

Sami Isokääntä

**MEDIATEKNIIKAN HYÖDYNTÄMINEN YLIVIESKAN
OPISKELIJATEATTERISSA**

Esimerkkinä satunäytelmä ”Lumikki ja seitsemän kääpiötä”

**Opinnäytetyö
CENTRIA AMMATTIKORKEAKOULU
Mediatekniikan koulutusohjelma
Toukokuu 2013**

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Yksikkö Ylivieska	Aika Toukokuu 2015	Tekijä/tekijät Sami Isokääntä
Koulutusohjelma Mediatekniikka		
Työn nimi Mediatekniikan hyödyntäminen Ylivieskan opiskelijateatterissa		
Työn ohjaaja Lena Segler-Heikkilä		Sivumäärä 25
Työelämäohjaaja Lena Segler-Heikkilä		
<p>Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia kuinka mediatekniikkaa voidaan hyödyntää Ylivieskan opiskelijateatterissa. Työn tilaajana oli Ylivieskan opiskelijateatteri.</p> <p>Opinnäytetyön ensimmäisessä luvussa tarkastellaan tekniikan eri osa-alueita. Toisessa luvussa haastatteluiden avulla selvitetään, kuinka eri osa-alueet ovat selviytyneet tehtävistään ja miten jatkossa työskentelyä voidaan parantaa. Kolmannessa luvussa käsitellään opinnäytetyön tuloksia ja käydään läpi näytelmä kohtaus kohtaukselta. Neljännessä luvussa käsitellään johtopäätöksiä.</p>		

Asiasanat 3D, Juliste, Lavastus, Näytelmä, Teatteri, Traileri, Valokuvaus, Valotekniikka, Videokuvaus, Äänitekniikka
--

ABSTRACT

CENTRIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES	Date May 2015	Author Sami Isokääntä
Degree programme Media technology/engineering		
Name of thesis How to utilize media technology in student theatre of Ylivieska Case Snow White		
Instructor Lena Segler-Heikkilä		Pages 25
Supervisor Lena Segler-Heikkilä		
<p>The objective of this thesis was to study how to use media technology in a student theatre. The thesis was commissioned by the student theatre of Ylivieska.</p> <p>The first chapter is about different areas of technology. The second chapter consists of interviews. The third chapter includes the results of the thesis. The fourth chapter discusses conclusions.</p>		

<p>Key words</p> <p>3D, Lighting technology, Photography, Play, Poster, Sound technology, Staging, Theatre, Trailer, Video</p>

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 NÄYTELMÄN TEKNINEN TOTEUTUS	2
2.1 2D ja 3D-grafiikan käyttö lavasteissa	2
2.1.1 Lumikin 2D ja 3D taustat	3
2.2 Juliste	4
2.2.1 Lumikin juliste	6
2.3 Teatteritraileri	7
2.3.1 Lumikin trailerin kuvaus	10
2.4 Valokuvaus	11
2.4.1 Lumikin valokuvaus	12
2.5 Valot	13
2.5.1 Lumikin valaistus	14
2.6 Videointi ja editointi	16
2.7 Äänet	17
2.7.1 Lumikin äänet	18
3 TULOKSET	19
3.1 Juliste	19
3.2 Valaistus	19
3.3 Äänet	20
3.4 Videokuvaus ja editointi	21
3.5 Taustat	21
4 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	22
LÄHTEET	24
LIITTEET	
KUVIOT	
KUVIO 1. Oravasaaren suunnittelema tausta	4
KUVIO 2. Esimerkkejä värien tuomista mielikuvista	6
KUVIO 3. Lensun suunnittelema juliste	7
KUVIO 4. Trailerin kuvaamista Kekajärvellä	10
KUVIO 5. Valokuvausta trailerin kulisseista	12
KUVIO 6. Valaistus lumikissa	15

1 JOHDANTO

Lopputyön tarkoituksena on tutkia, kuinka mediatekniikkaa voidaan hyödyntää Centria-ammattikorkeakoulun Ylivieskan opiskelijateatterissa. Ensimmäisessä osassa perehdytään lähteiden avulla teoriapuoleen, jossa selvennetään mitä on otettava huomioon tekniikan kannalta.

Toinen luku perustuu henkilöhaastatteluihin. Haastateltavat henkilöt ovat vastuussa Lumikki näytöksen tekniikasta. Haastatteluiden avulla selvitetään, mitkä ovat mahdolliset haasteet työskentelyssä, mitä huomioitavaa työskentelyssä on selvinnyt ja mitä voisi tehdä toisin jatkossa.

Kolmannessa luvussa käsitellään haastatteluiden ja teoriapuolen pohjalta tuloksia. Tuloksissa selvitetään miten näytelmän voisi jatkossa toteuttaa paremmin teknisestä näkökulmasta. Luvussa käydään läpi onnistumiset ja ongelmat.

2 NÄYTELMÄN TEKNINEN TOTEUTUS

Lavasteiden teknisessä toteutuksessa käytettiin 2D ja 3D-grafiikkaa. Markkinoinnin tueksi näytelmästä tehtiin traileri ja juliste. Valoja ja ääniä käytettiin luomaan näytelmään erilaisia tunnetiloja.

2.1 2D ja 3D-grafiikan käyttö lavasteissa

Teatterissa tekniikan kehittyessä myös lavastuksiin on tullut uusia mahdollisuuksia 2D- ja 3D- tekniikan ansiosta. Tämä on kuitenkin jakanut monien lavastajien mielipiteitä siitä, kuuluvatko ne teatteriin vai eivät lähinnä niiden videomaisuutensa vuoksi (Pekkola 2012).

Ohjaajan kanssa on hyvä selventää ketkä tulevat olemaan kohdeyleisö. 2 ja 3D- lavasteiden vaarana voi olla niiden vierastaminen vanhemmilla ihmisillä, jotka ovat tottuneet perinteiseen lavastustekniikkaan. Nuoremmat taas ovat usein hyvin vastaanottavaisia ja heidän kohdallaan 3D-lavastaminen on järkevää, koska kokemus on heille erilainen kuin aikuisille. (Pekkola 2012.) Lasten kohdalla näytelmässä ei hiljaisia hetkiä voi olla paljon tai heidän mielenkiintonsa näytelmää kohtaan katoaa. 3D-lavasteilla voidaan luoda heille visuaalisia elämyksiä pitämään mielenkiintoa yllä. Lasten kohdalla asiat tulee kuitenkin esittää selkeästi ja yksinkertaisesti.

2D ja 3D-lavasteiden käytössä vain mielikuviutus on rajana ja tämä luo suunnittelijalle uusia mahdollisuuksia käyttää ja hyödyntää tekniikkaa lavasteissa. Usein suurena vaarana on kuitenkin liika innostuminen, jolloin lavasteet vievät kaiken huomion itse näytelmästä. (Pekkola 2012.) Hyvänä asiana 3D-lavasteissa on mahdollisuus nopeisiin muutoksiin, esim. kesä voidaan nopeasti muuttaa talveksi (Siltanen 2006).

Vaikka 3D-lavastus luo uusia mahdollisuuksia ja käyttötapoja lavastuksen suhteen, ei taustalle saa asettaa liikaa elementtejä vain koska se on mahdollista (Siltanen 2006). Kuten

muissakin tehtävissä myös lavastuksessa suunnittelu on tärkeää. On hyvä selventää, mitä asioita halutaan tuoda esille ja kuinka ne toteutetaan lavastuksessa.

Lavastesuunnittelijan on tärkeää tehdä yhteistyötä valosuunnittelijan kanssa, koska kirkkaat teatterivalot voivat viedä tehoa projekteilta ja videotykkien sijoittelu voi olla ongelmallista. Tämä ei kuitenkaan saa olla ongelma, vaan muiden suunnittelijoiden yhteistyöllä 3D-lavasteiden toteuttaminen on mahdollista. (Pekkola 2012.)

2.1.1 Lumikin 2D ja 3D taustat

Lumikissa käytettiin animoituja 3D-taustoja, jotka oli toteutettu Blenderillä ja Photoshopilla. Ideoiminen ja hahmottaminen tapahtui aluksi ohjaajan kanssa, jonka jälkeen vastuu siirtyi pääasiassa 3D-taustojen suunnittelijalle Ari Oravasaarelle.

Suunnittelija ei ollut aikaisemmin käyttänyt Blenderiä, mikä loi työskentelyyn oman haasteensa. Opetteleminen vei aluksi aikaa ja kuvien suunnitteleminen oli haastavaa, mutta uuden ohjelman oppiminen toi uudenlaista intoa työskentelyyn. Alun opettelemisen jälkeen suunnittelusta tuli helpompaa ja hahmotteleminen sujui jouhevammin. Centria-ammattikorkeakoulun Ylivieskan yksikössä Blenderin käyttöön ei ole omaa kurssia, vaan opiskelussa harjoitellaan pääasiassa 3ds maxin käyttöä ja sillä mallintamista.



KUVIO 1. Oravasaaren suunnittelema tausta

Projekointi toi myös suunnitteluun haasteita. Aluksi on oletettu, että teatterista löytyy kaikki tarvittava kuvien ja animaatioiden esittämiseen. Suunnittelija on kuitenkin joutunut itsenäisesti löytämään oikeat ohjelmat. Ulkopuolista apua on saatu valkokankaan laskemiseen, mutta pääasiassa suunnittelija on opiskellut itsenäisesti käyttämään laitteita ja ohjelmia.

Oravasaaren mukaan on tärkeää selvittää projekointi jatkossa tarkemmin, jotta turhilta työvaiheilta vältytään. Blenderin käytön opettelemista hän ei ole missään vaiheessa pitänyt ongelmana, vaan päinvastoin mahdollisuutena oppia uutta itsenäisesti. Lumikki on ollut Oravasaaresta oiva tapa tuoda esiin oma luovuutensa ja kehittyä animaatio- ja taustasuunnittelijana. Ohjaajalta saama tuki ja luottamus on ollut tärkeää jolloin myös suunnittelija on uskonut omaan työhönsä.

2.2 Juliste

Julisteen sisältö on hyvin vapaamuotoinen, mutta suunnittelussa on hyvä ottaa huomioon muutama perusasiasia ja löydettävä vastaukset seuraaviin kysymyksiin: ketkä ovat

kohderyhmä ja missä julkaistaan? Tehdäänkö juliste ainoastaan seinälle vai julkaistaanko myös tulostettu versio? Huomioitavaa on, että julisteen täytyy näkyä vähintään muutama metrin päähän katsojasta, joten pienet printit ja tekstit on suotavaa jättää kokonaan pois. (Perttilä 2007.) Julisteen on oltava selkeä, ja siinä on keskityttävä olennaisiin asioihin. Kokonaisuutena julisteen kuuluu informoida ja edistää myyntiä (Gröhn 2014).

Suunnittelu kannattaa aloittaa suoraan A0-kokoon, sillä on huomattavasti helpompaa muuttaa juliste pienemmäksi kuin isommaksi. Suurennettaessa kuvaa alkavat värit ja laatu kärsiä, mikä tuottaa helposti ylimääräistä työtä ja päänvaivaa suunnitteluun. (Perttilä 2007.)

Liiallisilla tehosteilla ja värien käytöllä tuloksesta tulee helposti vaikeaselkoinen. Alustasti kannattaa miettiä mitkä asiat ovat välttämättömiä. Työn edetessä on hyvä kysyä muiden mielipiteitä ja selvittää tulevatko halutut asiat esille julkaisussa, sillä omaan työhön on helppo sokaistua (Perttilä 2007). Tällä tavoin voi myös saada uusia ideoita julkaisuun.

Vaikka tekstin määrä julisteessa on vähäistä, halutaan sillä välittää viesti eteenpäin vastaanottajalle (Gröhn 2014). Fontin luettavuus on oltava selkeää eikä julisteessa kannata käyttää pitkiä lauseita. Sopivana tekstikokona ja rivivälinä voi pitää sitä, että se on luettavaa vielä parin metrin päästä. Tekstin fontilla on myös suuri merkitys, päätteellisemmät tekstit ovat julisteissa huomattavasti paremmin luettavampia (times new roman) kuin päätteettömät (arial). Pääotsikon tulee näkyä ensimmäisenä, eikä se saa sekoittua leipätekstiin. (Perttilä 2007.)

punainen	Vallankumous, Rohkeus, Rakkaus
oranssi	Vaara, Voima, Onnellisuus
keltainen	Petos, Mustasukkaisuus
vihreä	Luonto, Tasapaino, Kateus
sininen	Lojaalius, Usko, Ylpeys
violetti	Nöyrä, Kirkollinen, Viileys
valkoinen	Viattomuus, Puhtaus, Vapaus
musta	Kuolema, High-Tech, Valta
ruskea	Arkisuus, Tasaisuus, Tavallisuus
harmaa	Anonyymi, Rauhallisuus

KUVIO 2. Esimerkkejä värien tuomista mielikuvista (Perttilä 2012.)

Väreillä on aina ollut erilaisia symbolisia merkityksiä, vaikka eri kulttuureissa jotkin värit voivat tarkoittaa eri asioita (Trötschkes, 2012). Esimerkiksi valkoinen väri symboloi toisissa kulttuureissa surua, kun taas esimerkiksi Suomessa surun väri on musta. Vihreä väri kuvastaa luontoa, tasapainoa ja kateutta. Esimerkiksi luonnonsuojelussa käytetään usein vihreää väriä.

2.2.1 Lumikin juliste

Lumikissa julisteiden suunnittelu oli päästy aloittamaan hyvissä ajoin syyskuussa. Aluksi tehtiin useita vaihtoehtoja joiden perusteella valittiin yksi julisteeksi ja toinen käsiohjelman kuvaksi.

Suunnittelusta ja julisteiden tekemisestä vastasi Irina Lensu, joka opiskelee Centria-ammattikorkeakoulussa mediatekniikkaa. Pääasiassa Lensu työskenteli itsenäisesti, mutta tarvittaessa hän sai ohjeistusta ja tukea päätöksiinsä ohjaajalta.



KUVIO 3. Lensun suunnittelema juliste

Lensun mielestä julisteen toteutuksessa haasteellisinta oli oikeiden fonttien ja väriteemojen valinta. Jos Lensu lähtisi suunnittelemaan julistetta uudestaan, hän tarjoaisi asiakkaalle vähemmän vaihtoehtoisia teemoja. Projekti oli Lensun mielestä hauska ja tehokas tapa oppia julisteiden teosta ja toiveena olisi, että julisteiden tekoa harjoiteltaisiin koulussa enemmän.

2.3 Teatteritraileri

Hyvässä teatteritrailerissa on voimaa ja se herättää kiinnostusta kohderyhmässä. Markkinoinnin ja julkisuuden vuoksi traileri on oiva apukeino edistämään näytelmän julkista näkyvyyttä. Trailerin pääasiallisena tarkoituksena on kertoa mitä esityksessä halutaan kertoa ja kuinka se aiotaan toteuttaa näyttämöllä. (Auvinen 2010.)

Omana vaiheenaan voidaan pitää esittelyvideoiden tekoa, jossa näyttelijöiden ja suunnittelijoiden vaiheita seurataan. Näyttelijöitä voidaan haastatella, jotta he voivat kertoa omasta työstään ja näkökulmistaan näytelmää kohtaan. (Kotiranta 2007.) Esittelyvideoilla katsojan mielenkiinto saadaan jo heräteltyä jolloin kiinnostus lopullista näytelmää kohtaan kasvaa.

Traileri on yksi tärkeimmistä markkinoinnin muodoista tavoiteltaessa eri kohderyhmiä joten alusta asti pitää olla selvillä kuinka traileria aiotaan levittää (Auvinen 2010). Nuorten tavoittaminen onnistuu helpoiten internetin ja esim. Facebookin avulla, mutta nykyään jo iäkkäämmätkin henkilöt tavoittaa vaivatta internetin välityksellä. Auvisen mukaan levitystavasta voidaan päätellä, kuinka suurta roolia ääni ja musiikki tulevat esittämään trailerissa. Mikäli traileria esitetään julkisissa paikoissa tulee sen pystyä toimimaan myös ilman ääntäkin. (Auvinen 2010.)

Trailerin suunnittelu lähtee käsikirjoituksesta ja hahmoihin perehtymisestä (Auvinen 2010). Aluksi on hyvä saada oma käsitys hahmoista ja tunteista joita näytelmässä halutaan tuoda esille. Auvisen mukaan usein näkemykset ohjaajan ja suunnittelijan välillä eivät kohtaa. Trailerin tekijän on kyettävä näkemään ohjaajan näkemys näytelmästä ja pystyttävä vastaanottamaan ideoita ja toiveita. (Auvinen 2010.) Ei ole olemassa hyviä tai huonoja tapoja kertoa tarina trailerissa. Kyse on vain siitä, osaako kertoa tarinan kiinnostavasti (Leponiemi 2010, 54).

Isoissa näytelmissä kuten Lumikki, jolloin harjoitukset jäävät tauolle, aikaa jää usein hyvin itse käsikirjoitukseen perehtymiseen. Tämä mahdollistaa myös sen, että näytelmästä on mahdollista tehdä useampia trailereita. Ennakkotrailerista voidaan nähdä, missä vaiheessa näytelmää ollaan menossa ja voidaan saada uusia mielipiteitä ohjaajalta ja näyttelijöiltä harjoitusten kulusta. (Kotiranta 2007.) Trailerin tekijän on kuitenkin päätettävä, mitä haluaa kertoa. Katsojan mielenkiinto säilyy, kun annetaan vain toinen puoli totuudesta. (Leponiemi 2010, 84).

Vaikka isoissa näytelmissä aikaa on hyvin itse suunnitteluun ja perehtymiseen, usein itse varsinaisen trailerin aikataulu tulee olemaan kiireellinen ja se valmistuu mahdollisesti vasta ensi-iltana. Tätä voidaan välttää hyvällä aikataulutuksella ja luovuudella esim. viedä itse

näytelmä ulos kuvattavaksi tai muuten keksiä uusia tapoja trailerin tekemiseen. (Auvinen 2010.)

Kuvakäsikirjoituksella voidaan helpottaa suunnitelman hyväksyttämistä ohjaajalla, ja pystytään selventämään trailerin kuvakerrontaa tarkemmin (Auvinen 2010). Mahdollisuuksien mukaan voidaan miettiä myös useamman trailerin tekemistä, joista voidaan valita mieleinen julkaisu (Kotiranta 2007). Ensimmäinen kuva on aina tärkein, koska trailerin pääasiallinen julkaisupaikka tulee olemaan internet, on sen pystyttävä vangitsemaan katsojansa heti alusta lähtien muiden videoiden joukosta.

Koska trailerilla tulee olemaan suuri merkitys myös markkinoinnissa, olisi erittäin tärkeää, että nämä kaksi ryhmää tekevät yhteistyötä ja hyväksyttää traileri myös markkinoinnin puolelta. Tällä pyritään varmistamaan, että kumpikin markkinoi ja myy samaa näytelmää. Lopullinen sana on kuitenkin aina ohjaajalla. (Auvinen 2010.)

Jotta kuvaaminen olisi mahdollisimman helppoa olisi käytettävän kuvauskaluston oltava helposti liikuteltavaa ja käytettävää (Auvinen 2010). Kun tietää tekniikkaan asettamat mahdollisuudet ja rajoitteet, pysyy kokonaisuus hallinnassa (Leponiemi 2010, 54). Kuvausvaiheessa usein joudutaan toimimaan yksin, joten tämä olisi huomionarvoinen asia kuvausta suunniteltaessa. Optiikoita valittaessa on huomioitava teatterin valaistus, joka yleensä on riittävää, mutta pienellä yhteistyöllä valosuunnittelijan kanssa, lopputuloksena saadaan riittävä valaistus trailerin tekemisen ajaksi (Auvinen 2010).



KUVIO 4. Trailerin kuvaamista Kekajärvellä

Suunnitelmista huolimatta, varsinainen traileri syntyy vasta leikkausvaiheessa. Usein tähän käytetään liian vähän aikaa, vaikka eri vaihtoehtojen toimivuutta olisi syytä tutkia. Leikkaaminen antaa mahdollisuuden tehdä trailerista useita eri versioita ja vaihtoehtoja, mikä helpottaa trailerin tekijän työtä antamalla kokeilla useita eri vaihtoehtoja ja niiden toimivuutta. (Auvinen 2010.)

Auvisen mukaan äänittämisessä pyritään usein pääsemään helpolla ja käytetään ainoastaan kameran omia mikrofoneja. Tämä on kuitenkin riittämätön keino ja saatetaan pilata hyvä traileri huonoilla äänillä, vaikka hyvillä äänillä voitaisiin ehkä pelastaa huonosti kuvattu kohtaus. Äänittäminen voi olla vaikeaa useista eri syistä, mutta tähän täytyy käyttää aikaa jotta aikaan saataisiin mahdollisimman puhtaat äänet. (Auvinen 2010.)

2.3.1 Lumikin trailerin kuvaus

Trailerin kuvaus aloitettiin hyvissä ajoin huhtikuussa 2014. Varsinaiset kuvaukset suoritettiin kahdessa päivässä ja trailerin kuvaamisesta vastasivat Péter Rumanóczki ja Michał Gryczkowski. Ensimmäisenä päivänä kuvattiin koulussa ja seuraavana siirryttiin Kekajärvelle tekemään kuvaukset loppuun. Myöhemmin Rumanóczki ja Gryczkowski

kuvasivat myös lisää materiaalia harjoituksista. Aikaa kuvaamiseen oli varattu runsaasti eikä ongelmia päässyt syntymään.

2.4 Valokuvaus

Teatterissa valokuvaus on oiva keino mediatekniikan kannalta järjestää projekteja esim. valokuvanäyttelyn järjestäminen ja valokuvaamisen opettelemista itse tilanteessa. Tärkeää on siis selvittää ohjaajan kanssa, mitkä ovat tavoitteet ja mitä varten kuvat otetaan.

Valokuvauksessa liikkuminen on helpompaa kuin videokuvauksessa, mutta hyvien kuvauspaikkojen löytäminen on silti tärkeää. Täydessä katsomossa liikkuminen ei ole mahdollista häiritsemättä katsojaa. Useampi kuvaaja helpottaa valokuvaamista jolloin yksi voi kuvata lähempää lavaa ja toinen kauempana välttämällä katsojien tielle menemistä ja esityksen häiriintymistä. Kenraaliharjoituksissa tai harjoituksissa on hyvä etsiä jo oikeat paikat kuvaamista varten ja tehdä yhteistyötä videokuvaajien kanssa (Ijäs & Tamminen 2006). Valokuvaajien ja videokuvaajien on hyvä tietää missä kukin kuvaa jotta vältetään häiriötekijöiltä toista kuvaajaa kohtaan.

Ensimmäistä kertaa kuvatessa voi tuntua siltä, että jotain olisi voinut tehdä toisin tai, että paikka oli huono. Asiaa helpottaa kuitenkin se, että näytöksen voi kuvata toisella kerralla eri paikasta uudelleen, jolloin on helpompaa hahmottaa, mitä edelliseen verrattuna voidaan muuttaa ja parantaa. Uusien kuvakulmien kokeileminen on myös helpompi tehdä, kun on mahdollisuus useaan yritykseen. (Ijäs & Tamminen 2006.) Yleisin ongelma ihmisiä kuvatessa on ”amputaatio”. Tällä tarkoitetaan että kuvattavan henkilön kädet tai jalat rajautuvat kuvan ulkopuolelle. Kuvattaessa on suositeltavaa aina käyttää LCD-näyttöä rajauksen apuna, jolloin pystytään näkemään heti, jos rajaus on virheellinen. (Harman 2012, 74.)

Henkilöitä valokuvatessa on tärkeä yrittää tavoittaa henkilön luonteenpiirteitä. On pyrittävä korostamaan siroja ja rosoisia kasvoja tai näyttävää pukeutumista. (Harman 2012, 74.)

Valokuvanäyttelyä varten otettavat henkilökuvat on hyvä suunnitella niin, että mahdollisimman moni saataisiin kerralla paikalle. Valokuvastudiona voidaan käyttää

Akustiikan omia tiloja, jolloin harjoituksiin osallistuneet näyttelijät saadaan nopeasti ja helposti kuvattua. Näin saadaan myös uusia mahdollisuuksia kuvien ottamiseen vaikkapa julistetta varten.

2.4.1 Lumikin valokuvaus

Valokuvauksen toteuttamista ja suunnittelua Lumikissa aloiteltiin aikaisin jo edellisenä lukuvuotena ja työt toteutettiin vaiheittain. Vastuuta oli jaettu useamman hengen kesken ja jokainen teki oman osansa mm. mainoskirjeiden, julisteen suunnittelun ja valokuvauksen osalta.

Valokuvauksesta Lumikissa vastasi Emma Sarja, joka opiskelee Centria-ammattikorkeakoulussa liiketaloutta. Sarjan mukaan työskentelyprosessi ei ollut monimutkainen vaan hän saapui joka toiseen näytelmään kuvaamaan näyttelijöitä. Valokuvat toimitettiin tästä eteenpäin ohjaajan ja muun tiimin käyttöön.



KUVIO 5. Valokuvausta trailerin kulisseista

Sarjan vahvuudet löytyivät enemmän markkinoinnista liiketalouden suuntautumisen vuoksi, mutta valokuvaamisen hän pystyi tästä huolimatta suorittamaan ilman mainittavia ongelmia. Sarja mainitsee, että ilman Centrialla käytyjä kursseja toteuttaminen olisi ollut huomattavasti vaikeampaa mitä se toteutusvaiheessa oli.

Käytännön puolelta hän kertoo oppineensa aikataulutuksen tärkeyttä, joka oli merkittävässä osassa näytelmän onnistumisen kannalta. Sarjan toimenkuvana oli valokuvaaminen. Hän kuului myös osaksi markkinointitiimiä, jonka mukana hän pyrki toimimaan myös mahdollisuuksien mukaan. Sarjan mielestä teatteri tarjosi hyvät mahdollisuudet valokuvauksen ja markkinoinnin käytännön opiskeluun ja hän olisi myös jatkossa kiinnostunut osallistumaan uuteen produktion.

2.5 Valot

Valot ovat voimallinen keino vaikuttaa esityksen tunnetilaan, joten niiden tuoma mahdollisuus kannattaa käyttää hyväksi. Kun teatteriesitystä suunnitellaan ja käsikirjoitetaan olisi valoista vastuussa olevan henkilön jo hyvä olla tässä vaiheessa paikalla. Ideaalitulanteena voidaan pitää, että valoista vastaava henkilö pidettäisiin mukana jo käsikirjoitusta suunniteltaessa, jotta hän voisi tuoda ideansa ja visionsa esille. (Alasaari 2006.)

Usein valosuunnittelun puuttuminen huomataan vasta harjoitteluvaiheessa, jolloin ideoita tulee useasta eri suunnasta. Tärkeää kuitenkin on, että muidenkin näytelmän vastuuhenkilöiden ideoita kuunnellaan, mutta valosuunnittelijalla pitää myös itsellään olla vahvat mielipiteet siitä kuinka ja miten hän aikoo valaistuksen tehdä ja toteuttaa. (Alasaari 2006.) Luonnollisen näköinen valo näyttää ihmissilmään hyvältä. Tämä periaate pitää muistaa myös valaisua suunniteltaessa (Leponiemi 2010, 129). Esimerkiksi vihreä valo näyttää epäluonnolliselta ihmisen iholla.

Suunnitelmia valaistuksen suhteen kannattaa tehdä paljon. Ajan kanssa harjoituksissa ja kokeilemalla suunnitelma muovautuu lopulliseen muottiinsa näytelmälle uskolliseksi. Suunnitteluvaiheessa jokin asia voi tuntua hyvältä idealta, mutta harjoitustilanteessa, kun

valaistuksen voi nähdä paikanpäällä on hahmottaminen helpompaa ja sen toimivuus tulee nopeasti esiin. (Alasaari 2006.) Tärkeää on joustaminen ja sopeutuminen tilanteen mukaan.

Käsikirjoittajan ja ohjaajan kanssa on valosuunnittelijan kannalta tärkeää käydä läpi olennaiset asiat, esimerkiksi vuodenaika, historiallinen ajankohta, kellonaika ja tapahtumapaikat, jotta valosuunnittelijan olisi helpompi päästä käsiksi tunnetiloihin ja henkilöihin joita halutaan valaistuksella tukea (Alasaari 2006). Kesäaikaan sijoittuvassa näytelmässä ei voida käyttää kylmiä värejä ja päinvastoin. Kaikki alkaa tunnetiloista ja tiedossa täytyy olla mitä tunnetiloja kohtauksissa haetaan ja miksi. Tunnetilat eivät saa jäädä liian pinnallisiksi joten valosuunnittelijan on perehdyttävä käsikirjoitukseen ja päästävä sinuiksi sen kanssa (Alasaari 2006).

Alasaaren mukaan usein varsinkin ensimmäisiä kertoja valoja suunniteltaessa ajaudutaan yliyrittämiseen, jolloin valot ylikorostuvat ja vievät liikaa huomiota. Tässä kuitenkin tehdään virhe, jolloin valot taistelevat näkyvyydestä itse näytelmän kanssa ja halutut tunnetilat jäävät usein saavuttamatta. Kokeilunhaluinen on hyvä olla ja pitää uskaltaa näyttää taitonsa, mutta hallitusti ja maltillisesti. Valot eivät saa häiritä katsojaa vaan onnistuneinta valon käyttö on silloin, kun se huomaamatta korostaa katsojan tunnetiloja. (Alasaari 2006) Perusajatuksena pidetään, että pienikokoisia kohteita kuvattaessa käytetään pieniä valaisimia ja suurissa kohteissa vastaavasti suuria. Valaistuksen perusajatus säilyy koko ajan samana (Leponiemi 2010, 130).

Valaistuksen suunnittelemisesta olisi hyvä tehdä kuvakäsikirjoitus, mikäli harjoitukset lykkääntyvät pitkän ajan päähän. Tästä on helppo lähteä korjaamaan ja muokkaamaan valoja sekä hyväksyttää suunnitelma ohjaajalla. Kuvakäsikirjoituksesta ei voi nähdä samaa, kuin itse harjoituksessa toteutettavasta valaistuksesta, mutta se antaa hyvän pohjan sille, miten valaistusta halutaan lähteä toteuttamaan ja suunnitelmaa viemään eteenpäin. (Alasaari 2006.)

2.5.1 Lumikin valaistus

Valoista vastuun kantoi Otto Lindqvist. Lumikki näytelmän valaistuksen suunnittelu oli Lindqvistin mukaan päästy aloittamaan myöhäisessä vaiheessa. Alustava suunnittelu oli

aloitettu kuukausia ennen esitystä, jolloin halutuista väreistä oltiin päästy yhteisymmärrykseen. Varsinainen suunnitelma muotoutui kuitenkin vasta viikkoa ennen ensi-iltaa ja näin päästiin kokeilemaan haluttuja värimaailmoja harjoitusten ohella.

Valojen suuntaamiset ja ohjelmoinnit toteutettiin ennen ensimmäisiä kenraaliharjoituksia. Tästä johtuen varsinaisten kenraaliharjoitusten aikana pystyttiin korjaamaan mahdolliset virheet ja parantamaan lopullisesti valojen suuntaamiset halutunlaisiksi.



KUVIO 6. Valaistus Lumikissa

Valaistuksen suunnittelemiseen Lumikkiin oli sujunut ilman suuria ongelmia. Hyvin suunniteltu valaistus ja tehtävien jakaminen useammalle henkilölle helpotti työskentelyä ja toteuttamista. Suurilta ongelmilta vältyttiin ja ainoana ongelmana pidettiin valojen ohjelmointia, johon opastusta ei oltu saatu. Tämä ongelma oli kuitenkin ratkennut varsin nopeasti. Valosuunnittelu on Lindqvistin mielestä ollut teknisesti haastavaa ja sen vuoksi myös mielekästä. Koulun tarjoamat kurssit eivät tarjoa samanlaista opetusta, kuin teatterissa tapahtuva työskentely ja sen vuoksi Lindqvist myöntää, että hän on kiinnostunut vastaavissa projekteissa työskentelystä.

2.6 Videointi ja editointi

Videoinnissa valaistus muuttuu usein, mikä on otettava huomioon sisätiloissa. Muuttamalla kameran asetuksia voidaan helposti luoda haluttu tasapaino kylmän ja lämpimän värin kanssa. (Väntänen 2010.)

Hyvä valaistus on tärkeää, kun videoihin halutaan mahdollisimman eloisa tunnelma. Vaikka teattereiden oma valaistus on yleensä riittävää, saadaan lisävalaistuksella aikaan parempaa ja kirkkaampaa kuvaa. Lisävalojen käyttö ei ole pakollista vaan tämän vaihtoehdon huomioiminen riippuu täysin kuvaajan tahdosta ja halusta saada parempaa kuvaa aikaiseksi. (Väntänen 2010.)

Parempaan kuvaan vaikuttavat myös välineet, joilla videointi suoritetaan. Jotta kuvaamisesta tulisi mahdollisimman tarkkaa ja selkeää jalusta on ehdoton työväline. Pienet tärinät näkyvät kamerassa erittäin helposti, joten kameran sijoittelu kannattaa suunnitella tarkkaan ja niin, että kameraa tarvitsisi liikutella mahdollisimman vähän. Väntäsen mukaan kameran liikuttelemista kannattaa harjoitella myös etukäteen, sillä rauhallisilla liikkeillä voidaan saada aikaan eloa videointiin ja näin löytyy myös tuntuma kameran käyttöön. (Väntänen 2010.)

Käsikirjoituksen läpikäyminen ja harjoituksissa oleminen auttavat kuvakulmien sekä kuvakoon valinnassa ja esisuunnittelussa siitä, mitä halutaan kuvata. Kuvakokoja valittaessa kannattaa miettiä eri mahdollisuuksia kuvata tilanne, yleiskuva kattaa koko teatterin jolloin itse näyttelijät saattavat jäädä liikaa taustan varjoon, joten kannattaa miettiä milloin käytetään mitään kuvakokoa tarkkaan. (Väntänen 2010.)

Videon editointi tehdään vasta kuvausten jälkeen ja tarkoituksena on tuottaa ehjä ja selkeä kokonaisuus (Karmaluoto 2008). Videoinnin ja editoinnin puolelta Centria-ammattikorkeakoulusta löytyvät mainiosti tarvittavat välineet ja opastus äänien sekä kuvien leikkaamiseen ja hienosäätöön.

2.7 Äänet

Äänisuunnittelijan vastuulla on äänimaailman tekninen ja taiteellinen puoli. Suunnittelijan työ on hyvä aloittaa jo teatterinäytöksen alkuvaiheessa perehtyen tarkoin käsikirjoitukseen ja sen haluamiin tunnetiloihin. Äänisuunnittelu on kuitenkin aina henkilökohtainen prosessi, johon ohjaaja ja käsikirjoittaja voivat antaa omia mielipiteitään, mutta suunnittelijalla pitäisi olla kuitenkin vapaus tehdä äänimaailmasta omanlaisensa. (Lehtoaro 2012.) Äänen tarkoituksena on vahvistaa tilan tunnelmaa ja henkilöiden tuntemuksia (Leponiemi 2010, 156).

Prosessimuotoisessa suunnittelussa äänet muotoutuvat harjoitusten pohjalta, jolloin varsinainen äänimaailma muotoutuu harjoitusten aikana. Oman haasteensa tähän tuovat liian kiireellinen aikataulu, jolloin äänimaailman valmistuminen varsinaiseksi kokonaisuudeksi saattaa venyä kenraaliharjoitukseen asti. Tämä voi aiheuttaa turhaa kaaosmaisuuutta ja hätäilyä työskentelyyn, jolloin ehjä kokonaisuus jää saavuttamatta. Oman puolensa tuovat kuitenkin nopeat muutokset, jotka prosessimuotoinen suunnittelu mahdollistaa näytelmän äänimaailmaan harjoitusten edetessä. (Lehtoaro 2012.)

Perinteiseen tyyliin pohjautuvassa suunnittelussa äänimaailma luodaan tekstin pohjalta ja se pysyy käsikirjoitukselle uskollisena. Tässä vaiheessa on hyvä luoda kohtausluettelomista voidaan lähteä suunnittelemaan haluttuja ääniä eri kohtauksille. Aikaiseksi olisi hyvä saada mahdollisimman paljon käyttöön tulevaa ääntä, jolloin vältytään turhan työn tekemiseltä ja ylimääräiseltä kiireeltä. (Lehtoaro 2012.)

Vaikka ennakkosuunnittelu on tärkeää, on mahdollista, että vain pieni osa suunnittelusta äänimaailmasta tulee käyttöön itse näytelmässä. Tärkeää on varata riittävästi aikaa harjoitusvaiheeseen jolloin suunnittelua voidaan havainnollistamisen kautta edistää, ja kokeilla eri vaihtoehtojen toimivuutta itse tilassa. (Lehtoaro 2012.) Valojen sekä muiden tehosteiden olisi hyvä olla jo tässä vaiheessa mukana, jolloin lopputulosta voidaan hioa kaikkien suunnittelijoiden kesken samanaikaisesti.

Äänisuunnittelijan luovuudelle ei voida asettaa rajoja ja tärkeää suunnittelijalla on pitää yllä näyttämisen halu ja into työtään kohtaan. Kuinka suunnittelija toteuttaa äänet on hänen vastuulla, tehdäänkö sateen ropina tai lattian narinat studiossa nauhoittamalla vai

käytetäänkö valmiita pohjia jolloin työ omallalailalla kevenee mutta ei välttämättä tuo oikeuksiinsa äänisuunnittelijan kykyjä. Näyttämisen halu on tärkeää mutta se ei saa taistella muiden elementtien esimerkiksi valojen kanssa (Lehtoaro 2012).

2.7.1 Lumikin äänet

Alustavassa suunnitelmassa äänivastaavat ja ohjaaja kävivät yhdessä läpi mitä äänimaailmoja näytelmään halutaan ja minkälaista musiikkia kohtausten väleissä käytetään. Vastuu tehtävistä oli jaettu kahteen osaan. Juri Miheichev huolehti musiikeista kohtausten väliin ja Simo Kaikkonen äänimaailmasta. Nauhoituksissa Miheichev sekä Kaikkonen tekivät yhteistyötä. Näytelmässä tehtävät jaettiin niin, että Kaikkonen ajoi ääniä tietokoneelta ja Miheichev varmisti äänien tasot mikserissä.

Vaikka aikaa oli varattu runsaasti äänityksen tekemiseen, aikataulutusta toi työskentelyyn omat haasteet. Isossa ryhmässä aikataulun täsmäminen muiden kanssa oli vaikeaa, jolloin äänityssessioiden aikaansaaminen oli ongelmallista. Aikaisempi media-assistentin koulutus helpotti Kaikkosen työskentelyä. Laitteiston lainaamista Centrialta hän pitää helpottavana tekijänä. Kaikkonen ja Miheichev saivat vapaat kädet toteuttaa omaa visiotaan.

Kaikkonen mainitsee, että jatkossa hän tekisi vielä enemmän tehosteita ja yhtenäistäisi äänimaailmaa eli suunnittelisi musiikit ja äänimaailman saman teeman alle. Lumikin parissa työskennellessä Kaikkonen on oppinut paremmin ajoituksesta ja yleisesti siitä kuinka äänien tekeminen tapahtuu teatterissa. Vastaavanlaisista projekteista Kaikkonen on kiinnostunut. Teatterin parissa Kaikkonen on oppinut yhteistyötaitoja, aikataulutusta sekä päässyt toteuttamaan omaa näkemystään äänimaailmasta.

3 TULOKSET

Tuloksissa on käyty läpi näytelmän onnistumiset ja ongelmakohdat. Jatkoa varten on tehty ehdotuksia näytelmän teknisen toteutuksen parantamisesta. Koko näytelmän tekninen toteutus käydään läpi aihealueittain. Tulokset pohjautuvat haastatteluihin ja teoriaosuuteen. Äänen, valojen, 3D-lavasteiden tarkastelun pohjana on käytetty näytelmästä kuvattua videota.

3.1 Juliste

Julisteen tekemisessä haasteena oli oikeanlaisen fontin ja väriteeman löytäminen. Oikeanlaisen väriteeman valitsemisessa on hyvä tutustua värien merkitykseen. Värivalinnoilla voidaan vaikuttaa kohderyhmän mielikuviin ja tehostaa viestiä jota julisteella halutaan välittää. (Kauppi, 2015.) Lensun julisteessa oli käytetty punaista väriä. Punainen kuvastaa rohkeutta ja rakkautta, jotka sopivat Lumikki-näytelmän teemaan. Oikeanlaisen fontin valitsemisessa kannattaa tutustua typografian perusteisiin. Ei ole merkityksetöntä, minkälaista fonttia käyttää. Eri fonteilla on omanlainen luonne, joka perustuu kirjainten muodon ja hahmon herättämiin mielikuviin sekä niiden toimivuuteen erilaisissa tehtävissä. Valinta voi olla vaikea, koska vaihtoehtoja on runsaasti. Omaan vaistoon tai mieltymyksiin ei voi aina luottaa, koska maku on yksilöllistä. Käyttötarkoitus ja luettavuus on tärkeää huomioida. Esimerkiksi lyhyessä tekstissä suuraakkoset ovat helppolukuisempia kuin pienaakkoset. (Pesonen 2007, 13-30.) Lensun julisteessa fonttien merkitystä olisi voitu harkita tarkemmin. Julisteen fontit ovat liian modernit näytelmään nähden.

3.2 Valaistus

Luvussa käydään kohtaus kohtaukselta läpi näytelmän valaistuksen onnistumiset ja ongelmakohdat.

Alussa valaistus oli hyvin toteutettu. Kertoja oli valaistu hyvin ja erottui selkeästi lavalta. Tarkasti rajatuilla spoteilla saadaan erotettua esine tai näyttelijä muusta näyttämöstä (Aaltomuoto 2015). Ensimmäisessä ja kuudennessa kohtauksessa valaistus jätti sivusta katsottuna hahmot varjoon. Tällaisissa kohdissa pitäisi käyttää sivuvalaistusta. Pääasiassa yksi heitin toimii päävalona, mutta sen lisäksi voidaan lisätä taka- tai sivuvalo täydentämään valaistusta (Aaltomuoto 2015).

Kohtauksissa kaksi ja kolme värit tukivat hyvin tunnelmaa. Eri värisillä valoilla saadaan aikaan elävyyttä ja luonnollisuutta (Aaltomuoto 2015). Kohtauksessa neljä spottivalon vilkas liikehdintä vei huomion 3D-taustasta ja muista näyttelijöistä. Kohtauksessa seitsemän spottivalolla rajattiin muut näyttelijät kokonaan esityksen ulkopuolelle. Spottivalon käyttämisellä ja liiallisella liikehdinnällä voidaan viedä huomio kokonaan pois muista lavasteista. Liikkuvan valon käyttämistä kannattaa harkita tarkkaan. (Aaltomuoto 2015.) Kohtauksissa kahdeksan ja kymmenen spottivaloilla onnituttiin korostamaan dramaattista tunnelmaa Lumikin nukahtaessa ja iloista tunnelmaa herätessä.

Kohtauksen kuusi tanssissa värivalojen käyttö loi iloisen tunnelman. Lyhytkestoisilla valotehosteilla pystytään korostamaan kohtauksia, mutta liiallista käyttöä on syytä välttää. Valotehosteiden merkitys kasvaa, kun kohderyhmänä ovat lapset. (Elko 2012.)

3.3. Äänet

Koko esityksen ajan äänet kuuluivat videolla huonosti. Paikan päällä ääni kuului hyvin ja selkeästi. Videointia varten ei ollut erillisiä mikrofoneja, vaan oltiin tyydytty kameran omiin mikrofoneihin. Kamerarungon kiinteän mikrofonin taltioima ääni ei ole riittävä teatterin äänitykseen vaan hyvä äänen laatu vaatii aina oman erillisen mikrofonin (Leponiemi 2010, 151.).

Kohtauksessa kaksi ja viisi taustalta kuuluvat äänet peittivät näyttelijöiden puheen. Äänisuunnittelijan on otettava huomioon äänitehosteiden ja näyttelijöiden puheen välinen tasapaino. On tärkeää ajatella mitkä äänet kuuluvat kovaa ja mitkä vaimeana taustalla. (Haatainen 2014.)

Näytöksen äänimaailmasta puuttui yhtenäinen linja. Taustamusiikkien tyylit vaihtelivat kohtausten välillä suuresti. Äänitehosteet olivat tyyliltään täysin erilaisia taustamusiikkiin verrattuna. Suuri osa yleisöstä kiinnittää äänimaailmaan huomiota. Äänen päätarkoituksena on palvella tekstiä ja se on yksi elementti muiden joukossa. Kaikkien elementtien on muodostettava yhtenäinen kokonaisuus. (Holkkola 2011.)

3.4 Videokuvaus ja editointi

Videossa oli liian paljon leikkauksia. Esimerkiksi alussa kertojaa kuvataan edestä jolloin kuva on selkeä. Nopeasti kuva leikataan sivulle ja zoomataan kertojaan, jolloin vaikutelmana on levoton kohtaus. Leikkauksessa on tärkeää miettiä syitä sen käyttöön (Saarinen 2011). Usein kuva oli rajattu liian lähelle näyttelijää, jolloin katseelle ei jäänyt tilaa. Katseelle ja liikkeen suuntaan pitää jättää tyhjää tilaa. Katsojalle ei saa jäädä mielikuvaa, että kuvasta puuttuu jotain. (Heinonen 2010.) Videossa ei oltu huomioitu lavasteiden ja valaistuksen välistä tasapainoa, jolloin lavasteet eivät erottuneet.

Videossa huomion vie tarpeeton kameran liikehdintä. Kameranliikkeen täytyy tapahtua pehmeästi ja edetä tasaisesti. Turhia kameran liikkeitä on vältettävä, jotta videosta ei tule levoton. Kameran liikuttamista ja kohteen seuraamista on hyvä harjoitella niin kauan, että liikuttaminen on sulavaa. (Pesonen 2014.)

3.5 Taustat

Koko näytöksen aikana 3D-taustat eivät vieneet liiaksi huomiota näytelmästä, vaan tukivat kohtauksia hyvin sekä olivat taidokkaasti toteutettu. Usein pelkona on, että 3D-tausta häiritsee yleisöä ja vie huomion näytelmästä. (Pekkola 2012.) Kohtauksissa kaksi ja viisi lavasteet kiinnittivät erityisesti huomiota, mutta eivät vieneet sitä liikaa itse näytöksestä vaan tukivat kohtauksia hyvin. Liian näyttäville taustoilla ei välttämättä tueta kohtauksia vaan se syrjäytetään. (Siltanen 2006.) Videossa osa lavasteista jäi valaistuksen varjoon, eivätkä ne päässeet oikeuksiinsa. Esimerkiksi kohtauksessa yhdeksän spottivalo jättää taustan täysin varjoonsa, eikä tausta erotu selvästi.

4 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Lumikki-näytelmässä 3D-lavasteita oli käytetty mielestäni sopivasti. Pekkolan mukaan 3D-lavasteita käytetään helposti liikaa, jolloin ne vievät kaiken huomion itse esiintyjistä ja tarinasta. Centria-ammattikorkeakoulun Ylivieskan opiskelijateatterin näytelmässä Robin Hood 3D-lavasteet olivat ensimmäisen kerran käytössä, jolloin tätä vaaraa ei tiedostettu ja lavasteet kiinnittivät liiaksi katsojan huomiota. Oravasaaren tekemissä 3D-lavasteissa efektit olivat hillityt ja hienosti tehdyt. Vaikka lavasteet olivat visuaalisesti hienot, ne eivät vieneet liikaa katsojan huomiota itse näytelmästä, vaan tukivat näytelmää halutunlaisesti.

Kohtauksien vaihdon välillä teatterilava pimennetään, jotta näyttelijöiden rekvisiitan vaihtoa ei näkyisi. Tämä on minusta toimiva keino, mutta rekvisiitan vaihtoon kului usein liian paljon aikaa. Videossa kohtauksessa kahdeksan video zoomataan 3D-taustaan. Rekvisiitan vaihdossa kohtauksien välissä voisi esimerkiksi pyöriä virtuaalinen 3D-tausta, joka pohjustaa tulevaa kohtausta. Näin saataisiin katsojan mielenkiintoa pidettyä yllä.

Perttilä mainitsee, että julistetta tehdessä ei saa käyttää liikaa eri elementtejä, jotta lopputulos ei olisi liian sekava. Mielestäni Lumikki-näytelmässä juliste oli pyritty toteuttamaan yksinkertaisesti ja selkeästi. Väreissä oli huomioitu haluttu tunnetila joka välittyi katsojalle. Juliste saattoi olla lopulta liiankin yksinkertainen. Halutut asiat saatiin viestittyä aikuisille, mutta julisteessa ei ollut elementtejä jotka kiinnittävät lasten huomion. Kohdeyleisönä oli nimenomaan lapset, joten kohderyhmä olisi voitu ottaa huomioon paremmin. Lapsille suunnattu juliste voisi olla visuaalisesti näyttävämpi.

Teatteritraileri jäi itselleni arvoitukseksi. Traileria oli vaikea löytää Internetistä, mutta lopulta löysin sen teatterin omasta Facebookryhmästä. Levityksen puolesta olisi voitu nähdä enemmän vaivaa, sillä traileri ei välttämättä tavoittanut muita kuin teatteriryhmän jäseniä. Traileria olisi voitu mielestäni yksinkertaistaa, sillä siitä oli vaikea saada otetta. Leikkaukset olivat sekavia ja välillä jotkut kohtaukset olivat enemmän dokumenttiin kuin traileriin sopivia. Kekajärvellä kuvatut kohtaukset sopivat mielestäni parhaiten traileriin.

Valaistus ja valot olivat hyvin suunniteltu ja toteutettu Lumikki-näytelmässä. Aikaisemmassa Aladdin-näytöksessä valaistus oli osittain huonommin sijoiteltu jolloin itse

näyttelijät jäivät varjoon ja hämärän peittoon. Lumikissa valaistus oli toteutettu niin, että missään vaiheessa näyttelijät eivät jääneet lavalla epäselviksi. Kohtauksissa, joissa valo osuu noidan peiliin, oli mielestäni turhan paljon valoa sillä tilanteessa katsoja sokaistui ennemmin. Muuten valot ja valaistus oli huolellisesti suunniteltu ja toteutettu.

Valokuvauksesta tuntui puuttuvan selkeä tarkoitus. Emma Sarjan vastuulla oli valokuvaaminen ja epäselväksi jäi mitä varten kuvat on otettu. Esimerkiksi jos olisi toteutettu valokuvanäyttely, kuvaaminen olisi ollut järjestelmällisempää. Sarjalla itsellään ei ollut aikaisempaa kokemusta valokuvaamisesta. Järkevää olisi pitää perehdytys asiantuntijalta esimerkiksi valokuvauksen opettajalta.

Vastuu äänien osalta oli jaettu kahteen osaan. Juri Miheichev vastasi muusikista kohtausten välissä ja Simo Kaikkonen äänimaailmasta. Näytöksessä oli huomattavissa selkeä ero näiden kahden äänimaailman välillä. Kaikkosen suunnittelema äänimaailma oli enemmän satumaista kuin Miheichevin suunnittelema musiikki kohtausten väliin. Mielestäni tätä voisi kehittää niin, että näiden kahden välillä voisi olla tiivimpää yhteistyötä jotta äänet eivät eroaisi toisistaan. Yhteneväinen äänimaailma on tärkeä osa näytöksen kannalta ja tätä olisi syytä parantaa. Äänimaailmassa nerokkaana pidin sitä, kuinka paljon studiossa oli saatu ääniä nauhoitettua kohtauksia varten.

Pääasiallisena ongelmana on ollut aikataulutuksen merkitys, joka on tuottanut ongelmia suurimmalle osalle tekniikan vastuuhenkilöistä. Tätä lähes kaikki pitivät yhtenä tärkeimpänä oppimanaan asiana Ylivieskan opiskelijateatterissa. Kaikkien mielestä yhteistyö sujui hyvin muiden kanssa ja erityisesti pitivät siitä, että ohjaaja antoi heille vastuuta ja vapauden toteuttaa itseään.

LÄHTEET

Aaltomuoto. 2015. Ääniaaltoja ja valon väreilyä. Www-dokumentti. Saatavissa: <https://aaltomuoto.wordpress.com/>. Luettu: 4.3.2015.

Alasaari, S. 2006. Valosuunnitteluprosessi teatterituotannossa. Pdf-tiedosto. Saatavissa: <https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/10644/TMP.objres.609.pdf?sequence=2>. Luettu: 12.12.2014.

Auvinen, V. 2010. Teatteritraileri – käsitteestä käytäntöön. Pdf-tiedosto. Saatavissa: <https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/27443/ValtteriAuvinen.pdf?sequence=1>. Luettu: 2.12.2014.

Elko, C. 2012. Valo tehokeinona lastennäytelmässä. Pdf-tiedosto. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/52707/Elko_Carita.pdf?sequence=1. Luettu: 25.2.2015.

Gröhn, S. 2014. Graafisen ilmeen luominen kawacon 2014-tapahtumalle. Pdf-tiedosto. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/80808/grohn_sini.pdf?sequence=1. Luettu: 11.2.2015.

Haatainen, O. 2014. Äänisuunnittelu näytelmässä: Maaginen teatteri, näytelmä arosudesta – vain hulluille. Pdf-tiedosta. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/79293/Haatainen_Oona_2014_06_12.pdf?sequence=1. Luettu: 26.2.2015.

Harman, D. 2012. Hyvien kuvien käsikirja. WSOYpro/Docendo-tuotteet 74.

Heinonen, M. 2010. Sommittelusta. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://digikuvaus.medianurkka.com/?p=159>. Luettu: 1.3.2015.

Holkkonen, M. 2011. Teatterin ääni. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.teatteritanssi.fi/3348-teatterin-aani/>. Luettu: 23.2.2015.

Ijäs, R & Tamminen, J. 2006. Valokuvauksen perusteet digiaikana. Pdf-tiedosto. Saatavissa: http://www.mit.jyu.fi/ope/kurssit/TIES463/esimerkit/Tamminen_Ijas_tuotantokasikirjoitus.pdf. Luettu: 20.11.2014.

Karmaluoto, T. 2008. Kevyt videotuotanto kuvaamisesta julkaisuun. Pdf-tiedosto. Saatavissa: <http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/39071/stadia-1210791816-6.pdf?sequence=1>. Luettu: 9.12.2014.

Kauppi, U. 2014. Värien käyttö web-suvilla. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://people.uta.fi/~uk91099/harjoitusty%C3%B6/Kauppi-Ulla-11-5-2014/UllaKauppi-htyo/asia.html>. Luettu: 2.3.2015.

- Keinänen, H & Miettinen, N. 2010. Valokuvan voima. Pdf-tiedosto. Saatavissa: https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/23212/Keinanen_Heli_Miettinen_Niina.pdf?sequence=5. Luettu: 25.11.2014.
- Kotiranta, S. 2007. Trailerit ja kuinka niitä tehdään. Pdf-tiedosto. Saatavissa: <http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/10516/Kotiranta,%20Salla.pdf?sequence=2>. Luettu: 10.2.2015.
- Lehtoaro, M. 2012. Äänisuunnittelu teatterissa. Pdf-tiedosto. Saatavissa: http://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/41928/Lehtoaro_Marika.pdf?sequence=1. Luettu: 15.12.2014.
- Leponiemi, K. 2010. Videokuvaus – taitoa ja tekniikkaa. WSOYpro Oy 54, 84, 129, 130, 156, 151.
- Pekkola, H. 2012. Video mapping ja 3D-projisointi. Pdf-tiedosto. Saatavissa: http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/42045/Pekkola_Hanna.pdf?sequence=1. Luettu: 5.12.2014.
- Perttilä, A. 2007. Ohjeista posterin tekoon. Pdf-tiedosto. Saatavissa: http://viestintapiste.laurea.fi/ind.pdf.doc.ppt/Posterin_suunnittelu.pdf.pdf. Luettu: 28.11.2014.
- Pesonen, E. 2007. Julkaisijan käsikirja. WSOYpro/Docendo-tuotteet 13-30.
- Pesonen, M. 2014. Kameran liike. Www-tiedosto. Saatavissa: http://opinnot.internetix.fi/fi/muikku2materiaalit/muut/ammattillinen/video/videokuvauksen_perusteet/05_kameranliike.pdf?C:D=2104987&m:selles=2104987. Luettu: 7.3.2015.
- Saarinen, K. 2011. Elokuvan leikkaus. Pdf-tiedosto. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/25782/kalle_saarinen.pdf?sequence=1. Luettu: 7.3.2015.
- Siltanen, S. 2006. Virtuaalilavasteet. Pdf-tiedosto. Saatavissa: http://www.tml.tkk.fi/Opinnot/T-111.5080/2006/FPaperit/t1115080_siltanen.pdf. Luettu: 8.3.2015.
- Trötschkes, R. 2012. Värit ovat ikivanha visuaalinen kieli. Www-tiedosto. Saatavissa: <http://oppiminen.yle.fi/historia-maailma/varit-ovat-ikivanha-visuaalinen-kieli>. Luettu: 15.2.2015.
- Väntänen, M. 2010. Videokuvausoppaan toteuttaminen DVD-tuotoksena. Pdf-tiedosto. Saatavissa: http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/10792/Matias_Vantanen.pdf?sequence=1. Luettu: 17.12.2014.