

**VALOKUVAN KÄYTTÖ IMMERSIIVISEN ESITYKSEN  
MAAILMANRAKENTAMISESSA**

Näkökulmia Flow Productionsin tuotantojen visuaalisuuteen

Janne-Pekka Manninen

Opinnäytetyö

Kevät 2025

Taiteen tekijä ja kehittäjä (YAMK)

Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu

Taiteen tekijä ja kehittäjä (YAMK)

Tekijä: Janne-Pekka Manninen

Työn ohjaaja: Pekka Isomursu

Opinnäytetyön otsikko: Valokuvan käyttö immerstiivisen esityksen maailmanrakentamisessa – näkökulmia Flow Productionsin tuotantojen visuaalisuuteen

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2025.

Sivumäärä: 67

Tässä opinnäytetyössä tutkin oululaisen Flow Productions -tuotantoryhmän immerstiivisiä esityksiä valokuvan käytön näkökulmasta. Työn pohjana oli oma työni valokuvaajana Flow Productionsin tuotannoissa vuosina 2014-2024. Huomasin valokuvaajana, että valokuvalla on useita rooleja immerstiivisissä esityksissä ja halusin määritellä ne ja tutkia, ovatko jotkin niistä ominaisia juuri immerstiiviselle esitykselle esimerkiksi käyttötarkoituksensa puolesta. Tutkin työssäni Flow Productionsin immerstiivisten esitysten valokuva-arkistoja, jotka ovat lähes kokonaan minun kuvaamiani ja ylläpitämiäni. Valokuvamateriaalin lisäksi haastattelin Flow Productionsin taiteellista johtajaa ja immerstiivisten esitysten ohjaajaa Pirjo Yli-Maunulaa sekä kävin läpi häneen ja hänen töihinsä liittyviä lehtikirjoituksia vuosien varrelta.

Perehdyin työssäni myös toisen kotimaisen tekijän, Valtteri Raekallion, immerstiivisten esitysten visuaalisuuteen kuva-analyysin ja haastattelun avulla. Lisäksi loin katsauksen kahden ulkomaisen tuotantoryhmän käytäntöihin, eli Third Rail Projects (USA) ja Punchdrunkin (UK) töihin. Nämä perustuivat ainoastaan julkisen materiaalin analyysiin.

Tunnistin työssäni viisi erilaista roolia valokuvalle: ennakkokuva, harjoituskuva, esityskuva, valokuvateos ja historiallinen muistijälki. Roolit ovat yhteisiä kaikelle esittävälle taiteelle: esimerkiksi perinteisestä teatteriesityksestä kuvatut valokuvat voidaan jakaa samoihin kategorioihin.

Immerstiiviselle esitykselle ominaisia piirteitä ovat kohtausten samanaikaisuus sekä tietystä miehestä perinpohjaisempi katoavaisuus kuin perinteisen teatteriesityksen kohdalla, joka voidaan tuoda uudestaan samalle näyttämölle tai esittää kokonaan toisessa teatterissa. Nämä seikat liittyvät valokuvien tekemiseen enemmän kuin valokuvan rooleihin.

## **ABSTRACT**

Oulu University of Applied Sciences

Master's Degree Programme in Artistic Development

Author: Janne-Pekka Manninen

Supervisor: Pekka Isomursu

Title of thesis: Photography in the world-building of immersive performances – a look into the visuals of the work of Flow Productions

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2025.

Number of pages: 67

This thesis is an analysis of the use of photography in the work of the Oulu-based production company Flow Productions, who is known for immersive performances or works of immersive theatre. The thesis is based on my own work as the crew photographer for Flow Productions in 2014-2024.

Photography has many roles in the context of immersive theatre and I wanted to define them and also see if any of them are specific to immersive theatre when compared to traditional theatre or other performing arts. I based this work on the photo archive of Flow Productions' immersive performances, which I have almost exclusively created and maintained. I interviewed the Artistic Director of Flow Productions, Pirjo Yli-Maunula and researched press archives for articles that are connected to her and her immersive work.

I also analysed the work of another Finnish artist, Valtteri Raekallio, who creates works in immersive theatre with his company Raekallio Corp. I analysed the production company's public photography and interviewed Raekallio. I also looked at the works of two international production companies, Third Rail Projects (USA) and Punchdrunk (UK) and analysed their public photography.

I was able to identify five distinct roles for photography: poster photograph, rehearsal photograph, performance photograph, photographic work and historical evidence. These roles are common to all photography in the performing arts. Immersive theater is unique in its real-time nature ie. the simultaneity of scenes and actions. It is also more transient in a way than a traditional theatre piece, which can be brought back to the stage or performed at a completely different (theatre) venue altogether. These aspects are more

characteristic of the making of photographs in the context of immersive theatre rather than the roles of photography.

TIIVISTELMÄ.....	2
ABSTRACT.....	3
1. JOHDANTO.....	5
2. IMMERSIIVINEN ESITYS.....	7
2.1 Immersiivisen teoksen erityispiirteitä.....	8
2.2 Flow Productions ja Pirjo Yli-Maunulan ohjaamat immersiiiviset teokset	12
3. VALOKUVA JA IMMERSIIVINEN ESITYS.....	16
4. FLOW PRODUCTIONSIN ENNAKKOKUVAT.....	22
4.1 Tornii.....	25
4.2 The Secret Garden.....	27
4.3 Hylky.....	30
4.4 Varikko.....	32
4.5 Nighttown.....	34
4.6 Vihreät niityt.....	37
4.7 Ennakkokuvan toteutus ja merkitys – pohdintaa.....	39
5. VALOKUVAN MUUT ROOLIT IMMERSIIVISISSÄ TEOKSISSA.....	41
5.1 Harjoituskuvien sisäinen ja julkinen rooli.....	41
5.2 Esityskuva.....	43
5.3 Valokuvateos osana immersiiivistä esitystä.....	48
5.3 Valokuva historiallisena jälkenä immersiiivisestä esityksestä ja sen maailmasta.....	55
6. VALOKUVAN KÄYTTÖ MUISSA IMMERSIIVISISSÄ ESITYKSISSÄ – KATSAUS MUIHIN KÄYTÄNTÖIHIN.....	57
6.1 Third Rail Projects.....	57
6.2 Punchdrunk.....	58
6.3 Raekallio Corp.....	59
7. POHDINTA.....	63
LÄHTEET.....	65

## 1. JOHDANTO

Olen ollut valokuvaajana kaikissa oululaisen Flow Productionsin toteuttamissa immersiiivisissä paikkasidonnaisissa esityksissä, joita on yhteensä seitsemän vuoteen 2025 mennessä. Teokset on esitetty vuosien 2014-2024 välisenä aikana. Olen ollut osa kunkin tuotannon työryhmää ja olen kuvannut vuosien varrella niin ennakkokuvia, esityskuvia, kuin harjoituskuviakin sekä työryhmän omaan käyttöön, että sosiaalisen median markkinointimateriaaliksi. Flow Productionsin taiteellinen johtaja Pirjo Yli-Maunula pitää valokuvaa merkityksellisenä osana immersiiivisen esityksen teko- ja esitysprosessia.

Opinnäytetyöni johtajatuksena on, että valokuvalla on useita rooleja immersiiivisen esityksen maailmanrakentamisessa teoksen elinkaaren eri vaiheissa. Immersiiivinen esitys on lähtökohtaisesti monitaiteellinen teos, jonka yksi osa valokuva voi hyvin luontevasti olla ja usein onkin täysin itsestäänselvästi. Se, miten valokuvaa käytetään, on kuitenkin tekijäkohtaista ja tuotantokohtaista. Onnistuneella valokuvan käytöllä voidaan paitsi viestiä teoksesta markkinointi- ja lipunmyyntimielessä, myös rakentaa teoksen taiteellista sisältöä tai maailmaa.

Tutkin työssäni Flow Productionsin tapaa hyödyntää valokuvia, mutta luon katsauksen myös kahteen kansainväliseen tuotantoryhmään (Third Rail Projects ja Punchdrunk) sekä toiseen kotimaiseen tanssiryhmään nimeltä Raekallio Corp. Lähestyn muiden tekijöiden töitä omakohtaisen kokemuksen sekä Yli-Maunulan haastattelujen perusteella ja vertaan muiden tapaa käyttää valokuvaa aikaisempiin kokemuksiini. Kansainvälisten tuotantoryhmien töitä tarkastelen julkaistujen valokuvien sekä kirjallisuuden kautta, Raekallion tutkiminen perustuu julkaistujen valokuvien lisäksi myös Valtteri Raekallion haastatteluun.

Selvitän aineiston perusteella, millaisia rooleja valokuvalla voi olla immersiiivisen esityksen maailmanrakentamisessa. On huomattava, että immersiiivinen esitys on esittävää taidetta samoin kuin perinteinen teatteri tai vaikkapa konsertti. Valokuvan käytöllä immersiiivisen esityksen kontekstissa on paljon yhteistä

myös muun esittävän taiteen kontekstissa. Pyrin tunnistamaan näitä yhtäläisyyksiä ja selvittämään myös sitä, onko valokuvalla jotain uniikkia roolia immersiiivisen esityksen kontekstissa muun esittävään taiteeseen, esimerkiksi perinteiseen teatteriin verrattuna.

Tutkin työssäni paitsi itse Flow Productionsille kuvaamiani valokuvia, myös muiden tuotantoryhmien julkaisemia valokuvia. Opinnäytetyössäni kuvailen valokuvan käyttöä immersiiivisen esityksen kontekstissa ja yritän tunnistaa sen eri rooleja tai käyttötarkoituksia laadullisen tutkimuksen menetelmien kautta. Kyseessä on osaltaan tapaustutkimus (analysoin tiettyjä, jo toteutettuja ja esityskautensa päättäneitä tuotantoja) ja osaltaan omaelämäkerrallinen tutkimus (tutkin oman työhistoriani aikana tekemiäni töitä erilaisissa työryhmissä). Tapaustutkimus on nähdäkseni luonteva tapa lähestyä tätä aihepiiriä tästä näkökulmasta, sillä yritän tuoda esille tutkimuskohteeni olemusta ja kontekstia siten kuin sen itse ymmärrän tekijänä. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006).

Vaikka tutkin työssäni valokuvaa, tarkastelen niitä Flow Productionsin tuotantojen spesifissä ja immersiiiviselle esitykselle yleisessä kontekstissa. En siis tee valokuvan tutkimusta esimerkiksi representaation tai tekijyyden näkökulmasta. Samalla tavalla lähestyn muiden tuotantoryhmien aineistoa eli julkisista lähteistä peräisin olevia valokuvia, kuten esimerkiksi sosiaalisen median alustoilla tai ryhmien omilla verkkosivuilla julkaistuja kuvia.

Valokuvien lisäksi opinnäytetyössäni käytän aineistona teemahaastatteluja. Olen haastatellut Pirjo Yli-Maunulaa ja Valtteri Raekalliota heidän tavastaan käyttää valokuvaa immersiiivisen esityksen yhteydessä ja millaisena he kokevat valokuvan merkityksen kokonaisen tuotannon näkökulmasta niin markkinoinnin kuin taiteellisen sisällön osana. Haastattelujen teema-alueet olivat haastateltavien tiedossa etukäteen ja lähestyin heitä keskustelunomaisesti, ilman kysymysten tarkkaa muotoa tai järjestystä (Hirsjärvi, Remes, Sajavaara 2007, 203.)

Omat kokemukseni Flow Productionsin tuotantojen työryhmien jäsenenä vaikuttavat väistämättä tutkimukseeni. Roolini tekijänä on eri kuin roolini

tutkijana ja siihen liittyy hyötyjä ja haasteita. Pystyn kuvailemaan työryhmän toimintaa ja tuotantojen taiteellisia tavoitteita hyvinkin yksityiskohtaisesti, mutta toisaalta katson tutkimuskohdettani subjektiivisesti. Flow'n osalta tutkimus pohjautuu kuva- ja haastatteluaineiston lisäksi henkilökohtaisiin muistikuviiini, joskin olen dokumentoinut ennakkokuvien syntyä omissa blogijulkaisuissani omilla verkkosivuillani (Manninen 2025). Muiden tutkimuskohteideni tuotantoihin en ole osallistunut muussa kuin katsojan tai tutkijan roolissa.

## 2. IMMERSIIVINEN ESITYS

Immersiivinen esitys tai immersiivinen teatteri on käsite, jolla tarkoitetaan perinteisestä teatterikokemuksesta poikkeavaa esitystä. Immersiivinen tai “upottava” esitys on noussut ylätasoksi tarkoittamaan jo aika laajaa kirjoa esityksiä ja eri toteutus- ja kokemistapoja. Immersiivisellä esityksellä on pitkä tausta lähtien 1900-luvun alun modernisteista Antonin Artaud’n “totaaliseen teatteriin” ja 1960-luvun happening-ilmioon. (Machon 2013, 28-35.)

Immersiivisen esityksen yhteydessä puhutaan usein “teoksen maailmasta” tai “maailmanrakentamisesta”. Esimerkiksi brittiläisen Punchdrunk-ryhmän teoksista kirjoitetaan näin:

“Punchdrunk luo tiiviin maailman valitsemaansa paikkaan. Se tulkitsee intertekstualisoitunutta lähdemateriaaliaan rikostutkijamaisen tarkasti, jotta arkimaailma suljetaan ulkopuolelle ja katsojat pystyvät jättämään sen taakseen esityksen ajaksi. Tarkoituksena on rakentaa kokonainen, moniulotteinen ja moniaistinen maailma [whole-world], autenttinen ympäristö, joka ‘elää’ ja toimii omien sääntöjensä ja logiikkansa mukaan.” (Machon 2019, 144, käännös tekijän.)

Käytän tässä opinnäytetyössäni *immersiivistä esitystä/teosta* tarkoittamaan esitystä/teosta, joka pyrkii upottamaan katsojansa esityksen maailmaan hyödyntämällä – parhaassa tapauksessa – kaikkia ihmisen aisteja. Katsoja voi valita, mitä tapahtumia seuraa, kuinka pitkään ja miltä etäisyydeltä, jolloin hänestä tulee aktiivinen osallistuja valintojensa kautta. Käsittelemäni immersiiiviset esitykset on koettu poikkeavissa esitystiloissa, eikä niitä ole tehty teatteriin tai muuhun näyttämö-katsomo -kontekstiin. Tämä verraten laava immersiiivisen esityksen määritelmä toimii opinnäytetyöni puitteissa: muut ovat purkaneet käsitteen vielä moniin alakategorioihin, kuten esimerkiksi kehollinen, tilallinen, narratiivinen ja sosiaalinen immersio (Punpeng ja Yodnane 2023).

Koska useissa käsittelemissäni teoksissa on mukana sirkustaiteilijoita, tanssijoita ja näyttelijöitä, käytän heistä yleistermiä *esiintyjä*. Useissa teoksissa on myös *oppaita*, jotka antavat ohjeita yleisölle, vastaavat mahdollisiin

kysymyksiin ja ohjaavat yleisön kulkua eri kohdissa teoksia esimerkiksi jakamalla isomman ryhmän pienempiin ja ohjaamalla heidät eri huoneisiin tai kohtauksiin. Yleisöstä käytän termejä *yleisö*, *katsoja* ja *kokija* ottamatta kantaa niiden nyansseihin, joilla yleensä halutaan kiinnittää huomion yleisön aktiivisuuden tai osallisuuden eri asteisiin. *Kokija* saatetaan mieltää aktiivisemmaksi kuin *katsoja* ja *yleisö* voi taas tuntua termiltä, joka viittaa liikaa perinteisen teatterin kokemiseen. Lähtökohtaisesti immersiiivisissä esityksissä yleisöllä on enemmän valinnanvaraa oman kokemuksensa suhteen kuin perinteisessä teatterissa, kuten seuraavassa nähdään.

## 2.1 Immersiivisen teoksen erityispiirteitä

Immersiivistä teatteria tutkinut Josephine Machon (2013) antaa immersiiviselle esitykselle useita ominaispiirteitä, joista hänelle olennaisimpia ovat intiimiys ja välittömyys. Näihin liittyy mm. yleisön ja esiintyjien–yleensä hyvin lyhyt–fyysinen etäisyys, yhtäaikaisten tapahtumien aikaansaama reaaliaikaisuuden korostunut kokemus, epälineaariset narratiivit sekä moniaistisuus. Pirjo Yli-Maunula puolestaan kokee *vuorovaikutteisuuden*, *uppoamisen* ja *moniaistisuuden* määrittävän immersiiivistä esitystä (Yli-Maunula 2024).

Yleisön roolin korostaminen aktiivisena kokijana ja katsojan valintojen merkityksen korostuminen ovat tärkeä osa immersiota. Immersiivisen esityksen ehkä silmiinpistävin piirre yleisön näkökulmasta on esityksen kokemisen tavan muuttuminen fyysisesti: kun teatterissa tyypillisesti yleisö istuu katsomossa ja seuraa esiintyjien toimintaa näyttämöllä, immersiiivissä esityksissä katsojat voivat valita oman paikkansa yleensä melko vapaasti ja säädellä omaa etäisyyttään tapahtumiin.

Jotkut katsovat immersiivisyyden edellyttävän yleisön osallistumista ja vaikuttamista esityksen kulkuun. Esimerkiksi immersiota paljon tutkinut ja tehnyt ohjaaja, esiintyjä Sami Henrik Haapala kirjoittaa näin: “Minulle merkittävien määritelmä immersiivisyydestä on hegemonisen katsomo-näyttämö-asetelmaan perustuvan yleisösuhteen purkaminen. Jos kyseessä on katsomiseen perustuva teos, tulkitsen sen paikkasidonnaiseksi enkä immersiiviseksi[...].” Puhuessaan Valtteri Raekallion teoksista Haapala sanoo

Neuromaanin olevan selkeästi immersiiivinen, “jossa katsojat saivat tehdä itse teoksen kokemiseen vaikuttavia ratkaisuja, ja tehdä niitä nimenomaan kohtausten sisällä.” (Haapala 2017).

Katsojien vapautta liikkua korostetaan useissa teoksissa. Yleensä immersiiiviseen esitykseen kuuluu kuitenkin sääntöjä, jotka annetaan esityksen alussa tai ennen saapumista esityspaikkaan, esimerkiksi sähköpostilla lipun ostamisen jälkeen. Ohjeissa kerrotaan yleensä käytännön asioiden (esitystä ei saa kuvata, matkapuhelinten tulee olla lentokonetilassa, kuka auttaa ongelmatilanteissa jne.) lisäksi saako katsoja esimerkiksi kulkea oma-aloitteisesti suljetuista ovista vai ei. Katsoja voi valita siis, seuraako hän kohtauksia hyvin läheltä esiintyjää, kosketusetäisyydeltä, vaiko kauempaa. Tässä mielessä immersiiivistä esitystä voi verrata galleriakokemukseen, jossa kokija voi vapaasti kulkea tilassa ja tutkia taideteoksia valitsemaltaan etäisyydeltä (Yli-Maunula 2024).

Toisaalta taas Yli-Maunula on kuvannut katsojan kokemusta näinkin Radio Megan haastattelussa:

“[---]jotkut ihmiset kuvailee sitä niin kuin astuisi elokuvan sisään ja se ehkä hyvin jollain lailla hyvin kuvaa sitä kokemusta, millainen se on.” (Radio Mega 2024).

Toinen asia, jolla on merkittäviä seurauksia niin katsojalle kuin esiintyjälle, on katsojan vapaus valita kuinka pitkään hän mitäkin tapahtumaa seuraa. Katsoja on tyypillisesti vapaa poistumaan tilanteesta silloin, kun hän haluaa, ja mennä katsomaan esimerkiksi viereisessä huoneessa tapahtuvaa kohtausta.

Katsojan valintojen merkitys korostuukin immersiiivisissä esityksissä, sillä jokaiselta katsojalta jää aina jotain näkemättä tai toisin ilmaistuna kukaan ei koskaan näe kaikkea. Immersiiivisissä esityksissä on usein yhtäaikaista kohtauksia, jotka tapahtuvat fyysisesti eri tiloissa, jolloin katsojan on mahdotonta nähdä kaikkea esityksestä. (Sivuhuomautuksena sanottakoon, että sama tilanne koskee myös esiintyjä, jotka eivät näe toistensa toimintaa yleensä kuin harjoituksissa tai yhteisissä kohtauksissa esityksen aikana.) Immersiiivisessä esityksessä osa tapahtuu siten aina *toisaalla*, ja katsoja joutuu

hyväksymään tämän tosiasian. Toisaalta tätä pidetään usein myös esityksen viehättyksenä, kun katsoja voi vertailla omaa kokemustaan esimerkiksi samassa esityksessä olleiden ystäviensä kanssa ja havainnoida niiden eroja.

Interaktio eli kanssakäyminen yleisön ja esiintyjien välillä poikkeaa immersiiivisissä esityksissä usein näyttämöteoksista. Katsoja voidaan viedä esimerkiksi johonkin kahdenkeskiseen kohtaukseen esiintyjän kanssa (esim. *Then She Fell*, *Varikko*, *Nighttown*, *Valvojat* ja monet muut), jossa hän saattaa saada jonkin tehtävän tai antautua keskusteluun esiintyjän kanssa, tai saada jonkinlaisen kehollisen kokemuksen. Interaktioon kuuluu myös katsojan mahdollisuus olla tekemisissä esiintymispaikan ja lavasteiden kanssa: joissakin teoksissa rohkaistaan katsojia esimerkiksi tutkimaan pöytälaatikoiden tai kaappien sisältöä, tai vaikka kirjoittamaan viestejä seinälle. Interaktiota ovat myös katsojan reittivalinnat ja esimerkiksi päätökset siitä, kuinka kauan hän tiettyä kohtausta seuraa ennen kuin liikkuu muualle.

Moniaistisuus on erittäin tärkeä osa immersiiivistä, upottavaa kokemusta. Näkö- ja kuuloaistin lisäksi teoksissa aktivoidaan myös ihmisen muitakin perusaisteja, hajua, tuntoa ja usein myös makuaistiakin. Kosketus esiintyjän ja katsojan välillä on ilmeisin tuntoaistia aktivoiva tilanne, mutta katsojan tuntoaistia aktivoi esimerkiksi tilaan levitetyn kuorikatteen päällä käveleminen. Kinesteettinen empatia puolestaan saa aikaan katsojassa kehollisia kokemuksia, esimerkiksi lasimurskan päällä paljain jaloin kävelevän esiintyjän katsominen saa katsojan samastumaan esiintyjän tuntemuksiin kehollisesti.

Machonin mukaan immersiiivinen teatteri on lähtokohtaisesti monitaiteellista (Machon 2013, 28.) Monitaiteellisuus on ollut Flow Productionsinkin immersiiivisten teosten lähtökohta, ja monia teoksia kuvataan esittelyteksteissä "monitaiteellisiksi ja moniaistisiksi" teoksiksi. Sirkustaiteilijoiden, tanssijoiden ja näyttelijöiden eli esiintyvien taiteilijoiden lisäksi teoksissa hyödynnetään äänitaidetta, valo- ja videotaidetta, installaatiota sekä valokuvaa unohtamatta lavastusta ja puvustusta. Kaikkien taiteilijoiden työpanoksena rakennetaan kokonaistaideteos, joka on enemmän kuin osiensa summa. Tässä opinnäytetyössä puhunkin valokuvasta immersiiivisessä teoksessa myös suhteessa muihin taiteisiin.

Paikkasidonnaisuus on usein oleellinen osa immersiiivistä esitystä, vaikkakin esitys voi sinänsä olla immersiiivinen olematta paikkasidonnainen ja päinvastoin. Paikkasidonnainen teos tehdään tiettyyn paikkaan ja sen dramaturgiassa hyödynnetään kyseisen paikan ominaisuuksia. Esimerkiksi Torni-teoksessa vuodelta 2016 (Flow Productions, ohj. Pirjo Yli-Maunula) esityksen tapahtumapaikkana oli Oulun Intiön vanha vesitorni. Teoksessa ilma-akrobaatit hyödynsivät vesitornin korkeaa, avointa sisätilaa köysinumeroissa. Vesitorni antoi myös teokselle temaattista sisältöä paikkana, jota fiktiiviset hahmot asuttavat.

Varikko-teoksessa (2022, Flow Productions, ohj. Pirjo Yli-Maunula) puolestaan tapahtumapaikkana oli Oulun kaupunginvarikko, joka vaikutti teoksen sisältöön monilla tavoilla fyysisistä esiintymismahdollisuuksista (kattonosturin käyttö akrobatiassa, pukukaappitanssi pukuhuoneessa) kohtausten sisältöön (toimistotyötä parodioiva kohtaus, kahvitauko-kohtaus). Yli-Maunula kertoo rakentavansa immersiiiviset esityksensä nimenomaiseen tilaan ja tutkimalla sen antamat mahdollisuudet ja rajoitukset (Yli-Maunula, 2024). Teoksen esityspaikka kuten kaupunginvarikko, vesitorni tai (Varjakan)saari on oleellinen osa teosta ja antaa sille muutakin kuin pelkät puitteet esitykselle. Tämä tarkoittaa sitä, että immersiiivisiä esityksiä ei ole fyysisesti mahdollista siirtää sellaisenaan toiseen tilaan. Immersiiivinen esitys tyypillisesti katoaa esityskauden päätyttyä ilman uusintakierroksen mahdollisuutta.

Immersiiivisellä teoksella tai esityksellä on siten useita sille tyypillisiä ja joissain tapauksissa ainutlaatuisiakin ominaisuuksia. Immersiiiviset esitykset antavat useita mahdollisuuksia valokuvan käyttöön esimerkiksi valokuvateosten osalta: miten ne toteutetaan, missä koossa, miten ne ripustetaan ja niin edelleen. Toisaalta immersiiivinen esitys asettaa valokuvaajalle käytännön haasteita esimerkiksi dokumentoinnin osalta ja lavastuksen, puvustuksen ja esiintyjien liikemateriaalin muuttumisen myötä. Luvussa 3 pohdin tarkemmin valokuvan roolia Flow Productionsin tähänastisissa immersiiivisissä esityksissä.

## 2.2 Flow Productions ja Pirjo Yli-Maunulan ohjaamat immerssiiviset teokset

Pirjo Yli-Maunulan ohjaamissa immerssiivissä teoksissa unenomaisuus, surrealismi ja absurdit näyt ovat suuressa roolissa. Teoksissa vallitsee tietty juonettomuus, mutta tarttumapintaa on paljon katsojien miellelyhtymille ja narratiivillekin. Teokset eivät sijoitu arkirealismiin, vaikka ne ovatkin tiettyssä mielessä banaaleja paikkoja kuten Oulun kaupunginvarikko. Lavastuksella, äänellä, valosuunnittelulla ja muilla ratkaisuilla paikoista rakennetaan unenomaisille ja surrealistisille teoksille näitä tunnelmia tukevat puitteet.

Flow Productions on toteuttanut vuoden 2024 loppuun mennessä seitsemän Pirjo Yli-Maunulan ohjaamaa immerssiivistä teosta. Ne ovat:

- *Varjakka*, 2014.
- *Torni*, 2016.
- *The Secret Garden*, 2018.
- *Hylky*, 2020.
- *Varikko*, 2022.
- *Nighttown*, 2023.
- *Vihreät niityt*, 2024 (ohjaajat Janne Saarakkala ja Pirjo Yli-Maunula).

*Varjakka* sijoittui Oulunsalon Varjakansaareen vuonna 2014. Teoksen inspiraationa olivat Varjakansaaren ja saarella toimineella sahalla työskennelleiden ihmisten tarinat. Saaren historiaan kuuluu myös traaginen veneonnettomuus, joka vaati kahdenkymmenen naisen ja tytön hengen vuonna 1907. Onnettomuus tapahtui, kun lautoja norjalaiseen parkkiin lastanneet naiset olivat lähdössä maihin purjeveneellä, jonka proomuihin kiinnitetty hinausköysi kaatoi ja kydyissä olleet joutuivat veden varaan. (Flow Productions 2014.)

Saarella oli konttorirakennuksen lisäksi asuinrakennuksia, ja nämä rakennukset ovat pääosin yhä olemassa saarella. Saari on käytännössä luonnontilassa ja vuonna 2014 se toimi *Varjakan* esityspaikkana. Teoksessa

hyödynnettiin saaren luontoa ja rakennuksia laajasti ja kohtaukset sijoituivat sen pihamaalle ja eri rakennuksiin, pääasiassa konttorirakennuksen eri huoneisiin ja kerroksiin. Teoksessa esiintyi saaren historiaan viittaavia hahmoja kuten merikapteeni, aaltoihin vajoavat naiset sekä muita fiktiivisiä hahmoja. Monitaiteellinen, lähes nelituntinen teos koostui nykytanssista, teatterista, esitystaiteesta, live-musiikista, video- ja animaatiotaiteesta, valokuvista ja installaatioista.

Vuoden 2016 *Torni* sijoittui Intiön vanhaan vesitorniin, jonka suunnitteli arkkitehti J.S. Sirén vuonna 1925 ja joka avattiin vuonna 1927. Torni itsessään antoi puitteet ja tematiikan teokselle. Teoksen esittelytekstissä kirjoitetaan näin: “Varjakka-teoksen tekijät vievät katsojan salaperäiseen torniin, joka kohoaa hautausmaan ylle. Virallisten selitysten mukaan tornia on käytetty ilmalavontaan ja juomaveden jakeluun, mutta onko tässä koko totuus? Onko torni salaseurojen temppeli tai maurien majakka?” (Flow Productions 2016).

*The Secret Garden* (2018) sijoittui Kempeleen puutarhaoppilaitoksen tiloihin. Teos käsitteli dystooppista tulevaisuutta, luontokatoa ja ihmisen tuhoavaa vaikutusta ympäristöön.

“THE SECRET GARDEN vie katsojansa tulevaisuuteen, jonka rakennuspalikat ovat olemassa tässä ja nyt. Immersiivisen teoksen keskiössä on ihmisen suhde luontoon ja pakkomielle paratiisista. Paratiisia tavoitellessamme kaivamme omaa hautaamme: puolitoista miljardia ihmistä lentää vuosittain maansa rajojen ulkopuolelle kävelläkseen valkoisella hiekalla ja katsoakseen turkoosia merta. Mutta meren väri on muuttunut, se on likaisenvalkoinen muovijätteestä. Luonto on antanut meille ylläilyä, mutta haluamme enemmän kuin meille on tarjolla. Olemme tehneet itsemme näköisen paratiisin, puutarhan, jossa vedetön multa halkeaa ja murenee ennen kuin tuuli puhalttaa sen pois.” (Flow Productions, 2018)

*Hylky* vuodelta 2020 sijoittui Hiukkavaaran vanhalle kasarmialueelle ja entisen kasarmin ruokalan tiloihin. Teemana oli haaksirikkoutuminen ja teos käsitteli elämän havereita monesta näkökulmasta: “Flow Productionsin immersiiivinen, paikkasidonnainen ja monitaiteellinen tuotanto HYLKY esittää katsojalleen

perustavanlaatuisen kysymyksen: Mikä meitä kannattelee niin yksilönä kuin yhteisönä? Haaksirikkoutumisessa on kyse selviytymisestä, arvojen uudelleentarkastelusta ja toivosta. Katastrofi pakottaa meidät tilanteen eteen, jossa joudumme tekemään valintoja ja punnitsemaan omia arvojamme uudelleen. Minkä varaan rakennamme toivomme ja millainen on se parempi huominen, jollaisesta haaveilemme?” (Flow Productions, 2020).

*Varikko* (2022) sijoittui Oulun kaupunginvarikon (1958-1960) tiloihin Länsi-Tuirassa. Teos sai osaltaan inspiraationsa rakennuksen arkkitehtuurista ja historiasta sekä varikosta työpaikkana. Teoksessa käsiteltiin myös dystooppisia teemoja ja siitä rakennettiin Yli-Maunulan teoksille tyypillinen unenomainen maailma valtavista, koko yleisön kokemista kohtauksista intiimeihin kahdenkeskisiin kohtauksiin. “Minusta tuntuu, että putoan. Todellisuus luhistuu ympärillämme, seinät murenevat hiekaksi. Maa järisee allamme. Kun rakennus puhuu sinulle, mitä se sanoo? Mitä voimme tehdä, ennen kuin vesi huuhtoo kaiken tieltään?” (Flow Productions 2022).

*Nighttown* (2023) sijoittui Suomen Pankin entiseen rakennukseen Oulun keskustassa. Pankin tiloissa toimii nykyisin Kulttuuripankki-niminen kulttuuritila, jossa on näyttelyitä ja muita tapahtumia. Teos oli lähtökohdaltaan aikaisemmista poikkeava siinä mielessä, että se oli tilausteos Lumo-valofestivaalille ja se liittyi Luova Eurooppa -hankkeeseen Ulysses – European Odyssey, jossa 18 eurooppalaisessa kaupungissa toteutettiin tapahtuma, näyttely tai esitys yhdestä James Joycen Ulysses-kirjan luvusta. *Nighttownin* inspiraationa oli Joycen kirjan luku 15 – Kirke, joka sijoittuu kirjassa Dublinin punaisten lyhtyjen alueelle. “Uskallatko astua sisään yöllisten unien maailmaan, jota hallitsevat alitajuiset näyt, surrealismi, hallusinaatiot ja dekadenssi?” (Flow Productions 2023).

Poikkeavasta alkuasetelmasta huolimatta *Nighttown* jatkaa Flow Productionsin immersivisten teosten sarjaa ja se toteutettiin samalla intensiteetillä kuin aiemmatkin teokset. Teoksessa hyödynnettiin pankkirakennukselle ainutlaatuisia tiloja kuten hissikuilua ja holveja.

Tähän mennessä tuorein Flow Productionsin immerstiivinen teos on *Vihreät niityt* (2024), joka oli yhteistuotanto Oulun Teatterin kanssa. Teos esitettiin syyskaudella 2024 ja se sijoittui fyysisesti entiseen Kuurojen kouluun Tuirassa. Teos oli Marko Järvikallaksen käsikirjoittama mysteerinäytelmä, joka sijoittui vuoden 1952 Suomeen. *Vihreät niityt* on sisarusten Adamin ja Sonjan tarina, joka käynnistyy, kun Sonja katoaa kauniina kesäpäivänä Muhoksella. “Suomessa järjestettiin Olympialaiset, Armi Kuusela kruunattiin Miss Universumiksi ja viimeinen sotakorvausjuna lähti kohti Neuvostoliittoa. Elettiin uutta, toiveikasta aikakautta. Mutta vasta päättyneen sodan varjot ovat pitkät...” (Flow Productions 2024).

### 3. VALOKUVA JA IMMERSIIVINEN ESITYS

Valokuvalla on markkinointiin liittyviä käyttötarkoituksia niin immerstiivisen esityksen kohdalla kuin muunkin esittävän taiteen parissa. Valokuvalla markkinoidaan tulevaa immerstiivistä teosta potentiaaliselle yleisölle kuten mitä tahansa esitystä, oli kyse sitten teatterin ensi-illasta, konsertista, elokuvasta, taidenäyttelystä ja niin edelleen. *Ennakkokuvalla* (julistekuva, posterikuva, mainoskuva) on markkinoinnillinen ja viestinnällinen tehtävä kertoa tulevasta esityksestä. Sen pitää luoda odotuksia tulevasta teoksesta ja parhaassa tapauksessa se kuuluu samaan "maailmaan" kuin valmis esitys. Onnistunut ennakkokuva on sellainen, joka innostaa ihmistä tulemaan katsomaan esitystä. Toisaalta onnistunut ennakkokuva on sellainen, jota esityksen kokenut ihminen voi katsoa esityksen jälkeen ja tuntea kuvan ja esityksen vastanneen toisiaan.

Ennakkokuva kuvataan nimensä mukaisesti ennen esitystä ja yleensä sellaisessa vaiheessa, että lopullisesta esityksestä on varsin vähän vielä valmiina tai viimeistelyynä. Ennakkokuvan aikataulu vaihtelee eri teosten ja eri tekijöiden kohdalla. Flow Productionsin ennakkokuvat olen kuvannut tyypillisesti 3-4 kuukautta ennen ensi-iltaa, Oulun teatterilla ennakkokuvan pitää olla valmis 8-9 kuukautta tai jopa vuosikin ennen ensi-iltaa, mikä johtuu organisaatioiden erilaisesta viestintäaikataulusta, kausiohjelmien valmistumisesta ja muusta vastaavasta.

Flow Productionsin immerstiivisten teosten elinkaari ideasta suunnitteluun, harjoitteluun, luomiseen, rakentamiseen ja esityksiin on tyypillisesti 1-2 vuotta. Esimerkiksi *Varikon* työstäminen aloitettiin vuonna 2020 suunnitteluvaiheella, vuonna 2021 harjoiteltiin tanssijoiden ja sirkustaiteilijoiden kanssa, vuonna 2022 mukaan tulivat näyttelijät, lavastus, puvustus, ääni- ja valosuunnittelu sekä teos tehtiin valmiiksi esityksiä varten, jotka tapahtuivat elo-syyskuussa 2022. *Varikon* ennakkokuva kuvattiin 8.6.2022 ja sen ensi-ilta oli 27.8.2022.

Toinen luonteva ja tärkeä rooli valokuvalla immersiiivisissä ja muissa esityksissä on *esityskuva*. Esityskuva tai -kuvat yleensä päätyvät käsiohjelmaan tai medialle kritiikkejä varten, joten niistä käytetään usein puhekielessä myös

nimitystä *pressikuva*, joka on osa mediapakettia (*media kit, press kit*), jossa on tyypillisesti tiedote, esitysteksti, tekijätiedot sekä tietysti esitys- tai pressikuvia. Esityskuvat puolestaan kuvataan aivan viimeisessä mahdollisessa vaiheessa, jotta niissä saadaan tallennettua esityksen viimeistellyn versio. Tällöin lavastus ja puvustus ovat valmiina samoin kuin valot sekä esiintyjien liikemateriaali.

Immersiivisissä teoksissa yleisön läsnäololla on korostettu merkitys, kuten luvussa 2 huomasimme, ja siksi teos ei tiettyssä mielessä voi koskaan olla valmis, jos paikalla ei ole yleisöä. Se vaikuttaa paitsi visuaalisuuteen esityskuvia ajatellen, mutta myös esitykseen sinänsä: esiintyjät tarvitsevat yleisöä interaktiivisiin kohtauksiin ja myös harjoittelemaan sitä, miten yleisö tilassa liikkuu ja miten se vaikuttaa esiintyjien liikkeeseen, rekvisiitan käyttöön ja sijoitteluun ja niin edelleen. Flow Productionsin immersiivisissä teoksissa on ollut aina koeyleisöjä ennen ensi-iltaa, ja usein valokuvia on otettu vielä kenraaliharjoituksessa eli viimeisessä harjoituksessa ennen ensi-iltaa. *Varikon* tapauksessa kenraaliharjoitus oli 24.8.2022 eli kolme päivää ennen ensi-iltaa.

Ennakkokuvan ja esityskuvan lisäksi valokuvalla on ollut Flow Productionsin immersiivisissä teoksissa myös muita rooleja. Harjoituskauden aikana Yli-Maunula toivoo työryhmän käyttöön *harjoituskuvaa*, harjoitusten kuvaamista “suoraan”, tilan vallitsevassa valossa havainnoiden dokumentaarisen valokuvan tapaan (Newhall 1982, 235-246). Harjoituskuvalla on tässä kontekstissa käyttöä visuaalisena palautteena työryhmälle, sillä se näyttää esiintyjille ja ohjaajalle, miltä liikemateriaali näyttää, miten se sijoittuu tilaan, mikä on esiintyjien suhde toisiinsa, mitä visuaalisia elementtejä fyysinen ympäristö tarjoaa ja niin edelleen. Näin työryhmä käyttää harjoituskuvia omassa prosessissaan. Toisaalta ohjaaja ja esiintyjät käyttävät harjoituskauden valokuvamateriaalia myös viestintään esimerkiksi omissa sosiaalisen median kanavoissaan. Kuvilla kerrotaan, millaista teosta ollaan tekemässä, ketä on mukana, ja miltä teoksen esityspaikassa näyttää kussakin vaiheessa. Näillä kuvilla rakennetaan yleisöä jo harjoituskauden aikana ja niitä julkaistaan tyypillisesti jo ennen ennakkokuvan julkaisua. Ennakkokuvan voi ajatella olevan tiettyssä mielessä teoksen “virallista” visuaalisuutta samoin kuin esityskuvien, ja harjoituskauden dokumentaariset kuvat ovat välittömämpää, rennompaa ja “puhekielisempää” visuaalisuutta.

Siinä, missä ennakkokuva, harjoituskuvat ja esityskuvat rakentavat immersiiivisen teoksen maailmaa ulkoapäin, *Varjakassa*, *The Secret Gardenissa*, *Hylyssä*, *Varikossa* ja *Nighttownissa* käytettiin *valokuvateoksia* osana lavastusta eli konkreettisesti teoksen maailmassa. Valokuvia on käytetty teoksen sisällä olevassa valokuvanäyttelyssä, pelikorttimaisina objekteina, tapetteina sekä valtavana, lähes 30 neliömetrin kokoisena seinäkankaana. Käsittelen näitä valokuvateoksia ja niiden temaattista kontekstia tarkemmin tuonnempana.

Immersiivisten, paikkasidonnaisten teosten luonteeseen kuuluu myös niiden katoavaisuus, kuten luvussa 2 huomasimme. Kun esityskausi on ohi, lavasteet puretaan ja rakennukset saavat usein uuden käyttötarkoituksen, jolloin samaa tilaa ei voida enää käyttää esityksiin. Teoksia ei voi myöskään sellaisenaan siirtää uuteen tilaan, vaan ne pitäisi rakentaa uuteen paikkaan alusta asti uudelleen, jolloin voidaan kysyä, onko kyseessä enää sama teos tai edes eri versio samasta teoksesta, vaan kokonaan uusi teos. Valokuvalla on siten myös historiallinen rooli *muistijälkenä*, todisteena, artefaktina. Teoksista jää jälkeen valokuvia sekä sen elinkaaren aikana kuvattuja videoita kuten teaser- ja/tai trailer-videot, harjoituskaudella tyypillisesti kännykällä kuvatut videot sekä mahdollinen videotaltiointi. Muuta historiallista aineistoa ovat tekijöiden antamat haastattelut, arviot, esseet ja vastaavat, muiden osapuolten kirjoittamat tekstit.

Valokuvalla on siten ainakin seuraavanlaisia rooleja tai käyttötarkoituksia immersiiivisen teoksen maailmanrakentamisessa:

1. Ennakkokuva
2. Harjoituskuva
3. Esityskuva
4. Valokuvateos
5. Historiallinen muistijälki

Seuraavaksi avaan työryhmän toimintaa Flow Productionsin kontekstissa, koska sillä on merkitystä myös valokuvaajan toiminnalle immerstiivisen teoksen luomisessa.

Ohjaaja Pirjo Yli-Maunula pyrkii työskentelyssään jaettuun tekijyyteen ja demokraattisen työskentelytapaan. Hän on kuvannut työskentelyn filosofiaansa esimerkiksi tällä tavalla:

”Itselleni on tärkeää jakaa tekijyyttä, vaikka olenkin ohjaaja. Annan teokseen lähtökohdat ja määritän tunnelman ja aiheet – voin antaa esiintyjille myös tehtäviä. Tanssijat, näyttelijät ja sirkustaiteilijat tuovat oman osaamisensa teokseen luoden omiin kohtauksiinsa esimerkiksi koreografiaa. Prosessista tulee yhteisöllinen, jolloin myös molemminpuolinen luottamus toisiamme ja osaamisalueitamme kohtaan kasvaa. Esiintyjät voivat sitä myöten myös astua sellaiselle alueelle, johon eivät ehkä normaalityössään lähtisi[---]Kaikki teokseen syntyy prosessissa, kun sitä ryhdytään tekemään. Mietin kyllä asioita etukäteen, mutta kaikki se, mitä tehdään ja miten se syntyy, tapahtuu prosessissa – ei ennakkosuunnittelussa, vaan tässä ja nyt. Silloin ollaan myös avoinna sille, mitä tiimi teokseen tuottaa. Joku saattaa ehdottaa jotain ideaa, joka poikii sitten lisää ideoita, jotka poikivat lisää ideoita. Täytyy vain kalastaa se ensimmäinen kala ja parvi tulee mukana – kuten **David Lynch** kuvaa omia prosessejaan. Minusta se kuvaa aika hyvin tätä meidän työtapaamme.” (Forsman 2022.)

Yli-Maunula ei ole tähänastisissa immerstiivisissä teoksissaan käyttänyt käsikirjoitusta (*Vihreitä niittyjä* lukuun ottamatta) tai laatinut koreografiaa, vaan hän antaa tekijöille paljon vapautta ja vastuuta. Ohjaaja luo raamit toiminnalle ja pitää kuvaannollisesti kaikki narut käsissään. Hän hallitsee teoksen kokonaisuutta. Hänellä on visio siitä, millainen teos on, mutta esiintyjät saavat itse ehdottaa ja luoda kohtauksia ja toimintaa tuon vision perusteella.

Tekijyys ulottuu myös muihinkin kuin tanssijoihin, näyttelijöihin ja sirkustaiteilijoihin, sillä jokainen työryhmän jäsen on yhtä lailla vastuussa ja päätösvaltainen omasta alueestaan. Lavastaja, puvustaja, valosuunnittelija,

äänisuunnittelija ja valokuvaaja voivat kaikki oma-aloitteisesti luoda sisältöä teokseen. Vapaus ja vastuu sitouttavat tekijöitä teokseen ja he kokevat sen omakseen. Tällainen dialoginen työskentelytapa tarkoittaa myös sitä, että kaikki voivat kommentoida kaikkea teoksen sisältöä ja muiden tekijöiden työtä. Valosuunnittelija voi kommentoida ennakkokuvaa, valokuvaaja voi kommentoida ilma-akrobaattien duettoja, tanssija voi kommentoida videoinstallaatiota ja niin edelleen.

Tällainen dialoginen työskentelytapa synnyttää luottamusta työryhmän sisällä ja se auttaa myös valokuvaajaa työssään. Flow Productionsin immersivien teosten tekijöiden ydinryhmä on pysynyt lähestulkoon samana vuosien 2014-2024 välisenä aikana, mutta jokaisessa teoksessa on ollut mukana uusia tekijöitä, jotka ovat olleet mukana ensimmäistä kertaa. Dialogisuus ja tekijyyden jakaminen nopeuttaa sopeutumista uuteen työryhmään ja uudenlaiseen työympäristöön.

Valokuvaajan on pystyttävä reagoimaan tilanteisiin nopeasti erityisesti harjoituskaudella kuvatessaan dokumentaarista valokuvaa. Se edellyttää kuvaajan ja kuvattavan välistä luottamusta monella tasolla. Kuvattavan, esimerkiksi esiintyjän, pitää pystyä luottamaan siihen, että valokuvaaja osaa liikkua esiintyjän kannalta turvallisesti ja sijoittua tavalla, joka ei aiheuta fyysistä vaaratilannetta. Samalla tavalla valokuvaajan pitää pystyä luottamaan siihen, että hän voi säädellä fyysistä etäisyyttään kuvattavaansa. Toisaalta kyse on kahden taiteilijan kohtaamisesta. Esiintyjän pitää luottaa siihen, että valokuvaaja ei halua esittää häntä epäedullisella, epäkunnioittavalla tai muuten kiusallisella tavalla. Varsinkin luomisvaiheessa tilanne voi olla esiintyjän kannalta hyvinkin herkkä ja epävarma, kun hän vielä etsii ilmaisuaan. Valokuvaajan puolestaan pitää pystyä luottamaan siihen, että kuvattava ei estä valokuvaajan omaa ilmaisua.

Oma asiansa on kehon esittäminen, vähäpukeisuus ja erityisesti alastomuus. Esityksen kontekstissa esiintyjä voi päättää olevansa alasti, mutta on eri asia kuvata alaston esiintyjä teoksessa, esitysvaloissa ja roolihahmossa, kuin alaston esiintyjä harjoituksissa. Flow Productionsin tuotannoissa alastomuus tai vähäpukeisuus on esiintyjän oma valinta ja siitä keskustellaan myös

valokuvaajan ja esiintyjän kanssa. Kuvataanko alastomuutta vai ei, ja jos kuvataan, niin millä tavalla? Kuvattava saa myös aina päättää, käytetäänkö hänestä kuvattuja valokuvia lainkaan julkisesti vai ei, ja kuvatut kuvat voidaan myös ääritapauksessa hävittää, jos kuvattava niin vaatii—tosin tällaista tilannetta ei vielä ole tapahtunut.

Luottamuksen syntymisessä kuvaajan pitkäaikainen läsnäolo harjoituksissa onkin erittäin tärkeää, suorastaan välttämätöntä. “Lisäksi kuvaaja antaa muutakin palautetta kuin kuviensa kautta, myös katsojan roolissa. Kuvaajan rooli laajenee valokuvauksen ulkopuolelle työryhmän laajempaan jäsenyyteen.” (Yli-Maunula 2024). Tällaisessa työryhmässä toimiminen tarkoittaaakin sitä, että valokuvan lisäksi myös valokuvaajalla on useita rooleja.

#### 4. FLOW PRODUCTIONSIN ENNAKKOKUVAT

Olen kuvannut Flow Productionsin kaikkien immersiiivisten teosten ennakkokuvat *Varjakkaa* lukuun ottamatta. Seuraavassa käsittelen ennakkokuvan rakentamista ideasta kuvaamiseen ja valmiiseen valokuvaan. Flow Productionsin immersiiivisten teosten ennakkokuvat ovat kaikki syntyneet tämän prosessin kautta.

Ennakkokuvan valmistelu alkaa ohjaaja Pirjo Yli-Maunulan ja valokuvaajan välisellä palaverilla. Tuolloin ohjaaja kertoo omat ideansa teoksen suhteen. Tässä vaiheessa keskustellaan usein aika paljonkin teoksen teemoista, jotka ovat joskus hyvinkin yksityiskohtaisia, kuten vaikkapa *Nighttownin* kohdalla (Joycen romaanin 15. luku ja sen teemat lähtökohtana) tai hyvinkin avoimia, kuten vaikka *Hyllyn* tapauksessa (haaksirikkoutuminen). On myös erittäin tärkeää keskustella teoksen tunnelmasta tässä vaiheessa. Onko se kutsuva vai pelottava, synkkä vai kepeä, ahdistava vai vapauttava ja niin edelleen. Tyypillisesti teos on tunnelmaltaan näiden kaikkien ja monen muun adjektiivin yhdistelmä, ja tässä vaiheessa keskitytään siihen, mikä näistä halutaan tuoda näkyväksi ennakkokuvassa. Ennakkokuvan on tärkeää olla ”myyvä” eli herättää mahdollisen yleisön mielenkiinto ja erottua myös muista ennakkokuvista esimerkiksi Oulun katukuvassa.

Lisäksi ennakkokuvalla on aina taiteellisia ambitiesia ja se on myös ohjaaja Yli-Maunulalle tärkeää. Yli-Maunulan mukaan ennakkokuvan täytyy olla myös itsenäinen taideteos, joka on ensimmäinen portti teoksen maailmaan. ”Ennakkokuva rakentaa teoksen maailmaa niin yleisölle kuin tekijöillekin. Työryhmälle sillä on samanlainen vaikutus kuin tilalla tai esiintyjän toiminnalla. Yleisölle se on usein ensimmäinen näky esitykseen. Hyvä ennakkokuva kiteyttää jotain olennaista teoksen tunnelmasta ja teemasta.” (Yli-Maunula 2025.)

Temaattisen keskustelun jälkeen ryhdytään pohtimaan kuvan visuaalisuutta. Millaisia visuaalisia elementtejä teoksessa on? Millaisia elementtejä esityspaikassa on? Onko sellaista lavastusta tai rekvisiittaa jo valmiina, mitä

voidaan käyttää? Kuvataanko ennakkokuva esityspaikassa vai studiossa? Ketä kuvassa on? Palaverissa keskustellaan myös kuvattavien maski ja puvustus sekä mietitään jo kehollista ilmaisua.

Palaverissa pohditaan myös valokuvan ilmaisua ja valaisua: halutaanko kuvasta esimerkiksi kontrastinen ja tummasävyinen vai kirkas ja ilmava? Tämän perusteella valokuvaaja alkaa jo suunnitella valaisua. Ohjaajalla on usein myös referenssivalokuvia, jotka hän on kokenut jollain tavalla olevan samanhenkisiä kuin tuleva teos. Kuvien referenssit voivat liittyä juuri valoon, tai maskiin, puvustukseen, kehon asentoon tai muuhun sellaiseen.

Lisäksi tässä vaiheessa saatetaan keskustella jo tulevan ennakkokuvan muodosta, tuleeko siitä perinteinen pystykuva julisteeksi vai kenties vaakakuva tai jokin epätavallisempi muoto, vaikka pitkä ja kapea suikale. Ennakkokuvan sommittelussa täytyy aina ottaa huomioon myös graafikon tulevat tarpeet. Kuvan pohjalta tehtävään julisteeseen saada mukaan myös teoksen nimi, esityspaikka ja -ajat, lipunmyynnin yhteystiedot, ohjaajan nimi, tuotantoyhtiön nimi sekä teosta tukeneiden tahojen logot (esimerkiksi Oulun kaupunki, Suomen kulttuurirahasto ja niin edelleen). Näille elementeille täytyy jättää tilaa sommittelussa jo kuvausvaiheessa.

Lisäksi keskustellaan myös muista elementeistä kuten mahdollisista efekteistä. Joskus kuvaan voidaan haluta vaikkapa savua, mikä edellyttää savukonetta ja sen käyttäjää kuvauksiin. Ehkä kuvassa halutaan hyödyntää valokuvateknisiä asioita kuten syväterävyysalueen manipulointia tai liike-epäterävyyttä ja näihin asioihin valokuvaajan täytyy keksiä käytännön ratkaisu.

Palaverin jälkeen ohjaaja ja valokuvaaja ovat sopineet tematiikan ja visuaalisuuden linjat, kuvattavat sekä määritelleet, missä kuva otetaan, milloin ja kenen kaikkien työpanosta kuvauspäivänä tarvitaan (esimerkiksi lavastaja, puvustaja, maskeeraaja, kuvausassistentti). Tämän jälkeen valokuvaaja tekee itsenäistä suunnittelua esimerkiksi valaisusuunnitelman suhteen. Olen valaissut itse Flow Productionsin immerssiivisten teosten ennakkokuvat ja pyrkinyt ennakoimaan osaltani myös teosten tulevaa valosuunnittelua kysymällä sitä ohjaajalta ja/tai valosuunnittelijalta, kuten nähdään myöhemmin *Nighttownin*

tapauksessa. Tyypillisesti olen laatinut kuvauspäivälle suunnitelman, joka sisältää tarvikelistan salamoista taustoihin, salamatelineisiin, valonmuokkaimiin, heijastimiin, tietokoneisiin ja niin edelleen. Lisäksi suunnitelmassa on mukana lisäkuvia ja niiden vaatimuksia: tyypillisesti julistekuvan lisäksi halutaan kakkos-, kolmos- tai neloskuvakin tuotannosta riippuen. Niitä käytetään esimerkiksi käsiohjelmassa tai Flow Productionsin kausiohjelmassa markkinoimaan teosta. Mietin myös kuvausassistentin tarvetta, joka auttaa valaisun ja kuvaussetin rakentamisessa: joskus olen toiminut yksin ja joskus käyttänyt assistenttia.

Kuvauspäivänä käytettävissä oleva aika on kallisarvoista. Jos ennakkokuva kuvataan studiomaisissa olosuhteissa harjoituspäivien ulkopuolella (esim. *Torni*, *Nighttown*), käytettävissä voi olla enemmän aikaa kuin silloin, kun kuvataan esimerkiksi harjoituspäivän aikana tai jälkeen (esim. *Varikko*, *The Secret Garden*). Koska kuvaukset vaativat usean ihmisen työpanoksen, on syytä pitää ne mahdollisimman lyhyinä. Kuvattavat voivat joutua myös fyysiseen rasitukseen, minkä vuoksi heidän kanssaan käytettävä aika on yleensä suhteellisen lyhyt ja toistojen määrä pieni. Onkin tärkeää, että ennakkosuunnittelu on tehty huolella ja paikan päällä valaisu ja kuvaussetti rakennettu mahdollisimman valmiiksi ennen kuin kuvattavat astuvat kuvattaviksi.

Itse kuvauksissa on läsnä se työryhmä, jota paikalla tarvitaan. Valokuvaaja ja ohjaaja ohjaavat kuvattavaa yhteistyössä. Yleensä kuvaukset ovat vaatineet verrattain monimutkaisia teknisiä ratkaisuja, jolloin on hyvä, että kuvaustilanteessa on ainakin kahdet silmät seuraamassa kuvattavan tai kuvattavien suoritusta. Ohjaajalla on myös tiedossa jo esiintyjien liikemateriaalia ja hän osaa kommunikoida sen käytöstä, esimerkiksi tietyn hahmon tai eleen, asennon, hypyn jne. käyttämistä kuvassa. Ohjaaja ja valokuvaaja myös keskustelevat kuvan tunnelmasta ylipäänsä ja pyrkivät yhteistyössä tavoittamaan teokselle ominaisen ilmapiirin. Kuvausten aikana kuvausten työryhmä näkee työn etenemisen tietokoneelta, jotta kaikki osaavat tehdä tarvittavia muutoksia kuvaa varten.

Kuvauspäivän jälkeen ohjaaja ja valokuvaaja käyvät läpi materiaalin, jonka kuvaaja on tyypillisesti jo karsinut muutamaan kymmeneen vaihtoehtoon. Tässä

kuvaryppäessä on vaihtoehtoja kaikkiin kuviin, julisteeseen ja mahdollisiin lisäkuviin. Valokuvaaja on tehnyt perussäädöt kuviin, eli rajannut ne, tehnyt värimäärittelyn ja sävykorjauksen, mutta jättänyt viimeistelyn vielä tekemättä. Ohjaaja ja valokuvaaja päättävät yhdessä, mitkä kuvat tehdään valmiiksi asti, minkä jälkeen valokuvaaja käsittelee ne loppuun, esimerkiksi poistamalla kuvista jotain elementtejä, kuten valokuvaus- tai valaisukaluston tai muun vastaavan kuvassa mahdollisesti näkyviä osia. Tämän jälkeen valokuvat toimitetaan graafikolle, joka taittaa ne eri painotuotteita ja digitaalisia kanavia varten ja ennakkokuva on sitten valmis julkaistavaksi.

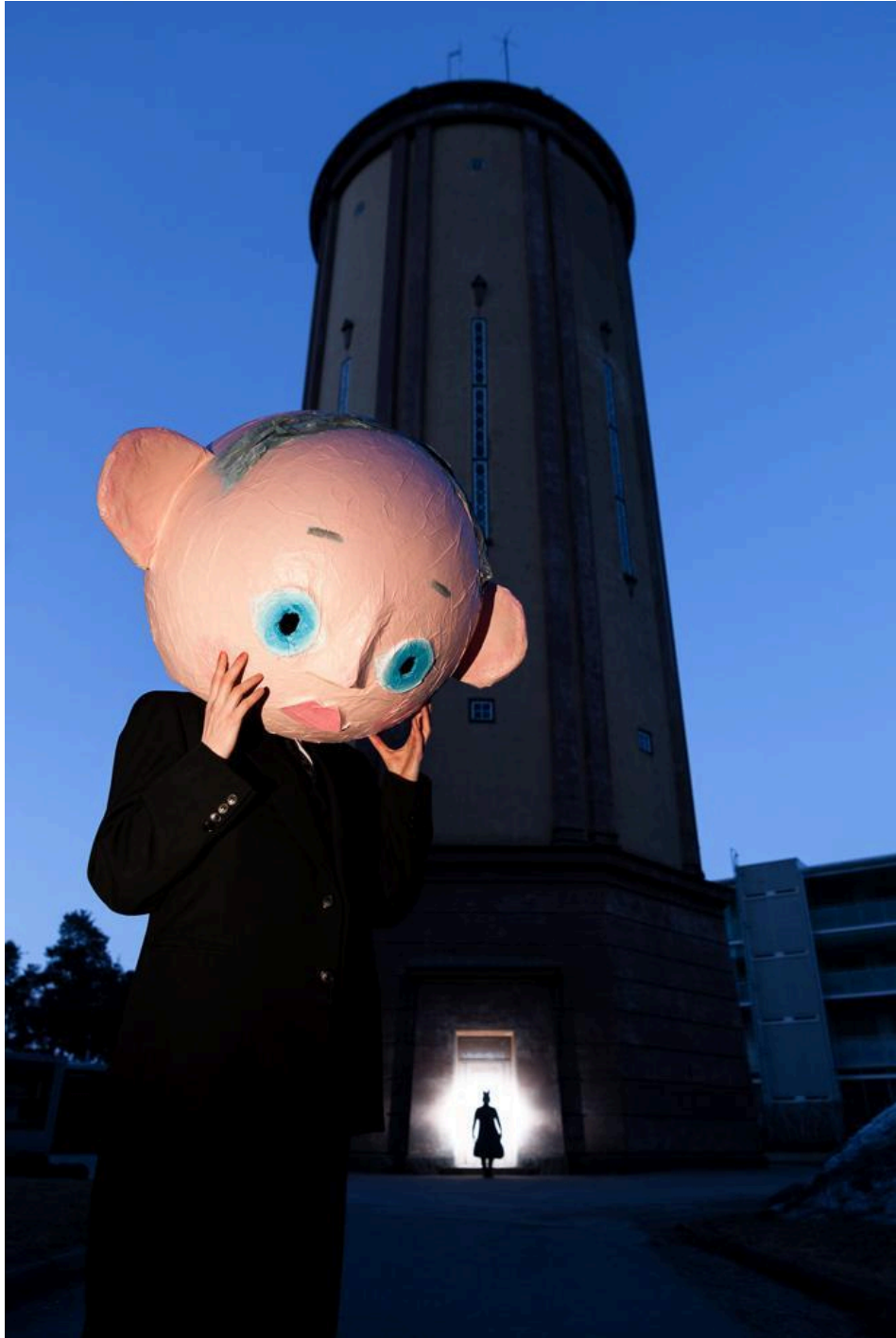
Seuraavissa kappaleissa käsittelen Flow Productionsin eri immersiiivisten teosten ennakkokuvien kuvaamista yksityiskohtaisemmin. *Varjakan* ennakkokuvan on kuvannut valokuvaaja Jussi Tuokkola, joten sitä en käsittele tässä yhteydessä, vaan aloitan kronologisessa järjestyksessä toisesta immersiiivisestä teoksesta *Torni*.

#### **4.1 Torni**

*Tornin* esityspaikkana oli Intiön vanha vesitorni. Oli selvää, että rakennus itse haluttiin jollain tavalla mukaan kuvaan yhtenä "hahmona". Rakennus on upea klassismin edustaja ja se kohoaa näyttävästi kerrostalolähiön yläpuolelle. Ohjaaja Yli-Maunula halusi ennakkokuvan olevan tunnelmaltaan salaperäinen ja herättävän enemmän kysymyksiä kuin antavan vastauksia. Kuva haluttiin ottaa ulkopuolelta ja jättää tornin sisällä tapahtuvat asiat vielä mysteeriksi yleisölle. Kuvassa haluttiin kuitenkin viitata siihen, että ovesta kuljetaan tornin sisälle ja päästään osalliseksi absurdeja, unenomaisia ja salaperäisiä tapahtumia.

*Tornin* ennakkokuvaa (kuva 1) kuvatessa käytössä oli rakennuksen lisäksi myös puvustusta eli jänishahmo ja paperimassapäähahmo, "Hautala". Ennakkokuvassa esiintyivät ohjaaja jäniksenä ja puvustaja-lavastaja Heidi Kesti Hautalana. Valokuvaa suunnitellessani tiesin, että haluan kuvasta tummasävyisen ja siten se on kuvattava illalla. Ennakkokuva kuvattiin toukokuussa, jolloin Oulussa alkaa olla jo hyvin valoisaa, joten tiesin joutuvani alivalottamaan ympäristöä ja yhdistämään vallitsevan valon salamavaloon.

Teknisiä ongelmia tässä ei ollut, vaan valaisin yhdellä salamalla Hautalan ja toisella salamalla jäniksen siluetin. Vallitseva valo putosi himmennyksen myötä hämäräksi muttei pimeäksi, sillä halusin ennakkokuvaan luettavuutta, erityisesti julisteena.



*Kuva 1. Tornin ennakkokuva, 2016. Kuva: Janne-Pekka Manninen*

Sommittelussa piti ratkaista ensiksi se, miten 39-metrinen vesitorni saadaan mukaan kuvaan. Kuvasin kuvan laajakulmaobjektiivilla, jolloin pystyin olemaan kuitenkin suhteellisen lähellä tornia ja rajaamaan Intiön lähiötä tornin ulkopuolelle, sillä pyrimme välttämään arkirealismia. Laajakulman käyttö vääristi kameraa lähellä olevan Hautalan piirteitä, mutta se toimii tässä kontekstissa, jossa asiat eivät ole luonnollisia. Kuten aina, kuvaan piti jättää tilaa myös taittoa varten, jotta graafikko saa halutut elementit sommiteltua mukaan kuvaan.

Hautala nousee kuvan keskeisimmäksi elementiksi. Valaisin hänet alakulmasta korostaakseni hahmon dramaattisuutta. Jänishahmo on verrattain pieni elementti kuvassa, eikä siluetista välttämättä erota, että kyseessä on jänis. Hahmo ei kuitenkaan ole ihminen, mikä oli tärkeintä. Jänishahmon näki myös vain murto-osa yleisöstä, sillä hahmo oli tornin huipulla olevassa huoneessa, jonne vietiin vain kaksi yleisön jäsentä kussakin esityksessä. Silläkin tavalla haluttiin korostaa salaperäisyyttä ja *Tornin* salaisuuksia: ne, jotka pääsivät huipulle yhdistivät kokemuksensa ennakkokuvaan. Jäniksen salaperäisyyden ratkaisin valaisemalla hahmon siluetiksi. Jäniksen takana on salama, joka on suunnattu kohti tornin ovea. Ylivalottamalla tätä salamaa sain oven ääriiviivat ja tekstuurin suureksi osaksi katoamaan, jolloin valo muistuttaa eräänlaista räjähdystä tai epäluonnollisen kirkasta valoa. Jälkikäsitteilyssä vielä muokkasinkin valoa ja jäniksen siluettia haluamikseni.

## 4.2 The Secret Garden

*The Secret Garden* -teoksen teemoja olivat ihmisen suhde luontoon, ilmastonmuutos ja dystooppiset tulevaisuudenkuvat. Näiden teemojen tuli välittyä jollain tavalla teoksen ennakkokuvassa (kuva 2).

Teos luotiin Koulutuskuntayhtymä OSAO:n puutarhaopiston tiloihin Kempeleeseen. Teoksessa yleisö liikkui opiston kasvihuoneesta toiseen rakennukseen ja loppukohtaus koettiin kolmannessa rakennuksessa, niin sanotussa konosalissa. Rakennukset eivät ulkoa tarjonneet kiinnostavaa visuaalisuutta, mikä ei ennakkokuvan suunnittelua haitannut, sillä tällä kertaa ennakkokuvalla haluttiinkin keskittyä luonnon ja ihmisen suhteeseen temaattisesti. Teoksessa oli mukana tanssijoita sekä sirkustaiteilijoita ja

ensimmäinen idea, jonka ohjaaja välitti, oli viidakkomainen näkymä, jossa on erilaisia ruumiinosia, ikään kuin silvottuina tai ainakin sen mielikuvan tuleminen.



*Kuva 2. The Secret Gardenin ennakkokuva, 2018. Kuva: Janne-Pekka Manninen*

Saatoimme hyödyntää puutarhaopiston kasvihuonetta, johon rakennettiin setti opiston henkilökunnan ja Flow Productionsin lavastajan avustuksella.

Kuvauspäivänä yritimme toteuttaa alkuperäistä ideaa useista eri raajoista, jotka näkyvät kasvillisuuden lomasta, mikä vaati usean esiintyjän osallistumista. Kuvauspäivän jälkeen tulokset eivät kuitenkaan miellyttäneet, sillä niistä jäi puuttumaan kiinnostava visuaalisuus. Ohjaajan kanssa pidetyn palaverin jälkeen päätettiin yksinkertaistaa kuvan ilmaisua, ja valittiin kuvattavaksi vain yksi esiintyjä, sirkustaiteilija Milla Jarko. Sinänsä kuvan perusidea säilyi samanlaisena: vihreään kasvillisuuteen rinnastetaan hyvin kalpea keho, valkoiseksi kalkittu, patsas- tai jopa ruumismainen torso. Valkoisen kehon innoituksena oli valokuvaaja Nadav Kanderin sarja "Bodies. 6 women, 1 man." (Kander, 2010.)

Kuvattavan kehollisella ilmaisulla oli siten suhteellisen kapeat raamit, ja ennen kuvauspäivää ohjaaja, sirkustaiteilija ja valokuvaaja kävivät läpi eri mahdollisuuksia. Tärkeinä asioina pidettiin selkärangan nikamien näkymistä ja asennossa jonkinlaista "vinksahaneisuutta": kuvan piti olla kiehtova, mutta samalla outo, ehkä jopa pelottava. Tästä syystä Jarko ehdotti pään taivuttamista kohti rintaa voimakkaasti, jolloin syntyy illuusio päättömästä torsosta.

Halusin rakentaa valollisesti kasvillisuuteen myös varjoja. Valkoiseksi maskattu iho tekisi voimakkaan kontrastin sävykyläiseen vihreään kasvillisuuteen. Selkärangan nikamien näkyminen vaatisi kolmiulotteisuutta, joten laitoin päävaloksi salaman kameran vasemmalta puolelta sivuvalona, joka tekisi selän muotoihin valoa ja varjoa. Rajasin valonmuokkaimella salaman osumaan vain kuvattavan selkään ja valaisin ympäristön ylhäältä suunnatulla salamalla. Se luo varjoja valaisemiensa kohteiden alapuolelle ja saa aikaan salaperäisen vaikutelman kasvillisuuteen, kun valo ei tule suoraan edestä ja paljasta kaikkea. Kameran suunnasta tuli vielä pienellä teholla täytevaloa kolmannesta salamasta.

Ohjaaja Yli-Maunula on toiminut ennakkokuvien kuvauspäivinä kehollisena ja liikkeellisenä ohjaajana ja nytkin yhteistyöllä oli suuri merkitys kuvan onnistumiseen. Useita eri vaihtoehtoja kuvattuamme ohjaaja keksi antaa Jarkolle punaisen kukan käteen, mikä lopulta osoittautui suosikiksemme. Punainen kukka symboloi vaaraa, intohimoa, rakkautta ja kuolemaa.

Visuaalisesti se luo kontrastisen kiintopisteen katseelle. Elementtien yksinkertaistaminen johti visuaalisesti dramaattiseen ja toimivaan ennakkokuvaan, joka välittää teoksen tunnelman ja avaa oven sen maailmaan.

### 4.3 Hylky

*Hylky* sijoittui Oulun Hiukkavaaraan entisen kasarmin ruokalarakennukseen. Teos levittäytyi rakennuksen sisällä useisiin huoneisiin ja labyrinttimaisessa tilassa oli muun muassa entinen ruokasali sekä kylmätiloja, jotka antoivat oman tunnelmansa teokselle. *Hyllyn* teema kiteytyi yhteen sanaan: haaksirikko. Teoksessa käsiteltiin erilaisia haaksirikkoja, konkreettisia sekä metaforisia.

*Hyllyn* yksi määrittävimpiä tunnelmia oli haavoittuvaisuus. Haaksirikon jälkeen ihminen on ulkoisten voimien armoilla ilman suojaa. Tätä tunnelmaa haluttiin välittää myös ennakkokuvassa. Lavastuksen osana tilaan oli hankittu puoliksi palanut vene, joka nostettiin kyljelleen. Ennakkokuvassa (kuva 3) päätettiin hyödyntää konkreettista hylkyä ja yhdistää siihen ihmishahmoja. Ihmisten alastomuus koettiin tärkeäksi haavoittuvaisuuden, haurauden ja herkkyyden ilmentäjäksi. Kuvattavina olivat näyttelijä Tuukka Jukola ja näyttelijä-tanssija Kira Riikonen.

Lavastuksen ja kuvattavien osalta suunnittelu oli nopeasti valmista. Päätettiin myös maskeerata esiintyjien vartaloita likaisen näköisiksi, ikään kuin henkilöt olisivat kamppailleet juuri haaksirikon kanssa. Valaisua ja muuta visuaalista suunnittelua määritti suuresti alastomuuden käsittely kuvassa. Alastomuuden tuli olla herkkää, hellää ja aistikasta, ei pornografista. Kuvattavien kasvot jätettiin tarkoituksella piiloon, sillä katsojalle haluttiin antaa toisaalta paljon samastumispintaa, mutta välttää teoksen henkilöitymistä keneenkään tiettyyn esiintyjään tai tiettyihin esiintyjiin. Sama ajatus oli myös *The Secret Gardenin* ennakkokuvassa. Kuvassa haluttiin välittää myös sumun tai usvan tuntua, minkä vuoksi kuvauksiin tuotiin teatteriusvaa eli puhekielessä savukone, jota assistentti operoi. Kuvattavat valaistiin ylhäältä puomitetulla salamalla. Kameran vasemmalla puolella oli yksi salama valaisemassa veneen runkoa. Kameran oikealla puolella oli kolmas salama valaisemassa veneen sisäpuolta ja piirtämässä sen puuosia luettaviksi.



*Kuva 3. Hylyn ennakkokuva, 2020. Kuva: Janne-Pekka Manninen.*

Asentoja ja kehollista ilmaisua oli harjoiteltu aiemmin, jotta esiintyjien aika käytettäisiin tehokkaasti eivätkä he turhaan palelisi viileässä tilassa ilman vaatteita. Kuvaustilanteessa ohjaaja Yli-Maunula oli jälleen paikalla ohjaamassa kehollista ilmaisua. Teknisesti kuvaamisessa oli haasteita erityisesti usvan

osalta, sillä se helposti joko peittää liian paljon tai ei tarpeeksi ja sen manipulointi tilassa vaatii kärsivällisyyttä. Kamera oli jalustalla, joten pystyin kuvankäsittelyssä helposti yhdistelemään lopullisen kuvan kahdesta eri kuvasta, joista toisessa oli parempi savu ja toisessa parempi kuvattavien asento.

#### 4.4 Varikko

*Varikko* esitettiin Oulun vanhalla kaupunginvarikolla Tuirassa. Rakennuksessa on kaksi valtavaa teollisuushallia, toimistotiloja sekä pukuhuoneita ja suihkutiloja. Rakennuksen arkkitehtuuri inspiroi teoksen syntyä suuressa määrin ja oli myös valokuvaajan kannalta visuaalisesti mielenkiintoinen. Länteen avautuvat suuret ikkunapinnat toivat tilaan valtavasti luonnonvaloa, mitä myös hyödynnettiin teoksen valosuunnittelussa.

Rakennuksessa oli yhä 10 tonnin nosturi koukkuineen, jolla voidaan nostaa esimerkiksi ajoneuvoja tai muita koneita huoltoa varten tai siirtää niitä tilassa. Nosturista tuli keskeinen elementti teoksen sisältöön, sillä loppukohtauksessa kolme sirkustaiteilijaa kiinnittivät itsensä valjaille koukkuun ja nousivat sillä yläilmoihin katsojien yläpuolelle. *Varikon* teemat liikkuvat epävarmuuden, katastrofin, sodan ja todellisuuden murenemisen ympärillä, mutta toisaalta myös yhteyden ja ihmiskontaktin alueella. *Varikossa* rakennusta pidettiin samalla tavalla hengittävänä ja elävänä olentona siinä kuin sitä asuttavia ihmisiäkin eli teoksen hahmoja, ja ennakkokuvalle etsittiin jotain keinoa tuoda mukaan ihmishahmon tai -hahmojen lisäksi myös itse varikko jollain olennaisella tavalla. Nosturi ja sen koukku tuntuivat olevan varikkoa kuvaava ja siitä kertova kohde, joten ennakkokuvaa suunnitellessa nosturi oli heti tärkeässä roolissa.

Ennakkokuvassa (kuva 4) haluttiin nähdä myös vaaran tuntua tai jonkinlaista uhkaa, roikkumista ilmassa tietämättä, mitä alla on. Tätä varten rakensin assistentin kanssa studion varikon halliin. Nosturia koukkuineen pystyi liikuttamaan tilassa käytännössä minne tahansa, joten tilapäisstudio mustine taustoineen oli helppo rakentaa halliin alueelle, missä se ei ollut harjoitusten tiellä.

Ideana oli kuvata hyvin graafinen kuva, *The Secret Gardenin* tapaan helposti luettava ja suoraviivainen, mutta silti mielenkiintoinen. Valitsin mustan taustan, sillä tiesin mustakeltaisen nosturin ja sen ruosteisten vaijereiden erottuvan tehokkaasti sitä vasten. Musta tausta teki kuvasta myös dramaattisemman kuin vaalea tausta. Esiintyjät pyydettiin roikkumaan koukusta ja heille etsittiin kehollista ilmaisua ohjaaja Yli-Maunulan kanssa sekä katsomalla kuvia välillä tietokoneelta yhdessä kuvattavien kanssa.



Kuva 4. Varikon ennakkokuva, 2022. Janne-Pekka Manninen.

Esiintyjät nousivat nosturilla noin vajaan metrin korkeudelle ilmaan, jotta pystyin valokuvaamaan nosturin ja ihmisen silmän tasalta eikä alakulmasta. Tämä teki kuvaamisesta myös turvallista kaikille osapuolille.

Valaisin kuvan neljällä salamalla. Päävalo tuli esiintyjälle puomitettuna yläpuolelta kameran suunnasta. Nosturille ja koukulle oli oma salama. Esiintyjän takana molemmilla puolilla oli salamat, jotka piirsivät koukun ja esiintyjän ääriviivat mustaa taustaa vasten.

Kuvasin ennakkokuvaan vaihtoehtoja neljän esiintyjän kanssa, mutta lopulta valitsimme ohjaajan kanssa kuvan, jossa oli sirkustaiteilija Marta Alstadsæter. Hänen ilmaisussaan oli toisaalta voimaa ja toisaalta herkkyyttä, jota pidettiin tärkeänä teoksen kannalta. Esiintyjän ihon pehmeys ja pitkät hiukset olivat kontrastissa nosturin koukun ja metallisen, teollisen miellelyhtymän kanssa. Halusin valolla korostaa myös materiaalien kontrastia ja siksikin valaisin nosturin ja sen ääriviivat niin sanotulla kovalla eli pistemäisellä valolla: esiintyjille pehmensin valoa eli diffusoin sitä hieman suuremman valonmuokkaimen avulla.

#### **4.5 Nighttown**

James Joycen *Ulysses*-romaanin 15. luvusta inspiroitunut *Nighttown* tuli ensi-iltaan marraskuussa 2023 Lumo-valofestivaalilla Oulussa. Teos poikkesi osittain Flow Productionsin tavallisesta tuotantoprosessista, kuten nähtiin luvussa 2.2. Ennakkokuvan ottaminen poikkesi niin ikään, sillä se on tähänastisista immerssiivisten teoksista ensimmäinen, jota ei kuvattu esityspaikassa.

Vaikka *Varikon* ennakkokuva on studiomainen, kaupunginvarikon nosturi koukkuineen kertovat katsojalle, että kuvaa ei ole todennäköisesti otettu studiossa. Vaikka esityspaikka ei näkyisikään kuvassa, esityspaikassa kuvaaminen auttaa myös kuvaustilanteessa ryhmää ja erityisesti esiintyjä eläytymään ja pääsemään teoksen tunnelmaan, sillä ennakkokuva kuvataan samassa paikassa, missä he harjoittelevat päivittäin ja missä teos lopulta esitetään. *Nighttownin* ennakkokuva (kuva 5) kuvattiin tilapäisessä studiossa,

joka rakennettiin erilliseen harjoitustilaan eikä entisen Suomen Pankin kiinteistöön Oulun keskustassa.

Joycen romaanin 15. luvun teemoista tärkeiksi *Nighttownin* kannalta nousivat hallusinaatiot, lihallisuus, himo, seksuaalinen turhautuminen, syyllisyys, dekadenssi, metamorfoosi, kuolema ja tuonpuoleinen. Ennakkokuvalla haluttiin viitata kirjan Dublinin punaisten lyhtyjien alueeseen sekä tuoda lihallisuus, ruumiillisuus ja kehollisuus jollain tavalla keskiöön. Kuvalla haluttiin myös viestiä teoksen sisältöä siinäkin mielessä, että Lumo-festivaalin yleisestä luonteesta poiketen *Nighttown* ei ollut suunnattu koko perheelle vaan sillä oli ikärajana 15 vuotta.

Kuvattavaksi valittiin tanssija Milla Virtanen, joka tarjosi idean jonkinlaisesta limasta, johon kuvan hahmo olisi peittynyt. Puvustaja Sylvi Siltavirta oli tehnyt myös kukkaseppeleen kuvan hahmolle. Hahmon melkein täysi alastomuus toi kehollisuutta kuvaan. Tavoittelimme jälleen selkeää ja graafisesti silmäänpistävää ennakkokuvaa ja tiesin, että värivalinnalla olisi suuri merkitys visuaalisen tehon kannalta. Valitsin kuvaan punaisen taustan ja sen lisäksi käytin kameran linssin edessä punaista kalvoa, joka värjäsi osan kuvasta punaiseksi. Punainen dramaattisena värinä liittyy seksuaalisuuteen ja Joycen bordelleihin sekä uhkaan, vereen, kuolemaan.

Kuvaustilanteessa haettiin jälleen esiintyjälle kehollista ilmaisua yhteistyössä ohjaajan kanssa. Kehoon haluttiin vinksahantua ilmaisua ja esiintyjälle tuntui luonnolliselta olla lattialla ja hakea sieltä variaatioita kehon asentoihin. Lopulta ohjaaja mieltäytyi kuvaan, jossa lihallisuuden ja eroottisuuden lisäksi hahmossa on myös jonkinlaista leikkisyyttä tai moniselitteisyyttä.

Valaisin esiintyjän yhdellä puomitetulla salamalla ja punaisen taustan toisella salamalla. Punainen väri toistui myöhemmin *Nighttownissa* esimerkiksi valosuunnittelija Jukka Huitilan työssä: valofestivaalilla esitettävän teoksen eräänä painopisteenä oli myös valotaide. Huitila valaisi Suomen Pankin entisen rakennuksen punaisella valolla ulkoa ja teki teoksen lämpiöön punasävyisen videoinstallaation. Seppelä nähtiin esityksessä Virtasella, kun hän esitti eräässä kohtauksessa romaanihenkilö Stephen Dedaluksen kuollutta äitiä. Lima (eli

rypsiöljy) oli osa Virtasen alkuperäistä ideaa esiintyä öljyisenä ja öljyn keskellä ja näin tämäkin elementti toistui itse teoksessa.



*Kuva 5. Nighttownin ennakkokuva, 2023. Janne-Pekka Manninen.*

## 4.6 Vihreät niityt

*Vihreät niityt* oli ensimmäinen Flow Productionsin ja Oulun Teatterin täysimittainen yhteistyö. Teos oli poikkeava aiemmista Flow-tuotannoista myös siksi, että teoksella oli kaksi ohjaajaa, Pirjo Yli-Maunula ja Janne Saarakkala, sekä Marko Järvikallaksen käsikirjoitus. Ennakkokuva (kuva 6) kuvattiin tammikuussa 2024, noin yhdeksän kuukautta ennen ensi-iltaa, joka oli 23.8.2024.

Ennakkokuvan kannalta lähtökohta oli aikaisesta ajankohdasta huolimatta hyvä. Lokaatio, hahmot ja puvustus olivat jo tuolloin valmiina. Lavastusta ei ollut vielä olemassa, mutta ohjaaja Saarakkala halusi hyödyntää lokaatiota – käytöstä poistettua koulua – kuvassa ja toivoi, että se näkyisi laajasti. Yläkerran käytävä, jossa ennakkokuva kuvattiin, oli tärkeä lokaatio itse teoksessa ja se antoi ennakkokuvalle luonteen, vaikkakin siitä puuttui lavastus (huvipuiston peilit, punainen matto, hehkulamppuketjut katosta) kuvaushetkellä. Koulu miljöönä oli mukana myös teoksessa, sillä muutamat kohtaukset sijoittuivat nimenomaan luokkahuoneeseen teoksen maailmassa.

Kuvaan valittiin teoksen hahmoista Merenneito (Milla Virtanen), toinen päähenkilö Adam (Henri Tuominen) ja Ministeri (Heli Haapalainen). Käsikirjoittajia ja ohjaajia inspiroivat suuresti 1950-luvun Suomen lisäksi myös David Lynchin elokuvat ja niiden unenomaisuus, arvaamattomuus ja jopa uhkaavuus. Ennakkokuvassa oli siten tärkeä tavoittaa mysteerin tuntua sekä luoda aavistus siitä, mitä *Vihreät niityt* pitää sisällään.

Valaisin valokuvan yhdessä valaisija Kyösti Nivan kanssa. Yhdistimme kuvassa jatkuvaa valoa (valaisimet ovien takana sekä katon valaisimet) sekä salamaa (hieman lämpimäksi kalvotettu salama, joka valaisi hahmot). Avoimet ovet antoivat ajatuksen siitä, että yleisö tulee kulkemaan tilassa huoneesta toiseen. Avoin ovi, jonka taakse ei kuitenkaan näe, herättää kysymyksiä ja osaltaan luo arvoituksellisuutta – samoin kuin vedestä noussut merenneito ja sarvikuonopäinen ministeri.



*Kuva 6. Vihreiden niittyjen ennakkokuva, 2024. Janne-Pekka Manninen.*

Sinisellä värillä tavoiteltiin kylmyyttä, unenomaisuutta, uhkaavuutta ja ehkä jopa pelottavaa tunnelmaa. Kuvan maailma ei ole lämmin ja kutsuva, vaan se vaatii uteliailta hieman rohkeutta astua sen sisään. Tuttu koulumiljöö on muuttunut päivänvalon maailmasta illan ja yön hämäryyteen, jossa elävät toiset hahmot kuin auringonvalossa.

#### 4.7 Ennakkokuvan toteutus ja merkitys – pohdintaa

Ennakkokuvan ilmiselvin funktio on teoksen markkinointiviestintänä. Jos ennakkokuvaa käsittelee esteettisenä ja taiteellisena osana immersivistä teosta, se toimii usein ensimmäisenä porttina teoksen maailmaan kuten muunkin esittävän taiteen kohdalla. Kuten olemme nähneet, ennakkokuva kuvataan yleensä vaiheessa, jossa teos ei vielä ole valmis. Jotain elementtejä voi kuitenkin jo olla olemassa, kuten lavastusta (*Hylky*), puvustusta (*Torni*) tai kuvassa voidaan hyödyntää itse esiintymispaikkaa (*Varikko*, *Vihreät niityt*). Valmiit fyysiset elementit auttavat ennakkokuvan rakentamisessa ja sitovat sen valmiiseen teokseen. Tärkeintä on kuitenkin pystyä rakentamaan ennakkokuva, joka synnyttää katsojassa tunteen, että ennakkokuva on osa teosta, tai että kuva ja teos ovat *samaa maailmaa*. Tähän olemme pyrkineet jokaisessa Flow Productionsin immerstiivisen teoksen ennakkokuvassa.

Kuvien tilanteita ei ole nähty koskaan sellaisenaan teoksissa. *The Secret Gardenin* ennakkokuvan viidakkotilannetta ei toteutettu teoksessa, *Varikon* koukussa roikkui useita ihmisiä yhden sijasta ja puvustuskin oli erilainen, *Nighttownin* ennakkokuvan hahmo ei toistunut sellaisenaan esityksessä ja niin edelleen. Silti ennakkokuva luo tunnelman, joka ideaalitulanteessa jatkuu ja vahvistuu teoksessa, eikä niiden välillä ole dissonanssia. Ennakkokuvan merkitys on suuri, sillä se saattaa olla ainoa kuva, jonka katsoja näkee teoksesta etukäteen ja ehkä vasta siinä vaiheessa, kun hän saapuu esityspaikalle.

Flow Productions on pyrkinyt rakentamaan ennakkokuvaa tulevan teoksen ”hengessä” ja rakentaminen on tapahtunut teemoista keskustelemalla, kuvaussetin rakentamisella, kehollista ilmaisua etsimällä, valaisua suunnittelemalla sekä kuvankäsittelyllä. Visuaalinen ilme syntyy usean ihmisen yhteistyönä, vaikka ohjaaja ja valokuvaaja ovatkin sen luomisessa ratkaisevassa asemassa. Valokuvaajan rooli ei ole kuitenkaan ollut toimia ainoastaan teknikkona, joka toteuttaa annetun ohjeen mukaisesti kuvan, vaan hänen luovuuttaan on käytetty koko ennakkokuvan prosessin aikana aina kuvaussetin suunnittelusta, valaisun rakentamisesta, kuvattavan ohjaamisesta lopullisen ennakkokuvan valintaan.

Dialoginen työskentelytapa ja demokraattinen työryhmä antaa mahdollisuuden tehdä teoksia, jotka ovat enemmän kuin osiensa summa ja tämä näkyy myös ennakkokuvan toteuttamisessa.

## 5. VALOKUVAN MUUT ROOLIT IMMERSIIVISISSÄ TEOKSISSA

Tässä luvussa käsittelen harjoituskuvia, joista voidaan myös nimityksiä making of -kuvat tai behind the scenes -kuvat. Harjoituskuvia käytetään työryhmän sisäisesti visuaalisena palautteena sekä ulkoiseen viestintään. Kyseessä on harjoituksissa kuvattu valokuva, jolla dokumentoidaan tekoprosessia. Nämä kuvat eivät ole rakennettuja tai poseerattuja, vaan valokuvaajan työ muistuttaa esimerkiksi kuvajournalistin työtä, jossa seurataan ja dokumentoidaan käynnissä olevaa tapahtumaa. Siten immersiiivisten esitysten ja laajemmin muunkin esittävän taiteen harjoituskuvat voi yhdistää dokumentaariseen valokuvan perinteeseen (Newhall 1982, 235-246).

### 5.1 Harjoituskuvien sisäinen ja julkinen rooli

Harjoituskuvalla on kaksi roolia immersiiivisen esityksen (tai laajemmin minkä tahansa esityksen) tekoprosessissa. Työryhmälle itselleen sillä on käyttöä visuaalisena palautteena. Valokuvat samoin kuin videot antavat esiintyjälle tiedon siitä, miltä hänen tekemisensä näyttää, miten se sijoittuu tilaan, mistä kulmasta sen voi nähdä ja niin edelleen. Varsinkin immersiiivisen esityksen kaltaisessa prosessissa, missä suurin osa ellei jopa kaikki esityksen sisällöstä luodaan harjoituskauden aikana, palautteella on suuri merkitys. Tekoprosessi poikkeaa hieman esimerkiksi näytelmän valmistumisesta, sillä immersiiivisissä esityksissä ei välttämättä ole käsikirjoitusta, jonka pohjalta esitys rakentuu, vaan sisältö luodaan harjoituskaudella yhdessä.

Ohjaaja Pirjo Yli-Maunula näkee harjoituskuvan merkityksen omassa prosessissaan näin:

“Ohjaajalle making of -kuva on hyvää palautetta, ja jokin toiminta saattaa saattaa vahvistua kuvan näkemisen myötä. Esimerkiksi *Vihreissä niityissä* näin kuvat Henri Tuomisen ja Jared Van Earlen kylpyammekohtauksen harjoituksista, tiesin, että kohtauksen pitää olla juuri noin eroottinen. Kuvissa usein kiteytyy se, mitä kohti työryhmänä olemme menossa.” (Yli-Maunula 2024.)

Harjoituskaudella kuvataan suuri määrä valokuvia. Päivän aikana kuvaan tyypillisesti satoja kuvia, joista valitsen joitain kymmeniä kuvia, jotka käsittelen nopeasti ja palautan seuraavaksi päiväksi jaettuun verkkokansioon, josta ohjaaja ja muut työryhmän jäsenet saavat ne käyttöönsä. Esimerkiksi *Nighttownin* harjoituskaudella tein valmiiksi 1480 valokuvaa 2.10.-14.11.2023 välisenä aikana. Materiaalia tulee tyypillisesti hyvin paljon.

Harjoituskuvat ovat relevantteja esityskuvien kannalta. Samaan tapaan kuin kohtaukset löytävät harjoituskauden aikana muotonsa, usein valokuvatkin löytävät oman muotonsa esimerkiksi niiden hetken ja sommittelun osalta. Harjoituskauden visuaaliset ideat voivat toteutua esityskuvissakin: ne saattavat olla sommitellullisesti harjoituskuvan kaltaisia ja lopullinen valosuunnittelu ja puvustus sekä muut elementit rakentavat esityskuvan vielä omilta osiltaan.

Toisaalta harjoituskuvilla on markkinoinnillinen ja viestinnällinen funktio. Keskeneräisten asioiden näyttäminen julkisesti on tietoinen valinta, ja jotkut tekijät eivät julkaise niitä lainkaan tai hyvin niukasti. Esimerkiksi brittiläinen, globaalisti toimiva Punchdrunk tarjoaa erittäin vähän visuaalista antia esityksistään, jotta niissä olisi mahdollisimman paljon yllätystä yleisölle. Flow Productions puolestaan on päättänyt näyttää harjoitusprosessiaan julkisesti sosiaalisessa mediassa ja strategiana on kasvattaa yleisön mielenkiintoa tulevaan esitykseen jo sen valmistumisaikana. Harjoituskuvista esiintyjät ovat harjoitusvaatteissaan ja he liikkuvat keskeneräisissä lavasteissa. Tilan valo on vallitsevaa valoa, esimerkiksi loisteputkien valoa tai ikkunoista tulevaa päivänvaloa. Mitä lähemmäs ensi-iltaa päästään, sitä valmiimpaa esityksen visuaalisuus on ja siten harjoituskuvista alkaa välittyä jo todellinen kuva siitä, miltä esitys näyttää ja tuntuu.

“Me emme pelkää asioiden paljastamista etukäteen. Kuvien kautta ihmiset tulevat tietoisiksi tekemisestämme paitsi paikallisesti Oulussa, mutta myös valtakunnallisesti ja kansainvälisesti. Kuvat rakentavat julkisuuskuvaa todella vahvasti, ja uskon, että voitamme sillä paljon enemmän kuin salaamalla. Periferiassa toimivalle taiteilijalle tämä on

erittäin tärkeää. Ihmiset ehkä tunnistavat esityksessä jonkin tilanteen näkemästään kuvasta, mutta esityksessä on aina niin paljon enemmän, kuin mitä kuvissa nähdään.” (Yli-Maunula 2024.)

Yli-Maunulan mukaan kuvat voivat myös toimia yleisöä rohkaisevana elementtinä. Antaako lähikuva impulssin katsojalle mennä yhtä lähelle esityksessä kuin valokuvaaja, tai lähtekö katsoja etsimään tiettyä näkyä, jonka on kuvassa nähnyt, kuten vaikkapa *Vihreiden niittyjen* punaista huonetta? (Yli-Maunula 2024.)

Vaikka Flow Productions näyttää hyvin avoimesti harjoituksia ja esityksen sisältöä etukäteen, on tiettyjä asioita, joita ei haluta paljastaa yleisölle vaan pitää ne yllätyksenä. Esimerkiksi loppukohtaus on usein asia, jota ei haluta etukäteen näyttää. *The Secret Gardenin* loppukohtaus sijoittui puutarhaoppilaitoksen niin sanottuun konesaliin, suureen halliin, jossa ilma-akrobaatti Ilona Jäntti esiintyi köydellä katonrajassa ja esiintyjät Maria Littow, Milla Virtanen, Milla Jarko ja Anssi Laiho vaelsivat kohti tuhoa tai dystooppista tulevaisuutta valkoisen valon häikäiseminä. Voimakkaan visuaalinen kohtaus haluttiin säästää yleisön koettavaksi ilman ennakkoaavistusta.

Alastomuus ja vähäpukeisuus ovat myös asioita, joita ei tyypillisesti näytetä julkisesti ja tämä on viime kädessä esiintyjän itsensä päätettävissä. Esityksen kontekstissa alastomuus on eri asia kuin valokuvassa eritoten internetin aikakaudella, jolloin valokuvan julkinen elinkaari ja käyttötavat ovat vaikeasti ennakoitavissa. Tuotannoilla on myös vastuu esiintyjistään ja heitä halutaan suojella monessakin mielessä. Tämä on yksi syy, miksi esitysten valokuvaaminen on kielletty yleisöltä. *Hylyn* loppukohtauksessa esiintyjät riisuutuivat alasti ja jättivät siten metaforisesti kaiken taakkansa taakseen ja astuivat kohti ehkä toiveikkaampaa tulevaisuutta. Tästä kohtauksesta ei ole olemassa julkista materiaalia edellä mainituista syistä.

## 5.2 Esityskuva

Esityskuva on se, mitä nähdään tyypillisesti lehdessä arvostelun yhteydessä, käsiohjelmassa, tai esimerkiksi tekijän omilla verkkosivuilla esityksen

markkinoinnissa. Esityskuvat kuvataan esitystilanteessa valmiissa lavasteissa, puvustuksessa ja valossa. Käytännössä esityskuvat kuvataan kenraaliharjoituksessa, Flow Productionsin esityksissä yleensä koyleisöesitysten aikana. Koyleisöesityksiä on useampia ennen kutsuvierasennakkoesitystä ja varsinaista ensi-iltaa. Niitä on yleensä kaksi tai kolme ja ne pidetään yleensä ensi-iltaviikolla tai osaksi sitä edeltävällä viikolla.

Koyleisön merkitys on suuri niin työryhmälle kuin valokuvaajallekin. Työryhmä pääsee kokemaan muun muassa, miten yleisö liikkuu tilassa ja millainen yleisökontakti todellisuudessa on. Koyleisöltä pyydetään myös palautetta esitysten jälkeen, eli heillä on iso rooli viime hetkellä tapahtuvassa viimeistelyssä.

Valokuvaajalle koyleisö voi olla haaste sommittelun kannalta: kuinka saada toivottu kuva, kun edessä saattaakin olla yksi tai useampia yleisön jäseniä? Toisaalta esitykset elävät vasta yleisön edessä, eli silloin saadaan kuvaa autenttisesta esitystilanteesta. Katsojien läsnäolo voi myös rakentaa valokuvien tunnelmaa.

Koyleisön mukanaolo kuvissa on oleellista myös esityksen jälkeisen viestinnän kannalta. Kun tekijät hakevat rahoitusta seuraaville projekteilleen tai muuten haluavat kertoa aiemmasta tuotannostaan, on hyvä saada käsitys myös yleisökokemuksesta. Nämä kuvat *Vihreistä niityistä* (kuva 7) ja *Hylystä* (kuva 8) antavat kuvan esitystiloista ja erilaisista yleisön ja esiintyjien välisistä kohtaamisista.



*Kuva 7. Vihreät niityt,esityskuva, 2024. Näyttelijä Henri Halkola ja esityksen koyleisöä. Kuva: Janne-Pekka Manninen.*



*Kuva 8. Hylky,esityskuva, 2020. Sirkustaiteilija Emma Langmoen koyleisön kanssa.*

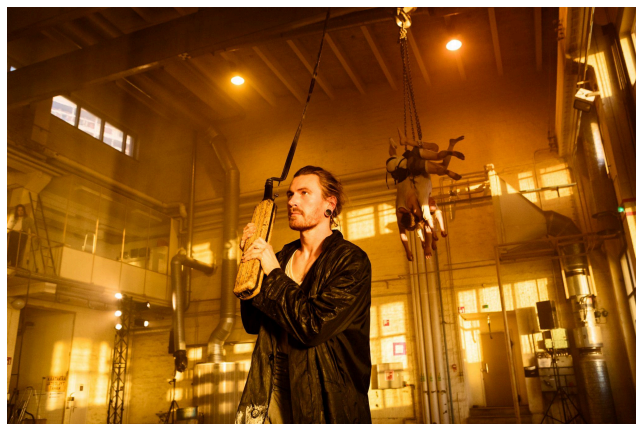
Esityskuva on tietysti mielessä ennakkokuvan vastakappale ja teoksen visuaalinen täyttymys. Onnistunut ennakkokuva tuntuu olevan samaa maailmaa esityskuvan kanssa, kun teos on valmis. Tässä vaiheessa nähdään, onko esitys lunastanut ennakkokuvan lupausta, tai onko ennakkokuva onnistuneesti kuvannut tulevaa maailmaa. Seuraavan sivun esimerkki on *The Secret Garden* -teoksesta, jossa ennakkokuvan rinnalle olen valinnut esityskuvan teoksen loppukohtauksesta (kuva 9).

Kuva-aihe ja kuvaamisen olosuhteet poikkeavat toisistaan, mutta kuvat keskustelevat keskenään ja tunnelma niissä on oleellisilta osilta samankaltainen. Siluettimaiset ja selkäpuolelta kuvatut hahmot edustavat ihmistä ehkä lajina, eivät niinkään yksilönä. Molemmissa kuvissa ihminen on tuntemattoman edessä ja luonto on läsnä, joskin hyvin eri tavalla: ennakkokuvassa vehreys ja punaisuus ovat voimakkaita elämää edustavia elementtejä, ja loppukohtauksen kuvassa luonto on kontrastisesti karu, kun lehdeettömät oksat piirtävät varjoja kylmän sinertävää valoa vasten.



*Kuva 9. The Secret Garden, 2018. Ennakkokuva vasemmalla, esityskuva loppukohtauksesta oikealla. Kuva: Janne-Pekka Manninen.*

*Varikko*-teoksen ennakkokuvassa oli mukana kaupunginvarikon nosturi, jota käytettiin teoksen loppukohtauksessa (kuva 10). Ennakkokuvassa haluttiin ilmentää haavoittuvuutta ja herkkyyttä vastapainona massiiviselle koukulle sekä vaaraa, korkealla olemisen tuntua.



*Kuva 10. Varikko, 2022. Ennakkokuva vasemmalla, esityskuva loppukohtauksesta oikealla. Kuva: Janne-Pekka Manninen.*

Ennakkokuvan ja esityskuvien suhteen analysoiminen kunkin teoksen kohdalla vaatisi paljon suuremman katsauksen kunkin teoksen esityskuviin, joita on satoja. Ehkä tähän poimimani esimerkit antavat kuitenkin käsityksen siitä, millainen tuo suhde on.

Valokuvaajana pidän ottamiani Flow Productionsin teosten ennakkokuvia onnistuneina erityisesti siinä mielessä, että niiden luoma tunnelma on osannut ennakoida teoksen tunnelmia. Se ei olisi onnistunut ilman avointa ja keskustelua ohjaajan kanssa.

### **5.3 Valokuvateos osana immersivistä esitystä**

Valokuvaa voidaan toisinaan käyttää osana immersivistä esitystä itse esitystilassa, osana lavasteita ja rekvisiittaa. Tällöin kyseessä on yleensä teosta

varten kuvattujen tai siihen läheisesti liittyvien, jo olemassa olevien valokuvien käyttö. Käsittelemistäni Flow Productionsin tuotannoista viidessä on käytetty valokuvateosta tai -teoksia.

Vuonna 2012 toteutin kollegani Sampo Marjomaan kanssa valokuvasarjan nimeltä *Unhola – Past Lives* (kuva 11).



*Kuva 11. Maalaushetki puutarhassa. Sarjasta Unhola, 2012. Janne-Pekka Manninen ja Sampo Marjoma.*

Pirjo Yli-Maunula koki, että sarja voisi hengeltään sopia *Varjakan* tunnelmaan ja ehdotti, että sarjasta voisi tehdä näyttelyn immerssiiviseen esitykseen. Näin kävikin, ja *Unhola* nähtiin *Varjakan* päärakennuksessa isossa tilassa, jossa pidettiin väliaika kesken esityksen.

*Unhola* on fiktiivisten historiallisten muotokuvien sarja, jossa on viittauksia okkultismiin ja yliluonnollisiin tai vähintäänkin epätavallisiin tapahtumiin. Koska *Varjakan* yksi kosketuspinta oli viime vuosisadan alussa tapahtunut hukkumisonnettomuus, epookkiin sopi hyvin vanhanaikaisen näköiseksi tehty valokuvasarja. Osa *Unholan* kuvista kuvattiin myös Varjakansaassa esityspaikalla ja sen lähialueilla.

Unholan kuvista tehtiin myös pieniä, valokuva-albumiin sopivia vedoksia, joita leviteltiin esityspaikan alueella oleville poluille ja puiden oksille.

Vuonna 2018 *The Secret Garden* -teoksessa kuvasin kukka-asetelmia, jotka vedostettiin pelikortin tapaisiksi korteiksi, joilla oli esityksessä oma mekanisminsa (kuva 12).



*Kuva 12. Kukkasarja, The Secret Garden, 2018. Kukka-asetelmia käytettiin esityksessä eräänlaisina kortteina. Kuvat: Janne-Pekka Manninen.*

Kuvasin kukkia ja kasveja esityspaikan eli Kempeleen puutarhaoppilaitoksen kasvihuoneella, ja etsin immerssiivisen esityksen maailmaan sopivia kohteita,

osaksi kuolleita lehtiä ja kasveja. *The Secret Gardenin* tapauksessa mielenkiintoista oli valokuvien pieni mittakaava, ja se, että vain harvat katsojat löysivät sellaisen.

Yksityiskohtaisuus on tärkeää immerstiivisten esitysten maailmanrakentamisessa, ja se liittyy osaltaan Flow Productionsin tavoitteeseen tehdä "intiimejä spektaakkeleita" (Yli-Maunula 2024). Joskus riittää, että yksi katsoja saa eksklusiivisen kokemuksen.

Vuoden 2020 *Hylky* oli levittäytynyt Hiukkavaaran entisen kasarmin ruokalarakennukseen. Teoksessa oli kaksi huonetta, jonka kohtauksiin haluttiin valokuvia osaksi lavastusta.



*Kuva 13. Hylky, 2018. Sirkustaiteilija Emma Langmoen esiintyy kohtauksessa. Kuva: Janne-Pekka Manninen.*

Olin omista kokeiluissani tehnyt värinegatiivin näköisiä potretteja pitkällä valotusajalla, joiden ilmaisu sopii aggressiivisuuden tai vääristyneen todellisuuden esittämiseen. Olin tehnyt näitä potretteja jo useita ja käytin niitä *Hyllyssä* niin sanotussa koukkuhuoneessa, jossa sirkustaiteilija Angeliki Nikolakaki esitti kauhugenreen sopivan kohtauksen. Lisäksi tein *Hylkyä* varten

uuden potretin näyttelijä Tuukka Jukolasta. Jukolan potretti sijoitettiin huoneeseen, jossa sirkustaiteilija Emma Langmoen teki hiuksistaroikkumisnumeron (kuva 13).

*Varikkoon* (2022) ohjaaja Pirjo Yli-Maunula halusi kuvan eläimestä, hevosesta. Mittakaava oli hyvin suuri, ja lopullinen vedos olikin jopa 27 neliömetrin kokoinen. Kuvasin hevosta hyvin abstraktisti ja halusin hyödyntää kuvassa Hiili-hevosien (punarautias) karvan värikontrastia sinisen taivaan kanssa (kuva 14). Hevosien punertava säkä ja selkä sinistä taivasta vasten isossa mittakaavassa loi illuusion maisemasta, ikään kuin kuvassa olisi dyyni ja taivas. Katsomisetaisyys oli suuri, parikymmentä metriä, ja teoksen yläreuna oli yhdeksässä metrissä.



*Kuva 14. Hiili, 2020. Kuva: Janne-Pekka Manninen.*

Kuva oli tilassa, josta *Varikko* alkoi ja johon se päättyi, ja sillä oli oma merkityksensä etenkin loppukohtauksessa: ohjaaja koki sen merkitsevän toivoa, jota kohti esiintyjät kävelevät esityksen loppuun (kuva 15; Yli-Maunula 2024).



*Kuva 15. Hevoskuva osana Varikon lavastusta, 2020. Kuva: Janne-Pekka Manninen.*

*Nighttownissa* (2023) lihallisuus ja raadollisuus olivat teemoja, joita haluttiin jatkaa visuaalisesti valokuvienkin muodossa. Päätimme kuvata valokuvia eläinteemalla, mikä liittyi paitsi teoksen teemaan, myös kohtauksiin, joissa kaksi esiintyjää esiintyvät koiranaamioissa. Kuvasin *Nighttownia* varten koiria ja hevosia ja teokseen päättyi kuusi valokuvateosta. Ne vedostettiin tapeteiksi, jotka kiinnitettiin esitystilan eri huoneiden seiniin.

Vedokset olivat suurikokoisia, suurin oli yli kuuden neliömetrin kokoinen. Tavoittelin niissä rappion, lihallisuuden, kuoleman ja aggression teemoja. Toisaalta niissä oli myös katsomisen ja näkemisen teemoja ja johtoajatuksena oli eläimen katse. Eläin ei tuomitse näkemiään asioita tai ihmisiä, ja sillä tavalla *Nighttownin* hahmot olivat moraalin ulkopuolella (kuva 16).



*Kuva 16. Valokuvateos Eye/Fly, 2023, vasemmalla. Oikealla teos osana Nighttownin lavastusta. Kuvat: Janne-Pekka Manninen.*

Näiden esimerkkien myötä saadaan käsitys siitä, miten valokuva voi toimia osana immerstiivisen esityksen maailmaa. *Varjakassa* valokuvanäyttely jatkoivat esityksen maailmaa väliajalla, jolloin tyypillisesti irtaudutaan hetkeksi esityksestä. *Varjakassa* valokuvien hahmot saattoivat mieltää osaksi näkemäänsä esitystä ja pohtia, ovatko he kyseisten rakennusten aikaisempia asukkaita.

*Hyllyssä* koukkuhuoneen valokuvat vedostettiin tietoisesti sen näköiseksi, että huoneessa esiintyvä pelottava hahmo olisi saattanut ne itse teipata pahville ja naulata ne paikoilleen järkkyneessä henkisessä tilassa. Toisaalta iso vedos hiuksistaroiikkumuoneessa loi suhteen sirkustaiteilija Langmoenin hahmon ja näyttelijä Jukolan esittämän hahmon välille.

Valokuvien motivointi vaihtelee siten runsaastikin: joskus niiden voidaan ajatella olevan hahmojen tekemiä (diegeettisiä) ja joskus ne ovat selvästi esityksen ulkopuolelta tulleita (ekstradiegeettisiä) elementtejä. Ne ovat kuitenkin osa teoksen maailmaa samalla tavalla kuin lavastus. *Nighttownin* eläinpotretit tavallaan myös kommentoivat esitystä ja sen kohtauksia.

### 5.3 Valokuva historiallisena jälkenä immersiiivisestä esityksestä ja sen maailmasta

Kaikki valokuvat ovat historiallisia dokumentteja. Valokuva on jälki jostain konkreettisesta ja fyysisestä objektista, joka on ollut kameran edessä ja heijastanut valoa linssin läpi filmille, kennolle, tai muulle valottuvalle materiaalille. (Barthes 1981.) Valokuvaan pysähtyy hetki, yleensä sekunnin murto-osa, joka ei palaa enää sellaisenaan. Valokuvan historiallisuus korostuu myös kaiken esittävän taiteen kohdalla, eikä immersio ole poikkeus.

Immersiivisiin ja paikkasidonnaisiin teoksiin sisältyy yleensä vielä erityinen katoavaisuus. Teatteriesitys voidaan uudestaan vuosienkin tauon jälkeen, ehkä jopa täsmälleen samalla miehityksellä ja työryhmällä. Paikkasidonnaisiin teoksiin puolestaan sisältyy esityskauden ainutkertaisuus: rakennuksia puretaan tai ne vaihtavat omistajaa ja käyttötarkoitusta, eikä niihin voida käytännön syistä enää palata.

Tästä syystä immersiiivisen ja paikkasidonnaisen esityksen valokuvat (sekä video, esimerkiksi teoksen traileri tai taltiointi) ovat viimeinen jälki esityksestä.

Kaikki immersiiivisen esityksen valokuvat ennakkokuvasta valokuvateokseen ja esityskuvaan ovat historiallisia jälkiä, dokumentteja. Valokuvateos on poikkeus, sillä se voi elää itsenäisenä teoksena muussakin kontekstissa. Esimerkiksi *Unhola* on valokuvasarja, joka on ollut näyttelyissä myös "sellaisenaan", ja sen historia *Varjakka*-teoksessa on vain yksi osa sitä. Samoin *Varikon* hevoskuva ja *Nighttownin* eläinpotretit ovat itsenäisiä teoksia, vaikka niillä onkin yhteys omiin immersiiivisiin esityksiinsä.

Oma aiheensa on valokuva-arkiston ylläpito niin immersiiivisten esitysten kuin muunkin esittävän taiteen kohdalla. Kuka hallinnoi historiallista aineistoa ja vastaa sen säilyvyydestä jälkipolville? Tuotantojen valokuvia julkaistaan esimerkiksi sanoma- ja aikakauslehdissä, ja heillä on omat arkistonsa, mutta suurella yleisöllä ei ole niihin välttämättä välitöntä pääsyä. Tuotantoryhmien verkkosivut tulevat kyseeseen, ja valokuvien julkaiseminen valokuvakirjan muodossa voi olla niin ikään aiheellista. Valokuva-arkiston hallinnointiin liittyy sopimusteknisiä ja laillisia asioita tekijänoikeudesta ja käyttöoikeudesta, jotka

ovat tämän opinnäytetyön fokuksen ulkopuolella. On kuitenkin todettava, että kaiken digitaalisen aineiston arkistointi on tärkeä kysymys ja sitä on pohdittava työryhmän sisällä, esimerkiksi valokuvaajan, ohjaajan ja tuottajan kesken.

## 6. VALOKUVAN KÄYTTÖ MUISSA IMMERSIIVISISSÄ ESITYKSISSÄ – KATSAUS MUIHIN KÄYTÄNTÖIHIN

Tässä luvussa käsittelen muiden immerstiivisten teosten tekijöiden lähestymistapaa valokuvan käyttöön. Tarkastelen amerikkalaisen Third Rail Projectsin viestintää sekä brittiläisen, sittemmin maailmanlaajuisesti toimivan Punchdrunkin viestintää. Kotimaisista tekijöistä tutkin Valtteri Raekallion vetämän Raekallio Corp. -ryhmän teoksia ja valokuvan käyttöä niissä.

### 6.1 Third Rail Projects

Third Rail Projects on amerikkalainen ryhmä, jonka taiteelliset johtajat ovat Zach Morris, Tom Pearson, ja Jennine Willet. Ryhmä tekee immerstiivisiä paikkasidonnoisia teoksia, ja ryhmän ensimmäinen teos *Screaming Shrubbery, Or, The Regrettable Naïveté of Ms. Elanore Ghastlypants* on vuodelta 2005.

Ryhmän myöhempi teos *Then She Fell* oli merkittävä menestys, jota esitettiin New Yorkin Brooklynissä olevassa vanhassa mielisairaalassa, joka oli lavastettu teosta varten. *Then She Fell* -teosta esitettiin vuosina 2012-2020 yhteensä 4444 kertaa. Esitykseen mahtui 15 katsojaa kerrallaan. Teos kertoi Lewis Carrollin elämästä ja merkkiteoksesta Liisa ihmemaassa sekä Carrollin ja ”tosielämän” Liisan, Alice Liddellin, suhteesta. Teosta ei enää esitetä, ja siitä on nähtävillä 35 esitys- tai harjoituskuvaa ryhmän verkkosivuilla (Third Rail Projects 2025a). Instagramissa teoksella on oma tili, ja siellä on 39 julkaisua (Third Rail Projects 2025b).

Verkkosivuilla ja sosiaalisessa mediassa olevat kuvat ovat esityskuvia käyttämässäni merkityksessä. Yleisöä kuvissa ei näy. Kuvissa pääosassa ovat esiintyjät, joskin tilasta ja lavasteista saa niin ikään käsityksen. Olen itse nähnyt teoksen vuonna 2019 ja paikoitellen kuvien valo tuntuu vieraalta: kaikissa kuvissa valo ei näytä olevan esityksessä nähtyä valoa, mikä voi johtua kuvien ottamisen hetkestä (ehkä harjoituskaudella) tai teknisestä syystä (valokuvaaja on halunnut valaista kuvan eri tavalla).

Puvustus ja lavastus näyttävät valmiilta: missään tapauksessa kuvat eivät ole ns. behind the scenes -kuvia, joissa työryhmä olisi siviileissä tai harjoitusvaatteissa. Siten kuvien kautta viestintä on hallittua ja niissä näytetään valmista teosta prosessin sijasta. Tämä on selkeä ero esimerkiksi Flow Productionsin viestintästrategiaan nähden.

Third Rail Projects in tuorein immersiiivinen paikkasidonnainen esitys on nimeltään *Port of Entry*, ja se sai ensi-iltansa Chicagossa heinäkuussa 2023. Teos on niin ikään intiimi, yleisöä otetaan varta vasten rakennettuun kerrostalolavasteeseen vain 28 ihmistä kerrallaan.

Teoksen verkkosivuilla nähdään viestintästrategian muuttuneen esimerkiksi *Then She Fellin* nähden. Verkkosivuilla on ennakkokuva ja sen lisäksi Media-osiossa on jaoteltu valokuvia kolmeen kategoriaan: "Performance" (esitys), "Rehearsal" (harjoitus) ja "Building" (rakentaminen). Esityskuvia on vähiten, muita kuvia on kymmeniä. (Third Rail Projects 2023).

Esityskuvat näyttävät toimivan myös pressikuvina, ja niiden perusteella ryhmä näyttää yhä hyvin vähän teoksestaan etukäteen. Prosessia avaavat dokumentaariset harjoitus- ja rakentamiskuvat sen sijaan paljastavat teoksen syntyprosessia samaan tapaan kuin Flow Productionsilla.

## **6.2 Punchdrunk**

Brittiläinen Punchdrunk (taiteellinen johtaja Felix Barrett) on erikoistunut massiivisiin, immersiiivisiin paikkasidonnaisiin teoksiin. Ryhmä on toiminut vuodesta 2000 saakka, ja sen tunnetuin teos on William Shakespearen *Macbeth*-näytelmään perustuva *Sleep No More*. Teosta on esitetty vuodesta 2003 ja sillä on ollut omat versionsa Lontoossa, Bostonissa, New Yorkissa ja Shanghaissa. Teos on mitoitettu suurimmillaan 600 yleisön jäsenelle kerrallaan, eli sen mittakaava poikkeaa suuresti Flow Productionsin aikaisemmista tuotannoista (*Vihreiden niittyjen* suunniteltu yleisömäärä oli 100 per esitys) ja Third Rail Projects in tuotannoista.

Punchdrunkin tuotantoja tyypillisesti verhoaa mysteeri. *Sleep No More* -teoksen New York -versiota esitettiin vielä vuonna 2025, mutta verkkosivuilla teoksesta on yksi kuva. Alkuperäisestä Lontoon-tuotannosta kuvia on neljä. Punchdrunk luottaakin viestinnässään viidakkorumpuun (toki myös ennakkojuttuihin ja arvioihin suurissa sanomalehdissä kuten The Guardian ja New York Times) ja pyrkii säilyttämään tietyn eksklusiivisuuden tunteen, vaikka teoksia tehdään käytännössä kymmenille, ellei sadoille tuhansille katsojille. Kirjoitushetkellä Punchdrunkin ohjelmistossa on vain kaksi teosta, *Viola's Room* ja *Sleep No More Shanghai*. (Punchdrunk 2025a).

Sosiaalisessa mediassa Punchdrunk käyttää enemmän valokuvia teoksistaan. Instagramissa julkaistut kuvat ovat esityskuvia ja yleensä ottaen niiden pääaiheena on esiintyjä teoksen sisällä, tyypillisesti puoli- tai lähikuvassa (Punchdrunk 2025b). Teoksen tunnelma välittyy kuvissa, esiintyjän eleissä, ilmeissä, puvustuksessa, lavastuksessa ja valaistuksessa. Harjoituskuvien tai muun dokumentaarisen kuvan käyttö ei näytä kuuluvan Punchdrunkin strategiaan.

Punchdrunkin teoksista ja toiminnasta on kuitenkin julkaistu kirjoja. *The Punchdrunk Encyclopedia* (Machon, 2019) kertoo ryhmän toiminnasta, teoksista ja filosofiasta tekijöiden haastattelujen ja muun taustatyön kautta. Kirjassa on julkaistu kuvia Punchdrunkin eri tuotannoista, mutta pääpaino on tekstillä.

Punchdrunk on julkaissut myös valokuvakirjan *The Drowned Man: A Hollywood Fable* (Punchdrunk 2015), joka liittyy samannimiseen teokseen. Kirjassa on paljon asetelmia ja yksityiskohtia teoksen maailmasta, muttei varsinaisia esityskuvia. Kirja on selvästi tarkoitettu toimimaan itsenäisenä taiteellisena teoksena *The Drowned Man* -esityksen rinnalla, millä on oma elämänsä teoksen elinkaaren ulkopuolella. Siten Punchdrunkin valokuvallinen ilmaisu ulottuu ennakkokuvista esityskuviin ja valokuvateoksiin.

### 6.3 Raekallio Corp.

Suomalainen Valtteri Raekallio on tanssija ja koreografi, joka on omassa tuotannossaan tehnyt useita immersiviisiä teoksia. Raekallio Corp. -tanssiryhmän toteuttamiin immersiviisiin teoksiin kuuluvat muun muassa *Yleisö* (2018), *Neuromaani* (2016), *Edustaja* (2015) ja *Where Does the Light Go?* (2013). Raekallion näkemyksen mukaan valokuvalla on merkittävä rooli immersivisen teoksen maailmanrakentamisessa, ja etenkin ennakkokuvalla. Raekallio on itse harrastanut valokuvausta teini-iästä asti ja visuaalinen ajattelu ulottuu joskus myös koreografin ja ohjaajan työhön:

“Joskus kohtauksen idea saattaa olla pikemminkin kuvallinen kuin liikkeellinen ja usein ajattelen syvyyttä, rinnakkaiskuvia. Tilallisessa toiminnassa, kuten immersioissa, voidaan tarjota ehdotettuja katsomissuuntia, vaikkapa tekemällä kohtaus niin, että se toimii tietyllä tavalla oviaukosta katsottuna. Tilanteen kuvamaisuus paljastuu tuossa tilanteessa.” (Raekallio, 2024.)

Raekallion mukaan ennakkokuvan merkitys korostuu valokuvan käytössä hänen tuotannoissaan ja hänelle se onkin tärkein kuva. Ennakkokuva otetaan varhaisessa vaiheessa, vuosi tai puolitoista vuotta ennen ensi-iltaa. Ennakkokuvaan nähdään paljon vaivaa ja työtä ja se liittyy Raekalliollakin esityksen idean välittämiseen. Hän haluaa sisällyttää ennakkokuvaan jonkun tilallisen vihjeen, minkä katsoja tunnistaa jälkeenpäin. *Edustajan* ennakkokuvassa esiintyjä **Auri Ahola** makaa lattialla eräänlaisessa epätilassa, ja yleisö tunnisti tilan esityksessä, joka sijoittui helsinkiläiseen teollisuuskiinteistöön (Raekallio, 2024.)

Ennakkokuva on Raekalliolle ratkaiseva myös itse teoksen tekemisen kannalta immersivisen esityksen maailmanrakentamisessa. Hän on itse kuvannut teostensa ensimmäiset ennakkokuvat. Joskus ennakkokuvia on ollut kaksi: ensimmäinen versio ja myöhemmin lopullinen kuva, jolloin valokuvaaja on voinut vaihtua.

“Ennakkokuva on todella tärkeä omalle ajattelulleni. Sen suunnitteluprosessi liittyy teoksen tekemiseen ja estetiikkaan.

Ennakkokuvassa kiteytyy teoksen laajempi filosofinen tausta tai merkitys ja sen tekeminen on niitä ensimmäisiä kertoja, kun keskittyy mielikuvittelutyöhön hyvin täsmällisesti. Siksi se jättää minulle niin vahvan muistijäljen, ja ennakkokuva on yleensä se, joka avaa muut muistikuvat itse teoksesta.” (Raekallio, 2024.)

Raekallio suhtautuu myönteisesti harjoituskuviin käyttöön julkisesti ja julkaisee niitä teostensa yhteydessä. Hän pohtii samoja asioita kuin esimerkiksi Flow Productionsin Pirjo Yli-Maunula sen suhteen, mitä tulevasta teoksesta halutaan (ja kannattaa) paljastaa etukäteen ja mitä säästää itse kokemukseen. Toisaalta kuvaaminen ja kuvien julkaisu saattaa liittyä turvallisuuteen ja yksityisyyteen. *Yleisö* esitettiin Helsingin Tekniikan museossa, eikä tilan turvallisuusjärjestelmistä saanut luonnollisesti ottaa, saati julkaista kuvia. Esiintyjien yksityisyyttä suojellaan joka tuotannossa, eikä esimerkiksi työryhmän pukuhuoneissa kuvata koskaan.

Raekallion mukaan kuvista ja kuvaamisesta puhutaan palavereissa työryhmän kesken etukäteen.

“Harjoituskuviin käyttöä mietitään tarkasti. Ovatko esitystilat sellaisia, että niiden luonne muuttuu valaistuksella ja lavastuksella olennaisesti? Jos tiedämme etukäteen, että tila näyttää lopullisessa esityksessä täysin erilaiselta, julkaisemme paljonkin kuvia harjoituksista, sillä tilan näyttämällä ei ole silloin suurta väliä. Toisaalta taas, jos tiedämme, että jokin tila on erityinen, sitä saatetaan suojella ja sovitaan, että kuvia käytetään vain tietystä huoneesta tai tietystä tilasta. En myöskään halua paljastaa tiettyjen asioiden mittakaavaa, joka tuottaa ihmiselle kokemuksen, en halua paljastaa valttikortteja etukäteen.” (Raekallio, 2024.)

Raekallion mukaan liikemateriaalin näyttäminen harjoituskuviin kuuluu sosiaalisen median hyödyntämiseen hänen tanssiryhmässään. Tilan lavastuksen rakentamisen alkuvaiheissa kuvaaminen ja kuvien julkaisu on usein melko vapaata, mutta kun lavastus alkaa hahmottua, siirrytään ehkä lähikuviin,

joista saa jonkinlaisen käsityksen, muttei kokonaista. Kaiken takana on halu olla “pilaamatta” yleisön kokemusta (Raekallio, 2024.)

Valokuvan rooli pressikuvana ja historiallisena dokumenttina on Raekalliollekin selviö. Lehdistökuvia julkaistaan rajatumpi määrä kuin esimerkiksi harjoituskuvia. Lehdistökuvienviestinnällinen tarve on ilmeinen ja se näkyy kuvien ilmaisussakin. Tarve kertoa teoksesta korostuu, ja immersion kohdalla oma haasteensa on teoksen kohtauksien ajallinen sijainti esityksen sisällä. Raekallion tanssiryhmän lehdistökuviissa pyritään tiivistämään teoksen sisältöä kuviin ja se tapahtuu esimerkiksi esittämällä jokin kohtaus tai jotkut kohtaukset erikseen valokuvaa varten.

“Jos esityksessä tapahtuu samassa tilassa kolme kohtausta, joista kaksi liittyvät toisiinsa, mutta ne ovat ajallisesti erillään, on otettu kuva, missä kohtaukset tapahtuvat samassa tilassa ja samassa kuvassa. Joskus lehdistökuvamme poikkeavat esitystilanteesta tällaisen asetelmallisuuden tai esimerkiksi [valokuvaa varten erikseen rakennetun] valaistuksen vuoksi.” (Raekallio, 2024.)

Teosten elinkaaren jälkeen valokuvat toteuttavat funktiotaan historiallisena dokumenttina Raekallio Corp:n tuotannoista. Siten Raekallion teoksissa valokuvan rooleista immersiiivisen esityksen maailmanrakentamisessa täyttyy neljä. Ainoastaan valokuvateosta ei ole vielä käytetty Raekallion teoksissa.

Valokuvan merkitys ja monikäyttöisyys on Raekalliollekin tärkeä asia ja hyvin luonteva osa tekemistä. Ehkä tärkeimmäksi valokuvaksi hänen tuotannossaan nousee ennakkokuva. Raekallion mukaan hänen teostensa ennakkokuvat ovat olleet onnistunut osa immersiiivisen esityksen maailmanrakentamista.

“Kokemuksen siirtäminen [yleisölle] on se, mitä ennakkokuvan kohdalla mietitään ja sitä varten tehdään ajatustyötä. Yksi kuva, joka välittää maailman ja on sen vuoksi niin vahva myös jälkeenpäin. Parhaimmillaan ennakkokuva on osa maailmanrakentamista ja niin on kyllä käynyt, kun selaan teoksia taaksepäin.” (Raekallio, 2024.)

## 7. POHDINTA

Valokuvalla on monia rooleja immersiiivisen esityksen maailmanrakentamisessa, kuten opinnäytetyöni alussa ennakoin. Immersiivisten esitysten tekijät tunnistavat nämä roolit myös, ja arjen tekemisessä suhde valokuvaan on ensisijaisesti käytännöllinen. Ennakkokuvalla ja esityskuvalla on oma merkityksensä tekemiselle, ja tekijät ja työryhmät tietävät, mitä tarkoittavat, kun he käyttävät näitä termejä.

Valokuvan roolien syvällisempi pohdinta on kuitenkin merkityksellistä, sillä se saattaa paljastaa uusia käyttötapoja ja uusia tapoja täydentää immersiiivisten esitysten maailmoja esimerkiksi lavastuksen kautta. Historiallisena todisteena valokuvissa säilyy myös esityksen henki, joka saattaa avautua Valtteri Raekallion tapaan ennakkokuvasta tai jostain muusta valokuvasta. Teoksen nähnyt yleisö varmasti palaa kuvien myötä kokemuksiinsa, ja vastaanottotutkimus voisikin olla mielenkiintoinen jatko tälle opinnäytetyölle. Miten katsoja kokee näkemänsä valokuvat suhteessa immersiiiviseen esitykseen? Mitä katsojat odottavat esitykseltä ennakkokuvan perusteella?

Valokuvia käytetään eri tavoin, kuten nähtiin kotimaisten ja ulkomaisten tuotantojen kohdalla. Perustavanlaatuisen kysymys valokuvien ja videoiden, haastattelujen ja lehdistötiedotteiden kohdalla on se, mitä halutaan paljastaa etukäteen ja mitä säästää kokemukseen. Se vaikuttaa monen osalta siihen, mitä materiaalia julkaistaan ja ehkä myös siihen, mitä ylipäänsä kuvataan. Ennako- ja pressikuvat ovat ehdottoman tärkeitä kaikille, tietyssä mielessä tärkeimpiä. Uskon harjoituskuvan olevan omassa prosessissaan tärkeä myös niille tekijöille, jotka eivät sitä koskaan julkisesti käytäkään.

Jos valokuvalla on monia rooleja, on niitä myös valokuvaajalla tämän kaltaisissa työryhmissä. Valokuvaaja voi saman projektin aikana kuvata juliste- eli mainoskuvaa studiossa tai miljöössä, kuvajournalismia läheisesti muistuttavaa dokumentaarista kuvaa, taidevalokuvaa valokuvateosten muodossa, esityskuvaa, asetelmia ja niin edelleen. Hyvä tuntemus esittävästä taiteesta ja

sen kuvaamisesta sekä kokemus monitaiteisista työryhmistä ovat suureksi eduksi.

Kuvaamiseen liittyy monia haasteita, joista jotkut ovat immersiiviselle esitykselle ominaisia kuten esimerkiksi kohtausten yhtäaikaisuus. Toiset taas ovat yhteisiä kaikelle esitystaiteelle, kuten esimerkiksi teoksen kaikkien osa-alueiden valmistuminen ajallaan kuvia varten.

Samoin kuin immersiivisellä esityksellä tai immersiivisellä teatterilla on paljon yhteistä perinteisen teatterin kanssa, myös immersiivisen esityksen valokuvaamisella on paljon yhteistä perinteisen teatterin valokuvaamisen kanssa. Valokuva on arvokas työkalu esitystaiteen tekemiseen, markkinointiin ja tallentamiseen. Valokuva ei korvaa esitystä eikä se ole esityksen edellytys, mutta ilman valokuvaa esitys olisi monella tavalla vieläkin katoavaisempi.

## LÄHTEET

Barthes, R. 1981. Camera Lucida – Reflections on photography. Farrar, Straus and Giroux.

Flow Productions. 2014. Varjakka. Immersiivinen esitys. Oulu. Flow Productions [ylläpitäjä ja tuottaja] <<https://flowprod.fi/portfolio/varjakka/>> Viitattu 1.4.2025.

Flow Productions. 2016. Tornin. Immersiivinen esitys. Oulu. Flow Productions [ylläpitäjä ja tuottaja] <<https://flowprod.fi/portfolio/pirjo-yli-maunula-torni/>> Viitattu 1.4.2025.

Flow Productions. 2018. The Secret Garden. Immersiivinen esitys. Oulu. Flow Productions [ylläpitäjä ja tuottaja] <<https://flowprod.fi/portfolio/the-secret-garden/>> Viitattu 1.4.2025.

Flow Productions. 2020. Hylky. Immersiivinen esitys. Oulu. Flow Productions [ylläpitäjä ja tuottaja] <<https://flowprod.fi/portfolio/hylky/>> Viitattu 1.4.2025.

Flow Productions. 2022. Varikko. Immersiivinen esitys. Oulu. Flow Productions [ylläpitäjä ja tuottaja] <<https://flowprod.fi/portfolio/varikko/>> Viitattu 1.4.2025.

Flow Productions. 2023. Nighttown. Immersiivinen esitys. Oulu. Flow Productions [ylläpitäjä ja tuottaja] <<https://flowprod.fi/portfolio/nighttown/>> Viitattu 1.4.2025.

Flow Productions. 2024. Vihreät niityt. Immersiivinen esitys. Oulu. Flow Productions [ylläpitäjä ja tuottaja] <<https://flowprod.fi/portfolio/vihreat-niityt/>> Viitattu 1.4.2025.

Forsman, C. 2022. Syksyn kulttuuritapauksiin kuuluva Varikko on yleisöä vaille valmis – esitys rakentuu Oulun kaupunginvarikolle. MunOulu, 25.8.2022. Luettavissa:

<https://www.munoulu.fi/i ihmiset/syksyn-kulttuuritapauksiin-kuuluva-varikko-on-yleis%C3%B6%C3%A4-vaille-valmis-esitys-rakentuu-oulun-kaupunginvarikolle/>.

Haapala, S.H. 2017. Upottava valtavirta. Teatteri&Tanssi+Sirkus, 5/2017.

- Hirsjärvi, S., Remes, P., Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. Tammi. Helsinki.
- Kander, N. 2010-2012. Bodies. 6 women, 1 man. Nähtävissä: <https://www.nadavkander.com/works-in-series/bodies-6-women-1-man/single>
- Machon, J. 2013. Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance. Palgrave Macmillan. China.
- Machon, J., Punchdrunk. 2019. The Punchdrunk Encyclopaedia. Routledge. UK.
- Manninen, J-P. [jpmanninen.com/blog](http://jpmanninen.com/blog) [verkkoyulkaisu]. Oulu. Janne-Pekka Manninen [ylläpitäjä ja tuottaja] <<https://jpmanninen.com/blog/>>. (Viitattu 28.3.2025.)
- Newhall, B. 1982. The history of photography : from 1839 to the present. The Museum of Modern Art, New York. USA.
- Punchdrunk, Abrams, J. 2015. The Drowned Man: A Hollywood Fable. Punchdrunk Theatrical Experiences. London.
- Punchdrunk. 2025. [punchdrunk.com](http://punchdrunk.com) [verkkoyulkaisu]. <<https://www.punchdrunk.com/>>. (Viitattu 28.3.2025.)
- Punchdrunk. 2025. Instagram-tili [verkkoyulkaisu]. <<https://www.instagram.com/punchdrunkint/>>. (Viitattu 28.3.2025.)
- Punpeng, G., Yodnane, P. 2023. The route to immersion: a conceptual framework for cross-disciplinary immersive theatre and Experiences. Luettavissa: <https://doi.org/10.1057/s41599-023-02485-1>.
- Radio Mega. 2024. Vihreät niityt -mysteerinäytelmässä yleisö päättää tarinan järjestyksen (Janne Saarakkala ja Pirjo Yli-Maunula). 12.8.2024. Kuunneltavissa: <https://radioplay.fi/podcast/radio-mega-podcast/id-2221609/>
- Raekallio, V. 2024. Taiteellinen johtaja, ohjaaja. Haastattelu. 16.4.2024.
- Saaranen-Kauppinen, A., Puusniekka, A. 2006. KvantiMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto [verkkoyulkaisu]. Tampere:

Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja].  
<<https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/>>. (Viitattu 18.3.2025.)

Third Rail Projects. 2023. Port Of Entry. [verkkójulkaisu]  
<<https://portofentrychicago.com/>>. (Viitattu 28.3.2025.)

Third Rail Projects. 2025a. Then She Fell [verkkójulkaisu].  
<<https://www.thirdrailprojects.com/thenshefell>>. (Viitattu 28.3.2025.)

Third Rail Projects. 2025b. Instagram-tili [verkkójulkaisu].  
<<https://www.instagram.com/thenshefellny/>>. (Viitattu 28.3.2025.)

Yli-Maunula, P. 2024. Taiteellinen johtaja, ohjaaja. Haastattelu. 27.3.2024.

Yli-Maunula, P. 2025. Taiteellinen johtaja, ohjaaja. Haastattelu. 8.4.2025.