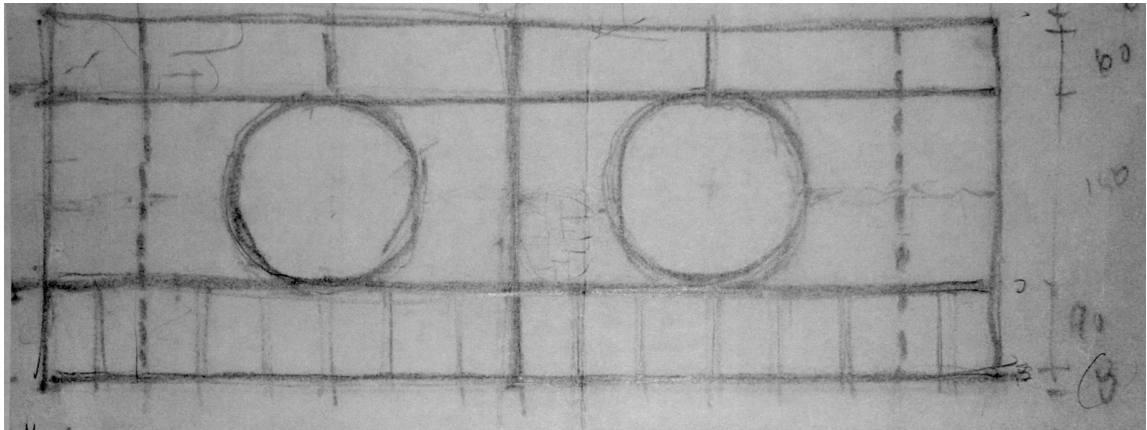
Virtuaalilavasteen tehtävä oli vahvistaa jo olemassaolevaa tunnelmaa, tehostaa näytelmän eri käsikirjoituksellisten elementtien painoa ja muuttaa tarvittaessa lavastusta (sisätila muuttuu ulkotilaksi). Jotta virtuaalinen lavaste vastaisi tunnelmaltaan muuta lavastusta, tutustuin lavastaja Samuli Hallan valitsemaan ideamateriaaliin. Ideamateriaali koostui kuvista, jotka vastasivat tyyliltään tai tunnelmaltaan toivottua visuaalista ilmettä ja tunnelmaa. Tämän vaiheen pohjalta loin oman käsitykseni siitä miten käsikirjoituksen tapahtumia halutaan lavastuksella kuvata.

Lavastuksen layout oli Samuli Hallan käsialaa (kuva 1) eikä minulla ollut siihen vaikutusmahdollisuutta. Näinollen myös projisointipinnan sijainti, koko ja

rakenne (kuva 2) olivat ennalta määrättyjä.



Kuva 1. Teatteritila.



Kuva 2. Projisaatiopinnan rakenne.

3.2 Osa esitystä

Virtuaalilavasteeseen vaikutti myös näytelmän rytmi. Kun on kyseessä teatteri, näytelmän pituus saattaa vaihdella useita minutteja. Tällaisessa tapauksessa tavallinen lineaarinen, videomuotoinen 3d -animaatio voi olla ongelmallinen. Kohtaus, jossa taustalla on tunnelmaa luomassa tausta-animaatio voi rytmiltään olla aivan toisenlainen esityskerrasta riippuen. Jos vaikka virtuaalisältö on kestoaltaan 50 sekuntia ja kohtauksen kesto venyykin kahteen minuuttiin, voi

kohtauksesta yli puolet olla tyhjää. Tällaisiin tapauksiin ratkaisua haettiin toistuvista animaatioista eli loopeista, joita voisi toistaa kohtauksen keston mukaan täysin tarkasti. Loppujen lopuksi koko virtuaalinen sisältö koostettiin loopeista, joita ohjasi valomies. Valomiehen ohjattavana olivat näinollen valot, äänet, savut ja muut efektit sekä virtuaalinen lavaste.

3.3 Osa käsikirjoitusta

Mielinkielinliemi oli dramatisoitu Teatteri 2000:ssa laajalle kohderyhmälle, eli lapsille noin viidestä ikävuodesta ylöspäin. Tämä ohjasi ratkaisujen tekoja monessa kohtaa. Kuvakielen tuli oli tarpeeksi selkeä, ehkä jopa karrikoiva. Kuvamateriaali ei saanut olla myöskään liian pelottavaa tai päällekkäystä. Virtuaalilavasteessa käytettyjen animaatioiden rytmi määräytyi käsikirjoituksen pohjalta. Myös kuvakulmat ja tunnelmat valikoituivat paitsi ohjaajan, lavastajan ja omien näkemysten mukaan, myös käsikirjoituksessa kuvattuun tapahtumaan ja siihen liittyvään dynaamiikkaan perustuen.

Käsikirjoituksen pohjalta virtuaalilavastetta päätettiin käyttää näytelmässä kahdessa eri tarkoituksessa: tehosteena ja tarinallisena taustana. Tämä määrittely toimi samalla lähtökohtana animaatioiden suunnittelussa.

4 TEKNIikka

4.1 Projisointipinnat ja projisointitekniikka

Alusta alkaen työryhmän kanssa sovittiin, että minä saisin määrittää tekniset ratkaisut ja niiden reunaehdot. Aikaisemman kokemukseni ansiosta tämänkaltaisen produktion tekniikan suunnittelu ei tuottanut ongelmia.

Projisaatio toteutettiin taustaprojisaationa ja projisointipintana käytettiin tavallista projisaatiokangasta. Kangasta peitti näyttämön puolella tyllikankaalle painettu tiilikuvioinen printti, jonka tehtävänä oli toimia lavastuksellisenä elementtinä silloin, kun tausta-animaatiot eivät olleet tehostamassa näytelmää.

Projisointipinta oli kahdeksan metriä leveä ja kolme metriä korkea. Jotta saavutettiin näin laajakokoinen taustaprojisaatio, oli tehtävään käytettävä kahta rinnakkain asetettua dataprojektoria. Sen lisäksi projisoinnissa oli käytettävä apuna peilejä tuplaamaan kuva-ala, koska Teatteri 2000:n tilojen pieni neliömäärä ei sallinut projektorien asettamista tarpeeksi kauaksi projisointipinnasta.

Ratkaisu oli kaikenkaikkiaan tyydyttävä. Identtisten projektoreitten kuvat liittyivät toisiinsa saumattomasti, vaikka peilipinnat heikensivätkin valotehoa huomattavasti. Tylli projisaatiopinnan päällä sumensi kuvaa, varsinkin tietystä kulmasta katsottaessa. Ratkaisu kuitenkin riitti tuottamaan riittävän illuusion liikkuvasta taustasta.

4.2 Sisällön toistoon liittyvä tekniikka ja ohjelmistot

Sisällön toistossa päädyttiin käyttämään PC -pohjaista järjestelmää, joka koostui kahdesta yksiköstä. Ensimmäinen toimi animaatioiden toistokoneena ja toinen sen ohjausyksikkönä.

Toistoon liittyvästä ohjelmoinnista ja sisällön toistoon liittyvistä teknisistä asioista vastasi Mikko Toivola, joka opiskelee AMK ins. tutkintoon TAMK:n tietotekniikan osastolla, suuntautumisenaan sulautetut järjestelmät.

Ohjausyksikön käyttöliittymä toteutettiin Adoben Flash -ohjelmalla koostetulla sovelluksella, jonka toiminnallisuus ohjelmoitiin ActionScript-kielellä.

Ohjausyksikkö ja toistokone oli kytketty toisiinsa tavallisella lähiverkolla, ja sovellusten välinen kommunikointi tapahtui UDP-protokollalla.

Toivolalle riitti suusanallinen selvitys tarpeista ja odotuksista. Niiden pohjalta hän loi järjestelmästä versioita, joita täsmensimme yhdessä tarpeen mukaan.

Lopputuloksen toimivuuden kannalta Toivolan panos tekniikan suunnittelussa oli oleellinen.

Esityksissä animaatioita ohjasi valomies Antti Kurra. Myös hänen toiveitaan kuunneltiin käyttöliittymän suunnittelussa, jotta ohjaaminen olisi hänelle mahdollisimman helppoa ja varmaa.

5 NÄYTELMÄÄN TUOTETTUJEN ANIMAATIOIDEN ESITTELY

5.1 Tarinalliset animaatiot

Tarinalliset animaatiot olivat sekä näytelmän että päättötyöni antoisin ja merkittävin osuus. Niiden tehtävänä oli synnyttää kolmiulotteista tilallista vaikutelmaa ja laajentaa lavastusta yli sen fyysisten ulottuvuuksien.

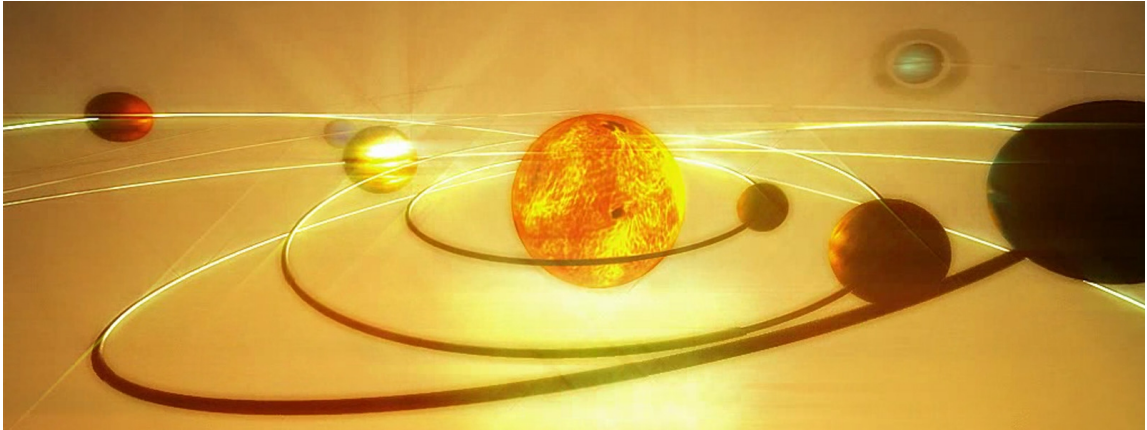
5.1.1 Reseptikääröjen yhdistyminen

Kohtaus: Tyyrannalle on selvinnyt, että hornanvirkamies Liero on käynyt myös Pelsepuupin luona uhkaamassa hornan liekkimerellä, mikäli tämän pahuuskiintiö ei ennen vuoden vaihtumista täyty. Näin ollen hän on myös ymmärtänyt, että heidän tarkoituksensa mielinkielinliemen suhteen ovat yhtäläiset. Syntyy sopimus, että liemi keitetään yhteisvoimin ja juodaan yhdessä; lasillinen vuoron perään. Kohtauksen kliimaksi on hetki, jolloin reseptipergamentin osaset yhdistyvät Pönttöpään ja Tyyrannan lukiessa loitsua.

Tunnelma kohtauksessa on voitonriemuinen, kun pitkän taiston jälkeen Tyyrannan ja Pelsepuupin tarkoituksperät ovat kohdanneet. Pergamenttipalojen yhdistyminen on yliluonnollinen, maaginen ja voimakas tapahtuma, joka toimii myös ensimmäisen puoliajan päätöskohtauksena ja näytelmän tapahtumien käännekohtana. Lavastajan ja ohjaajan toiveisiin kuului kosmiset tapahtumat ja koko projisointipinnan hyödyntäminen kohtauksen voiman osoittamiseksi.

Lavastaja Halla esitti ehdotuksen jota hän kutsui nimellä “planetaarinen malli”. Ehdotuksessa planeettojen liikkeet ratoineen kuvaisivat “asioiden loksahdusta paikoilleen”. Halusin kohtaukseen voimakkaan avaruudellisen tunnelman.

Toteutin sen luomalla planeettoja, jotka kiersivät toisiaan nopealla tahdilla. Samalla tein kohtaukseen kamera-ajon, joka tehosti massiivista ja moniulotteista liikettä. Kullanhohtoinen värimaailma toi kohtaukseen auringonvalon kirkkautta, joka kuvasi reseptikääröjen yhdistymisen autuutta (kuva 3.).



Kuva 3. Planetaarinen malli.

5.1.2 Ulkona: Kalmantarha

Kohtaus: Toisen puoliajan toinen kohtaus. Maurizio ja Jaakoppi ovat päättäneet hankkia apua Pelsepuupin ja Tyyrannan suunnitelmien estämiseksi. Eläimillä ei ole tietoa keneltä apua saisi ja koska mitään ratkaisua ei näytä ilmenevän, on heidän lähdeittävä tuuleen ja tuiskuun vastauksia etsimään. Maurizio on vastahankainen, mutta suostuu kuitenkin Jaakopin kannustamana hyppäämään ulos ikkunasta. Matkalla kaupunkiin Maurizio pohtii, josko he voisivat kysyä apua ohikulkijoilta. Jaakoppi kuitenkin tyrmää ajatuksen, koska ei usko kenenkään ymmärtävän heidän puhettaan.

Tunnelma kohtauksessa on kaksijakoinen; ulkona on pimeää, sää on tuulinen ja tuiskuava lumi sataa suoraan eläinten kasvoille, toisaalta Jaakopin ja Maurizioon

ystävyyden syvenee heidän keskustellessaan luonnon tilasta ja Maurizioin tunnustettua, että hän on oikeasti ihan tavallinen Murri kissa, eikä suuri trubaduuri Maurizio, kuten hän oli väittänyt. Jotta eläinten välinen lämpö ja heidän suorittamansa tehtävän vaativuus korostuivat, oli tapahtumien taustalla tunnelman oltava todella hyytävä.

Projisointi ajettiin kohtauksessa koko pinnalle. Koska kohtauksen tapahtumapaikkana on Kalmantarha, animaatioissa olevan lumisateen taustalla näkyy hylätynoloinen hautausmaa (kuva 4). Hautausmaan tunnistettavuus syntyi hyvin pienillä elementeillä. Kinoksista pilkottaa kallellaan oleva risti ja kaksi perinteisempää kaarevaa hautakiveä. Myös kuvassa figureina näkyvät, tuulen ja tuiskun mukana huojuvat lehdettömät oksistot viestivät ympäristön karuudesta. Ulkona ja sisällä tapahtuvien kohtausten tunnistamista helpotti värimaailmaerot. Kalmantarhan animaation sävy on kylmän turkoosi, kun sisäkohtauksissa värimaailma oli lähes poikkeuksetta todella lämmin.

Alunperin lavastajan toiveena oli, että projisointi voitaisiin toteuttaa niin, että näyttelijät kulkisivat projisointipinnan takapuolella ja hahmojen eteneminen näkyisi yleisölle varjofiguureina. Tällaisella ratkaisulla saatiin aikaan todella aito vaikutelma eläinten tarpomisesta lumituiskussa. Toinen vaihtoehto alkuvaiheessa oli, että eläimien profiilit olisi animoitu taustaan ja näyttelijät olisivat kohtauksen ajan puhuneet vuorosanansa lavasteiden suojista.



Kuva 4. Hautausmaa -tausta.

5.1.3 Ulkona: Kaupunkinäkö

Kaupunkinäköanimaatiota hyödynnettiin kolmessa eri kohtauksessa, jotka ovat suoraa jatkumoa toisilleen, koska välissä olevat kohtaukset kertovat saman aikaisista tapahtumista Villa Vihtahousussa.

Kohtaus: Jaakoppi ja Murri ovat saapuneet kirkontornin juurelle, missä Jaakoppi muistelee tornissa asunnutta viisasta ystäväänsä Nunna Buuboa. Tätä pohtiessaan hän saa Murrin kirkonkelloihin liittyvästä huomautuksesta aatteen. Pelsepuupi ja Tyyranna olivat sanoneet, että uudenvuoden kellojen soitto, jo ensimmäinen kilahdus, tuhoaa mielinkielinliemen vastakohtavaikutuksen ja samalla heidän suunnitelmansa. Niinpä Jaakoppi ja Murri lähtevät kiipeämään torniin soittaakseen noita kelloja jo etuajassa. Koska toverukset eivät pääse torniin sisälle, on heidän kiivettävä tornin ulkoseinää pitkin.

Lavastajan ja ohjaajan ajatuksena oli, että kohtaukseen saataisiin näyttelijöiden kanssa vuorovaikutteinen tausta. Eläinten ollessa kirkontornin juurella taustalla näkyisi kylä ja sen yllä myllertävä lumituisku. Kun kiipeäminen torniin alkaa

kylänäkymä alkaisi nousta kiipeäjien tahdissa niin, että taustalla oleva kaupunki nähtäisiin ylempää. Toiveissa oli, myös että taustan kamera-ajo pysähtyisi kun eläimet pitävät hengähdystaukoja kiipeämisestä. Lumisateen tuli kuitenkin olla taukoamaton.

Visuaalisen ilmeseen toivottiin synkkyyttä, mutta toisaalta myös elonmerkkejä. Ideakuvista kylälle voimakkaimmin henkeä luova oli Notredamen kellonsoittaja -kirja. Kaupunkinäkymä-animaatioissa lähellä olevat talot muistuttavatkin vahvasti Notredamen kellonsoittajan kuvituksessa käytettyjä alppihenkisiä rakennuksia (kuva 5), mutta kamera-ajon edetessä ja kaupunkinäkymän laajetessa rakennusmassa muuttuu modernimmaksi ja anonyymimmäksi. Tällä saavutettiin vaikutelma suuresta etäisestä maailmasta, jonka voi nähdä oman pienen ja turvallisen kotikylän kellotornista (kuva 6).

Kohtauksen mukautuminen näyttelijöiden suorituksiin toteutettiin siten, että tausta-animaatio ja lumisade ajettiin päällekkäin erillisinä animaatioina käyttäen hyväksi flash -formaatin läpinäkyvyyskanavaominaisuutta. Kokonaisuudessaan kohtauksessa oli neljä animaatiota; kolmeen osaan jaettu tausta-animaatio ja yksi lumisadeanimaatio. Tausta-animaation ensimmäisessä osassa kamera ajaa maan tasalta tornin puoleenväliin. Toisessa osassa tausta on paikallaan tornin puolivälissä. Kolmannessa tausta nousee puolivälistä ylös. Kaikkien kolmen osan päälle ajettiin sama lumisade. Näinollen valomies pystyi ohjaamaan animaatioita näyttelijöiden ajoitusten ja kohtauksen etenemisen mukaan.



Kuva 5. Kaupunkinäkö torin juurelta nähtynä.



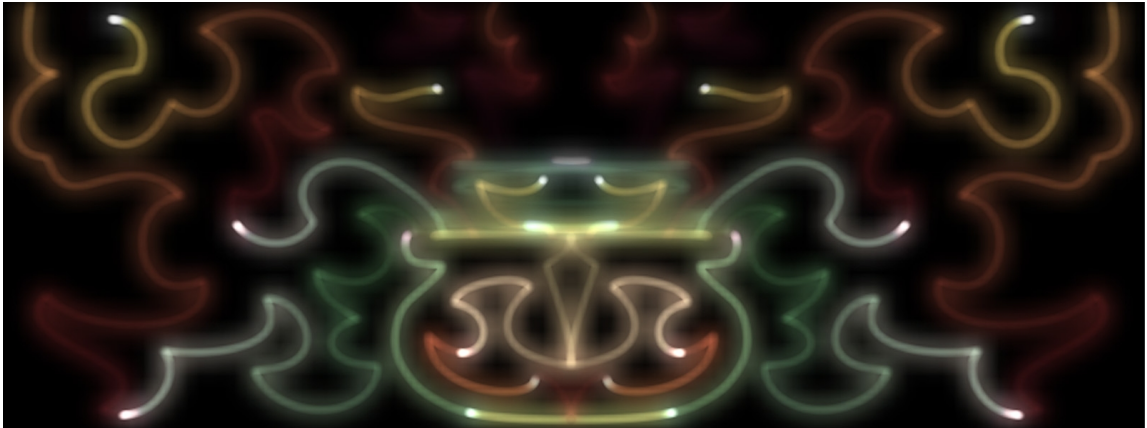
Kuva 6. Kaupunkinäkö tornista.

5.1.4 Liemien liemi

Kohtaus: Pelsepuupi ja Tyyranna laulavat Sinä Liemien Liemi -loitsun, jonka tulisi toteuttaa toivotut asiat vastakohtaisesti. Vastakohtavaikutuksen mitätöidyttä eläinten neuvokkuuden ansioista toiveet toteutuvatkin sananmukaisesti. Murri muuntuu toiveidensa mukaisesti oopperalaulaja Maurizio de Mauroksi ja Jaakopilta on poissa kivut ja säryt.

Kohtausta varten tehty Safka Pekkosen musiikki toimi Liemien Liemi -animaation lähtökohtana ja äänimaailmana Tyyrannan ja Pelsepuupin

laulamana. Kohtauksen tunnelma muuttuu laulun edetessä negatiivisesta positiiviseksi (kuvat 7. ja 8.). Ohjaajan ja lavastajan toiveiden mukaisesti taustanimaatio tuki kohtauksen tunnelmanmuutosta. Tunnelmanmuutoksen sain aikaiseksi muodoilla ja väreillä. Negatiivisessa osassa muodot olivat kulmikkaita ja värit synkkiä. Positiivisessa taas muodot olivat sulavia ja linjakkaita värien ollessa kirkaat ja valoisat.



Kuva 7. Liemien liemi -laulun taustaa negatiivisessa osuudessa.



Kuva 8. Liemien liemi -laulun taustaa positiivisessa osuudessa.

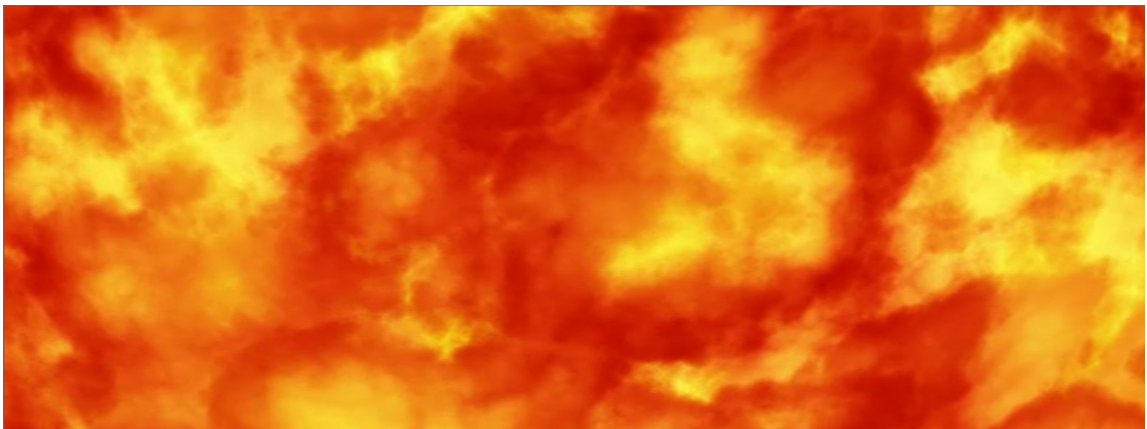
5.1.5 Ilotulitus ja liekkimeri

Kohtaus: Eläimet poistuvat vielä hyvän sään aikaan kellotornille kuuntelemaan

uudenvuoden kellojen soittoa ja katsomaan ilotulitusta kaupungin yllä. Samaan aikaan hornan virkamies Liero tulee toimittamaan velhot takan kautta helvettiin. Lavastajan visio viimeisestä kohtauksesta oli hyvin voimakas ja konkreettinen. Päätin toteuttaa kohtauksen suoraan lavastajan kanssa käydyn keskustelun mukaan. Osuudekseni jäi pelkkä tekninen toteutus. Oma panostani ilotulituskohtaukseen toin toteuttamalla kaksi eri vaihtoehtoa, joista valituksi tuli ohjaajan ja lavastajan valitsema versio.



Kuva 9. Ilotulitus.



Kuva 10. Tulimeri.

5.2 Tehosteanimaatiot

Tehosteanimaatioiden tehtävänä ei ollut luoda varsinaista tilallista tunnetta toisin kuin tarinallisten animaatioiden, vaan tukea ja korostaa jotain kohtauksen yksityiskohtaa.

5.2.1 Noitalatina

Kohtaus: Näytelmän ensimmäinen kohtaus, jossa Hornan virkamies Maledictus Liero saapuu Pelsepuupi Pönttöpään luo uudenvuodenaaton iltana. Liero lukee Pelsepuupille sopimusta, jonka tämä on tehnyt koskien eräitä luonnon tuhoamistoimenpiteitä itsensä Lieron esimiehen kanssa. Tapahtumapaikkana kohtauksessa on Pönttöpään residenssi Villa Vihtahousu.

Tunnelmaltaan kohtauksen tuli herättää katsojan mielenkiinto ja rakentaa jännite Pelsepuupin ja Lieron välille, olihan kohtaus koko näytelmän ensimmäinen. Virtuaalilavaste sijoittuu kohtaan, jossa Liero lukee sopimusta kohdasta jossa luetellaan Pelsepuupin allekirjoittamat lupaukset. Lavastajan ja ohjaajan toiveena oli, että projisointi sisältäisi vanhan aikaisesti kirjoitettua noitalatinaa ja vaikkapa vanhoja puupiiroksia ja olisi kuvakieleltään uhkaava. Uskonnollista kuvastoa tuli välttää.

Käytettävissä oleva projisointipinta: Kohtauksen virtuaalinen osuus ajettiin vain projisointipinnan pyöreään osuuteen. Syynä tähän oli osittain se, että lavastaja ja ohjaaja halusivat säästää videoseinän tehoa näytelmän toiselle puoliajalle. Toisaalta animaation sisältö oli myös sen luonteinen, että pyöreä projisointipinta toimi ikään kuin ajatuskuplana, tai puhekuplan kuvituksena kohtauksen tapahtumille.

Toteutin kohtausen liittämällä yhteen kuvia keskiaikaisesta taiteesta ja

muinaisista kreikankielisistä käsikirjoituksista (kuva 11).



Kuva 11. Noitalatina.

5.2.2 Kello

Projoisoitua kelloa käytettiin näytelmässä useassa kohtauksessa kuvaamaan uudenvuodenaattoillan etenemistä. Kelloksi valikoitui lavastuksen rekvisiitan mukaisesti vanhahtava viisarikello. Kelloanimaation tarkoitus oli informatiivinen, mutta toisaalta myös tunnelmaa tiivistävä, osoittihan se eläinten maailman pelastukseen käytettävän ajan hupenevan hurjaa vauhtia.

Yhtä kohtausta lukuunottamatta kelloanimaatioissa kellon viisarit osoittavat aikaa ja tasatunneilla vaikutelmaa tehostavat äänimaailmaan lisätyt kellon lyönnit. Poikkeuksena on kohtaus 14, jossa kello näyttää yhtätoista. Animaatio päättyy kellon sulamiseen, joka kuvaa tuhon lähenemistä (kuva 12).



Kuva 12. Kello sulaa.

5.2.3 Laser

Kohtaus: Näytelmän kolmas kohtaus, jonka tapahtumapaikkana on edelleen Villa Vihtahousu. Pelsepuupi Pönttöpää on juuri aloittanut testamenttinsa kirjoittamisen, kun kissansa Maurizio tunnustaa olevansa Eläinten Ylimmän Neuvoston salainen agentti, joka on lähetetty isäntäänsä vakoilemaan. Pönttöpää on luonnollisestikin tyytyväinen lemmikkinsä lojaaliuteen. Tilanne muuttuu yllättäen kun ovelle koputetaan. Pelsepuupi olettaa oven takana olevan jo hornan virkamiehet. Maurizion mentyä avaamaan, oven takana ei olekaan ketään. Kun hän sulkee oven, koputus kuuluu jälleen. Tästä kimpantuneena Pelsepuupi ampuu sormuksessaan olevalla laserilla oven läpi.

Kohtauksen tunnelman muutos on raju, joten tapahtumien taustalle toivottiin tehosteeksi animaatiota, joka kuvaisi Pelsepuupin ovea kohti ampumia lasersäteitä (kuva 13). Projisointipintana oli koko käytettävissä oleva tila. Projisoinnin lisäksi tapahtumia tehostettiin valaistuksella, jonka avulla tehtiin efekti, että lasersäteet olisivat tehneet reikiä oveen.

Kohtaus oli kaikessa yksinkertaisuudessaan hyvä osoitus siitä mitä

virtuaalilavasteella voidaan tunnelmaan ja sen vaikuttavuuteen tehdä. Äärimmäisen yksinkertainen ja jopa itsestään selvä sisältö tuotti tilaan todella voimakkaan vaikutelman yhdessä valo- ja ääniefektien kanssa. Samanhenkisen vaikutelman olisi voinut saada aikaan pelkällä valaistuksellakin, mutta etenkin lastennäytelmässä virtuaalilavasteen eduksi voidaan laskea se, että sen kerronta ei jää vain kuvainnolliseksi. On helppo uskoa, että viisivuotias lapsi saattaa muistaa näytelmästä nimenomaan ne sinkoilevat yksittäiset lasersäteet ja sen että ne lävistivät reikiä oveen. Tämätyyppisten oivallusten tuottaminen lapsille onkin tärkeää ottaa huomioon niin perinteisen kuin virtuaalisenkin lavasteen suunnittelussa.



Kuva 13. Lasersäteet.

5.2.4 Tyyrannan raivokohtaus

Kohtaus: Tyyranna koettaa keplotella Pelsepuupilta rahan avulla reseptikäärön puolikasta. Kun Pelsepuupi ei suostu tämän ehdotukseen Tyyranna saa massiivisen raivokohtauksen.

Koko työryhmä oli yksimielinen kohtauksessa käytettävän efektin sisällöstä.

Tyrrannan raivonpuuskaa tehostamaan päädyttiin käyttämään salamoita (kuva 14), joita ajettiin koko projisointipinnalle. Kohtaus oli dramaattinen jota mustalla taustalla välähtelevät salamot korostivat. Kohtauksen kontrastisuutta lisäsi äänimaailman ukkosenjyrinä.



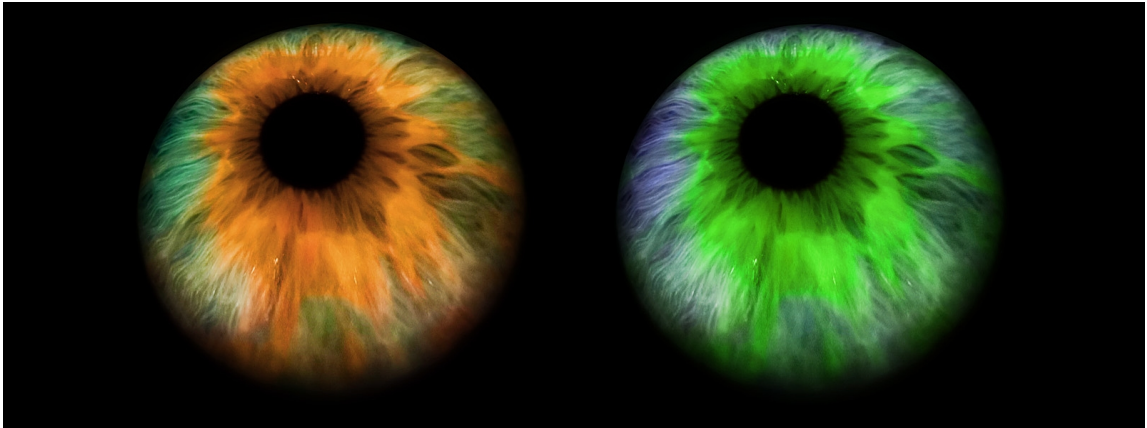
Kuva 14. Salamointia.

5.2.5 Tuijotuskilpailu

Kohtaus: Tyrranna ja Pelsepuupi ovat saaneet keitöksensä lähes valmiiksi. Viimeisten ohjeiden mukaan liemen täytyy enää vain rauhoittua ja kirkastua. Tämä vaihe on ohjeen mukaan äärimmäisen herkkä, eikä sen aikana tule missään nimessä esittää liemelle mitään kysymyksiä tai edes miettiä sellaisia. Näin ollen velhot ryhtyvät luettelemaan päättömästi muistamiaan lastenloruja estääkseen ajatuksiaan karkaamasta liemelle osoitettuihin kysymyksiin. Liemen rauhoituttua Pelsepuupi ehdottaa että he ajattelisivat hetken juuri sitä mitä mieleen tulee. Tästä seurauksena velhot ajautuvat hypnotisoivaan tuijotuskilpailuun.

Kohtaukseen haluttiin tausta-animaatio, koska hypnoosissa olevat hahmot vain tuijottavat toisiaan eivätkä pysty liikkumaan tai puhumaan. Heidän ajatuksensa

kuuluvat kuitenkin yleisölle ääninauhalta. Näitä tuntemuksia kuvaamaan taustalle animoitiin kaksi silmää (kuva 15). Toinen Tyyrannalle, toinen Pelsepuupille. Kohtauksessa Pelsepuupi ja Tyyranna ovat vastakkaisilla puolilla näyttämöä. Silmäefektit sijoitettiin projisaatiopinnalle näyttelijöiden mukaan niin, että kummankin silmäefekti oli näyttelijän kanssa samalla puolella.



Kuva 15. Tuijotuskilpailun hypnoottiset silmät.

6 YHTEENVETO

Positiivisia kokemuksia ja paljon työtä. Siinä lause joka kiteyttää osaltani koko projektin. Työtä aloittaessani ymmärsin, että työmäärä on suuri, mutta näin mittavaksi en sitä arvannut vaikka kokemusta vastaaventyyppisistä projekteista oli jo ennestään. Työni koostui useasta osasta (sisällön suunnittelu ja toteutus sekä tekniikan suunnittelu) ja työhön vaikuttavia tekijöitä oli useita; näinollen pienistä puroista syntyi yksi iso puro.

Prosessinhallinnallisesti produktio olikin antoisin ja haastavin. Toisaalta myös näytelmän dramatisointi ja fyysinen lavastus olivat niin kunnianhimoisesti toteutettuja, että se kannusti myös minua antamaan parhaani. Yhteistyö sujuikin mutkattomasti yhteneväisen motivaatiotason ansiosta. Itselleni antoisaa oli että työni sai tuotantovaiheessa sekä perusteltua kritiikkiä että kiittävää hyväksyntää.

Ilman aikaisempaa kokemusta en olisi tällaiseen projektiin lähtenyt ja hyvä niin. Jos prosessiin liittyvien haasteiden lisäksi olisin joutunut kamppailemaan teknisen taitamattomuuden tai taiteellisen epävarmuuden kanssa, ei ensi-illassa oltaisi nähty kamera-ajollista maisemaa lumisateella.

Hyvän huomiokyvyn omaaville lapsille visuaalisesti monipuoliset, paljon yksityiskohtia ja voimakkaita tunnelmia sisältävät lavastuskokonaisuudet ovat omiaan sillä suunnittelutyöhön käytetty panos tuottaa moninkertaisen määrän oivalluksia ja elämyksiä.