

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma

Lauri Salomaa

VIDEOLAVASTUS PIENATEATTERISSA
–TEKNINEN JA TAITEELLINEN VALMIUS

Opinnäytetyö
Kesäkuu 2013



OPINNÄYTETYÖ
Kesäkuu 2013
Viestinnän koulutusohjelma

Länsikatu
80110 JOENSUU
013 260600

Tekijä(t)
Lauri Salomaa

Videolavastus pienteatterissa –Tekninen ja taiteellinen valmius

Videolavastus on teatterinäytelmässä käytetty audiovisuaalinen elementti. Opinnäytetyössä tutkitaan videolavastuksen teknisen ja taiteellisen toteuttamisen keinoja pienteatterissa. Opinnäytetyön tarkoitus on kehittää videolavastuksen käytännön toteuttamista. Opinnäyte avaa projisointitekniikan asettamia vaatimuksia sekä projisoinnin vaikutuksia näytelmän rakenteisiin. Opinnäytetyöprosessissa toteutettiin kaksi näytelmää: "Sarasvatin hiekka" ja "Ura". Opinnäytteessä käydään läpi intermediaalisia ja multimediaalisia toimintamalleja sekä näytelmän katsomiseen vaikuttavia tekijöitä.

Opinnäytetyön tietopohja rakentuu käytännön kautta hankitulle tiedolle sekä aihekirjallisuudelle. Sarasvatin hiekkaa- ja Ura-näytelmissä työskentelyn dokumentointi toimii käytännön tiedon pohjana. Kirjallisuus syventää videolavastuksen sekä teatterin historiaa. Kirjallisuus toimii työssä vertailukohtana käytännön tiedolle. Vertailun avulla opinnäyte todentaa toimivia toimintamalleja.

Videolavastus tulee aina suhteuttaa toteutettavan näytelmän kontekstiin. Opinnäyte toimii monipuolisena oppaana erilaisiin videolavastuksen käyttötapoihin, joita voi hyödyntää videolavastuksen toteuttamisessa.

Kieli
suomi

Sivuja 50
Liitteet
Liitesivumäärä

Asiasanat
opinnäytetyö, videolavastus, sisällön tuottaminen



THESIS
June 2013
Degree Programme in applied science
Länsikatu
FI 80110 JOENSUU
FINLAND
013 260600

Author(s)
Lauri Salomaa

Title
Video set design in context of a small theater –Technical and artistic facilities

Video staging is an audiovisual element on a theatrical play. In this thesis I studied technical and artistic ways of using video staging on a small theater. This thesis focuses on the ways of developing video staging conventions. In the thesis I will approach convention creation from the perspective of content. Thesis unfolds different technical requirements set by the video staging, and the influences they make on the plays structure. Thesis engrosses on different video staging compositions, and their affect on the plays construction. The thesis unfolds different models of intermedial and multimedial operation, and factors that affect the ways of looking a theatrical play.

The theoretical foundation of the thesis is based on cognitively acquired information as well as subjects of literature. The documentation of plays: "Sarasvatin hiekkaa, and "Ura", are the basis of cognitive information. The literature looks more deeply into the video staging- ,and theater history. Literature offers the possibility of reflection with the cognitive information. Through reflections the thesis verifies useful working methods.

Video staging should always be proportioned to the plays context. Thesis works as a versatile guide for different ways of using video staging. These methods can be utilised in building and constructing video staging.

Language
Finnish

Pages 50
Appendices
Pages of Appendices

Keywords
Thesis, Video staging, Producing content

Sisältö

1 Johdanto	5
2 Tietoperusta	6
2.1 Viitekehys.....	6
2.2 Aineisto ja materiaalit.....	7
2.3 Käsitteet	10
3 Toteutetut projektit	11
3.1 Sarasvatin hiekkaa.....	11
3.2 Ura	19
4 Tekninen valmius	25
4.1 Käytännön valmius.....	25
4.2 Sisällön välitys	26
4.3 Sisällön heijastus	27
5 Inter- ja multimediaaliset suhteet	30
5.1 Multimediaaliset suhteet	30
5.2 Intermediaaliset suhteet.....	33
6 Taiteellinen valmius	38
6.1 Työryhmän moodit	38
6.2 Kuva teatterin kontekstissa	39
7 Pohdinta	47
Lähteet	49

1 Johdanto

”Tiede löytää, teollisuus tuotteistaa ja ihminen sopeutuu” oli vuoden 1933 Chicagon maailmannäyttelyn tunnus (Zenith strathospere 2013). Nykyisessä kulttuurissa erilaiset mediat ovat jokapäiväisiä ja vaikuttavat suuresti ihmisten elämään. Audiovisuaalista sisältöä omaavien lavasteiden käyttö on jokapäiväistä eri yhteyksissä, oli kyseessä sitten toritapahtuma, tv-ohjelma tai teatteriesitys.

Teatterissa on aina pyritty hyödyntämään uutta tekniikkaa. Nykyaikana kehitys on siinä pisteessä, että teatteritekniikan laitteiston hankinta ja käyttö on jo verraten halpaa myös pienteatteriryhmille. Suuri kysymys onkin, miksi videolavastusta tulisi käyttää teatteriesityksessä?

Kautta aikain osa teatterintekijöistä on paheksunut tekniikan tuomista teatteriin. Mark Lawson sanoi The Guardianissa 2003: ”Kuvan käyttö teatterissa pyytelee anteeksi, ettei teatteri ole elokuva tai televisio-ohjelma” (Giesekam 2007, 1). Aiheeseen keskittyneet pioneirit, kuten Josef Svobodga ja Erwin Piscator, pyrkivät taas tutkimaan ja kehittämään audiovisuaalisen sisällön käyttöä teatterissa. Mielestäni teatteri ei myy itseään, jos se päättää käyttää audiovisuaalisia sisältöjä, vaan pikemminkin ottaa käyttöönsä aikansa normin. Elokuvat ja televisio ovat kehittyneet teatteri-ilmaisun kautta, kun taas teatteri on adaptoinut itseensä vaikutteita elokuvista ja televisiosta (Giesekam 2007, 5–6).

Opinnäytetyössäni selvitän audiovisuaalisen sisällön suhteita teatteriesitykseen. Tavoitteena on avata kuvallisen kerronnan konventioita ja niiden käytännön soveltamista teatteriin. Opinnäytetyön pyrkimyksenä on avata kuvan käytön kerronnallisia keinoja teatterin kontekstissa. Opinnäytetyö on tarkoitettu oppaaksi videolavastuksen suunnitteluun sekä toteutukseen pienteatteriryhmille ja videolavastuksesta kiinnostuneille. Avaan työssäni niin teknisiä kuin taiteellisia lähestymistapoja videolavastukseen teatterissa.

Aikaisempi kokemukseni videolavastuksen tekemisestä oli olematon. Olin lukenut videolavastuksesta eri lehdistä ja kiinnostunut sen ilmaisullisista mahdollisuuksista, vaikka en ollut teatterin kanssa aiemmin tekemisissä. Videolavastus ja teatterissa työskentely ei myöskään kuulu opetusohjelmaani, vaikka tähän työhön tullut mahdollisuus työskennellä videolavastuksen parissa tulikin kouluni kautta.

Opinnäytetyöprosessin aikana olin mukana kahdessa videolavastusta sisältävässä näytelmässä, Rospuutto-ryhmän näytelmässä ”Sarasvatin hiekkaa” sekä Poiketa Ry:n näytelmässä ”Ura”. Molemmissa näytelmissä videolavastus on tärkeässä roolissa. ”Sarasvatin hiekkaa” -näytelmässä videolavastusta lähestyttiin enemmänkin dokumentaarisen teatterin kautta, kun Ura-näytelmässä lavastus oli perinteisemmässä muodossa. Myös oma toimenkuvani oli hieman erilainen esityksissä. Sarasvatin hiekkaa -näytelmässä roolini oli enemmän tekninen vastaava, vaikka olin myös mukana luomassa videolavastuksen sisältöä. Tämä rooli sopikin hyvin pohjatyöksi valmistumisprosessiltaan varsin erilaiseen Ura-näytelmään, jossa vastasin täysin näytelmän videolavastuksen toteuttamisesta.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osiossa käyn läpi Sarasvatin hiekkaa- ja Ura-esitysten rakentumiset sekä käytän niitä esimerkkeinä purkaessani teknisiä ja taiteellisia perusvalmiuksia videolavastuksen käytössä. Tarkoitukseni on selkeyttää videolavastuksen luomia asetelmia ja muotoja teatterintekijöille, jotta produktioiden työstäminen olisi helpompaa.

2 Tietoperusta

2.1 Viitekehys

Videotekniikan kehitys ja käyttö teattereissa on nopeuttanut teatterillista kerrontaa. Se on mahdollistanut nopeat televisiotyyliset siirtymät sekä efektit (Hämäläinen 2006, 16). Videolavastus on tuonut tarinankerrontaan myös useita

tasoja jotka voivat leikata toisiaan dramaturgisina tehokeinoina (Gieseckam 2007, 12). Videolavastuksen käyttö on monipuolistunut niin tilankäytön kuin tarinan kerronnan välineenäkin.

Tutkiessani videolavastusta käsitteleviä opinnäytetöitä huomasin niissä fokuksen olevan vahvasti teknisessä puolessa tuotantoa. Opinnäytetyössä ei niinkään keskitytä siihen, millaista tekniikkaa on olemassa ja mitä kaikkea mahdollista pohjattomalla lompakolla saa tehtyä, vaan siihen, mitä tekniikkaa yksinkertaiseen toteutukseen tarvitaan ja miksi. Videolavastuksen tuottaminen esityksessä rakentuu heijastamiselle ja välitykselle. Välittävän osan tuottavat tekniikka ja heijastavan osan projisointipinnat tai ruudut.

Multi- ja intermediaaliset suhteet opinnäytetyössäni käsittelevät niitä teknisiä perusasetelmia, joissa teatteriesityksissä toimitaan videolavastuksen kanssa. Teknisessä osiossa käyn läpi vain näiden multi- ja intermediaalisten suhteiden asetelmat. Niiden sisällön muodollisia vaikutuksia tutkin syvemmin taiteellisen valmiuden osiossa. Multimedialisuus käsittelee videolavastuksen suhdetta lavaan kolmesta eri käyttökulmasta, kun intermediaalisuus käy läpi videolavasteen ja näyttelijän välille rakentuvia suhteita, jotka rakentavat näytelmän kerronnallista sisältöä (Gieseckam 2007 8 - 9).

Videolavastuksen käyttöä suunnitellessa on tärkeää ymmärtää niin itse videolavastajan kuin lavastuksen taiteelliset roolit suhteessa muuhun produktion. Näytelmän rakentuminen on monivaiheinen ja elävä prosessi, jossa kommunikointi eri työryhmän jäsenten välillä on tärkeää (Hämäläinen 2006, 31 - 32). Videolavastus tulee aina suhteuttaa toteutettavan näytelmän kontekstiin.

2.2 Aineisto ja materiaalit

Opinnäytetyöni tietoperusta koostuu käytännön tiedosta, jota vertaillaan aihekirjallisuuteen. Kognitiivinen tietoperusta on hankittu dokumentoimalla kahden videolavastusta hyödyntävän näytelmän valmistumisen vaiheita.

Näytelmät olivat ”Sarasvatin hiekkaa” ja ”Ura”. Aihekirjallisuutena toimivat opinnäytetyöt ja teatteri-ilmaisua käsittelevät teokset. Opinnäytetyöt ja teatterikirjallisuus ohjasivat varautumaan etukäteen prosessin etenemisen monimuotoisuuteen ja käytännön järjestelyihin.

Aiemmat Karelia-ammattikorkeakoulussa valmistuneet opinnäytetyöt aiheesta olivat jo hieman vanhempia, joten pystyin peilaamaan niihin kirjattuja kokemuksia tämänhetkiseen tilanteeseen teatterissa. Opinnäytteet olivat Essi Hämäläisen ”Videoprojisointi teatterissa” vuodelta 2006 ja Tanja Haikosen ”Virtuaalilavastus –virtuaalilavasteiden käyttö teatterissa” vuodelta 2007. Essi Hämäläisen opinnäytetyössä on käsitelty Joensuun kaupunginteatterin produktioita ja yleisesti maailmalla toteutettuja töitä. Haikosen työ käsittelee kaupunginteatterin esityksiä sekä virtuaalilavastamista. Lisäksi tutkin myös Helsingissä ja Tampereella valmistuneita opinnäytetöitä videotekniikasta, dokumentaarista teatterista, sekä videolavastuksen käytöstä tanssitaiteen kehityksessä. Opinnäytteiden laaja-alaisuus oli osasy s siihen, miksi oma opinnäytteeni keskittyy videolavastukseen pienteattereiden näkökulmasta. Opinnäytteeni pyrkii avaamaan enemmänkin videolavastuksen mahdollisuuksia sisällön näkökulman kautta. Karelia-ammattikorkeakoulun aiemmista opinnäytteistä ei ollut kulunut kuin puoli vuosikymmentä. Varsin huomioitavaa olikin jo pelkkä tekniikan kehitys niin valo kuin videotekniikassa. Esimerkiksi Hämäläisen (2006, 17–18) opinnäytteessä teroitetaan valojen ja videon suhteiden tarkkaa rajausta, koska valovoimat eivät ole tasaiset ja syövät kuvaa. Nykytekniikka mahdollistaa pienryhmille saatavuuden LED-tekniikkaa, jolla on helppo kohdentaa ja rajata valoja. Nykytekniset projektorit ovat myös valovoimaltaan voimakkaampia. Opinnäytetöistä sain tietoa, jolla pystyin ennakoimaan mahdollisia ongelmia. Osaa opinnäytteiden sisällöstä pystyin jälkikäteen tarkastelemaan myös kriittisesti ja muodostaman niihin eri näkökulmia, joita tuon esiin opinnäytetyössäni.

Opinnäytetyöt antoivat paljon valmistavaa käytännön tietoa videolavastusten tekniseen toteuttamiseen. Videolavastuksen ja teatterilavastuksen historiaan käyttämäni kirjat taas toimivat taiteellisen valmiuden pohjateoksina.

Historiallisesti kattavin ja videolavastuksen kehitystä käsittelevä pohjateos työssäni on Greg Giesekamin ”Staging the screen”. Teos käy läpi videolavastuksen merkittävimmät vaikuttajat ja heidän kehittämänsä tekniset ja taiteelliset innovaatiot. Kirjan avulla pystyin peilaamaan omia kokemuksiani näyttämökuvan rakentumisesta, kuvan ja näyttelijän intermediaalisista ja multimediaalisista suhteista aina median rakenteiden tarkoitukselliseen esiintuomiseen näytelmän kontekstissa. Kirjallisuuden ja käytännön vertailun avulla videoiden esitystavat, muodot ja sijainnin merkityksellisyys tulevat näkyväksi lukijalle.

Teknisten laitteiden halpeneminen mahdollistaa yhä laajemman tekniikan käytön, jolloin on hyvä miettiä, mihin videoita sisällöllisesti tarvitaan näytelmässä. Tähän näkökulmaa antoivat suomalaiseseen lavastustaiteeseen keskittyvä Harha on totta (2005) -kirja, Hämäläisen (2006) opinnäytetyöstä löytyvät haastattelut ja vertailu Giesekamin kirjan välillä. Keskeinen kysymys opinnäytetyössäni on miksi videota tulisi käyttää. Teatteriproduktioiden mukana pääsin itse näkemään ja ymmärtämään näytelmien rakentumista ja siihen vaikuttavia osia. Työskentelyn aikana huomioin erityisesti, kuinka tekniikkaan suhtauduttiin. Kuvallisen kerronnan mahdollisuuksia ja suhdetta näytelmään pohdittiin pitkin tuotantoa selvittäen, kuinka sitä voisi käyttää hyödyksi. Omassa työssäni pyrin tuomaan esiin erilaisia lähtökohtia videolavastuksen maailmaan, jotta työprojekti helpottuisi.

Työni käsittelee osaltaan myös kuvallisen kerronnan periaatteita ja niiden luomien mahdollisuuksien suhteita teatteriin. Käytin siis pohjakirjallisuutena myös mediakerronnan perusteorioita tutkivaa kirjallisuutta. Mediakerronnan avaaminen auttaa teatterintekijöitä näkemään videokerronnallisia mahdollisuuksia ja sisällöntuotantoja, jotka rikastuttavat kerrontaa ja luovat ykseyttä näytelmään. Kuvallisen kerronnan teoriassa käytin pohjateoksena Henry Baconin Audiovisuaalisen kerronnan teoriaa vuodelta 2001. On huomioitava, että teos käsittelee elokuvallista kerrontaa ja sen muotoja eikä varsinaisesti teatteria. Mielestäni median kokonaisvaltaisuus jokapäiväisessä elämässä vaikuttaa myös katsojan suhtautumiseen teatterissa esitettävään

videolavastukseen. Siksi kuvallisten sisältöjen periaatteiden sivuaminen on hyödyllistä myös teatterin kontekstissa.

2.3 Käsitteet

Käytän työssäni termiä ”videolavastus” kuvaamaan teatterissa käytettyä audiovisuaalista elementtiä, koska video on nykyaikana yleisin kuvamedia teatterissa. Filmiä voidaan toki nykyäänkin käyttää teatterissa, varsinkin jos halutaan korostaa tekniikkaa näytelmässä. Tässä työssä tulen käyttämään teatterissa käytetystä audiovisuaalisesta sisällöstä termiä videolavastus. Virtuaalilavastus on 3D-mallentamiseen perustuvaa koko lavan elementtien luomista (Haikonen 2007, 22). Vaikka projisointitekniikkaa käytetään molempiin lavastusmalleihin, niin virtuaali-käsite viittaa kokonaan keinotekoisesti luotuun, kun videolavastus taas konkreettisempaan elementtiin. Käytän työssäni myös termiä scenografia, eli näyttämökuva. Näyttämökuvalla tarkoitetaan sitä, kuinka eri konkreettiset elementit asetetaan näyttämölle tai sen ulkopuolelle.

Pääpaino opinnäytetyössäni keskittyy selventämään intermediaalista ja multimediaalista toimintaa videolavastuksen kanssa. Intermediaalinen toiminta videolavastuksen kanssa on näyttelijöiden ja videolavasteen kanssakäymistä teatteriesityksen kontekstissa. Näyttelijät toimivat joko lavastuksen kanssa näyttellen ja kommentoiden toisiaan tai konkreettisesti käyttävät tekniikkaa lavalla. Multimediaalisessa toiminnassa videolavaste on omana elementtinään lavalla, eikä kanssakäymistä näyttelijän kanssa synny. (Gieseckam 2007, 8.)

Dokumentaarinen videoilmaisu on tekniikka, jota käytettiin Sarasvatin hiekkaa – näytelmässä. Se pohjautuu intermediaaliseen tekniikan lähestymistapaan ja sekoittaa fiktiota ja faktaa luoden faktiota (Roivainen 2011, 8–9). Pyrkimyksenä on saada näytelmän viesti ja kuva välitettyä vaikka subjektiivisuutta hyödyntäen (Roivainen 2011, 18).

Käytän opinnäytetyössäni myös termiä ykseys, joka tulee elokuvallisen ilmaisun puolelta. Ykseys tarkoittaa sitä, että teoksen kaikki elementit palvelevat

kokonaisuutta. Ykseys luodaan viemällä katsoja haluttujen elementtien äärelle, jotka on järjestetty kokonaisuutta silmälläpitäen (Bacon 2000, 23). Videolavastus multimediaaliselta suunnalta tarkasteltuna pyrkii yleensä luomaan tilan, ajan ja paikan tuntua, eli luomaan elementtejä jotka toimivat kokonaisuuden luomisessa. Edellä mainittujen lisäksi avaan opinnäytetyössäni lyhyesti teknillistä perustermistöä, kuten projisointipinta, lavaste, projektori ja mikseri.

3 Toteutetut projektit

3.1 Sarasvatin hiekkää

”Sarasvatin hiekkää” -näytelmä valmistui vuoden 2011 kevään ja syksyn välisenä aikana. Ensi-ilta oli 6.10.2011 Jakokosken liikuntasalissa. Esitys kiersi Suomea vierailevana näytöksenä aina 2012 syksyyn saakka. Näytelmän tuotti ammattilaisteatteri Rospuutto-ryhmä: ”Sen tarkoitus on tuottaa korkealuokkaista, kansainvälisesti merkittävää ammattiteatteria sinne, missä sitä on harvemmin tarjolla”(Rospuutto-ryhmä 2013). Palaute esityksestä oli pääasiassa positiivista ja sai katsojat ajattelemaan maailmamme kohtaloa. Näytelmän teemoina olivat maailmanloppu ja selviytyminen.

Sarasvatin hiekkää -esityksessä eräänlainen kansanvalistusjoukko juoksee valtakuntaa ristiin rastiin esittämässä Risto Isomäen samannimistä ekologista trilleriä (Rospuutto-ryhmä 2013).

Oma osuuteni ”Sarasvatin hiekkää” -näytelmä alkoi keväällä 2011 saatuani kouluni kautta tiedon mahdollisuudesta osallistua videolavastuksen valmistamiseen näytelmässä. Henkilökohtainen kiinnostukseni asiaa kohtaan ja mahdollisuus oppia saivat osallistumaan projektiin. Koin aiheen olevan myös kiinnostava opinnäytteen aihe. Käsitykseni videolavastuksesta oli projektiin lähdeittäessä melko olematon. Itselläni oli vain visio kuvasta, jonka edessä

näytellään. Tästä syystä rupesinkin tutustumaan videolavastukseen verkon ja opinnäytteiden kautta. Pohjatyönä tutustuin myös Sarasvatin hiekkaa -kirjaan, joka toimisi näytelmän pohjateoksena. Kirjasin ylös erilaisia mieleeni tulleita assosiaatioita ja suunnitelmia mahdolliseksi videolavastukseksi.

Projekti lähti varsinaisesti liikkeelle ensimmäisten palaverien myötä kesäkuun alussa. Tapasin näytelmän ohjaajan Hanna Kirjavaisen, puvustaja Ritva Muikun ja valo- sekä videosuunnittelija Ina Niemelän. Palaverin aikana oma roolini näytelmässä selkeytyi enemmänkin assistentiksi, Niemelän ollessa pääsuunnittelija. Vaikka roolitus oli edellä mainittu, tuli vastuulleni pitkin esitystä myös paljon sisällön tuottamista. Myös näytelmän dokumentaarinen tyyli ja teatterillisen ilmaisun keinot avautuivat itselleni palaverissa. Palaverissa selkeni työrytmytyksen jakautuvan niin, että näyttelijät työstäisivät materiaalia ensin yhdessä kuukauden ja sitten tekniikkaa alettaisiin sovittaa sisään. Joidenkin kohtauksien teknisiä toteutuksia mietittiin etukäteen, mutta pääasiassa videolavastuksen sisällöt jäivät avoimiksi. Päätin itse työstää kesän aikana sisältöä kaiken varalta.

Heinäkuun alussa näyttelijät esittivät ”raakaversio” näytelmästä ja kävimme läpi mahdollisia teknisiä ja visuaalisia ideoita. Tein ideoita, huomioita ja rupesin selvittämään erilaisia teknisiä toteutustapoja sekä vaihtoehtoja sisältöjen tuottamiseen. Lavastus pohjautuisi pääasiassa pienoismaailmojen livekuvaamiseen ja valmista videosisältöä olisi rajallisemmin. Valmis videosisältö olisi työlästä toteuttaa. Keskusteluissa selkeni, että audiovisuaalisen tekniikan ja sisällöntuotannon osaamiseni nousevan tärkeään rooliin projektin sisältöjen kehittämisessä. Jatkoin teknisten toteutuskeinojen, kuten bluescreen-kuvauksen, videoefektien ja kuvaamisen tutkimista.

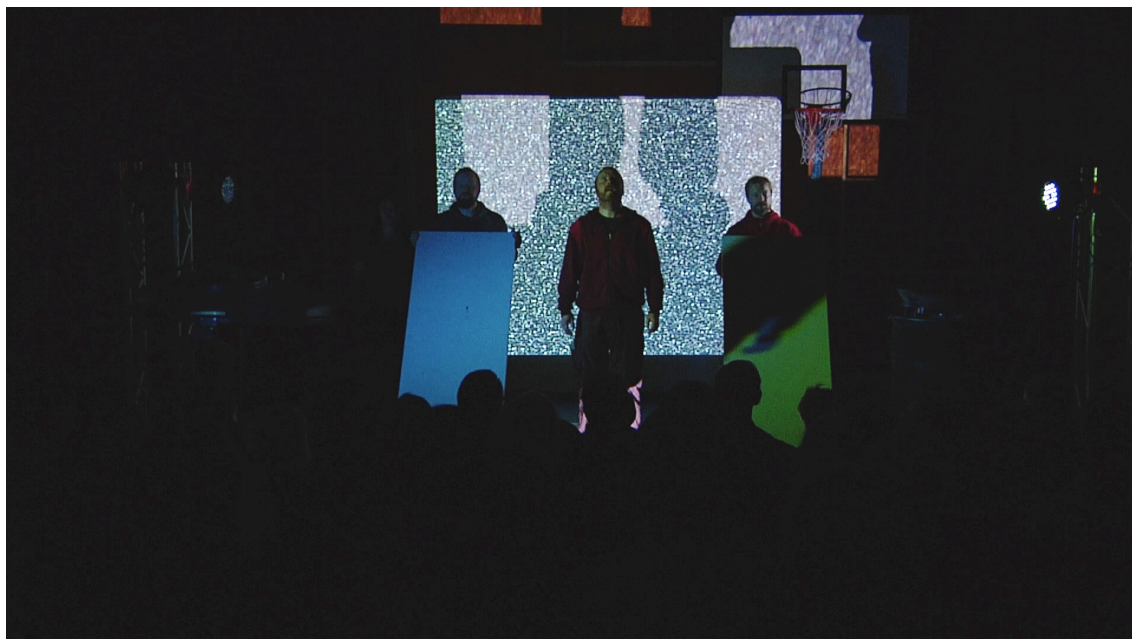
Heinäkuun lopulla työstin valmiiksi visuaalisten efektien pohjatöitä, jotta varsinaisten kuvausten jälkeen työstäminen olisi nopeampaa. Kuvaukset tapahtuivat elokuun ensimmäisenä viikonloppuna. Kuvauksissa tallennettiin haastattelukohtaus sekä kuvataan bluescreen-materiaalia jälkityöstöä varten. Haastattelukohtauksessa hyödynnän oppimaani haastattelujen kuvauksen periaatteista ja ohjaan näyttelijöitä toimimaan todenmukaisesti kameran kanssa.

Bluescreen kuvauksissa ohjeistan näyttelijöitä toimimaan sinikankaan kanssa, ja vaikka studiossa ei ole mahdollista ripustaa näyttelijää ilmaan autenttisen uimisiikkeen luomiseksi, improvisointi laatikoiden päällä kelpaa lopputulokseksi. Huomioitavaa projektista tässä vaiheessa on, kuinka monenlaisen teknisen osaamisen hallinta on erittäin hyödyllistä ja tärkeää videolavastajalle.

Seuraavat viikot työstin uni-, loppusukellus, ja haastattelukohtauksia eteenpäin. Nämä kohtaukset olivat selvimmin kerronnallisia ja etukäteen tuotettuja kohtauksia, joiden sisältöjen editoinnista olin vastuussa. Tänä aikana kävin myös harjoittelemassa koulun videomikserin, projektorien ja ohjelmien kytkemistä toisiinsa järkeväksi kokonaisuudeksi. Projektin alusta alkaen oli selvää, että audiovisuaalisen materiaalin ajaminen näytelmässä tapahtuisi tietokoneen kautta näytelmän tarkkojen iskujen takia. Myös mahdollisuus havainnoida ajettavaa materiaalia näytelmän aikana oli tärkeä syy tähän päätökseen. Lopullinen tekninen kattaukseni olikin napakan yksinkertainen, lukuun ottamatta joitain äänityöllisiä järjestelyjä erillisen miksauspöydän takia.

Viikolla 37 syyskuussa pääsimme rakentamaan ja harjoittelemaan kokonaisuutta kasaan. Esitystä harjoiteltiin Jakokosken seurojen talolla. Viimeistelevät harjoitukset tapahtuivat Jakokosken liikuntasalissa ennen ensi-iltaa. Näyttelijät työstivät kohtauksia vielä ensimmäisellä viikolla, kun itse keskityin selvittämään monia teknillisiä ongelmia. Ensimmäinen huomioitava seikka oli, että näytelmässä oli sekä analogista että digitaalista signaalia. Tietokoneen digitaalisen signaalin kääntäminen ei onnistunut alun perin videoiden ajoin tarkoitetulla Qlab-ohjelmalla, koska se ei tunnistanut digitaalisesta analogiseksi kääntävää muunninta. Selvitin asiaa opettajieni kanssa ja lopulta päädyimme käyttämään muuntimen kanssa yhteensopivaa Final Cut Pro -leikkausohjelmaa. Toinen käytännön ongelma oli käyttötarkoitukseensa huono projisointikangas. Olin ottanut selvää projisointipinnoista jo aiemmin, ja esitin selvästi kantani, jossa vaadin parempaa projisointikangasta. Lopulta Ina Niemelä päätyi ompelemaan kokonaan uuden kankaan. Aiemmissa palaverissa oli päädytty siihen, että projisointeja käytettäisiin mahdollisesti myös lavan toimintaa verhoavana elementtinä. Videota näytettiin sekä taustakankaalla että lavalla oleviin näyttelijöihin. Tämä

kahden kuvalähteen käyttö toi muutoksia näytelmän tilalliseen tarpeeseen (kuva 1).



Kuva 1. Näyttelijän käsittelemä etuprojektori luo taustalle näyttelijän varjon ennen nousemistaan näyttelijän kasvoille. (Kuva: Lauri Salomaa).

Tekniikka oli alkuperäisiin budjettilaskelmiin nähden halvemmalla koottu. Esityksen valo-, ääni- ja videotekniikka hankittiin vuokraamalla, ostamalla ja lainaamalla. Kouluni kautta saatu tekniikka esimerkiksi mahdollisti videolavastuksen kanssa harjoittelun, ennen kuin tilattu tekniikka saapui. Lopullisen esitysteknisen kokonaisuuden hidas rakentuminen sekä näytelmän kokoaminen keskeneräisten tekniikan kanssa kävivät koko työryhmälle raskaaksi. Suunnitelmallisemmalla lähestymistavalla produktiota olisi ollut helpompi pitää kasassa.

Tärkeä osa esitystä oli livekuvan käyttö. Ohjasin näyttelijöitä kameran käytännön siirtelyyn ja kuvakulmien hakemiseen niin pienoismallien kuvaamisessa kuin kameran kompositiossa lavalla. Näytelmässä siis kuvattiin, kuinka videolavastuksen ”maailmat” rakentuivat näyttämökuvan taka-alalla samalla kun itse toiminta tapahtui lavalla (kuva 2).



Kuva 2. Näyttelijä rakentaa taustalla videolavastuksen sisältöä. (Kuva: Lauri Salomaa).

Koin nämä tasojen järjestelyt ja niiden suhteet näyttämökuvassa mielenkiintoisiksi ilmaisun keinoiksi. Monitasoisuus vertautui ohjaaja Kirjavaisen metatasolliseen kerrontaan, jossa rinnakkain toimivat näyttelijät ja heidän näyttelemänsä hahmot, jotka näyttelivät hahmoja. Toisaalta tämä monien eri tasojen pyörittäminen aiheutti sekaannusta näyttelijöiden ja ohjaajan välillä, kun eri tasojen tavoitteet alkoivat sekoittua.

Viikolla 38 harjoittelu jatkui kohtaus kerrallaan näytelmän hioutuessa jatkuvasti. Omat huomioni keskittyivät kamerateknisiin ja näytelmän rytmisiin seikkoihin. Kameraa käytettiin näytelmässä melkein koko ajan samassa paikassa, lukuun ottamatta muutamaa kohtausta. Kohtauksissa ”Bahama” ja ”Luolassa” kameran paikka liikkui näyttämökuvan takareunasta lavan oikealle ja vasemmalle puolelle. Tämä aiheutti kysymyksen kameran tarkennuksen käytöstä. Kameran tarkennus oli tärkeää ”Bahama”-kohtauksessa, koska siinä kuvakompositiossa oli etualalla pienoislavaste, taka-alalla näyttelijät. Muutamissa vettä sisältävissä pienoismaailmoissa automaattitarkennus alkoi luonnollisesti ”pumppaamaan”. Pumpkauksessa kamera ei osannut tarkentaa mihinkään kohteeseen, vaan etsi jatkuvasti tarkennuskohdetta. Tarkennuksen olisi voinut asettaa manuaalisesti, mutta se taas olisi aiheuttanut ongelmia ”Bahama”-kohtauksessa. Näyttelijälle

nopeat skarpin vaihdot ja toiminta pienellä kameralla olisi aiheuttanut liikaa säätämistä. Esitin asian ohjaajalle ja päädyimme lopulta automaattitarkennukseen, koska ”pumppauksen” mahdollisuuksia näytelmässä oli vain muutamia (kuva 3).

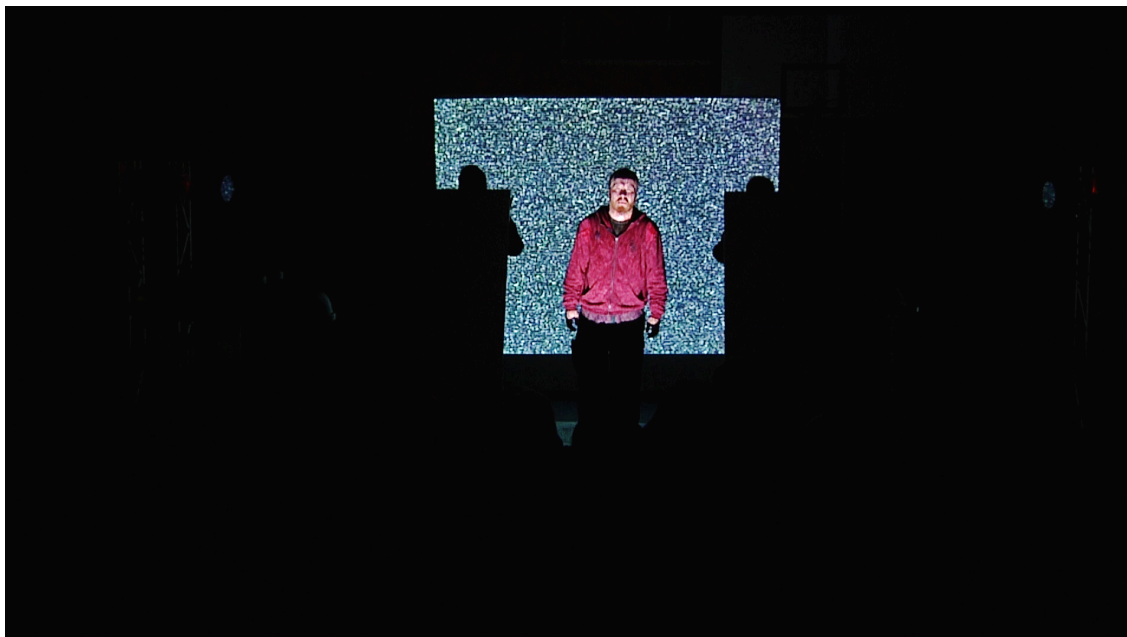


Kuva 3 ”Bahama”-kohtauksen projisointi sivulta kuvaavan kameran kautta (Kuva: Lauri Salomaa).

Tekniikka saatiin vihdoin tässä vaiheessa rakennettua kokonaisuudessaan kasaan ja kohtauksia voitiin käydä läpi kokonaisina. Niinpä produktion osien suhteita pystyi myös tarkastelemaan. Valojen ja videonprojisoinnin suhteet toimivat skenografian myötä hyvin. Esityksen näyttämökuvassa pienoismaailmat ja projisointipinta olivat taaempänä ja varsinainen ”näyttelylava” etualalla. Takaprojisointiin keskittynyt stabiili videoprojektori oli varustettu short zoom -linssillä, jonka avulla kuvan kokoa saatiin kasvatettua huomattavasti isommaksi lyhyellä projisointimatalla. Toinen näytelmässä liikuteltava etuprojektori oli valoteholtaan heikompi ja ilman laajentavaa linssiä. Tätä projektorilla hyödyntävissä kohtauksissa valosuhteita kompensoitiin vähemmälle ja etuprojisointi suoritettiin parin metrin päästä lavan etureunasta. Valaistus keskittyi lava-alueeseen, jolloin se ei syönyt videoprojisoinnin valotehoa. Myös valoissa käytetty LED-tekniikka mahdollisti valojen tasojen säätelyä.

Itse videoprojisoinnin ja lavan suhde oli näyttämökuvan takia selvästi rajattu. Sisällöllisesti videoprojisointi toimii sekä estetiikan että metatasollisuuden korostajan ja subjektiivisena kertojana hahmojen kohtaloihin. Ensinnäkin se korostaa miniatyyrimaailmojen kautta näytelmän estetiikkaa, joka on maailmanlopun jälkeinen. Näytelmän hahmot elävät näytelmässä omaa menneisyyttään esityksensä kautta. Tarina ja sen eteenpäin vieminen on heille tärkeintä, joten sitä pitää esittää millä keinoin hyvänsä, näytelmän tapauksessa lavastaen tilanteet ”romuilla”. Kertojan roolissa video toimi ikkunana hahmojen uniin, aiemmin tapahtuneeseen ja tarinan tapahtumapaikkoihin.

Viikolla 39 kohtausten läpikäynti jatkui. Kuvaamme myös näytelmän epilogin eli videon, jossa näytelmän ryhmä juoksee varusteineen. Vastasin videon sisällön toteutuksesta ja valmistamisesta kokonaisuudessaan. Epilogin tarkoitus tässä näytelmässä oli tuoda esiin näytelmän teemoja, esimerkiksi juoksemista. Näytelmän rakentumisessa oltiin myös siinä vaiheessa, jossa osien karsinta ja näytelmän tiivistäminen alkaa. Tämä aiheuttaa myös videolavastuksen muutoksen, kun pitkään työstämäni ”linnut”- video jätetään pois kokonaisuuteen sopimattomana. Videon poistamisen seurauksena kohtaus on jäämässä videolavastuksellisesti tyhjäksi, kun uuden sisällön valmistamiseenkin oleva alkaa olla hyvin rajallista. Vaihtoehdoiksi jäi kohtauksen riisuttu esittäminen tai muu ratkaisu. Harjoituksissa kohtauksen taustalle jatkettiin aiemmasta kohtauksesta kuvakohinaa, jonka avulla myös videolavastuksen rytmi muuttuisi jatkuvammaksi aiempaan selkeihin rytmijakoihin verrattuna. Lopulta kuvakohina muuttui tärkeäksi elementiksi näytelmän lopun draamallisessa kasvatuksessa ja sitä korostettiin myös etuprojisoinnin käytöllä (kuva 4).



Kuva 4. Etu- ja taustaprojisoitu kohina huipentavat kohtauksen dramatiikan (Kuva: Lauri Salomaa).

Näytelmä sisälsi monia kohtauksia eri paikoissa ja niihin siirtyminen toteutettiin yleensä videon kautta, mikä taas teki näytelmän videolavastukseen selkeän rytmin. Lopulta näytöksen ensimmäinen puoliaika rakentui melko hektiseksi teknisine kameran vaihtoineen ja etu-, sekä takaprojisoineen. Toinen puoliaika taas oli rytmiltään rauhallisempi ja sisälsi enemmän jatkumoa.

Näytelmässä oli suuri määrä niin näyttelijöiden kuin tekniikan iskuja. Tekniikan ja näyttelijöiden väliset iskut toimivat pitkin esitystä toistensa laukaisijoina. Jatkuva läsnäolo harjoituksissa olikin ehdoton vaatimus, jotta kokonaisuutta pystyisi teknisesti hahmottamaan. Tietokoneen ja videomikserin hyödyntäminen materiaalin ajamisessa oli tärkeää, koska näyttelijöiden antamat tekniset iskut elivät näytöksen mukana. Videomikserillä pystyin ajamaan sulavasti niin digitaalista valmista materiaalia kuin livenä kuvattua materiaalia. Mikserin avulla pystyin myös sulauttamaan edellä mainittuja toisiinsa. Näytelmän tarkkailun kautta kehitin erilaisia käyttötarkoituksia mikserille, kuten kuvien häivyttäminen toisiinsa, joita tarjosin harjoituksissa näytelmään. Näytelmää alettiin käydä syyskuun lopuss läpi ja tiivistyminen alkoi tuottaa tulosta. Näytelmän loppukohtaus muutettiin, mutta lopun sukellusvideo säilytettiin

kokonaisuudessa. Viimeiset viikon näytelmää käytiin läpi, pyrkimyksenä sujuvuuden saavuttaminen.

Ensi-ilta oli 6.10.2011 ja sen jälkeen näytelmä lähti Suomen kiertueelle. Kiertueella näytelmän todellisia tilavaatimuksia ja sen lavakuvan toimivuutta testattiin eri tiloissa. Teknisesti suurimmat haasteet olivat laitteiston ylläpito ja sen käytön opastaminen näyttelijöille. Näytelmässä siirrellään videoprojektoreita sekä kameraa ja näin myös teknisten ongelmien vaara kasvaa. Ainoa tilaongelma kiertueella oli Joensuun kaupunginteatterissa, jossa katsomo alkaa lavaa alemmaa. Jotta esityksen etureunassa oleva lava ja sen toiminta ei peittäisi taka-alalla olevaa projisointipintaa, jouduin nostamaan ja säätämään videoprojektorin kulmia uudelleen. Etuprojisoinnin takia jokaisessa esityksessä oli tärkeää käydä näyttelijän kanssa läpi toiminta projektorin kanssa uudessa tilassa.

Sarasvatin hiekkaa -näytelmässä työskentely antoi vahvan pohjakokemuksen tekniseen toteutukseen niin teatteritekniikassa kuin sisällön tuotantoon käytettävissä laitteissa. Työryhmän sisäinen dynamiikka oli omalta osaltani varsin linjassa Emma Hämäläisen opinnäytetyön huomioiden kanssa. Hämäläisen kuvaa työssään tekniikan ”eristäytymistä”, muusta työryhmästä, jonka takia kommunikointi toteutuksen edistymisestä ei ole toimivaa.

3.2 Ura

Poiketa Ry:n näytelmä ”Ura” valmistui talven 2011–2012 aikana. Ensi-ilta oli 19.02.2012. Näytelmää esitettiin vain ravintola Kerubin salissa 19.02–29.02.2012. Näytelmän tuotti Poiketa ry. ”Poiketa ry on runsassateisen vuoden 2008 syksyllä perustettu järjestö, jonka tarkoituksena on tuottaa esityksiä ja taiteellisia tapahtumia niin sisätiloihin kuin ulkoilmaankin. Yhdistys koostuu teatterin, tanssin, musiikin, kulttuurituottamisen sekä esitystekniikan luovista osaajista.” (Poiketa 2013.) Näytelmä sai positiivista palautetta ja oli myös työryhmän mielestä hyvin onnistunut kokonaisuus (Huttunen 2013). Näytelmän

teemoina olivat sankaruus, 1980-luku, lapsien sekä vanhempien suhteet sekä osittain tekniikka.

Ura ristitulittaa livemusiikin, videoprojisoinnin ja teatterin yhdistelmällä välähdyksiä kolmen miehen - isän, pojan, ja pikkoveljen - matkasta 1980-luvulta tähän päivään. Monimediallisesti toteutettu esitys on houreinen uni unohtumattomista muistoista. Muistoista, joiden sankareita ovat MacGyver, Commodore 64 ja Hanoi Rocks. (Poiketa 2013.)

Uran tuotanto alkoi osaltani heti "Sarasvatin hiekkaa" -kiertueen perään. Tuotannollisesti aivan eri tahdissa edennyt produktio oli tiivis ja asetti tällä kertaa koko näytelmän lavastuksellisen vastuun minulle. Työmäärältään sekä vastuualueeltaan suuri "Ura" oli looginen jatko videolavastuksen oppimisen ja havainnoinnin kannalta. "Sarasvatin hiekkaa" -produktion kautta näytelmän rakentumisen mallit, tekniset mahdollisuudet ja osittain sisällön ilmaisun keinot olivat selkeämpiä työprosessiin lähdetessä. Syksyn 2011 aikana olin tutustunut enemmän audiovisuaalisen sisällön ilmaisumahdollisuuksiin ja pystyinkin soveltamaan näitä aiempia taitoja näytelmässä.

Työprosessin aikana videolavastuksen käyttötarkoitus näytelmässä tuli selvästi esiin. Videolavastus tulisi toimimaan sidoksena näytelmän teemojen kesken. Käsikirjoituksessa oli joitain ohjaaja Jukka Moskuvaarin valmiiksi kirjoitettuja paikkoja, joissa videolavastusta tulisi käyttää.

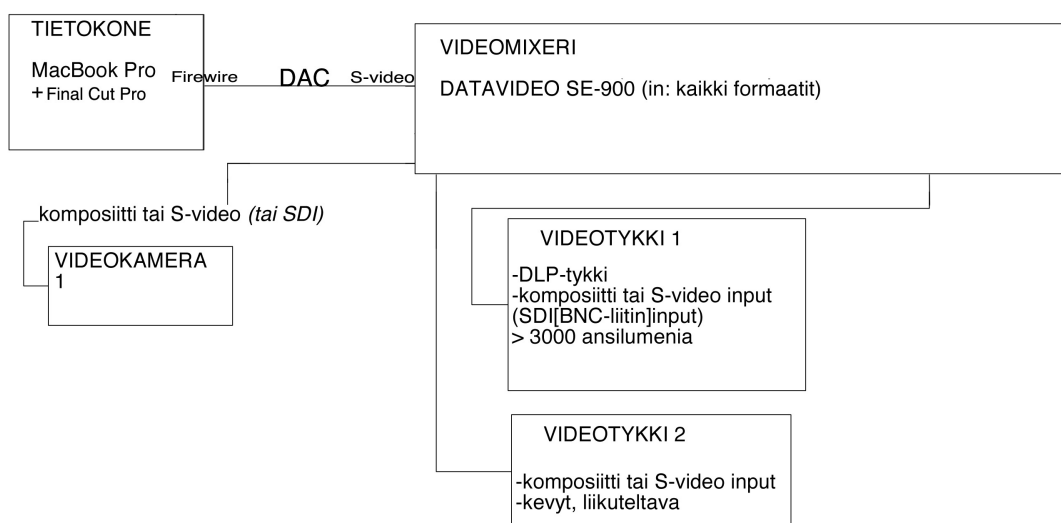
8 Koiralta on palanut karvat

Aleksin suuri työhuone. Video/valotaidetta. Alkaa kuunnelmana ja jatkuu näyttämöllä. Aleksin toimii yksin isossa työtilassaan. Kuuntelee ääniä. Katsoo videota. Esitelmöi.

Työprosessin alku oli verrattavissa "Sarasvatin hiekkaan". Näyttelijät työstivät hahmojaan ja omaa dynamiikkaansa keskenään, kun tekninen suunnittelu tapahtui toisaalla. Projektin aikataulullisista syistä varsinaisessa esiintymispaikassa pidettäviä harjoituksia ei ollut ennen tammikuuta. Joulukuussa harjoittelu aloitettiin Pohjois-Karjalan ammattiopiston tiloissa.

Harjoituksissa työryhmä oli tiivis ja hyvin kommunikoiva. Paikalla oli ohjaajan ja näyttelijöiden lisäksi näytelmän ääniteknikko Antti Laitila. Kohtauksien edetessä kävin keskusteluja sisällön mahdollisuuksista ohjaajan kanssa. Pienimuotoisen videolavastuksen rakentaminen harjoitustilaan antoi myös mahdollisuuden havainnoida näitä mahdollisuuksia käytännössä. Harjoituksien myötä selkeni, minkälaisia rooleja videolavastuksen tulisi ottaa näytelmässä. Visuaalisuus ja narratiivisuus olivat avainsanat näytelmän videosisällön ytimessä. Visuaalisuutta lähdin lähestymään koko 80-luvun teemaa korostavana osana sekä yhtyeen soittokohtauksissa kappaleiden sisällön kuvaajana. Osittain soittokohtauksissa video sivusi myös näyteltyjä teemoja, luoden näin näytelmän eri osien risteymiä. Esimerkiksi kohtauksessa ”Elias ja Rambo” yhtyeen livesoitto, näytteleminen ja videolavastus sivuavat sotaa yhteisenä teemana. Narratiivisesti videolavastuksella pyrittiin tuomaan esiin toimintaa ja hahmojen ajatusmaailmoja. Videot toimisivat myös tirkistelyn keinoina toiselle päähenkilölle, esimerkiksi hänen katsoessaan veljensä terapiavideoita.

Tammikuussa järjestettiin harjoitukset Kerubissa. Näissä harjoituksissa näyttelijät tottuivat toimimaan tilassa ja tekniikka testasi laitteistoja. Videolavastuksellisesti oli tärkeää selvittää tekniikan rakentamisen mahdollisuudet sekä projisointipinta. Tekninen rakennelma näytöksessä vastasi pitkälti ”Sarasvatin hiekkaa” näytöksen teknistä rakennetta (kuva 5).



Kuva 5. Sarasvatin hiekkaa -näytelmän videolavastuksen tekninen kartta (Kuva: Ina Niemelä, Lauri Salomaa)

Kahden videoprojektorin käyttö ja näytelmän hahmojen hyödyntäminen projisointipintoina oli myös osittain jatkumoa "Sarasvatin hiekkasta". Urassa henkilöhahmoihin projisoinnilla pyrittiin visuaalisuuteen ja samalla luomaan leikkauskohtia näytelmän teemojen sekä tarinan kanssa. Esimerkiksi kohtauksessa "Disco 2012" tarinan päähenkilöt ajavat hurmiossa kohti päämääräänsä, samalla kun näyttelijöihin heijastettu projisointi luo mielikuvia nopeudesta ja 80-luvun visuaalisesta estetiikasta. Tämä kohtaus toteutettiin kahdella projektorilla, jolloin videolavastus voitiin heijastaa sekä bändiin että näyttelijöihin.

Helmikuun alussa produktio siirtyi kokonaan Kerubiin valmistelemaan esitystä. Samalla mukaan astui valosuunnittelija Kari Kola. Esityksen valotekniikan määrä oli moninkertainen "Sarasvatin hiekkaa" -esitykseen ja se toi esiin ongelman projisoinnin heikkenemisestä. Kohtauksien läpikäynnin yhteydessä kävin keskusteluja valojen tehosta ja määrästä suhteessa kuvaan. Näyttämökuva rakentui taka-alalla olevasta projisointipinnasta ja näyttelijöiden aktiivisena toimialueena toimivasta etualasta. Asetelman myötä kohtauksissa käytettyjen valon ja projisoinnin asemat olivat hyvin selkeät. Kohtaukset, joissa näyttelijät nousivat projisointipinnan eteen, vaativat valotehon laskemista, vaikkakin esityspaikan projektorin teho oli hyvä. Edellä mainituissa kohtauksissa visuaalinen painoarvo olikin enemmän videolavastuksessa. Visuaalisen balanssin vaihtelulla näytelmään saatiin syvyyttä ja rytmitystä. Suurimman balanssin hakemisen vaativat bändiin heijastettujen projisointien sekä valojen kohtaamiset. Valoja ja videolavastusta tehtiin lopulta toisiaan mukaillen, jolloin päädyttiin lopputulokseen, jossa valo ja projisointi elävöittivät kokonaiskuvaa yhdessä. Kohtauksissa, joissa projisointi oli dominoivammassa osassa, korostin projisointien kontrastia ja esitettävän sisällön kokoa, jolloin elementit erottuivat syvästä ja monitasoisesta esiintymislavasta (kuva 6).



Kuva 6. Yhtyeeseen heijastettu projisointi korostaa Saatanan ja Väinön taistelua (Kuva: Lauri Salomaa).

Projisointipinta oli yksi suurimpia sovittamisen kohtia näytelmän rakentamisessa. Projisointipintana esiintymispaikassa toimi automaattisesti liikuttelava kangas, joka jakoi ylemmän esiintymislavan. Esityksen orkesteri toimi kankaan taakse jäävällä lavalla, varsinaisen näyttelemisen tapahtuessa pääasiassa projisointikankaan edessä ja alemmalla lavatilalla lattiatasossa. Projisointikangasta tuli laskea ja nostaa esityksen eri vaiheissa tarinan osien mukaan. Kankaan nostaminen toimi monissa paikoin dramaattisena leikkauksena näytelmän eri kohdille, luoden näytelmään rytmiä. Samaan aikaan se myös määrittä monien näytelmän videolavastuksellisten elementtien esiintuontia. Projisointipinnan liikuttelusta syntyviä teknisiä katkoja vältettiin korostamalla näyttelijöiden toimintaa, jolloin katsojien huomio ohjattiin pois teknisistä muutoksista. Videoprojisointien kannalta päätin hyödyntää projisointipinnan nousevaa ja laskevaa liikettä miksaamalla videota kankaan mukana esiin. Esitystekniikan toimintaa korostamalla luotiin esimerkiksi erilaisia dynaamisia vaihdoksia kohtauksesta toiseen siirryttäessä. Kohtauksessa ”Millenium-yö” veljekset löytävät itsensä talvipakkasesta juhlien jälkeen. ”Millenium 2000” -kohtauksessa käytin visuaalisesti vahvaa ja katsojien päälleikäyvää kuvastoa projisoituna yhtyeeseen. Ulos siirryttäessä aiemman kohtauksen riehakkuus laantuu ja kohtauksen tunnelma rauhoittuu

projisointikankaan mukana laskeutuvan lumisen ulkokuvan myötä (kuva 7). Laskeutuvan kankaan liike, valojen ja melun väheneminen ja kankaan mukana esiin tuleva ulkomaisema luovat kontrastin, jonka myötä katsojan johdateltiin hahmojen henkiseen olotilaan. Projisointikankaan seuraaminen liikkeen mukana onnistui videomikserillä, jonka avulla kykenin myös jakamaan kuvaa toiselle projektorille.



Kuva 7. Päähenkilöt projisointikankaan mukana esiintuodussa tilassa (Kuva: Lauri Salomaa).

Toisen projektorin käyttö näytelmässä oli rajallisempaa ja kokeilevampaa. Aiemmin mainitun visuaalisen käytön lisäksi käytin toista projektoria heijastamaan sisältöä lavakuvan ulkopuolelle. Projisointipintana käytin esityspaikan kattoa, jonne heijastettiin kohtauksessa ”Joulu 1987” tarinaa tukevia, mutta kehityksen kannalta irrelevantteja sisältöjä. Tämän irrelevantin muodon takia projisoinnin huomaaminen ei ollut katsojalle välttämätöntä, mutta sisältö tarjosi silti erilaisen näkökulman näyteltyn toimintaan. Kohtauksessa näytellään isän ja poikien yhteistä joulunviettoa. Kohtauksessa näytetään hahmojen hauskanpitoa ja hetki, jolloin koko perhe ottaa yhteiskuvia itsestään. Isä ja lapset ovat pukeutuneet lavalla yksinkertaisesti ottaessaan yhteiskuvia, kun samalla kattoon heijastetuissa kuvissa perhe on pukeutunut värikkäästi isän ollessa joulupukkina. Tällä still-kuvien sisällöllä ja näytellyllä toiminnalla on

suhde, jonka katsoja voi tulkita kahdella tavalla. Lavalla ja kuvissa pukeutumisen erot voivat ilmetä vertauskuvana näytelmän hahmojen keskinäisiin ongelmiin onnellisten hetkien takana, tai kuvat voivat olla vain menneen ajan representaatio nykyhetkestä katsottuna. Toista projektoria käytettiin myös näytelmän loputtua näyttämään videota tarinassa esiintyvistä laukkunaisesta, joka on oikeasti olemassa oleva ihminen.

Projisointeja käytettiin myös ennen näytelmää ja näytelmän väliajalla. Materiaali oli commodore -pelikoneen näyttöä vastaava kuva, jossa luki näytelmän tunnelmaan virittäviä tekstejä. Lisäksi mukaan ajettiin musiikkia ja ääniä, jotka tukivat visuaalista sanomaa. Samanlaista myös väliajan yli jatkuvaa ”näytelmän maailman” illuusiota rakensi Yvan Gnoll vuonna 1922. Kun katsoja palaa väliajalta, elokuva pyöri esitystilassa palauttaen katsojan näytelmän moodiin. (Gieseckam 2007, 36–38.) Tällä tavalla monia eri median muotoja voi hyödyntää tilan kontekstissa ykseyden saavuttamiseksi.

4 Tekninen valmius

4.1 Käytännön valmius

Videolavastus rakentuu kahdesta osatekijästä: sisällöstä ja sen esiintuomisesta. Sisällön tuottaminen on lähempänä taiteellista prosessia, jossa on kuitenkin hyvä hallita sisällön muodon tekninen tuottaminen. Videoita työstäessä tämä tekninen tuottaminen tarkoittaa kameroiden, editointilaitteiden ja materiaalin kuvateknisen informaation hallitsemista, jotta haluttu sisältö saadaan aikaan. Näytelmää valmistaessa on hyvä kääntyä edellä mainittujen tekniikoiden osaajan puoleen, jotta tekninen ulosanti olisi haluttua.

Kuvasisällön esiintuominen on kahdesta osasta rakentuva prosessi, jonka perusajatus on tuottaa haluttu sisältö näytelmässä valittuun kohtaan. Videolavastuksen mukautuvuutta näytelmän muotokieleen on mahdollista muokata erilaisilla live ohjelmilla ja miksereillä. Kuvasisällön esiintuominen voi

olla narratiivinen, tai visuaalinen osa näytelmää (Hämäläinen 2006, 13–14; Gieseckam 2007, 40). Videota voi myös käyttää näytelmän rytmittämässä, eli osana näytelmän muotokieltä. Esiintuonti on tekninen prosessi, jossa käytettävät laitteistot jakavat toiminnan välittävään ja heijastavaan.

4.2 Sisällön välitys

Projisointilaitteisto, eli projektori ja erilaiset kuvan miksaus- ja ajo-ohjelmat, muodostavat prosessin välittävän osion. Välittävä osio hallinnoi valmiina tai liveinä tuotetun materiaalin ilmentymistä lavatilaan. Yksinkertaisimmassa teknisessä muodossa välittävä laitteisto voi koostua dvd-soittimesta ja videoprojektorista tai kuvaruudusta. Tällainen yksinkertainen lähestymistapa on tehokkainta, jos videolavastuksella on selkeät rytmilliset kohdat näytelmässä tai sen käyttö on vähäistä. Ongelmia tämänlaisessa toimintamallissa syntyy, jos näytelmässä käytettävien mediasisältöjen määrä on suuri, kuvaa joudutaan muokkaamaan esitystilanteessa tai näytelmässä halutaan käyttää livekuvaa.

Suurien ja monipuolisten mediasisältöjen hallinnointi on yksinkertaistunut vauhdilla viimeisen vuosikymmenen aikana tietokoneiden tehokkuuden mukana. Emma Hämäläisen opinnäytteen produktiossa ”Tirlittan” (2006) näytetään tekninen lohkokaavio, jossa livekuvaa ja valmista materiaalia ajetaan kahden mikserin ja neljän dvd-soittimen kautta. Menetelmä kuvataan työssäkin monimutkaiseksi, samalla perustellen metodin käyttöä tietokoneiden epäluotettavuudella (Hämäläinen 2006, 42–43). Viisi vuotta myöhemmin ”Sarasvatin hiekkaa” -näytelmässä tekninen kaavio on paljon yksinkertaisempi, käytännöllisempi ja näytelmään mukautuvampi. ”Ura”-näytelmässä esitykseen mukautuvuus oli jo pakollista, kun videolavasteen tuli eläytyä näyttelijöiden toimintaan sekä ajoituksiin. Esimerkiksi ”Saatanan kyydissä – Millenium-yö, osa 2” -kohtauksessa videolavastuksen tuli kiihtyä näytellyn kiihtymisen mukana. Monitorointi on yksi tärkeimpiä seikkoja monipuolisen videolavastuksen toteuttamisessa, koska sen avulla on helpompi todeta signaalien toimivuudet.

Vaikka tietokeiden ja erilaisten ajuriohjelmien käyttö nopeuttaa ja yksinkertaistaa videolavastuksellisten elementtien hallintaa, on huomioon otettava signaalierot. Tietokoneiden signaalit kulkevat digitaalisina, kun esimerkiksi livekameran kuva voi tulla analogisena. Nämä eri signaalitiet ovat tärkeitä projektorin ja livekuvaa käsitellessä. ”Sarasvatin hiekassa” ja ”Urassa” tätä ongelmaa kompensoitiin DAC-muuntimen avulla. DAC kääntää digitaalisen signaalin analogiseksi. Tähän päädyttiin, koska käytössä ollut videomikseri oli analogipohjainen. Analogipohjaiset mikserit ovat käytöltään yksinkertaisempia ja yleensä halvempia kuin digitaaliset mikserit. Livekuvan esiintuomisessa tulee myös huomioida signaalin kuljetus joko analogisesti kaapelilla tai mahdollisesti langattomalla lähettimellä. Kaapeli on halvempi, mutta enemmän toiminnallista tarkkuutta vaativa. Projektorien käytössä on hyvä huomioida myös sen käytännön vaikutus tilassa. Projektori luo näkyvän valosignaalin, johon vaikuttavat valaistus ja lavalla tapahtuva toiminta. Projektorin paikka näyttämökuvassa onkin yksi tärkeimpiä produktion alussa määriteltäviä asioita. Jos teatteritekniikka ja sen mahdollisuudet kiinnostavat enemmän, voi tutustua Joonas Tikkasen opinnäytetyöhön ”Opaskirja videoprojisoitintekniikkaan”.

4.3 Sisällön heijastus

Heijastavan osion videolavastusta muodostavat erilaiset projisoitipinnat ja ruudut eli tavat, joiden kautta sisältö esitetään yleisölle. Projisoitipintana toimii yleensä projisoitikangas, joka voi olla joko etu- tai takaheijastukseen tarkoitettu. Etuheijasteinen kangas korostaa edestäpäin ja takaheijastus takaa projisoitua kuvaa. Heijastuskankaan voi myös valmistaa halvemmista materiaaleista, koska valo heijastuu melkein miltä tahansa pinnalta. Huomioitavaa on, kuinka paljon eri valokankaan vääristävät signaalin värejä ja kuinka heijastava kankaan materiaali on. Projektiokankaan tai pinnan voi myös maalata heijastavuutta tehostavalla maalilla. (Hämäläinen 2006, 22–23.)

Projisoitikangas on selkeimmin kuvan esiintuomiseen käytetty keino. Vaikkakin kangas mielletään yleensä vain esiintuonnin välineeksi, on tärkeää tiedostaa myös mahdollisuudet hyödyntää kangasta interaktiossa esityksen kanssa.

Esimerkiksi tanssiesitys ”Blushissa” projisointikangas on rakennettu vertikaaleista suikaleista, joiden läpi voi kulkea. (Gieseckam 2007, 3.) Muut projisointipinnat kuten jokin rakenteellinen elementti, iho, savu tai sumu, toimivatkin konkreettisesti visuaalisena osana näytelmää projisoinnin lisäksi. Rakenteellisiin elementteihin projisoimalla voidaan saada aikaan ”eloon” syntymisen illuusiota tai avata mahdollisuus ”katsoa” jonkin asian tai olennon sisään.

Savuun ja sumuun projisointi taas korostaa immateriaaliseen ilmentymistä. Näin voidaan aikaansaada visuaalisen dynamiikan ja lavatoiminnan välillä esimerkiksi painajaismainen tunnelma. Savu, sumu ja läpinäkyvät pinnat mahdollistavat myös trikkikuvastojen tekemistä, mutta trikkien käytössä on aina huomiota visuaalisen trikin tarkoitus. Jos trikin tarkoitus on olla vain huvittava, kuluu sen vaikutus hyvin nopeasti pois (Gieseckam 2007, 60).

Iholle projisoinnilla näyttelijä sidotaan osaksi videolavastusta. Tällä tavoin voidaan korostaa tarkemmin näytelmän hahmon tunne- tai olotilaa. Hahmoihin projisoimalla voidaan myös tuoda konkreettisesti näkyviin hahmon kohtaamia asioita. Sarasvatin hiekkaa -näytelmässä projisointia heijastetaan kahdessa eri tilanteessa näyttelijään. Kohtauksessa 8 ”Platonin kertomus Atlantiksesta” projisointi korostaa myyttiä ja maagista auraa, johon katsojat hetkeksi johdatellaan. Videota projisoidaan lavalla tanssivaan näyttelijään vähäisessä valossa, jolloin vain projektorin kautta tuleva valo- ja kuva informaatio luo intiimin tunnelman. Kohtauksessa kuultavaan kuunnelmaan viittaava visuaalisuus taas verhoaa näyttelijän myyttiseksi hahmoksi, jonka iholla historia elää (kuva 8).



Kuva 8. Poseidon taru herää eloon näyttelijän iholla (Kuva: Lauri Salomaa).

Maailmanloppua edeltävässä kohtauksessa näyttelijään projisoitu kuva ilmentää hahmon subjektiivisesti näkemää asiaa. Videolavastus näyttää kohtauksen alussa kohinaa hyvin himmeästi näyttelijän taustalla, luoden uhkaavan odotuksen tunnelman. Lopulta kohinan valovoima kasvaa ja konkretisoituu myös hahmolle etuprojisoinnin kautta.

Erilaisten näyttöjen käyttö taas toimii ikkunana näytelmään. Ruudun rajaus ja selkeä rakenne kiinnittää katsojan huomion, ja kuvaruutuja voikin käyttää kärjistämään tai korostamaan katsojalle tiettyjä näytelmän osia. Esimerkiksi The Wooster Groupin esityksessä ”To you, the Birdie!” tv-ruutuja käytetään kiinnittämään katsojan huomio näyttelijöiden ruumiisiin ja niiden pieniin yksityiskohtiin. Ruuduilla näytetään, kuinka piika pesee ja vaihtaa kenkiä aristokraattisen emäntänsä jalkoihin, samalla kun näyttelijät tekevät kohtausta lavalla. Ruudut toimivat kohtauksessa ”suurennuslaseina”, jotka korostavat toimintaa ja tätä kautta myös aristokraattisen rouvan turhamaisuutta. (Giesekam 2007, 108–109.)

4 Videolavasteen inter- ja multimediaalliset suhteet

4.1 Multimediaalliset suhteet

Multimediaaliset suhteet eivät sisällä näyttelijöiden ja videolavasteen välistä kanssakäymistä. Lavaste ja näyttelijä toimivat toisistaan erillisinä, esitykseen vaikuttavina elementteinä (Giesekam 2007 8). Multimediaalisella lavasteella on kuitenkin omat suhteensa esityslavaan nähden. Multimediaaliset suhteet kuvan ja lavan välillä voidaan jakaa kolmeen osioon. Yksinkertaisimmassa asetelmassa kuva on omana elementtinään lavalla, jolloin suhde on irrallinen. Tämä on yleisimmin käytetty suhde, jossa projisointipinta on selkeästi määritelty omaan asemaansa ja lava omaansa. Toisessa suhteessa kuva on erillisissä esittämissä ruuduissa, esimerkiksi television kuvassa, lavalla tai lavakuvan ulkopuolella. Kolmannessa asetelmassa osa lavan pinnasta toimii lavasteena. Tällöin suhde on interaktiivinen.

Yksinkertainen asemointi katsoo videolavastetta analogisena elementtinä näytelmän valojen, lavastuksen ja muiden teknisten osien rinnalla (Giesekam 2007, 7). Videolavastus toimii tukeakseen lavatoimintaa halutulla tavalla määrättyissä kohdissa. Projisointipinnan paikka määrittyy ohjaajan valitseman näytteillepanon kautta sellaiseen asemaan, jossa sen toiminta korostuu halutusti. Projisointipinnan koolla, määrällä sekä sijoittelulla voidaan vaikuttaa kuvan ja näyttelemisen suhteisiin. Esimerkiksi Lantern Magica -ryhmän teos ”Their day” hyödyntää monien projisointien käyttöä kuvaamaan näytelmän tapahtumia eri kulmista (Giesekam 2007, 52–54).

Asettelu, jossa projisointipinta esiintyy yleensä lavan takaosassa, on vanhin videolavastuksen tekninen asetelma. Se juontaa juurensa elokuvan syntyaikoihin, jolloin taustaprojisointeina käytettiin filmiä, jota projisoitiin paikallaan olevalle pinnalle (Herkman 2001, 36–39). Tämä esittämisen asetelma periytyi myös teatteriin, kun 1904 Melies sisällytti näytelmään 10 minuuttisen elokuvan. Elokuvasa tarinan kuningashahmon matkustaa monien

sattumusten kautta Monacoon. (Gieseckam 2007, 27–29.) Elokuva toimi näytelmässä omana narratiivisena osiona, jonka aikana ei tapahdu näyttelemistä. ”Ura”-näytelmässä videolavastusta käytettiin samalla lailla omana osionaan useaankin kertaan. Näin käytettynä lavastus korostuu, kun se ottaa oman aikansa ja tilan näytelmässä. Näitä lavastusta korostavia kohtia voidaan käyttää hyödyksi näytelmän rytmittämisessä. Yksinkertaisen asetelman hyödyt ovatkin narratiivisena, rytmittävänä tai ykseyttä tukevana elementtinä näytelmässä.

Ulkopuolisessa suhteessa kuva on erillisesti korostetussa mediassa, esimerkiksi television kuvassa, lavalla tai lavakuvan ulkopuolella. Ulkopuolissa suhteessa korostetaan käytettävää mediaa ja sen kommunikointia näytelmän sekä yleisön kanssa, näin toimitaan esimerkiksi teatteriryhmä Forced Entertainmentin esityksessä ”200% and bloody thirsty”, jossa kaksi tv-ruutua on sijoitettu näytelmäkuvan ulkopuolelle näyttämään näyttelijöitä kommentoivia enkeleitä. (Gieseckam 2007, 120–126.)

Erwin Piscator korosti laitteiden ja tekniikan käyttöä ”totaalisen teatterin” metodissaan. Piscatorin mukaan tekniikan näkyvä ”kaoottisuus” heijastaa ihmisten suhteita yhteiskuntaan. (Gieseckam 2007, 40.) Projisoitu videotekniikka pyrkii tavallaan sulautumaan aina näytelmään, koska projisointi on vain valoa. Mutta konkreettinen tekniikka, kuten television ruutu, tuo tekniikan näkyväksi. Erilaisilla ruuduilla voidaan esimerkiksi luoda orwellilaisia visiota valvovasta isoveljestä tai viitata yhteiskunnan medioitumiseen. Läntisessä maailmassa melkein jokaisella kun on jonkin tasoinen suhde eri medioihin ja tekniikkaan (Herkman 2001, 16–21).

Tekniikan ja laitteiden esiintuonnilla voidaan näytelmässä luodaan suhteita lavan tapahtumiin, joko näyttämökuvan ulko- tai sisäpuolelta. Näyttämökuvan sisällä esiintuotava tekniikka vaikuttaa näytelmän diegeettisyyteen kuuluvalta osalta ja esimerkiksi näyttelijät voivat tiedostaa sen olemassaoloa. Näyttämökuvan ulkopuolisen tekniikan esiintuonti taas asettaa tekniikan ei-diegeettiseksi osaksi näytelmää. Tekniikka kommentoi ja tuo yleisölle esiin eri asioita näytelmästä, pysymällä kuitenkin poissa tarinan todellisuudesta.

Tekniikan valinnalla ja esiintuonnilla on siis oltava näytelmää palveleva tarkoitus, koska jokaisen ihmisen tulkinta valitusta mediasta on omakohtainen. Tekniikka on myös sidottu omaan aikaansa ja kulttuuriin. (Herkman 2001, 10–21.)

Interaktiivista suhdetta voi hyödyntää tilan kuvaajana, mutta tällöin on huomioon otettava myös lavarakenteiden asemointi. Moderneimmassa asetelmassa koko lava on verhottu kuvaan, suhteen ollessa koherentti. Tällaista suuren skaalan projisointia käytetään enemmän suuremmissa produktioissa virtuaalisen lavastuksen luomisessa. (Haikonen 2007, 22, 36 - 37.)

Interaktiivinen lavastaminen on esimerkki teatterin, television sekä elokuvan suhteista ajan myötä. Teatterilavastuksessa on kehitelty historian aikana erilaisia keinoja luoda katsojalle mielikuvia eri tapahtumapaikoista ja niiden välisistä siirtymistä. Televisio ja elokuva taas kehittivät näitä ykseyden ja illuusion rakentumia tietokoneiden avulla. Tietokoneiden kyky luoda kuvia, joita olisi mahdoton kuvata, ja mahdollisuudet sisällyttää näyttelijöitä niihin ovat elokuvien nykyinen normi (Herkman 2001, 81). Teatterit taas adaptoivat elokuvissa käytettyä teknisen edistystä ja yhdistävät sitä teatterin välittömään ilmaisuun. Esimerkiksi Kevin Cunninghamin ohjaamassa näytelmässä ”Losing something” näytelmä yhdistää teatterissa vuodesta 1862 käytettyä ”Pepper’s ghost” -trikkiä ja modernia teknologiaa virtuaalisten hahmojen luomisessa (McElroy 2013).

Interaktiivisessa lavastuksessa kyse onkin sisältöjen välisten suhteiden häivyttämisestä ja taiteellisten tyylien yhdistelystä. Esimerkiksi 4D art-ryhmä hyödyntää tällaista medioiden yhdistelyä töissään (Haikonen 2007, 36–37). Monien medioiden ja taiteellisten sisältöjen yhdistelyssä on mielestäni tärkeää huomioida toimintamallin syyt. Halutaanko teoksesta tehdä eräänlainen shangri-la, jossa katsoja asetetaan viihteellisesti nauttimaan showsta, vai voiko tekniikan monimuotoisuutta hyödyntää luomaan esimerkiksi näytelmän sisäisiä kontrapunkteja. Mielestäni Piscatorin teoria ihmisen ja yhteiskunnan suhteiden peilautumisesta tekniikan kautta kiteytyy hyvin tämänäyteläisessä medioiden yhteisilmaisussa

4.2 Intermediaaliset suhteet

Intermediaaliset suhteet ovat videolavasteen ja näyttelijöiden kanssakäymistä, joka rakentaa näytelmän kerronnallista sisältöä (Giesekam 2007 8–9). Kanssakäyminen eri videosovellusten ja tekniikan välillä on intermediaalisessa toiminnassa suurempi. Erilaiset osat eivät yksinään välttämättä luo järkeä, mutta yhdessä luovat yhtenäistä kokonaisuutta. Myös näyttelemisen ikään kuin järjestää median tarkoitusperiä katsojalle. Intermedialinen toiminta haastaa sekä teatterin että videon konventiot. (Giesekam 2007, 7.)

Teatterin toimintaa intermediaalisuus haastaa näyttelijöiden toiminnan kautta. Teknisen osaamisen lisäksi on osattava eläytyä toimimaan halutussa suhteessa videolavastukseen ja sen esiintuontiin. Videon konventiot joutuvat ottamaan huomioon välittömän ja ei-välittömän sisällön suhteet.

”Median tuominen livenäytäntöön ei ole vain tietyn tekniikan tuomista ja käyttämistä kontekstissa. Se on myös näyttelemisen ja hahmojen luomisen lähestymistä, sekä niiden muuntuvuutta ja tarkoituksia tietyssä kulttuurisessa kontekstissa.” (Auslander 1999, 33.)

Amerikkalainen ohjaaja Susan Sontag on määritellyt teatterin ja elokuvan suhdetta vertaamalla teatteria loogiseen jatkuvaan tilaan ja elokuvaa epäloogisen sekä fyysisesti jatkumattomuuden tilaksi.

Toinen kysymys on aikaan liittyvä. Videota tai elokuvaa katsotaan, kuin katsottaisiin jotain tapahtunutta, kun taas teatteri tapahtuu siinä hetkessä. (Giesekam 2007, 6.) Nykyisillä livekuvan tuottamismahdollisuuksilla tätä ajan problematiikkaa voidaan ratkoa esittämällä lavatapahtumia videolavastuksen osana. Sarasvatin hiekan kohtauksessa 17 kaksi hahmoa käy keskustelua Skype-palvelun tyyliä verkko kautta. Toinen näyttelijöistä katsoo tietokonetta samalla kun koneesta avautuva kuva heijastetaan hahmon taustalla. Toinen näyttelijä puhuu lavakuvassa taaempaan kameralle, jonka kuva on taustalla heijastettuna.

Teatteri tilana on esitystilana rajattu. Teknisellä toteutuksella esitystä voidaan laajentaa tapahtumaan teatterin ulkopuolelle. Näytelmän hahmot voidaan tuoda teatteritilaan videoiden avustukselle ja sitoa näin toimintaa teatterin ulkopuolelle. Ulkopuolelta näyttämötilaan saapuminen on yksi vanhimpia vieolavastuksellisia keinoja ja vieläkin paljolti käytetty keino yhdistää teatteria laajempaan ulkomaailman konseptiin. Ensimmäisen kerran tätä tyyliä käytti Melies ”Pills of devil” -esityksessä vuonna 1905 (Giesekam 2007, 29). Samalla tavalla 2011 Sarasvatin hiekkaa esityksen alkuvideossa päähenkilöt saapuvat ulkomaailman matkalta näyttämötilanteeseen. Videolavastuksen rooli muuttuu aktiivisemmaksi ja enemmän teatterin kanssa välittömässä moodissa toimivaksi intermediaalisen toiminnan myötä.

Näyttelijän ja videolavasteen välinen toiminta voidaan jakaa kolmeen eri tyyppiseen kanssakäymisen muotoon. Vanhin kanssakäymisen muoto on näyttelijän ja videolavastuksen välillä tapahtuva toiminta. Näyttelijä voi joko keskustella kuvassa esiintyvän hahmon kanssa. Tai mieltää sen näytelmän kerronnalliseen tilaan kuuluvana elementtinä. Esimerkiksi ”Ura”-näytelmässä videolavastus vaihtelee rooliaan multimediaalisen tilan luonnin ja intermediaalisen katsottavan videon välillä. Näyttelijät toimivat videolavasteen edessä, videon toimiessa tilan ilmentäjänä. Tämä passiivinen rooli vaihtuu aktiiviseksi, kun videolavaste muuttaa luonteensa kohtauksessa ruuduksi, näyttäen toisen päähenkilön hankkimia mediamateriaaleja. Näyttelijät kommentoivat näitä materiaaleja, jolloin videolavastus toimii intermediaalisesti näytelmän osana.

Videolavastusta voidaan käyttää yhteistyön välineenä tai vastavoimien edustajana. Josef Svobodgan johtama Lantern Magica -teatteriryhmä hyödyntää paljonkin toiminnan ja videolavastuksen suhdetta. Suuressa kokoluokassa yhteistoimintaa käytettiin muun muassa ”Odysseys”-näytelmässä vuonna 1986. Näytelmässä valtava projisointipinta toimii tilan esittäjänä, kun siihen projisoidaan meri, jolla Odysseus liikkuu. Muissa kohtauksissa kangas edustaa Odysseuksen kohtaamia voimia. (Giesekam 2007, 60–62.) Erwin Piscator vastusti vanhan teatterikoulukunnan ajatuksia siitä, miten kaksiulotteinen kuvan hahmo ja lavalla toimiva näyttelijä loisivat lavalla liian

suuren kontrastin, joka ei toimisi. Suuremmat ongelmat Piscatorilla ilmenivät hänet yrittäessään tuoda videolavastuksella oikean kokoisia näyttelijöitä lavalle. (Gieseckam 2007, 47.) Nykyteknologialla oikeankokoisten hahmojen luominen lavalle on jo mahdollista, mutta mielestäni kahden hahmon dialogi, joka tapahtuu intermediaalisesti, on hyödyllisempi kun suhteita ei yritä saada normaaleiksi. Eri koossa esitettävän hahmon ja näyttelijän suhteita voidaan korostaa videoilmaston hyötykeinoilla. Lähikuva suurella projisointipinnalla korostaa heti videolavastuksessa esiintyvän hahmon suhdetta lavalla esiintyvään.

Modernimpi kanssakäymisen tapa on, että näyttelijä vaikuttaa konkreettisesti visuaalisen sisällön valmistumiseen. Esimerkiksi Sarasvatin hiekkaa näytelmässä näyttelijät aktiivisesti rakentavat livekuvassa näkyvää maailmaa. Maailmojen rakentuminen yhtä aikaa lavalla ja kuvassa luo näytelmään monitasoisuutta. Tämä näytelmän rakentaminen pitää yllä tarinan monia metatasoja, samalla kuitenkin toimien kerrottavan tarinan elementteinä. Kerronta on itsetietoista ja pyrkii tuomaan pääargumenttinsa metatasoihin verhottuna.

Sisällön rakentamiselle tulee olla näytelmän oikeuttamat syyt. Jos toiminta on vain visuaalinen triikki, sen käyttäminen alkaa kuluttamaan itse näytelmää. Näiden eri tasojen keskinäinen kommunikointi näytelmässä lisää niiden tärkeyttä kokonaisuudessa. Samalla monitasoinen asetelma tuo modernissa muodossa esiin jo videolavastuksen alkuaajoista käydyn keskustelun katsojan fokuksen ongelmasta. Katsoja valikoi aina näytelmässä katseensa kohteet. Perinteisessä teatterissa tähän koitetaan vaikuttaa ja katsetta yritetään ohjata näytelmän kannalta tärkeiden osien ääreen. Intermediallisessa teatterissa katsojalle voi tarjoutua useampi katseen kiinne kohta, mikä vaatii kohteiden sisäisen balanssin huomioon ottamista. (Gieseckam 2007, 16.) Esimerkiksi toiminnan määrällä voidaan vaikuttaa siihen, kuinka katsoja tottuu moniin katseen kiinnekohtiin. Sarasvatin hiekkassa miltei jokainen kohtaus perustuu lavastuksen rakentamiselle. Katsoja hahmottaa jo muutaman kohtauksen jälkeen, miten lavastus toimii, ja tämän jälkeen keskittyy toimintaan esiintymislavalla. Projisoinnin kautta katsoja näkee, jos lavasteessa tapahtuu

muutos, jonka jälkeen huomio siirtyy katsomaan muutoksen valmistumista ja pian takaisin lavan toimintaan. Näiden osion balanssi ja rytmittäminen toisiinsa nähden on tärkeää huomioida suunnitteluvaiheessa.

Monitasoisin kanssakäyminen näyttelijän ja videolavastuksen kesken on näyttelijän vaikutus tekniikan toimintaan. Jos näytelmässä käytetään kameraa, vaikuttaa näyttelijän ja kameran välinen toiminta näytelmän sisältöön. Näyttelijän tulee omata näytelmässä halutut keinot liikuttaa kameraa, luoda kuvallisia kompositioita ja selvittää mahdollisista teknisistä ongelmista. Kameraa voidaan käyttää subjektiivisen perspektiivin esittämiseen, pienoismaailmojen ilmentämiseen tai visuaalisen temppujen tuottamiseen.

Yleisintä kameran käyttämistä näytelmässä on käyttää kameraa Point-of-view-kuvan luomiseen. Näyttelijät käsittelevät kameraa kuin henkilöä, jonka näkökulma heijastuu videolavastukseen. Näyttelijän on tällaisessa tapauksessa hyvä totutella kameran käyttämiseen ja kompositioiden luomiseen. Suurin ero ihmisen näköaistin ja kameran välillä on kuvan vakaus. Aivot tasapainottavat näkemäänsä, vaikka pää heiluu liikuessamme. Kamera ei tasapainota kuvaa, vaan se liikkuu ja reagoi kaikkeen tähtelyyn (Bacon 2000, 200). Myös kameran kuvien kulmat vaikuttavat siihen, millaisena POV:n hahmo ilmenee. Jos kamera ilmentää ihmisen silmiä, määrittä jo korkeus, millainen ”hahmo” kamera on. Alhaalta ylöspäin avautuva kulma esimerkiksi viittaa lapsen perspektiiviin.

Kameran käsittely voi tapahtua lavalla katsojille näkyvänä tai lavan ulkopuolella. Lavan ulkopuolella kuvaamisessa tulee olla määritelty, mitä muuta kuin halutun kamera näyttää katsojille. Lavarakenteiden ja muun ei-diegeettisen näkeminen voi kiinnittää katsojan huomiota näytelmän kannalta irrelevantteihin seikkoihin. Lavalla kameran kanssa toiminta vertautuu videoprojisointiin. Projisointipinnan koko onkin tärkeä seikka, kun näyttelijä toimii lavalla kameran kanssa. Kohtauksessa, jossa näyttelijä näyttelee kameralla, jonka kuva heijastuu suurena hänen taustalleen, syntyy vaikutelma, jossa näyttelijän tunteet ilmenevät suurina. Suuren videolavasteen ja siihen nähden pienenä ilmenevän näyttelijän välille taas syntyy kontrasti kokoerojen kautta. Suuri kuva dominoi

lavaa ja näyttelijän olemus on pieni sen rinnalla. Näin ilmenee hahmon pienuuden tunne ja samalla tunteen suuruus. ”Sarasvatin hiekkaa” -näytelmässä tämäntyylisiä lähestymistapoja käytetään hyödyksi ensimmäisen puoliajan viimeisessä kohtauksessa. Kohtauksessa näyttämölavalla tapahtuva toiminta on vähäistä ja tarina etenee enemmänkin dialogin ja kerronnan kautta. Samaan aikaan taustalle heijastetaan katsojiin nähden eri kulmasta kuvaa näyttelijästä. Kohtauksen lopussa kameran kuva toimii eräänlaisena jääkimpaleen POV:na, kun kimpaleen lähestyessä kamera zoomaa näyttelijän kasvoihin. Kasvojen suuri kauhun ilme ja etualalla kuvaan nähden pienempi näyttelijä luovat aiemmin selitetyn kontrastisen suhteen hetkeksi ennen lavan pimenemistä.

Pienoismaailmojen kuvaaminen ja näyttäminen lavalla vaatii perspektiivin hallitsemista kameran käyttäjältä. Pienoismaailmojen käytöllä halutaan yleensä korostaa jotakin muuta näytelmän osaa tai käyttää sitä luomaan assosiaatioita. Sarasvatin hiekassa pienoismaailmat olivat osa metatason näytelmäryhmän rekvisiittaa ja niiden käyttö oli perustelua tarinan kannalta. Hollantilaisen Hotel modern -ryhmän teoksessa ”The great war” pienoismaailmoilla kuvataan sodan rakentumista (Gieseckam 2007, 4). Katsoja voi nähdä tämän rakentelun vertauskuvana oikean sodan rakenteeseen, jossa taustavoimat siirtelevät sotilaita kuin leluja sotatantereella.

Kameraa voi käyttää myös lavalla esimerkiksi visuaalisiin temppuihin. Kameran voi esimerkiksi suunnata videolavasteeseen, jolloin syntyy loputtomuuden illuusio. Läheltä kuvattuna pienetkin esineet voivat esittäytyä suurina, kuten aiemmin käsitellyssä pienoismallien kuvaamisessa. Tempuissa tärkeää on näyttelijän kyky omaksua käytetyt kuvakulmat ja kompositiot.

Näyttelijä voi joutua myös käyttämään tai liikuttamaan kuvaprojisoinnin lähdeettä, jolloin on hallittava toiminta laitteen kanssa ja sen haluttuihin positiioihin asettaminen. Projektoreita käytetään yleensä näytelmissä staattisina elementteinä. Hyvälaatuiset projektorit ovat yleensä melko kookkaita ja niitä ei ole tarkoitettu liikuteltavaksi. Jos näytelmään kuuluu projektorien liikuttamista, tulee koko ja käytettävyys ottaa valmisteluissa huomioon. Projektorin käytössä

pätevät samat tekniset huomiot kuin kameran kanssa toimiessa, eli erilaisten virta- ja signaali- kaapelien kuljettaminen kohteen mukana sekä toiminta mahdollisten teknisten ongelmien kanssa. Projektorissa on huomioitava myös siitä lähtevä valokeila, jonka pimentäminen onnistuu ainoastaan peittämällä (Hämäläinen 2006, 17). Tarkkaavaisuutta vaativat valokeilan paljastaminen ja se mille alueelle valokeila halutaan näyttämötilassa esittää.

Kun tekniikkaa tuodaan esitykseen on näyttelijän myös omaksuttava videotekniikan mukanaan tuomat iskut ja niin antaminen. Isku on lyhenne teatteritermistä iskurepliikki, eli jonkinlainen merkki toiminnan etenemiselle esityksessä (Lapin ylioppilasteatteri 2013). Näyttelijän tulee siis kyetä vastaanottamaan videotekniikan antamia iskuja ja myös antamaan iskuja tekniikan toteuttajalle. Esimerkiksi ”Sarasvatin hiekkaa” -esityksessä näyttelijä antoi tekniikalle iskun siirtyä seuraavaan videoon napsauttamalla sormiaan. Jos esityksen tekniikassa käytetään liike- tai kosketussensoreita iskun laukaisijana, on esiintyjän hyvä mieltää myös näiden laitteiden toimintaperiaatteet.

5 Taiteellinen valmius

5.1 Työryhmän moodit

Vsevolod Meyerhold on hyvin kärjistäen todennut työryhmän toiminnasta teatterissa: ”Teatteri paljastaa sen tekijäkollektiivisen keskinäisen sopusoinnun mahdottomuuden. Kirjailijan, ohjaajan, näyttelijän, lavastajan, muusikon ja tarpeistohoitajan taiteesta ei ikinä voi syntyä ihanteellista kollektiivista taidetta.” (Meyerhold 1981, 47–48.) Kommentissaan Meyerhold kärjistää teatterin heterogeenisyyden ja kokonaisuuden rakentamisen ”ongelmaa”. Teatteri voi helposti sisäistää ja ottaa käyttöönsä monia erilaisia taiteen aloja ja teknisiä toimintamalleja, mutta niiden yhtenäistäminen vaatii työryhmältä kompromisseja. (Heinonen 2005, 181.)

Tuotannon erilaiset kompositiot ponnistavat jokaisen alan osaajan teknisistä ja dramaturgisista asetelmista. Näiden hierarkia on hyvin häilyvää, kun prosessi on jatkuvassa muutoksessa. Produktiota johtava mediumi vaihtelee työskentelyn edetessä ja tämä vaatii mukautuvuutta muilta produktion osilta. (Giesekam 2007, 13.) Tuotantoa selkeyttää selkeä työroolien omaksuminen ja kunnioitus. ”Sarasvatin hiekkaa” –näytelmässä tuotannon eri osia oli paljon ja niiden välinen keskustelu tärkeää kokonaisuuden kannalta. Keskusteleavuus auttaa produktion johtavaa mediumia rakentumaan ykseyttä tukevaan lopputulokseen.

Emma Hämäläinen kuvailee työprosessiaan ”Tirlittan”-näytelmässä hyvin itsenäiseksi ja ulkopuoliseksi muihin produktion osiin verrattuna (Hämäläinen 2006, 35). Suomessa näytelmiä on lähestytty yleensä ”teksti edellä” - näkökulmasta (Harha 2005, 9). Tämän kautta voidaan tulkita, miksi videolavastuksen rooli voi olla enemmänkin ulkopuolelta tarkkaileva ja itsenäinen näytelmissä. Videolavastuksen nykYTEKNIikka on tilanteessa, jossa sillä on mahdollisuus tuottaa mediasisältöjen muutoksia toiminannan rakentuessa. Keskusteleavan työmoodin kautta voidaan mahdollistaa työprosessin kontekstien ja sisältöjen kokeiluja. (Giesekam 2007, 13–14.) ”Ura”-näytelmän harjoituksissa videosisältöjen ”demo-versioiden” käyttäminen ja niissä esiintyvien teemojen eteenpäin vienti ja muokkaaminen tapahtui hyvinkin nopeasti. Uusia variointeja voitiin näin kokeilla jo saman harjoituksen aikana.

5.2 Kuva teatterin kontekstissa

William Dudley pitää videon ja ”toiminnan” lisäämistä teatteriin nuorten houkutteluna, koska nykysukupolvi on tottunut nopeaan ja vahvoihin attraktioihin perustuvaan viihteeseen. Keskustelu teatterin attraktioiden käytöstä kumpuaa jo Aristoteleen runousopin ajoista, jolloin teatteritoiminta jaoteltiin paljaaseen teatteriin ja visuaaliseen speaktaakkeliin (Giesekam 2007, 4–5.) Tässä rajanvedossa molemmat tyyliä nähdään vahvasti omana tyylinään, joiden yhdistäminen ei ole mahdollista. Nykyaikana visuaalisuus on laajalti käytössä teatterissa, mutta sen käyttö on ollut Suomessa vielä enemmänkin

instrumentaalista (Heinonen 2005, 181). Nykyajan medioitunut ihminen kokee kuvankatsomisen päivittäisenä normina ja keskittyy enemmän sen sisällön aiheuttamiin tunteisiin ja muotoon (Herkman 2001, 10). Videolavastuksella voidaan haastaa katsojan normeiksi kasvaneita katsomisen tapoja ja sisällöntulkintaa. Esimerkiksi Televisio uutisissa katseiden suunnat on sovitettu katsojan vastaanottoa varten. Uutisten lukija osoittaa puhumansa suoraan katsojalle, katsomalla kameraan. Kun esimerkiksi haastateltavat katsovat kameran ohi, asettaa tämä katsojan tarkkailijan roolin (Herkman 2001, 182–183). ”Ura”-näytelmässä videolavastus toistaa TV-haastattelun rakennetta kohtauksessa ”Vittu, vittu, pläp, pläp, pläp”. Haastattelun katseen suunnat pitävät katsojan tarkkailijan roolissa, kunnes haastateltava osoittaakin puheensa kameralle. Näyttelijän dialogi on ajatuksia herättävää niin näytelmän diegeettisessä maailmassa kuin katsomossa istuvien ihmisten maailmassa.

Väinö: ”Tuhotaan tuhatvuotinen elämä, ettei painettu raha alkais kelluun. Jos tasavallan presidenttikin on sitä mieltä, että kansallispuistot sopii paremmin uraanikaivoskuopiksi, ku eläinten himaks, ni mitä vittua tämmönen hippi-juristi siihen menee sörkkii sekaan.

Näyttelijä osoittaa dialoginsa näytelmän katsojille rikkoen kuvallisen kerronnan neljännen seinän ja teatterin naturalistisen draaman konventiot.

Videolavastuksella voi tuoda näyttämölle erilaisia katseen kuvakulmia ja kerronnan tasoja. Subjektivisten näkemysten esiintuominen näytellyn rinnalla tai kuvien esittäminen näkökulmina teokseen muokkaavat lavasta eräänlaista kohtaamispaikkaa. Lava kohtaamispaikkana toimii aika-tila-jatkumoiden sekä tarinoiden leikkauspisteenä (Giesekam 2007, 10). Tällaista periaatetta hyödynnetään Svobodgan ohjaamassa ”Their day” -näytelmässä, jossa lavatilan useat videoprojisoinnit rakentavat kohtauksista näkökantojen kokonaisuuden (Giesekam 2007, 52–54). Kuvan ja näytellyn dialektiikalla voidaan myös ironisoida esitettyä. Svobodgan ”Rasputin” -näytelmässä lavalla tsaaria rauhoitellaan samalla kun taustalla näytetään kuvia vallankumouksesta. Kuvan ja näytellyn dialektiikalla voi olla myös retorinen käyttö, kuten ”Sarasvatin hiekkää”-näytelmän maailmanlopussa. Pitkään kasvatettu jännite maailman tuhoutumisesta laukeaa videoon, jossa näytetään dokumentaarista kuvastoa

jäiden sulamisesta Oppenheimerin puheen kanssa. Varsinaista tuhoa ei näytetä, vaan sisältö pyrkii herättämään katsojan miettimään maailman tämänhetkistä tilannetta.

Jos teatteri lakkaa tukeutumasta ja luottamasta sanalliseen selittämiseen, se alkaa lähestyä tanssia, taidetta ja kuvataiteen keinoja. Visuaalinen viesti kulkee myös sopimusten ja kulttuuristen tekijöiden kautta samoin kuin kieli. Siksi kuvan lukemista on opeteltava. Visuaalista teatteria on Suomessa toteutettu vähän teatterihistoriaan nähden, minkä vuoksi se koetaankin usein oudoksi ja uudeksi. (Wegelius 2005, 10.) Bertholt Brecht näkee näyttelijän tärkeimpänä elementtinä näytelmässä, koska liikkeellä ja äänellä hän erottuu staattisesta analogisesta taustasta (Breht 1991, 187). Videolavastusta voi myös lähteä purkamaan analogisesta asemastaan intermediaalisilla toiminnoilla näyttelijän kanssa. Kuvan ja näyttelijän dialektiikan kautta voi taas ilmentää erilaisia visuaalisen viestinnän keinoja. Skenografia eli näytelmäkuva nouseekin videolavastuksen käytössä keskeiseen osaan esityksen dramaturgisten ja ohjauksen kanssa (Heinonen 2005, 181–182).

Videolavastuksen kautta teatterista tulee syvempi kokonaisuus kuin pelkkä naturalistinen draama. Naturalistinen draama säilyttää neljännen seinän katsojien ja näytellyn välillä. Se korostaa tilannetta, jossa lava on ”litteä” katsojan edessä ja onkin näin asetelmaltaan enemmän televisio-ohjelman kaltainen. Tekniikkaa hyödyntävä sekä omat konventionsa tiedostava teatteri sen sijaan on jatkuvasti tietoisuudessa katsojista ja voi sitoa heitä syvemmin mukaan kokonaisuuteen. (Gieseckam 2007, 12.)

Monille tekniikan käytön peruskysymys voi olla, miten uskottava ja todellinen kuva tietokoneella voidaan luoda. Videolavastuksen käytössä onkin kaksi sisällön toteutukseen liittyvää toiminnan linjaa. Toisessa lähtökohdassa hyväksytään tekniikan tuottaman sisällön ”kädenjälki” ja tekninen olemus näytelmän toteutuksessa. Tällainen lähestymistapa hyödyntää yleensä tekniikkaa näytelmän kontekstissa ilman pyrkimystä virtuaalilavastukseen. Vaihtoehdoista toinen taas pyrkii hypertodellisuuteen ja häivyttämään teknisen olemuksen näytelmästä. (Heinonen 2005, 190.) Pienteatterin näkökulmasta

hyperrealismin tavoitteluun on mielestäni turha lähteä. Olennaisempaa on ymmärtää tekniikan erityisilme näytelmässä ja hyödyntää sitä kokonaisuudessa. Tekniikan ilmentyminen muotoutuu esiintuonin ja sisällöllisten toteutusten kautta. ”Ura”-näytelmässä tekniikan ilmentymismuodoksi otettiin 1980-luvun estetiikka yliampuvine väreineen ja graafisine muotoineen (kuva 9).



Kuva 9. 1980-luvun estetiikka ”Raati” kohtauksessa (Kuva: Lauri Salomaa).

Videokuva asettaa useita tasoja katsojan ja näyttelyn välille. Lavalla kohtaavat videolla näytetyn materiaalin ei-välitön ja näyttelyn tason välitön toiminta, jolloin katsojan kuvankatsomisen ja välittömän toiminnan seuraamisen kompetenssia koetellaan. (Gieseckam 2007, 15.) Näytelmän pyrkimyksistä riippuen katsojan kykyä tulkita näytelmää voidaan muokata joko kontrapunktiseen tai balanssiin pyrkivään muotoon. Balanssiin pyrkivät videolavastuksen sisällöt nousevat joko yksittäin korostetuksi tai pysyvät staattisemmassa roolissa kohtauksien sisällä tai omana kohtauksenaan näytelmässä. Staattisessa roolissa esitetty sisältö voi olla kontrastista, mutta vain halutussa määrin kohtauksen tai näytelmän rytmiiin. ”Ura”-näytelmässä toisen päähenkilön huoneen tilan symbolina käytetty jyrkästi kontrastinen ”tekniikan silmä” sisältää liikettä ja dominoi tilaa, mutta on lopulta alistainen kohtauksen näyttelemiselle (kuva 10). Katsoja tottuu nopeasti videolavastuksen sisältöön, vaikka se onkin jatkuvasti pienessä muutoksessa ja fokus siirtyy näyttelemiseen.



Kuva 10. Väinön huoneen ”Tekninen silmä” (Kuva: Lauri Salomaa).

Kuvallisen sisällön käyttäminen kontrastisena elementtinä korostaa taas kuvan ja median asemaa näytelmässä. Kuvallinen sisältö kommentoi näytelmää ja sen tapahtumia (Giesekam 2007, 111). Se voi myös luoda kontrapunkteja toisen kuvan ja lavatapahtumien kesken, kuten Lantern Magica -ryhmän näytelmässä ”Their day”. Näytelmän kohtauksissa on useita projisointeja, joiden väliin näyttämö jää. Kuvat ja näyttämön toiminta asettuvat välillä vahvasti kontrastisiksi, kun jossain kohtauksessa ne toimivat ikään kuin saman kohtauksen eri näkökulmina (Giesekam 2007, 52–54). Monista kulmista avautuva ja perinteistä aika-tila-jatkumoa muokkaava tyyli rikkoo perinteistä teatterin jatkuvuutta (Svoboda 1993, 23).

Kontrapunktisessa roolituksessa videolavastuksella pyritään ohjaamaan katsojan fokusta ja kilpailemaan välittömän toiminnan rinnalla. Kontrapunktisuutta voi myös käyttää katsojan positioiden muuttamiseen. Suljetussa teatterissa katsojan fokusta ohjataan haluttuihin paikkoihin, jolloin katsojan positio on passiivinen. Kun katsojalle tarjotaan laajempaa tarttumapintaa tai useampia tarttumapintoja, asetetaan katsoja aktiiviseen valitsijan rooliin. (Giesekam 2007, 17)

Nykyisessä vahvasti medioituneessa maailmassamme kuvat ja informaatio ovat jatkuvasti esillä ja ihmisillä on vahva suhde kuviin (Herkman 2001, 80–83). Mielestäni ihmisen kyky keskittyä kuvaan on vähentynyt. Kuvia katsotaan vain vilkaisemalla, kuin televisiokanavilla hyppiä. Ihmiset saattavat keskittyä enemmän seuraamaan kuvan fyysistä laatua, kuin sisältöä. Medioituminen on luonut katsojille kuvan katsomisen normit, joita katsojat vetäytyvät seuraamaan myös teatterissa. Elizabeth Klaver toteaa, että katsojan kohdatessa näitä medioita teatterissa asetetaan hänet eri medioiden tulkinnan ja niiden subjektiviteettien risteykseen. Kun katsoja valitsee oman positionsa media tulkintaan, hän muuttuu passiivisesta katsojasta aktiiviseksi. (Klaver 1995, 311.) Näitä katseen positioita voi lähteä purkamaan esimerkiksi rakenteita näyttämällä. Lavalla esiintyvä tekniikka, sisällön rakentaminen intermediaalisesti tai tekniikan toimintaan vaikuttaminen ovat rakenteiden näyttämisen toimivia keinoja. Forkbeard Fantasy -teatteriryhmän näytelmässä ”The Barbers of Surreal” katsoja johdatetaan kuvakerronnan keinoin thrillerin tunnelmaan, mutta kohtausta keskeytyy projisoimalla peittämiseen (Giesekam 2007, 21). Erilaiset katsojien positiot rakentuvat jokapäiväisen mediakäyttämisen kautta (Herkman 2001, 10–21) Giesekam pohtii medioidun teatteriesityksen seuraamista ja välittömän sekä ei-välillisen yhteisfokusoimista normaalin elämän kehityksen kautta. Ihmiset käyttävät mediaa arkisten toimien ohella. Ruokaa laittaessa katsotaan televisiota ja töitä tehdessä ollaan chatissa tai seurataan välillä ohjelmia. Toisin sanoen ihmiset kasvattavat itseään toimimaan paremmin niin välittömän kuin ei-välittömän informaation kuluttajina. (Giesekam 2007, 22–23.) Pienteatterissa mediaa hyödyntävän näytelmän haaste onkin asettaa katsoja kriittisesti ajattelevaan aktiiviseen katsomisen positioon.

Kuvallisen sisällön käytön voi jakaa kolmeen pääkäyttötarkoitukseen: kuvan käyttäminen osana esityksen ykseyttä, kuvan käyttäminen kontrastisena elementtinä ja kuvan visuaalinen käyttö. Ykseyttä korostettaessa kuva pyrkii toimimaan näytelmän kokonaistunnelmaa tai rakennetta tukevana elementtinä. Nämä esitystä tukevat elementit toimivat joko multimediallisesti, eli ilman näyttelijän ja kuvan vuorovaikutusta, tai intermediaalisesti, eli näyttelijän ja kuvan vuorovaikutuksessa. ”Ykseys” terminä kuvaa länsimaisen

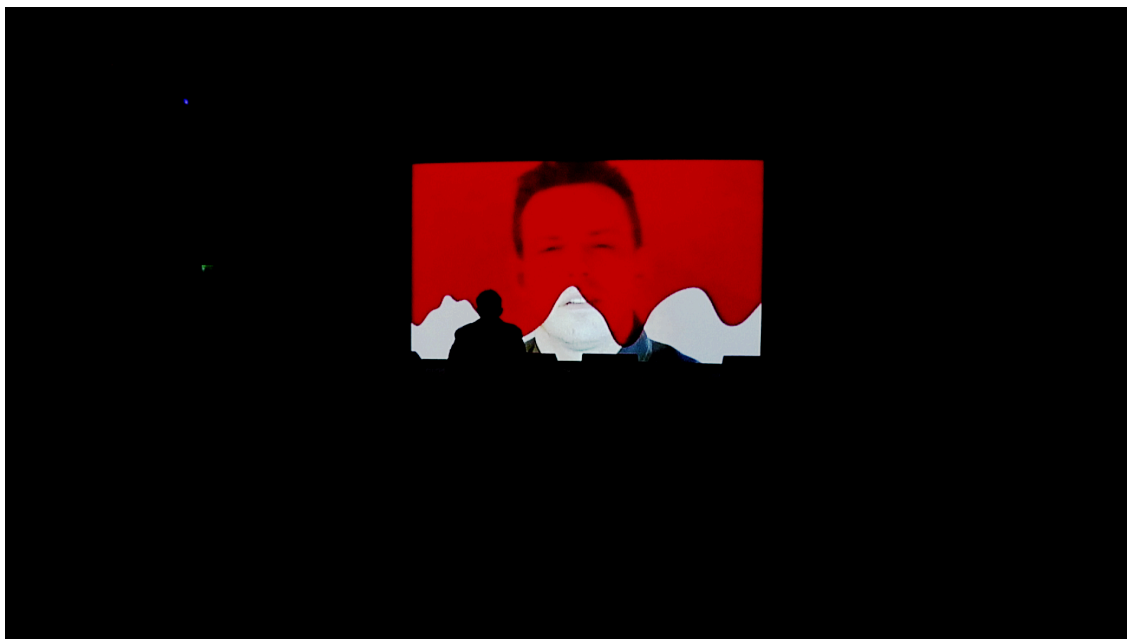
elokuvatuotannon tapaa voittaa kuvan voima (Bacon 2001, 23). Teatterin tapauksessa ykseydellinen sisältö pyrkii samantyyppiseen toimintaan, mutta pikemminkin häivyttämään kuvan olemuksen näyttämökuvasta ja toimivan kokonaisuuden osana. Erwin Piscator on jakanut ykseydellisyyteen pyrkivän videolavastuksen käytön kolmeen osioon: didactiseen, dramaattiseen ja kuoron rooliin (Piscator 1980).

Didactisessa eli dominoivassa roolissa videolavastus täydentää lavan draamaa esittämällä faktoja ja informaatiota, jotka laajentavat näytelmän aika- ja tila käsitystä. Sarasvatin hiekkaa näytelmän alkuvideo on esimerkki tilan laajentamisesta. Näytelmän suljetun tilan toiminta laajennetaan ulkopuoliseen maailmaan videolla hahmojen matkasta esityspaikalle. ”Ura”-näytelmän kohtauksessa ”Disco 2012” tarinan henkilöt tekevät matkaa Eduskuntatalolle. Kohtauksen ajallinen kulku ja näyttelijöiden hurmostila tiivistetään kohtauksessa ”valonnopeutta” kuvastavilla videoelementeillä, samalla sitoen ”valonnopeuden” visuaalisuus 80-luvun estetiikkaan.

Dramaattisessa roolissa video ottaa tarinaa eteenpäin vievän roolin ja ikään kuin ”korvaa” kohtauksen puheellisen esittämisen. Kuvallisen ilmaisun kautta toiminta tuodaan nopeammin ja mahdollisesti ymmärrettävämmin esille. Dramaattisella roolilla voidaan nopeuttaa kohtauksien välisiä siirtymiä tai rytmittää näytelmää kuvallisen kerronnan lisäksi. Eri puolilla maailmaa tapahtuneisiin kohtauksiin siirtymiset Sarasvatin hiekassa toteutettiin videoilla, joiden avulla katsojien oli helpompaa pysyä kokonaisuudessa mukana.

Kuoron roolissa video joko vahventaa näytellyn subjektiivista sanomaa, kommentoi tai kritisoi sitä. Videolavastus heijastaa eri yhtymäkohtia tarinan sisällä tai vertaa sitä oikeaan sosiaaliseen elämään. Subjektiivista näkökulmaa korostamalla näytelmän hahmon mielipide nousee argumentiksi, joka voi lopulta ilmetä näytelmässä oikeaksi tai vääräksi. Uran kohtauksessa ”Ydinvoiman vastustajat” hahmojen varmuutta ratkaisujensa oikeudenmukaisuudesta korostetaan videolla hahmon naamasta veren valuessa hänen kuvansa päälle. Kuvakieli sitoo videon myös oikeaan videosisältöön koulusurmaajien

käyttämässä videoviesteissä. Kun katsoja mieltää tämän yhtymäkohdan, alkaa hän myös epäillä näytelmän hahmon toiminnan oikeutuksia (kuva 11).



Kuva 11. Videolavastus vertautuu koulusurmaajien videoihin (Kuva: Lauri Salomaa).

Eri yhtymäkohtien heijastaminen videolavastuksessa kokonaisuuden muodostamiseksi hyödyntää kollaasi- tai montaasitekniikkaa. Taiteesta periytyneessä kollaasitekniikassa erilaisia materiaaleja yhdistellään kokonaisuuden luomiseksi (Greenberg 2013). Kollaasi toimii elliptisesti "Ura"-näytelmässä. Väinön tunnetiloja luotaavassa dramaattisessa videossa sivutaan myöhemmin dialogilla kerrottua kohtausta, jossa isä häpäisee äidin punaisella Jaffalla. Video tulee ensimmäisen puoliajan puolella väliin, varsinaisen dialogin ilmetessä vasta puoliajan lopussa. Katsojalle on annettu aiemmin mielikuva punaisen veden valumisesta suihkun kaivon, kuitenkin selittämättä sen näyttämisen syytä. Dialogin myötä kuva saa merkityksen ja muodostaa näin kokonaisuuden. Montaasitekniikan avulla voidaan luoda uusia kokonaisuuksia, jotka eivät lainkaan sisälly alkuperäiseen materiaaliin. Kun käyttämällä kuvastoa joka ei liity näytelmän sisäiseen diegeettisyyteen, mutta saa katsojan silti luomaan siitä älyllisiä ja metaforisia yhteyksiä näytelmään. (Bacon 2000, 91.)

Visuaalisena elementtinä toimiessaan kuvallinen sisältö projisoidaan esimerkiksi henkilöihin tai rakenteisiin, näin luoden vuorovaikutusta tai näytelmän teemojen korostamista. Visuaalinen käyttö on lavastuksen analogista käyttöä, jolla on tarkoitus luoda hetkellisesti visuaalisesti kiinnostavaa sisältöä. Visuaalisuudella saadaan katsojan fokus keskittymään haluttuun kohteeseen tai elementtiin. Esimerkiksi ”Ura”-näytelmässä kuvaa käytettiin visuaalisena elementtinä, kun sitä projisoitiin esityksessä olevaan orkesteriin ja näyttelijöihin. Harkitulla visuaalisuudella saatiin katsojissa aikaan assosiaatioita näytelmän teemoina toimineisiin populaareihin ilmiöihin ja ajanjaksoihin. Visuaalisuus piti kohtauksissa enemmänkin teemojen henkeä yllä kuin pyrki syventämään tarinan tasoja.

6 Pohdinta

Teknisten laitteiden halpeneminen mahdollistaa yhä laajemman tekniikan käytön, jolloin on hyvä miettiä, mihin videolavastusta sisällöllisesti tarvitaan näytelmässä. Videolavastuksen käyttö tulee olla aina perustelua näytelmän sisällön kautta. Medioitumisen myötä ihmiset osaavat käsitellä yhtäaikaista informaatiota, joten näyttelemisen ja videolavastuksen tasapainossa on hyvä keskittyä siihen, miten videolavastus voi myötäillä, tukea ja kommunikoida näytelmän sisältöä halutulla tavalla. Tekniset rakenteet kannattaa pitää yksinkertaisina ja niiden käyttäminen on tärkeää käydä läpi asianomaisten kanssa. Käytettävät ohjelmat ja laitteet on hyvä valikoida niin, että ne tekevät operoinnista käytännöllistä sekä mahdollistavat halutut sisällön esiintuonti- ja heijastusmahdollisuudet.

Opinnäytetyöni rakentuminen kesti kaksi vuotta ja kehitti omaa tietämystäni laajalla kentällä. Näytelmissä työskentely päästi minut sisälle maailmaan, josta minulla ei ollut mitään tietämystä ennestään. Tekninen kehitys prosessin aikana lisäsi tietouttani niin käytännön teknisistä laitteista kuin erilaisten ohjelmistojen käytöstä. Videolavastuksien sisällöllisen tuottamisen on kehittänyt käytännön taitojani editoijana, kuvaajana, värimäärittelijänä, äänieditoinnissa ja

visuaalisten sisältöjen luomisessa. Kiertäminen ”Sarasvatin Hiekkaa” -näytelmän kanssa kehitti teknisen laitteiston ja sen huoltamisen tuntemusta erilaisissa tilanteissa.

Näytelmien toteuttaminen ja niiden rakentumisprosessien analyysit sekä erilaisiin kerronnan teorioihin tutustuminen on syventänyt käytännön taitojeni hyödyntämistä ja käyttötarkoituksia sisällöntuottamisen kannalta. Mielestäni oppinäytetyöprosessi on antanut minulle kompetenssia hahmottaa suurempienkin taiteellisten kokonaisuuksien teknisiä ja sisällöllisiä muotoja sekä analysoida niitä.

Teatterissa työskentelyä ei koulutusohjelmassani opeteta, vaan pääpaino on audiovisuaalisella ja verkkomediallisella puolella. Mielestäni videolavastuksen toteuttaminen on ollut mielenkiintoinen ja syventävä vaihtoehto ei-välittömään sisällöntuotantoon keskittyville opinnoille. Se on haastanut omia toimintamalleja ja laittanut syventymään audiovisuaalisen sisältöön ja sen käyttöön eri konteksteissa.

Tulevaisuudessa tekninen kehitys mahdollistaa entistä helpomman ja monimuotoisemman audiovisuaalisen esittämisen ja muokkaamisen näytelmätilanteissa. Uusi tekniikka avaa yhä kiehtovampia audiovisuaalisia mahdollisuuksia, mutta lopulta ihmiseen vetoaa sisällöllisesti mietitty kokonaisuus.

Lähteet

- Auslander, P. 1999. Liveness. London: Routledge.
- Bacon, H. 2001. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Bertholt, B. 1991. Kirjoituksia teatterissa. Helsinki: Teatterikorkeakoulu Teatterikorkeakoulun julkaisusarja nro 14.
- Gieseckam, G. 2007. Staging the screen The use of film and video in theater. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Greenberg, C. 2013 Colage <http://www.sharecom.ca/greenberg/collage.html>
20.03.2013
- Haikonen, T. 2007. Virtuaalilavastus - virtuaalilavasteiden käyttö teatterissa. Joensuu: Opinnäytetyö. Pohjois-karjalan ammattikorkeakoulu, viestinnän koulutusohjelma.
- Heinonen, T. 2005. Harha on totta. Näkökulmia suomalaiseen lavastustaiteeseen ja pukusuunnitteluun 1900-luvun alusta nykypäivää. Jyväskylä: Atena -kustannus oy.
- Herkman, J. 2001. Audiovisuaalinen mediakulttuuri. Tampere: Vastapaino.
- Huttunen P. 2013 Mahtava rokkikeikka, jossa myös näytellään <http://www.uljas.net/ura-mahtava-rokkikeikka-jossa-myos-naytellaan/>
20.03.2013
- Hämäläinen, E. 2006 Videoprojisointi teatterissa. Joensuu: Opinnäytetyö Pohjois-karjalan ammattikorkeakoulu, viestinnän koulutusohjelma.
- Klaver, E. 1995 Spectatorial theory in the age of media culture. Cambridge: New theater quaterly
- Lapin ylioppilasteatteri. 2013. Sanasto. <http://www.lapinylioppilasteatteri.net/sanasto.html> 08.03.2013
- McElroy S. 2013 Illusory charecters with starling stage presence http://theater.nytimes.com/2007/04/02/theater/02eyel.html?_r=0
10.04.2013
- Meyerhold, V. 1981. Teatterin Lokakuu. Helsinki: Love
- Niemelä, I. 2012. Valon ja kuvan esteettinen logiikka esityksessä Sarasvatin hiekkaa. Helsinki: Opinnäytetyö. TEAK Valosuunnitellun koulutusohjelma.

Piscator, E. 1980 The political theater. England: Eyre Methuen

Poiketa ry 2013a <http://poiketa.com> 15.03.2013

Poiketa ry 2013b URA <http://enzka.com/ura/esitys.html> 15.03.2013

Rospuutto-ryhmä. 2013a Historia http://www.rospuutto.com/?page_id=43
15.03.2013

Rospuutto-ryhmä. 2013b Sarasvatin hiekkaa <http://www.rospuutto.com/?p=311>
15.03.2013

Svoboda, J. 1993. The Secret Of Theatrical Space. New York: Applause Theater Books.

Wegelius, M. 2005. Harha on totta. Näkökulmia suomalaiseen lavastustaiteeseen ja pukusuunnitteluun 1900-luvun alusta nykypäivään. Jyväskylä: Atena-kustannus oy.

Zenith stratosphere. 2013. 1933 Chicago's world fair
<http://www.radiostratosphere.com/zsite/behind-the-dial/chicago-worlds-fair.html> 13.03.2013