



# **KONSERTTIVALAISTUKSEN ENNAKKOSUUNNITTELU**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö  
Valoilmaisu  
Toukokuu 2010  
Mikko Leskinen

# OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

**Mikko Leskinen**

*Konserttivalaistuksen ennakkosuunnittelu*

Maaliskuu 2010

42 sivua

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Valoilmaisu

Lopputyön muoto: Kirjallinen

Lopputyön ohjaaja: Eero Pölönen

Avainsanat: Valosuunnittelu, ennakkosuunnittelu, konserttivalaistus

## **Tiivistelmä:**

Tämä opinnäytetyö kertoo konserttivalaistuksen suunnitteluprosessista. Olen työskennellyt muutaman suomalaisen rock-orkesterin valosuunnittelijana. Olen toteuttanut myös toisten suunnitelmia toimimalla valo-operaattorina sekä valoteknikkona useilla festivaalilavoilla ja tapahtumissa. Monet kerrotut asiat pohjautuvat omaan kokemukseen. Lähetin aiheesta myös kyselyn muutamalle kymmenelle suomalaiselle sekä parille ulkomaalaiselle valosuunnittelijalle, joilta sainkin mielenkiintoista tietoa, kun he kertoivat omista kokemuksistaan.

Suunnitteluprosessi voidaan jakaa kahteen osaan; sisällölliseen ja tekniseen suunnitteluun.

Sisällön suunnittelu alkaa, kun saat artistin levyn käteesi tai tiedostoina koneellesi. Tässä työssä kerrotaan kokonaisuuteen tarttumisesta ja sen käsittelemisestä. Analysoimalla ja visioimalla levy ja sen kappaleet puretaan osiin ja kootaan uudelleen uudenlaiseksi kokonaisuudeksi – konsertiksi.

Tekninen suunnittelu pitää sisällään dokumenttien tekoa ja tiedon keräämistä sekä jakamista. Sisällön suunnittelun jälkeen on vielä monta asiaa hoidettavana ennen ensimmäistä konserttia. Työssäni käyn läpi muutamia tärkeitä ennakkotuotantoon liittyviä asioita. Kerron myös lyhyesti virtuaalisuunnittelusta sekä sen mahdollisuuksista.

## **THESIS SUMMARY**

**Mikko Leskinen**

*Designing Concert Lighting*

March 2010

42 sivua

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Area of specialisation: Light Design

Type of Final Project: Written

Thesis supervisor: Eero Pölönen

Keywords: Light design, pre-design, concert lighting

### **Abstract:**

This thesis is about design process of concert lighting. I have worked as a light designer with a few Finnish rock bands. I have also worked as a light operator and technician for other designers in several festivals and happenings. Many of these written things are based on my own experience. I also sent a questionnaire to a few dozen light designers, so I got good experimental information from them too.

Process can be divided in design of content and technical matters.

Design of content starts when you get a record. This text is about processing the whole. By analysing and envision you can deconstruct the record and the songs, and then gather it again to a new kind of a combination – a concert.

Technical design includes working with documents and also finding and sharing information. There are a lot of things to do before the first concert. I go through a few important pre-production matters and there are also a few things about virtual design and possibilities that it gives.

# SISÄLLYS

<b>1</b>	<b>JOHDANTO - MITEN KATSOMME MAAILMAA?</b> .....	<b>5</b>
1.1	OPETTELE AJATTELEMAAN VISUAALISESTI.....	5
<b>2</b>	<b>VALON OMINAISUUDET</b> .....	<b>7</b>
2.1	INTENSITEETTI .....	7
2.2	VÄRI.....	7
2.3	VALON MUOTO .....	9
2.4	VALONSUUNNAT .....	9
2.4.1	<i>Perus valonsuunnat</i> .....	10
2.5	LIIKE JA EFEKTIT .....	12
<b>3</b>	<b>KUVIEN RAKENTAMINEN</b> .....	<b>14</b>
3.1	KOMPOSITIO.....	14
3.2	KEY .....	15
<b>4</b>	<b>KOKONAISUUTEEN TARTTUMINEN</b> .....	<b>17</b>
4.1	SUUNNITTELUPROSESSI .....	17
4.2	IDEOITA MUUALTAKIN KUIN MUSIIKISTA .....	19
<b>5</b>	<b>TYyli</b> .....	<b>21</b>
5.1	YHTENÄISIÄ TEEMOJA.....	21
5.2	DRAAMANKAARI BÄNDIKEIKALLA.....	23
<b>6</b>	<b>CUE</b> .....	<b>24</b>
6.1	AJO-OHJEET .....	25
<b>7</b>	<b>ENNAKKOTUOTANTO</b> .....	<b>26</b>
7.1	KEIKKAPAikkojen ominaisuudet.....	26
7.2	BUDJETTI .....	27
7.3	KESKUSTELUA ARTISTIN KANSSA .....	28
7.4	TIEDONKULKUA KEIKKAPAIKAN JA SUUNNITTELIJAN VÄLILLÄ .....	28
<b>8</b>	<b>PAPERILLA KAIKKI NÄYTTI VIELÄ HYVÄLTÄ</b> .....	<b>30</b>
8.1	PLOTTI.....	30
8.1.1	<i>Saman plotin monet muodot</i> .....	33
<b>9</b>	<b>VIRTUAALIMAAILMA</b> .....	<b>34</b>
9.1	VIRTUAALIOHJELMOINNIN EDUT JA ONGELMAT .....	34
9.2	VIRTUAALILAVALTA KEIKKAPAIKALLE .....	37
<b>10</b>	<b>LOPPUSANAT</b> .....	<b>38</b>
	<b>LÄHTEET</b> .....	<b>39</b>
	<b>LIITTEET</b> .....	<b>41</b>

# 1 Johdanto - Miten katsomme maailmaa?

*Alitajuntamme vertailee koko ajan kaikkea näkemäämme ja etsii yhtäläisyyksiä muistoistamme muodostaakseen järkevän kokonaisuuden maailmasta.*

(Gillette 1997, 2)

Ihmiset kokevat ja näkevät päivän eri vaiheet ja heidän alitajuntansa tallentavat mielikuvan valon käyttäytymisestä. Sen lisäksi, että me näemme maailman, me myös luomme mielikuvia näkemästämme, jotka eivät välttämättä ole tosia. Esimerkkinä auringon valo, joka mielletään keltaiseksi ja lämpimäksi, mutta tosiasiaassa on kirkasta ja värilämpötilaltaan kylmää valoa. Ihmisillä on myös selkeä mielikuva väreistä ja niiden merkityksistä. Punainen väri symboloi sydäntä, rakkautta ja lämpöä, mutta myös aggressioita, tulta ja verta.

Aggressiosta ja verestä, mutta myös lämmöstä ja rakkaudesta alkaa valosuunnittelijan työ. Näyttämölle luodaan kuvia, jotka muistuttavat yleisöä siitä, miltä ympäröivä maailma näyttää ja miten se mielletään. Valosuunnittelija käyttää ihmisten alitajuntaa ja yleisiä mielikuvia hyväksi tunnelman luomisessa ja tarinan kerronnassa.

## 1.1 Opettele ajattelemaan visuaalisesti

Valosuunnittelijan täytyy tietää, miltä maailma näyttää ja miten valo käyttäytyy ja muokkaa mielikuviamme ympäristöstä. Näkemisen analysointi on hyvä tapa kehittää ymmärrystä ja sisäistää valon todellinen vaikutus. Valon suunnat ja värit aikaan ja paikkaan rinnastettuna paljastavat paljon valon käyttäytymisestä ja ihmisen mieltymyksistä. Valokuvien katselu ja analysointi on yksi helpoimmista tavoista määritellä valon ominaisuudet. Mainokset ovat erittäin hyviä tähän tarkoitukseen. Niiden todellinen tarkoitus on luoda mielikuva jostain tuotteesta ja iskostaa se kuluttajan mieleen. Mielikuva tuotteesta, sen tarpeellisuudesta ja vaikutuksesta omaan elämään esitetään niin sanotusti hyvässä valossa. Onkin sitten eri asia, paistaako aurinko aina juodessasi mainoksen uhrina ostamaasi appelsiinimehua.

Kyse on siitä, miten me ihmiset käsitämme valon. Kun mainoskuvaa valaistaan tai valotilanne luodaan näyttämölle, ei ole niinkään merkityksellistä onko valaistus todenmukainen, vaan se miten me ihmiset luulemme ja miellämme valon käyttäytyvän. Katsoja tulkitsee valon värin ja suunnan tietämättään ja alitajunnassaan yhdistää sen johonkin muistoon tai yleisesti hyväksytyyn käsitykseen maailmasta.

Konserttivalaistus ei perustu realismiin, eikä sillä pyritä matkimaan valon luonnollista käyttäytymistä. Silti tunnelman luominen pohjautuu siihen, miten ihmiset käsittävät ja kokevat valon ja värit. Konserttivalaistus on abstraktia taidetta, joka voidaan toteuttaa monella tavalla. Yhtäläillä kuin toteutus, myös tulkinnat voivat olla moniulotteisia.

## 2 Valon ominaisuudet

Valo voidaan mieltää muun muassa lämpimäksi tai pehmeäksi. Valoa ei voi koskettaa, joten sen pehmeyttä ei voi tuntea, eikä valo itsessään sisällä lämpötilaa. Seuraavassa perehdymme valon fyysisiin ominaisuuksiin ja siihen miten niitä voidaan muokata. Muokkaamalla valon ominaisuuksia muokataan myös katsojien mielikuvia valosta.

### 2.1 Intensiteetti

*Intensiteetti:* valon määrä tai kirkkaustaso

Vaistomaisesti ihmisen katse ohjautuu lavan kirkkaimmin valaistuun kohteeseen. Yhdyn Neil Fraserin (1999, 55) mielipiteeseen: ”*Tärkein opetus valon määrästä on olla käyttämättä enempää kuin on tarpeellista.*”

Intensiteettivaihtelulla luodaan lavalle kontrastia ja jännitettä. Konserteissa ja keikoilla valoja käytetään monesti päälle-pois –tyyppisesti, jotta saavutetaan tarpeeksi raju ja näyttävä efekti. 0 ja 100 prosentin väliin jäävä alue on kuitenkin täynnä mahdollisuuksia. Käyttämällä niitä mahdollisuuksia saadaan aikaan nyansseja ja koko konsertin mittakaavassa saadaan kasvua. Ei koko ajan tarvitse mennä täysillä eteenpäin. Ja kun välillä uskaltaa hieman himmentää, täysillä mentävät tilanteet toimivat entistäkin tehokkaammin.

### 2.2 Väri

Väri on ehkä vaikuttavin valon ominaisuuksista. Sillä voidaan ilmaista tunnetta, paikkaa ja aikaa. Ihmiset reagoivat väreihin alitajuisesti. Väreille on myös paljon yleismaailmallisia merkityksiä ja ihmisillä on vahvoja tunnesidonnaisia mielikuvia niiden merkityksistä. Samalle värille on useita merkityksiä esitystavasta, -paikasta ja asiayhteydestä riippuen.

- *keltainen*: stimuloiva, iloinen, innostava, seesteinen, epämiellyttävä, aggressiivinen, vihamielinen
- *oranssi*: lämmin, onnellinen, hauska, jännittävä, stimuloiva, kuuma, häiriintynyt, ahdistunut, epämiellyttävä
- *punainen*: onnellinen, hellä, rakastava, kiinnostava, silmiinpistävä, aktiivinen, voimakas, uhmakas, aggressiivinen, vihamielinen
- *vihreä*: nuorekas, tuore, kiireetön, turvallinen, rauhallinen, pahoinvoiva
- *sininen*: miellyttävä, turvallinen, viileä, hellä, rauhoittava, arvokas, surullinen, vahva
- *violetti*: vaikuttava, arvokas, tarmokas, surullinen, loukkaava, alakuloinen, melankolinen, masentava
- *musta*: surullinen, melankolinen, epämääräinen, arvokas, vahva, voimakas, vihamielinen, pelottava, vanha
- *valkoinen*: puhdas, hellä, rauhoittava, juhlallinen, tyhjä
- *ruskea*: turvallinen, mukava, surullinen

Nämä tulkinnat ovat yleisiä mieltymyksiä värien merkityksistä, eikä niitä missään nimessä pidä hyväksyä ainoina oikeina vastauksina. Värien merkitykset vaihtelevat kulttuurista, maantieteellisestä sijainnista ja persoonasta riippuen.

(Gillette1997, 127)

Konserttivalaistuksessa käytetään usein vahvoja ja selkeitä värisävyjä. Värit toimivat yhtäläillä tehokeinona kuin muutkin valon ominaisuudet. Tottumuksesta monet valosuunnittelijat käyttävät vain tiettyjä värejä suunnitelmissaan. Myös monet keikkapaikat tarjoavat toteutusta hyvin samanlaisella väriskaalalla; omasta kokemuksestani voin sanoa, että lyhyenkin klubikierroksen tehtyään voi hyvin olettaa löytävänsä seuraavalta keikkapaikalta sinisen (Lee119), punaisen (Lee106) ja mahdollisesti jonkun vihreän värikalvon asennettuna konventionaaliin heittämiin. Onneksi nykyään niin sanottujen älykkäiden valonheittimien tarjonta keikkapaikoilla on lisääntynyt ja Cyan-Magenta-Yellow sekä Red-Green-Blue –värisekoitusten teoreettiset tuhannet värit ovat käytettävissä.



Värit luovat tunnelmaa, ilmaisevat tunnetiloja ja niiden avulla voidaan myös luoda teemoja. Käyttämällä värejä ja niiden yhdistelmiä voidaan jakaa ja jaksottaa konsertin kulkua. Kappaleista saadaan irti tunnelmaltaan poikkeavia kohtauksia ja osia. Useampia kappaleita voidaan myös yhdistää ja luoda suurempia kokonaisuuksia ja teemoja värimaailmaa hyväksi käyttäen.

Väreillä voidaan myös intensiteetin tavoin ohjata katsetta. Värikylläisyydellä ja poikkeavien värien käytöllä saadaan esiin haluttu kohde.

## 2.3 Valon muoto

Valon muotoa voidaan muokata veitsillä, goboilla ja linsseillä. Profiiliheittimistä löytyvillä veitsillä rajataan eli ikään kuin leikataan valokiilaa. Täten pyöreästä valokiilasta saadaan kulmikas ja niillä voidaan rajata turha valo pois kohteesta. Toinen valon muodon muokkaaja on gobo, joita on olemassa sekä lasisia että peltisiä. Ne asennetaan heittimessä polttimon ja linssien väliin, ja näin valokiila muodostaa gobon kuvion. Muuttamalla linssien välistä suhdetta valokiilan reunoja tai gobon kuviota saadaan tarkennettua tai epätarkennettua. Savussa valokiilasta tulee tarkka tai sumea, kova tai pehmeä.

## 2.4 Valonsuunnat

Suuntauksien tarkoitus on tietysti poimia esiintyjä lavalta ja ainakin itse pidän siitä, että turhat kohteet jäävät valaisematta. Tämä on monesti konserttitilanteessa hankalaa. Verrattuna teatteriesityksen harjoiteltuihin kohtauksiin, konserteissa esiintyjät usein liikkuvat lavalla mielivaltaisesti. Suuntaukset on mietittävä tarkkaan valaistakseen tarpeeksi, mutta ei liikaa. Tällä tavoin lavalle luodaan haluttu tunnelma ja tila.

Konserttivalaistuksessa valonsuunnat voivat vaihdella rajusti. Se lisää valaisun tehokkuutta ja efektien toimivuutta. Valonsuunnalla vaikutetaan yhtäläillä tunnelmaan kuin väreilläkin. Jokainen suunta korostaa tiettyä tunnelmaa.

### 2.4.1 Perus valonsuunnat

Suora etuvalo (kuva 1.): Erittäin tylsä valonsuunta. Paljastaa lavalta kaiken ja tuhoaa tilavaikutelman sekä tunnelman. Toisaalta niin erikoinen valinta, että harkitusti käytettynä saattaa toimia tehokeinona.



kuva 1. Suora etuvalo



kuva 2. Etuvalo 45° kulmasta

45° etuvalo (kuva 2.): 45 asteen kulmaa pidetään parhaimpana etuvalosuuntaukselle. Se piirtää kasvon muodot selkeästi ja näyttää hyvin luonnolliselta. Samaisesta syystä se ei ole valonsuuntana kovin dramaattinen, mutta käytännöllinen.

Takavallo (kuva 3.): Erittäin dramaattinen valonsuunta. ”Piirtää kohteen irti taustasta ja antaa tilalle syvyyttä samalla ikään kuin työntäen esiintyjää yleisöä kohti.” (Fraser 1999, 61) Suoraan esiintyjän tasosta tuleva valo osittain myös sokaisee yleisöä. Savun kanssa käytettynä takavalolla saadaan piilotettua ei-haluttuja kohteita ja täten myös luotua lavalle erilaisia tiloja.



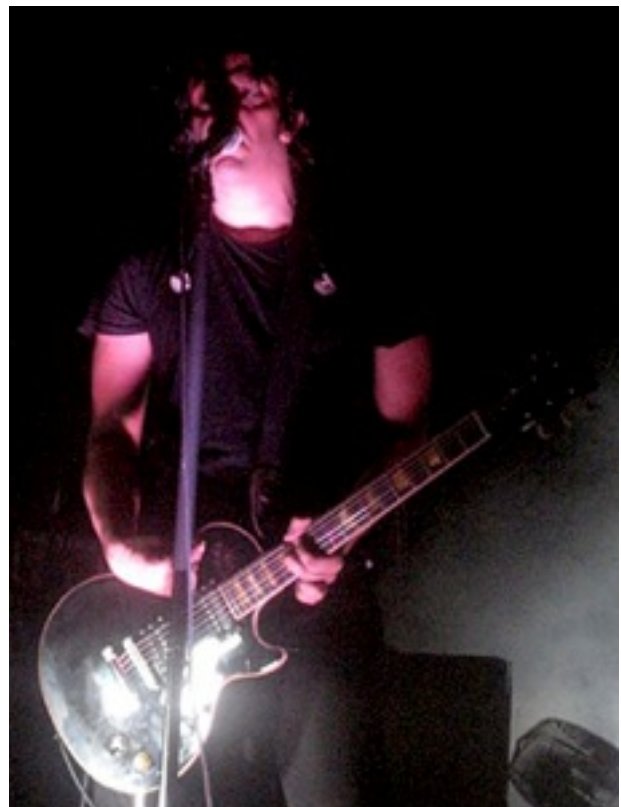
Kuva 3. Kosketinsoittaja takavalossa



kuva 4.

Sivuv valo (kuva 4.): Lisää kontrastia näyttämökuvaan ja on varsin dramaattinen valonsuunta. Epärealistisuutensa vuoksi tehokas. Kuvassa laulajalla on molemminpuoliset alhaaltapäin tulevat sivuvalot.

Alavalo (kuva 5.): Valonsuuntana erittäin dramaattinen ja tunnelmaltaan pelottava. Epärealistinen suunta ja parhaimmillaan saa aikaan hyvän efektin. Mielestäni huonoin puoli alhaalta tulevassa valossa on, että valaisee myös muuta tilaa, esimerkiksi kattoa ja siellä olevia heittämiä, joita tuskin halutaan korostaa. Kuvassa näkyy myös kuinka mikrofoni varjostaa alavalossa esiintyvän kitaristin kasvoja.

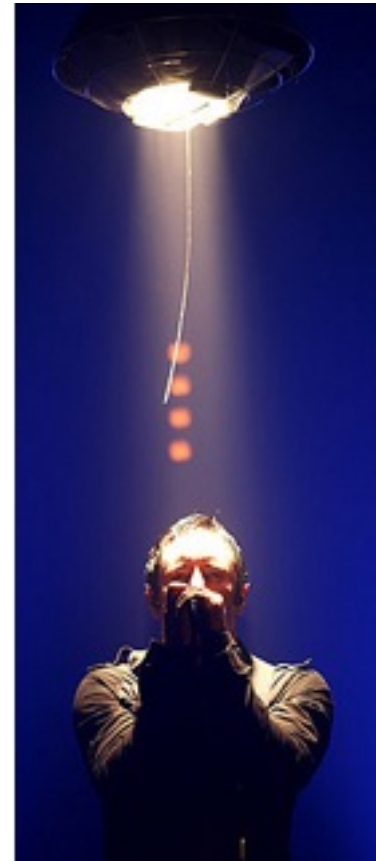


kuva 5. Kitaristi alavalossa

Ylävalo (kuva 6.): Tehokas valonsuunta. Piirtää kohteen irti taustasta ja näyttää muodot selkeinä.

James L. Moody (1997, 47) huomauttaa, että teatteri- ja konserttivalaistus ovat valonsuuntien painoarvoltaan ikään kuin toistensa vastakohtia. Teatterille tärkeää on näkyvyys ja hyvät etuvalot, kun taas konsertit keskittyvät takavaloihin. Konserttivalaistus koetaan efektinä ja tunnelman korostamisena, kun taas teatterissa valojen tarkoitus enemmänkin valaista lava ja tuoda esiintyjät näkyville.

Taustakankaan ja muiden lavasteiksi verrattavien kohteiden valaisu kuuluu oleellisesti moniin konsertteihin. Sen lisäksi, että orkesterin taustakankaassa lukeva nimi halutaan esille, valaisulla saadaan lavalle ulottuvuutta ja tilantuntua. Hyvin valaistu taustakangas mahdollistaa myös silhuetti-efektin tuottamisen.



kuva 6. Laulaja suorassa ylävalossa

Konserttivalaistuksen erikoisuus ovat niin sanotut blinderit, eli tehokkaat yleisöön päin suunnatut valot, joissa on suuri avauskulma. Niiden avulla on helppo korostaa musiikin iskuja ja esityksen huipentumia, samalla sokaisten yleisöä.

## 2.5 Liike ja efektit

Liikkuvat heittimet ovat tuoneet mukanaan moottoroidun suuntaamisen lisäksi myös mahdollisuuden liike-efekteihin. Moottoroidulla heittimellä on mahdollista myös pyörittää ja vaihtaa goboja, vaihtaa väriä ja muuttaa valokiilan kokoa valopyödestä ohjaamalla.

Liikkeet ovat näistä efekteistä niin sanotusti näyttävimpiä tai ainakin suurimman muutoksen aikaan saavia. Ne ovat houkuttelevia moneen tilanteeseen, mutta ovat samalla kompastuskivi valosuunnittelijalle. Monenko kappaleen ajan heittimet voivat pyöriä, valokiilan edetessä ympyränmuotoista liikerataa ilman, että katsoja kyllästyy? Ja kuten Antti Rehtijärvi (2004, 73) kysyy, montako kertaa esitys kestää lattiasta-kattoon-nosto –efektin ilman, että se ei enää saavuta katsojassa haluttua tunnereaktiota? Ja ehkä tärkeimpänä kysymyksenä, monessako konsertissa nämä samat efektit on jo nähty?

Efektien käyttö on haastava laji konserttivalaistuksessa. Ne saavat aikaan eloa ja muutosta valoon, mutta kuluttavat itsensä loppuun varsin nopeasti. Liikkuvat valot on tehty monimuotoisuudellaan helpottamaan valosuunnittelijan työtä. Samasta heittäimestä saadaankin kaikki tarvittavat värit, se toimii strobona, valon muotoa voi muokata goboilla ja sen voi suunnata aina uudelleen. Kaiken lisäksi sen saa tekemään näitä kaikkia asioita yhtä aikaa ja vielä pyörimäänkin kaupan päälle! Mutta tarvitseeko?

*”Vaikka laitteita kutsutaan liikkuviksi valoiksi, ei niiden ole pakko liikkua näkyvästi.”*

(Rehtijärvi 2004, 74)

### 3 Kuvien rakentaminen

Lavalle luotu valotilanne koostuu heitinvalinnoista, niiden intensiteeteistä, väreistä, valon muodosta ja suunnasta. Tilanne voi sisältää myös näistä ominaisuuksista muodostettuja efektejä, esimerkiksi liike-efektin. Näin lavalle luodaan kuva. Sen kaikki osat vaikuttavat kuvan tunnelmaan ja sen sopivuuteen kontekstin kanssa. Kuva lähtee rakentumaan valaistavan kohteen tai kohteiden ehdoilla. Mitä halutaan korostaa? Mitä pitää näkyä, mutta ei saa korostaa?

#### 3.1 Kompositio

*Kompositio*: kokonaisuus tai sen muodostaminen, taideteoksen tai kuvan sommittelua siten, että se muodostaa ehjän kokonaisuuden

*”Kompositio eli sommittelu on oleellinen osa kuvan tai kuvion rytmiiä ja sisällön jäsennystä siten että osat muodostavat yhtenäisen ja tarkoituksenmukaisen kokonaisuuden. Kompositio hallinnoi kuvaa samoin kuin valon dramaturgia hallitsee valaisun sisältöä. Kompositiolla voidaan myös hallita ja ohjata katsojaa ja hänen tulkintaansa kuvasta.”*

(Hietajärvi 2009, 24)

Kaikki valotilanteet muodostuvat kompositioista. Kompositio koostuu valonsuunnista, väreistä, valojen muodoista ja intensiteeteistä sekä näiden kaikkien suhteesta toisiinsa ja tilaan. Vaikka sana ’kompositio’ mielletään staattiseksi, niin mielestäni lavalle luodun kuvan ei tarvitse olla pysähtynyt. Se voi sisältää liikettä, intensiteettivaihteluita ja valon muodon muuttumista.



kuva 7.

Richard Pilbrow (1997, 8) muistuttaa, että näkyvyys on aina arvoasteikossa ensimmäisenä, eikä pelkkä kauniiden kuvien luominen saisi koskaan mennä sen edelle. Kauniit kuvat eivät missään tapauksessa saa olla itseisarvo, mutta konserttivalaistuksessa ne voivat silti olla lähtökohtana tilanteelle. Visuaalisen kukkasan luominen ei silti saa peitota tarkoituspää. Esimerkkinä tilanne, jossa takavaloilla saadaan kaunis ja tunnelmaan sopiva kompositio ja etuvalot latistavat kuvan. Etuvalojen pois ottaminen vähentää näkyvyyttä, mutta luo musiikkiin sopivamman kuvan ja tunnelman. Tällaisen tilanteen käyttäminen toimii tehokeinona sekä jaksottaa konsertin visuaalista ilmettä.

### 3.2 Key

Sana 'key' on varsin harvoin konserttitekniikan piireissä käytetty. Sana tarkoittaa siis päävaloa, eli käytännössä kirkkainta valonlähdetä, joka valaisee kohdetta.

Yhtälailla kuin televisiovalaistuksessa myös konserttivalaistuksessa on helppo lähteä miettimään tilanteita päävalon kautta. Erona tässä voisi mainita sen, että

konserttivalaistuksessa päävalo ei välttämättä ole yksi ainut heitin, vaan se voi käsittää jonkinlaisen kokonaisuuden, sarjan tai ryhmän samantyyppisiä heittämiä. Heittimet tai kohteet voivat olla kaukana toisistaan ja valonsuunnista riippuen päävalolla ei välttämättä ole yhtä suuntaa.

Kun päävalo ja sen ominaisuudet on valittu, täytyy vielä miettiä lisätäänkö tilanteeseen joitain muita valoja vai onko päävalo yksinään riittävä. Mitä vähempää määrää heittämiä käytetään, sitä kontrastisempi kuva on. Kyse on vain halutusta tunnelmasta ja tyylistä ja siitä, halutaanko kuvasta kontrastisen voimakas vai tasaisen rauhallinen.



## 4 Kokonaisuuteen tarttuminen

Useimmiten valosuunnittelija saa kuunneltavakseen muutaman levyllisen orkesterin tuotantoa. Albumit jo itsessään ovat kokonaisuuksia. Näistä kappaleista muodostuu konsertti, jossa kappaleet ovat luultavasti eri järjestyksessä ja muodostavat uudenlaisen kokonaisuuden. Miten tästä pitäisi edetä?

### 4.1 Suunnitteluprosessi

Prosessi lähtee tietysti musiikin kuuntelusta. Lyriikoihin tutustuminen on yhtälailla tärkeää ja verrattavissa näytelmän käsikirjoituksen lukemiseen. Musiikin tunteminen läpikotaisin on perustava lähtökohta. Itse olen tottunut seuraavanlaiseen kuuntelun vaiheistukseen.

a) Aluksi tunnustelen musiikkia. Yritän saada kokonaiskuvaa musiikkilajista ja orkesterin tyylistä. Haen rajoja, kuinka lempeää tai rajua musiikki on. Kuuntelen äänimaisemaa, kuinka iloista tai surullista musiikki on.

b) Seuraavassa vaiheessa yritän hahmottaa kappaleita erillisinä kokonaisuuksina. Yritän poimia niistä herkkupaloja, vaikuttavia ja mieleen jääviä kohtauksia. Jo tässä vaiheessa niihin saattaa tulla visioita. Ideat kannattaa pistää talteen, mutta ei kannata jäädä miettimään niitä liiaksi vaan jatkaa eteenpäin. Niihin voit palata myöhemmin paremman kokonaiskuvan hahmottuessa. Tässä vaiheessa yleensä kuuntelen kappaleet eri järjestyksessä. On hyvä pitää mielessä, että levy ei ole lopullinen teos vaan tulevat konsertit, joissa kappaleet luultavimmin eivät ole samassa järjestyksessä kuin levyllä. Vaikka tietäisinkin jo tulevan kappalejärjestyksen, en mielellään seuraa sitä vielä tässä vaiheessa. Kappaleet hahmottuvat paremmin omina kokonaisuuksinaan ja ovat konseptista irrallaan.

c) Kolmanteen vaiheeseen mennessä jonkinlaisia luonnospiirustuksia valojen sijoittelusta on jo alustavasti tehty. Ne tulevat luultavasti muuttumaan, mutta ovat pohjana kolmannen vaiheen analysoinnille.

Kolmas vaihe pureutuu suoraan kappalerakenteisiin ja varsinainen analysointi alkaa. Kokonaisuuden tutkimisen jälkeen on hyvä pilkkoa kappaleet osiksi. James L. Moody käyttää mielestäni hyvää järjestelmää kappaleiden purkamisessa:

1. Kuuntele kappaletta; yritä poimia lyriikoista, musiikillisista fraaseista tai dynamiikasta kappaleen oleellinen sanoma.
2. Anna kappaleelle perusväri.
3. Etsi kappaleen kohokohta (se ei välttämättä ole loppu).
4. Huomioi toistot kappaleen sisällä, kuten säkeet ja kertosäkeet.

Näin saadaan luultavasti neljä tai viisi eri tilannetta: alku, kertosäe, säe, soolokohta ja lopetus.

(Moody 1998, 57)

Kaikki kappaleet eivät tietystikään noudata samaa kaavaa, mutta iso osa musiikista pystytään pilkkomaan tällaisiksi osioiksi. Säkeitä ja kertosäkeitä toistamalla kappale rytmittyy. Mahdolliset lisäosat niiden välissä vievät kappaletta eteenpäin. Valojen on tarkoitus tukea musiikkia, vahvistaa tunnetta ja omalta osaltaan rytmittää kappaletta.

d) Neljäs vaihe on sitä helpompi, mitä paremmin on saanut purettua kappaleen edellisessä vaiheessa. On hyötyä osata kappaleet ulkoa sanoituksia ja sointukulkuja myöten, mutta tärkeää on ymmärtää musiikin sanoma ja sen tunnelma. Nyt tulevasta valokartasta, eli plotista, tai valosuunnitelmasta olisi hyvä olla jonkinlainen versio. Toisen vaiheen herkkupaloista ja ajan kanssa kypsytellyistä ideoista muotoutuu yleensä helposti konsertin vaatimat spesiaalit<sup>1</sup> ja sitä myötä plotti alkaa hahmottumaan.

Tässä vaiheessa käyn kappaleet läpi yksi kerrallaan ja suunnittelen mahdollisimman tarkkaan, mitä valoilla tehdään. Mikäli kappalejärjestys on jo tiedossa, voi samalla kehittää yhdistäviä teemoja. Mutta vaikka listaa ei vielä olisikaan, käyn mielelläni kappaleet läpi ja suunnittelen niihin valot mahdollisimman tarkasti. Siinä vaiheessa,

---

<sup>1</sup> *spesiaalili*: valotekniikassa spesiaalilla tarkoitetaan vain tiettyihin kohtauksiin tai kappaleisiin suunniteltuja valotilanteita ja niiden vaatimia heittämiä

kun saan listan käteeni, käyn kappaleet uudestaan läpi ja muutan tarvittaessa heitinryhmiä tai värejä.

Prosessi on pitkä. Itse tekeminen vaatii aikaa ja useita kuuntelukertoja. Sen lisäksi on aika jolloin ei tee työtä, mutta saa paljon aikaan. Ainakin minulle käy niin, että parhaat ideat syntyvät silloin, kun ei ole tekevinään. Saatan tehdä päivän töitä ja yrittää miettiä asioita monelta suunnalta, mutta ideat eivät lähde oikein rullaamaan. Sitten menen illalla kauppaan, enkä edes huomaa hyräileväni jotain työstämäni kappaletta ja PAM!! Lihatiskin valot loistavat ja kirkastavat mielen juuri kappaleeseen haetulla tunnelmalla. Sillä hetkellä ymmärrän koko kappaleen tarkoituksen maailmankaikkeudessa ja ongelma ratkeaa. Aina ei käy näin, mutta yleensä kun antaa itselleen aikaa, eikä väkisin puske ongelman läpi, alitajunta saattaa ratkaista sen. Myös J. Michael Gillette (1997, 153) muistuttaa, että yön yli nukuttuaan ongelmat eivät näytäkään enää niin suurilta. Hän painottaa asioiden alitajuisen hautomisen tärkeyttä, ajan antaminen itselleen tärkeä osa prosessia. Välillä on syytä unohtaa kaikki ja jatkaa hieman myöhemmin.

Ongelmakohdissa voi turvautua myös muihin tekniikoihin kuin lihatiskin tunnelmointiin ja nukkumiseen. Tietoa ja tunnelmia voi hakea myös muualta kuin orkesterin musiikista. Muunlaisen materiaalin tutkiminen vie ideoinnin eri tasolle. Ei enää olla kiinni itse musiikissa, vaan yritetään hakea jotain yhtenäistä, jonkinlaista palapelin puuttuvaa osaa ajatustasolla.

## 4.2 Ideoita muualtakin kuin musiikista

Taustatutkimus antaa laajemman kuvan orkesterin olemuksesta. Annetun materiaalin lisäksi kannattaa tutustua myös orkesterin muuhun materiaaliin. Edelliset levyt ja musiikkivideot johdattavat syvemmälle orkesterin tyyliin ja olemukseen. Internet-sivut ja lehdille tarkoitetut promootiokuvat voivat antaa vinkkejä värimaailmasta ja siitä, miltä orkesteri haluaa näyttää. Kaikesta mahdollisesta materiaalista on hyvä tehdä muistiinpanoja ja kerätä luonnoskansio, jonka voi ottaa esiin myöhemmin ja

ammentaa inspiraatioita. On myös tärkeää käydä keskusteluja orkesterin jäsenten kanssa, minkälaisia mielikuvia heillä on ja miltä he haluavat näyttää.

Monet suunnittelijat etsivät myös referenssikuvia, jotka kuvaavat haettua tyyliä. Kuvat itsessään eivät ole välttämättä millään tavalla sidonnaisia orkesteriin tai valaistukseen. Niiden tarkoitus on summata suunnittelijan ajatukset ja kuvastaa valaistuksen sisältöä. Kuvia voidaan käyttää hyväksi myös heittimien asettelussa, värivalinnoissa ja muussa suunnittelussa. Voidaan puhua myös referenssimateriaalista yleensä. Inspiraation tuottajana ja sisällön kiteyttäjänä voi toimia myös runo tai jokin muu verbaalinen lähde.



kuva 8. Referenssi kuva, jonka sain artistilta. Kuvasta muotoutui myöhemmin myös levyn kansikuva.

## 5 Tyyli

*”The lighting of concerts is viewed as effect and accent rather than as the traditional theatrical function of visibility.”*

(Moody 1998, 47)

Konserttivalaistuksessa valot eivät ole samalla tavalla perusteltuja kuin draamateatterissa televisiotuotannoista puhumattakaan. Konserttiin ei tarvitse samalla tavalla luoda realistiselta näyttäviä valotilanteita vaan valaisu on abstrakti tehokeino. Konserttivalaistuksella pyritään luomaan tunnelmia ja tiloja, jotka tukevat musiikkia, esitystä ja rytmiä.

Musiikki on täynnä tunnetta. Valosuunnittelijan täytyy tulkita musiikkia ja esitystä ja ymmärtää sen jännitteet ja tunnelmat. Tunnelma täytyy saada siirrettyä myös lavalle ja muutettua valoksi. Valosuunnittelijalla voi olla oma tyyli, joka näkyy selkeästi hänen suunnitelmissaan, mutta sen on myös palveltava esitystä. Esitys ja sen sisältö määrää tyylin, jota valosuunnitelman on tuettava.

Konsertti koostuu kappaleista, joilla jokaisella on omanlaisensa tunnelma. Konsertti voidaan jakaa myös teemoihin valojen ominaisuuksien pohjalta. Esimerkiksi väri voi olla useamman kappaleen tai jopa koko konsertin yhdistävä teema. Teemoilla rytmitetään esityksen kulkua ja luodaan haluttua tyyliä.

### 5.1 Yhtenäisiä teemoja

Kun kaikki kappaleet on käyty läpi ja niille on hahmoteltu erilaisia ominaisuuksia, voidaan niitä ruveta yhdistelemään ryhmiksi. Toivottua on tietysti, että tässä vaiheessa orkesteri olisi jo määritellyt edes jonkinlaisen kappalejärjestyksen. Sen saatuaani, olen myös joskus itse pyytänyt orkesteria jaksottamaan kappaleet kahden, kolmen tai neljän kappaleen ryhmiin. Orkesterilla on monesti parempi tai ainakin toisenlainen näkökulma konserttinsa koostumuksesta ja jaksottamisesta. Näiden ryhmien ja kappalejärjestyksen pohjalta on helppo lähteä pohtimaan myös valaistuksen rytmiä ja

teemoja. Valaistuksen ei tarvitse välttämättä noudattaa tätä orkesterin määrittämää jaksotusta, mutta sen pohjalta on hyvä lähteä etenemään.

Teemoina voivat toimia kappaleille määritellyt värit, heitinryhmät tai vaikkapa suuntaukset. James L. Moody (1998, 58) kertoo valotilanteiden vaihtelevuudesta. Samaa valotilannetta voidaan hyödyntää konsertin aikana useamminkin kuin kerran. Valon ominaisuuksia muuttamalla tilanteesta saadaan uusi ja eri tunnelman sisältävä kuva. Esimerkiksi, jos ensimmäisessä kappaleessa käytetään oranssia takavaloa, kokeile seuraavaan kappaleeseen oranssia sivuvaloa ja valkoista takavaloa. Näinkin yksinkertaisella suunnan ja tilanteen värikylläisyyden muutoksella saadaan kuva muuttumaan yllättävänkin paljon. Mielestäni juuri tällaiset muutokset kappaleiden välillä ovat hyviä. Tilanne näyttää uudelta, mutta haluttu värillinen teema pysyy. On huomattava, että kyseisessä tilanteessa luultavasti myös key vaihtuu ja antaa käytetylle tilanteelle uutta ilmettä.

Alusta asti on mietittävä suunnitelman joustavuutta. Vaihtelevuudella rytmitetään esitystä, joten suunnitelman monikäyttöisyys lisää mahdollisuuksia ja antaa syvyyttä valoilmaisuudelle. Heitinten määrää lisäämällä myös vaihtoehdot lisääntyvät, mutta samalla käytännöllisyys ja tarkoituksellisuus saattavat kadota. Heitinten ominaisuuksilla ja sijoittelulla on huomattavasti suurempi merkitys. Määrällisesti pienempi, mutta monikäyttöinen valokalusto palkitsee suunnittelijansa kätevämpänä ja hallitumpana tuotoksena.

Liikkuvat heittimet ovat ominaisuuksiltaan monipuolisimmat. Niiden ominaisuuksista kaikkea, paitsi sijaintia lavalla, voidaan muuttaa valopöydästä ohjelmoimalla. Se, että sopivatko liikkuvat valot tuotantoon haluttavalla tavalla, onkin sitten eri asia. Antti Rehtijärvi kuvaa paljolti yleistynyttä liikkuvien valojen käyttöä osittain välinelähtöiseksi, viihdeteollisuuden valaistessa tietä. Hän painottaa sisällön merkitystä aina heittimien valintatilanteesta niiden lopulliseen käyttöön asti.

*”Sisältö on unohtunut tästä välineen palvomisen mekasta aikoja sitten. Draamankaari tuntuu tarkoittavan sitä, että esityksen aikana käydään läpi kaikki heittimistä löytyvät efektit.”*

## 5.2 Draamankaari bändikeikalla

Draamankaari saattaa olla häilyvä käsite konserttivalaistuksessa. Monet orkesterit vaihtavat kappalejärjestystä keikan aikana tai soittavat listaan kuulumattomia kappaleita yleisön toivomuksesta tai muista syistä. Kaaren ylläpito ja teemojen vaaliminen saattaa olla hankalaa yhtäkkisten muutosten vuoksi. Kappaleiden vaihdoksilla vaikutetaan koko keikan koostumukseen ja suunnitellut teemat kärsivät muutoksista. Aina voi yrittää henkisesti valmistautua mahdollisiin muutoksiin. On hienoa, jos pystyy nopeilla ratkaisuilla pitämään paletin hallussa ja muuttamaan valosuunnitelmaa niin sanotusti lennosta. Väriteeman ylläpito, heitinvalinnat ja efektien harkittu käyttö pitävät kokonaisuuden yhtenäisenä ja mahdollisen draamankaaren nousussa. Hätäily, kaikki-peliin ja turha räpsyttely kannattaa unohtaa varsinkin, jos ei tarkkaan tiedä, mitä tulee tapahtumaan. Vähemmän on enemmän, taas kerran. Kun bändi taas palaa takaisin alkuperäiseen järjestykseen ja pallo on hallussa, voidaan tehdä taas näyttävämpiä juttuja, viedä keikkaa eteenpäin ja luodut teemat eivät kärsi välisekoiluista.

Olen itse huomannut hyväksi tavaksi tietoisesti jättää välillä osa vaihtoehtoista pois. Itselleen asettamallaan dogmilla keikkaa voidaan rytmittää, luoda teemoja ja samalla tietysti rakentaa draamankaarta. Väri-, heitin- ja suuntausteemat ovat kaikki tietyllä tapaa dogmia, mutta tiettyjen asioiden itseltään estäminen on myös hyvä tapa lisätä jännitystä kaareen. Esimerkkejä; en käytä yhtään liike-efektiä keikan aikana, en käytä stroboa ennen sitä ja sitä biisiä, en käytä tiettyä heitin suuntausta kuin vasta viimeisessä kappaleessa. Luomalla dogmia haastaa itsensä ja samalla antaa tilaa keikan valaistuksen kehittymiselle, eli draamankaarelle. Kaikkien näiden pitää tietysti sopia konsertin ja valaistuksen sisältöön, jotta palvellaan myös kokonaisuutta.

## 6 Cue

*Cue*: vihje, vihjaus, signaali toiminnan aloittamiseksi

*Cue tarkoittaa valotilannetta tietyllä hetkellä, mutta myös määrättyä kohtaa esityksessä, jolloin valotilanteen vaihto tapahtuu.*

(Essig 2005, 232)

Valotekniikassa sana *cue* tarkoittaa valopöytään tallennettavaa valotilannetta.

Määritelty kohta, jolloin valotilanteen vaihto pitää tapahtua, tunnetaan myös nimellä *cue-isku*. Valopöytään ohjelmoitu lista, jossa valotilanteet ovat halutussa järjestyksessä, kutsutaan *cue-listaksi*.

Lopullisen cue-listan rakentaminen on varsin tärkeä osa suunnitteluprosessia ja liittyy olennaisesti aiemmin tekstissä olleeseen kohtaan *Kokonaisuuteen tarttuminen* (s.17). Sillä on suuri vaikutus konsertin tyyliin ja sen etenemiseen.

Linda Essig (2005, 232) listaa neljä ominaisuutta, jotka valosuunnittelijan on otettava huomioon rakentaessaan cuen:

- *Miksi cue tarvitaan (ts., sen funktio tuotannon kokonaisvaltaisessa suunnitelmassa)*
- *Mitä cue sisältää (ts., mitä valoja komposition luomiseen lavalle on käytetty ja miten valotilanne on suhteessa edelliseen ja tulevaan tilanteeseen)*
- *Missä kohdassa esitystä cue on (ts., kohta tekstissä, musiikissa tai toiminnassa)*
- *Kauanko vaihdos kestää (ts., cuen kesto aika)*

Cuen tarve ja sen funktio on määriteltävä ensimmäisenä. Konsertissa varmasti yleisin on musiikillisen tunnelman vaihdos, rytmillinen muutos tai huomiopisteen vaihto lavalla.



## 6.1 Ajo-ohjeet

Kun kappaleet on käyty läpi ja suunnitelmat tehty, on aika tallentaa tilanteet cue-listaksi. Mutta miten voi muistaa, mitkä ovat cue-iskut? James L. Moody mainitsee kaksi tapaa, jonka pohjalle ajolistoja ja –ohjeita voi tehdä; lyriikat ja tahdit. Varsinkin pidemmällä kiertueilla cue-iskujen merkitseminen lyriikoiden mukaan on käytännöllistä. Toinen tapa on laskea ja merkitä tahdit. Ota paperi ja kuuntele kappaletta. Laske tahdit ja vedä viiva joka kahdeksannelle tahdille. Jos isku tulee ennen kahdeksatta, vedä viiva ja merkitse tahdin numero. Tämä tietysti toimii vain, jos orkesteri soittaa kappaleet aina samalla tavalla. Vaikka valosuunnittelija yleensä ajaa itse konsertin valot ja tietää musiikin ja cue-iskut läpikotaisin, ajolistat on hyvä tehdä sairastapauksen tai muun mahdollisen esteen varalle.

*Ajolistat auttavat ajamaan shown sujuvasti. Kun joku muu toimii operaattorina, en tee hänelle valmiita ajolistoja. Käytän omaani selittääkseni asiat ja annan heidän kirjoittaa omat merkintänsä.*

(Moody 1998, 64)

Tekemällä ajo-ohjemerkitänsä itse ei ohjeista tule väärinkäsityksiä. Kaikilla on oma tapansa merkitä ja mainita asiat. Sillä tavoin iskut myös jäävät paremmin mieleen.

## 7 Ennakkotuotanto

Valosettiä voi suunnitella ja ideoida alusta asti, mutta ennen varsinaista plotin piirtämistä täytyy tietää jotain tulevista keikkapaikoista. Tilojen fyysiset ominaisuudet vaihtelevat paljon. Siitä syystä setin muokattavuudesta, ja mahdollisuudesta ripustaa tai järjestää kalusto lavojen rajoitteiden mukaisesti, on paljon etua. Tavoitteena on kuitenkin se, että valaistus näyttää suurin piirtein samanlaiselta keikkapaikasta ja tilasta riippumatta. Kun omaa kalustoa on mukana ja keikkapaikat vaihtelevat Tampereen Pakkahuoneesta Kuopion Henry's Pubiin, on luovuudesta paljon hyötyä kaluston sovittamisessa.

James L. Moody (1998, 35) kirjoittaa isompien tuotantojen ja konserttien toteuttamisesta, mutta pitkälti samat asiat täytyy selvittää pienempiäkin klubikiertueita toteuttaessa.

Areena- ja stadiumkonsertissa toki pitää huomioida muutama muukin asia, muun muassa tilan rakenteiden kestävyys ripustuksia ajatellen, lavan suunnittelu. Suunnittelijalta vaaditaan tietoa myös trussien kestävyyksistä, painolasteista, vinokuormasta, moottoreista ja monesta muusta yksityiskohdasta. En nyt paneudu tässä työssäni näihin asioihin. Siitä kirjoittakoon joku muu oman opinnäytetyönsä, sillä asiaa aiheesta varmasti riittää omaksi työkseen.

### 7.1 Keikkapaikkojen ominaisuudet

Tieto keikkapaikkojen koosta on hyvä lähtökohta suunnittelulle. Ennen plottausten aloittamista on hyvä olla edes jonkinlainen käsitys kokoluokasta, johon konserttikiertue sijoittuu. Alhaisimpana lähtökohtana on pienet baarit (puhekielessä niin sanotut pizzerian-nurkka-keikat), joissa lava ei varsinaisesti ole suunniteltu esiintymiskäyttöön ja sähköä on tarjolla pieni määrä, jos ollenkaan, ja talon puolesta mitään valokalustoa ei ole. Välimuotona mainittakoon keskikoon klubit, joissa omaa valokalustoa ja sähköä on riittävästi, ja muutenkin paikka lavansa, kalustonsa ja henkilöstönsä puolesta täyttää keikkaan vaadittavat ominaisuudet. Toisena ääripäänä

on areenakiertueet, joissa koko tapahtuma kaikkine kalustoineen rakennetaan paikanpäälle kyseistä konserttia varten. Kaikissa näissä tilanteissa halutaan samaa tietoa ennakkosuunnittelua ja oman kaluston tuomista varten.

Tein konserttien ennakkosuunnittelusta kyselyn, jonka lähetin muutamalle kymmenelle suomalaiselle ja parille ulkomaalaiselle alan ammattilaiselle. Vastauksista oli helppo tulkita tärkeimmät tarvittavat tiedot. Eniten haluttiin tietoa talon tarjoamasta kalustosta ja, mikäli mahdollista, myös plotti tai jonkinlainen kuva kaluston sijoituksesta. Tilan ja lavan fyysinen koko sekä sähkön määrä ja sen sijainti olivat haluttua informaatiota. Muita esille nousseita asioita olivat valopöytä, DMX-kanavalista (eli patch), mahdolliset ripustuspisteet lavan yllä, tavaroiden säilytystilat sekä yhteyshenkilö tai paikan valovastaava, joka tietää ja tuntee paikan kaluston.

## 7.2 Budjetti

Raha määrittelee monella tapaa koko tuotannon ja valokalusto on monesti se viimeinen sijoituskohte, joka saa sen mitä budjetista jäljelle jää, jos jää. Onneksi tilanne on kehittynyt parempaan suuntaan ja nykyään artisteja kiinnostaa konsertin visuaalisuus enenevässä määrin ja siihen halutaan myös panostaa. Tuotannon alkuvaiheessa voi olla vaikeaa saada vastauksia rahakysymyksiin, mutta itse ainakin pyrin selvittämään edes jonkinlaisen kiertue- tai keikkakohtaisen summan, paljonko rahaa on käytettävissä valokalustoon.

Jos valobudjetti pienenee tuotannon edetessä, täytyy pystyä priorisoimaan tarpeensa. Kaluston monikäyttöisyys, mutta toisaalta bändin tyyli vaikuttaa päätöksiin valintatilanteessa. Toisaalta jos tarvittava kalusto hieman ylittää määritellyn budjetin ja suunnittelija on aivan varma visionsa toimivuudesta kokonaisuutena, kannattaa käydä keskustelua bändin kanssa. Summaa kannattaa pitää ohjeistavana. Perustellut ideat otetaan useimmiten huomioon ja ovat rahan arvoisia vaikka ylittäisivätkin määritellyn budjetin.

### 7.3 Keskustelua artistin kanssa

Tekemästäni kyselystä selviää, että jotkut artisteista ovat varsin tietoisia konserttinsa valaistuksesta ja ovat tarkkoja sen toteutuksesta. Osa taas jättää valosuunnittelijalle vapaat kädet toteutukseen ja luottavat hänen ammattitaitoonsa. Joka tapauksessa suunnittelijan on oltava samalla taajuudella artistin kanssa ja ymmärtää mitä bändi haluaa. James L. Moody (1998, 39) vertaa artistia teatteriohjaajaan. Yhtälailla hänen kanssaan yhteisymmärrys on lähtökohta tuotannolle.

Mielestäni suunnitteluvaiheessa on joskus jopa parempi, että artisti ei puhu samaa teknistä valoalan kieltä. Villi visiointi ei onnistu samalla tavalla, jos alusta asti pystytään määrittelemään tietyt heitintyyppit, niiden ominaisuudet ja sijoittelu. Vertauskuvallinen kielenkäyttö ja tarpeeksi lennokka ajatusmaailma tuo mukanaan uusia näkökulmia ja päästään sisälle todelliseen kysymykseen millaisessa valossa artistin halutaan näkyvän. Tällaisen aivoriihen jälkeen pallo heitetään valosuunnittelijalle, jonka työ on muuntaa valoutopia konkreettiseksi suunnitelmaksi. Tässä todellakin tarvitaan ymmärrystä ja tulkintakykyä. Pitää ymmärtää mitä artisti oikeasti toiveellaan hakee ja tarkoittaa.

### 7.4 Tiedonkulkua keikkapaikan ja suunnittelijan välillä

Isommissa tuotannoissa työryhmä on tärkeä osa konsertin onnistumista. Mahdollisuuksia toteutukseen on monia. On mahdollista vuokrata koko rakennustyöryhmä kalustoineen tai vaihtoehtoisesti kerätä ympärilleen tuttu työryhmä, joka kulkee kiertueen mukana. Rakentamisvaiheessa kilpaillaan ajan kanssa. Työryhmä ja sen ammattitaito on ratkaiseva tekijä, kun on kiire.

Pienemmistä konserttikiertueista puhuttaessa Suomessa harvan artistin mukana kiertää useampia valoteknikoita. Siitä syystä keikkapaikkojen omat teknikot ovat tärkeä osa konsertin toteutumista. Toimintaa keikkapaikalla voidaan helpottaa olemalla yhteydessä talon valoteknikkoon ja selvittämällä ennakkoon tuotannon tarpeita.

Mikäli artisti tuo mukanaan paljon kalustoa, tai jos roudausreitti on tavallista hankalampi, on hyvä selvittää onko paikalle mahdollista saada apukantajia. Pelkkä tavaroiden saaminen autosta lavan läheisyyteen voi kestää liian kauan ja lisätä kiirettä rakennus- ja ohjelmointivaiheessa. Aikataulu vaatii monesti sen, että artistin soittimet kasataan lavalle heti paikalle saavuttua. Siksi onkin tärkeää pyytää ennalta, jos haluaa tehdä talon valosettiin jotain muutoksia. Katossa olevien heittimien suuntaus ja uudelleen kalvottaminen hankaloituu, jos lava on täynnä soittimia.

Plotti omasta kalustosta on syytä lähettää ennakkoon talon teknikolle. Täten hän voi valmistella lavan ottaen huomioon kaluston sijoituksen. Kannattaa kertoa myös mikäli aikoo käyttää talon tarjoamaa valopöytää. Toivomuksesta talon teknikko voi ohjelmoida kaluston valmiiksi oikeisiin osoitteisiin.

## 8 Paperilla kaikki näytti vielä hyvältä

Kun valosuunnitelma alkaa hahmottumaan suunnittelijan päässä, täytyy kaikki se informaatio siirtää paperille. Plottien ja heitinlistojen avulla tarpeellinen informaatio saadaan välitettyä rakennus- ja muulle valoryhmälle. Piirrosten myötä myös keskustelu esimerkiksi orkesterin kanssa on helpompaa, kun fyysinen suunnitelma on näkyvillä.

### 8.1 Plotti

*Plot*: tarinan juoni, salajuoni, diagrammi, piirros, luonnos

Tässä yhteydessä light plot, suomen kieleen väännetty sana *valoplotti*, tarkoittaa valosuunnitelmaa ja –karttaa. Se sisältää tiedon heitin tyypeistä, niiden sijainnista, värikalvoista tai muista lisävarusteista kuten goboista. Sen lisäksi siitä tulisi selvittää heittimien numerointi (ID), himmennin kanavien numerot tai DMX-osoitteet.

Plotti pääkohdilttaan pitää sisällensä seuraavanlaista informaatiota:

1. Pohjakuva tilasta
2. Keskilinja eli halkaisija
3. Lavasteiden karkea sijoittelu
4. Valoheittimien ripustuspaikat
5. Valoheitinten symbolit, joita voi erotella erityyppisiksi erityyppisten heittimien mukaan. Sen lisäksi symbolissa on:
  - väritieto
  - yksikkönumero (ID)
  - suuntausinformaatio
  - kontrollikanava (esim. DMX)
  - himmenninkanava
  - sekä mahdolliset optiot kuten läppä-rajaimet
6. Jonkinlainen symboliselvitys eli Key. Tällä selvitetään symbolien

merkitys, koska välillä symbolit saattavat muistuttaa paljolti toisiaan.

7. Selvitys mistä kuva on, kuka sen on piirtänyt ja milloin (myös suunnittelijan yhteystiedot voivat pelastaa ongelmatilanteessa)







8. Mittasuhteet missä tuloste on.

(Miller 2006, 6)

Miller kirjoittaa lähtökohtanaan teatterivalaisu. Lavasteita ei välttämättä konserteissa ole, mutta mahdolliset korokkeet ja soitinten sijoittelu korvaavat lavasteet konserttitekniikassa.

Plotin avulla on helppo keskustella orkesterin tai muun tekniikan ihmisten kanssa valojen sijoittelusta ja yleisilmeestä jo suunnitteluvaiheessa. Myöhemmässä vaiheessa plotti tulee olla jokaisen rakennusryhmään kuuluvien sekä konserttipaikkojen tekniikan ihmisten luettavissa ja

ymmärrettävissä. Sen tulee olla selkeä, jotta mahdollisia vääriin ymmärryksiä ei tulisi. Mikäli suunnitelma sisältää useita erityyppisiä heittämiä, on entistäkin tärkeämpää piirtää key plotin laitaan. Ploteista puhuttaessa key ei tarkoita päävaloa, vaan kuten Millerkin sen selittää, se on eräänlainen symboliselvitys ja avain plotin ratkaisemiseen. Kaikki plotissa käytetyt heitintyyppien symbolit tulisi mainita ja selvittää keystä.

Legend		
Symbol	Name	Count
	Mac 250 Wash	48
	Mac 700 Spot	20
	Atomic 3000	12
	Thomas 8-Lite	20
	ACL	40
	Par 64 NSP	36

kuva 9. Key

Richard Pilbrow (1997, 49) mainitsee neljä vaadittavaa dokumenttia:

1. *Plotti, yläkuva*: kuva lavasta ylhäältäpäin, suunnitelma lavasta ja heittimistä, mittasuhteiden on oltava oikeat (liite 1.)
2. *Sivukuva*: lavan sivuleikkaus, josta näkyy heitinlinjojen ja heittimien paikka ja korkeus, mittasuhteiden oltava oikeat (liite 2.)
3. *Heitinlista sijainnin mukaan*: kaikki heittimet erikseen listattuna ja sijaintinsa mukaan järjestettynä. Listasta tulee käydä ilmi heittimien ominaisuudet; väri,

teho, suuntaus, lisävarusteet. Heitin- sekä kanavanumero tai DMX-osoite tulee näkyä. Myös muut huomioitavat asiat on hyvä näkyä listassa, kuten erikoiskiinnitys tai suuntaus.

4. *Heitinlista kanavien mukaan*: kaikki heittimet erikseen listattuna ja himmenninkanavan tai DMX-osoitteen mukaan järjestettynä. Listasta tulee käydä ilmi samat asiat kuin edellisestäkin listasta sijainti mukaan luettuna.

Kanavalista on tarpeellinen varsinkin suurempien suunnitelmien toteutuksessa. Mitä suurempi työryhmä on, sitä paremmat ja selkeämmät paperit tarvitaan. Erilaisia listauksia, esimerkiksi listoja heitinnumeroinnin tai –tyypin mukaan, voidaan käyttää mikäli tarpeellista on. Tarkoituksena on siis luoda tarpeellisia luetteloita, joiden avulla rakennus- ja ohjelmointivaiheessa voidaan helposti päästä käsiksi kunkin heittimen tietoihin.

<b>Patch (By Spot)</b>				
Venue:	Mainland Stage	Show:	Provinssirock 2009	
Designer:	██████████	Assistant:		
Console	Type	Spot	Patch	Position
GMA 0	Mac 250 Wash	1	1.1	DS Truss
GMA 0	Mac 250 Wash	2	1.20	DS Truss
GMA 0	Mac 250 Wash	3	1.39	DS Truss
GMA 0	Mac 250 Wash	4	1.58	DS Truss
GMA 0	Mac 250 Wash	5	1.77	DS Truss
GMA 0	Mac 250 Wash	6	1.96	DS Truss
GMA 0	Mac 250 Wash	7	1.115	DSR Arc
GMA 0	Mac 250 Wash	8	1.134	DSR Arc
GMA 0	Mac 250 Wash	9	1.153	DSR Arc
GMA 0	Mac 250 Wash	10	1.172	DSR Arc
GMA 0	Mac 250 Wash	11	1.191	DSR Arc
GMA 0	Mac 250 Wash	12	1.210	DSR Arc
GMA 0	Mac 250 Wash	13	1.229	DSL Arc
GMA 0	Mac 250 Wash	14	1.248	DSL Arc
GMA 0	Mac 250 Wash	15	1.267	DSL Arc

kuva 10. Heitinlista

James L. Moody listaa kirjassaan *Concert Lighting* (1998, 49) perinteisen teatterin ja konserttisuunnittelijoiden eroja plotin piirtämisessä. Hän mainitsee muun muassa, että konserttisuunnittelijat käyttävät vain yläkuvaa suunnitelmasta. Omasta mielestäni sivukuva kannattaa tehdä mikäli se on tarpeellista ja se selkeyttää suunnitelmaa. Jos suunnitelmassa on heittämiä useilla eri tasoilla, sivukuva näyttää heittimien sijoittelun



lavalla, katossa ja sillä välillä. Sivukuvan lisäksi voidaan tehdä myös etukuva, mikäli se kuvaa sijoittelua tarkemmin.

Varsinkin kun nykyään on käytävissä tietokoneohjelmia plotin piirtämistä varten, ei sivu- tai etukuvissa ja muissa listauksissa kannata säästellä. Muutamalla napin painalluksella sivukuvat ja listaukset tulostuvat helposti. Tietokoneella piirretyt plotit päihittävät käsipiirroksat selkeydessä sekä muokattavuudessa. Piirtäminen alusta asti käsin voi olla yhtä nopeaa kuin tietokoneellakin, mutta siinä vaiheessa, kun suunnitelmaan tulee muutoksia, muokkaaminen tietokoneella on takuulla nopeampaa kuin ruveta pyyhkimään lyijykynäpiirrosta tai mahdollisesti piirtää koko plotti uudestaan.

### 8.1.1 Saman plotin monet muodot

Tietokoneohjelmien hyvänä puolena on myös erilaisten pohjapiirustusten saatavuus. Valonheittimet, trussit, mahdolliset lavasteet ja muut elementit saadaan eriteltyä ohjelmassa eri tasoille, ja näin saadaan tulostettua halutut osat plotista. Esimerkiksi ripustaja saa plotin, jossa näkyvät trussirakennelmat, ripustuspisteet ja nostimet. Siinä vaiheessa hän ei tarvitse tietoa heittimien sijoittelusta tai väreistä. Muuttamalla näkyvien tasojen yhdistelmiä saadaan samasta plotista näkyviin heittimien ja rumpukorokkeen sijoittelu sekä himmenninkanavat. Tässä vaiheessa, kun trussirakennelma on jo valmis, rakennusryhmä ei tarvitse tietoa esimerkiksi ripustuspisteiden sijainnista. Tulostamalla erilaisia näkymiä plotista saadaan tiedot selkeästi esille, mitä missäkin työvaiheessa tarvitaan. (Liitteet 1. ja 2.)

## 9 Virtuaalimaailma

Nykyään on tarjolla useita tietokoneohjelmia, joiden avulla voi piirtää plotin. Useilla näistä ohjelmista on myös mahdollista tehdä virtuaaliohjelmointia. Piirrettyäsi plotin ohjelmalla, voit siirtyä kolmiulotteiseen näkymään ja ohjata laitteistoasi valopöydällä tietokoneen ruudulta.

Tällaisia ohjelmia ovat muun muassa ESP Vision, Capture ja Suomessa suosiota saanut Cast Softwaren valmistama WYSIWYG. Kyseiset ohjelmat perustuvat DMX512 –ohjaukseen ja ovat näin käytettävissä kaikilla valopöydillä, jotka DMX-protokollaa käyttävät. Muutamat valopöytävalmistajat tarjoavat myös omia ilmaisia 3D-ohjelmia. Ne ovat tietysti käytettävissä vain kyseisten valmistajien omilla valopöydillä. Näistä valopöydän mukana saatavista ilmaisohjelmista mainittakoon MA Lightingin valmistama GrandMA 3D sekä Martinin valmistama ShowDesigner.

### 9.1 Virtuaaliohjelmoinnin edut ja ongelmat

Virtuaaliohjelmalla voi rakentaa haluamansa valosetin ja siten simuloida ja käyttää sitä kuin oikeaa valosettiä. Ennako-ohjelmointi hoituu helposti virtuaalimaailmassa ja ongelmatilanteet kohdataan kotona tietokoneen ääressä, eikä vasta keikkapaikalla, jolloin ongelmakohtiin ei välttämättä enää kerkeä reagoimaan.

Oikean valosetin rakentamiseen kuluu aikaa. Myös paikan, työryhmän ja kaluston vuokratulot ovat varsin suuret. Virtuaaliohjelmien käytön suurin etu on säästäminen, sekä aikaa että rahaa säästyy. Virtuaalimaailmassa voi ohjelmoida niin kauan kuin haluaa kenenkään muun aikaa kuluttamatta ja paikasta riippumatta. Se on kustannustehokasta sekä ekologista oikean setin rakentamiseen ja ohjelmointiin verrattuna.

*Normaali huoneteatteri-näytelmä vaatii kolmestakymmenestä pariin sataan yksittäistä valotilannetta, puhumattakaan sitten musikaaleista. Tämä työvaihe vaatii todellakin paljon keskittymistä, sekä aikaa jota ei aina kustannus syistä ole. Virtuaali-ilve mahdollistaa lisä-aikaa, koska työvaiheita teatterilla voidaan tehdä sama aikaisesti, eikä pitkiä ylitöitä välttämättä näin ollen kerry.*

*Virtuaali-live on myös kustannustehokasta ja ekologista sekä voisi olla samalla ammattia kehittävää, varsinkin kun sen käyttö ei ole liiemmin vielä yleistynyt.*

(Miller 2006, 18-19)

Brad Schiller (2004, 56) mainitsee myös toisen edun virtuaaliohjelmien käytössä. Ohjelmoinnissa on aikaa oppia valosetin käyttöä ja tuotannon yksityiskohtia. Huomatessaan etteivät takatrussin heittimet ole hyvässä paikassa, ei tarvitse kutsua rakennusryhmää siirtämään linjaa.

Virtuaalimaailmassa ohjelmoijalla kuluu ehkä noin 30 sekuntia linjan siirtämiseen. Oikean kaluston kanssa kolmen hengen työryhmällä siihen saattaisi kulua 30 minuuttia. Hyöty suhde tässä tapauksessa on 1:60, ja jos henkilömäärä lasketaan mukaan, suhde on 1:180... ...teoriassa.

Ohjelmointi virtuaaliohjelmalla ei sinänsä eroa oikean setin ohjelmoinnista. On kuitenkin asioita, jotka tulee huomioida virtuaalisettiä käyttäessä. Valojen intensiteetti, värit ja nopeus eivät luultavasti kohtaa oikeaan settiin siirryttäessä. Esimerkiksi liikkuvien valojen suuntausta vaihdettaessa tietokoneen ruudulla heittimet pysyvät vauhdissa mukana, mutta oikeaa heitintä käytettäessä, heitin ei välttämättä pysty suoriutumaan halutussa ajassa. Brad Schiller antaaakin hyvän vinkin ja kehottaa kytkemään käytetyistä heitintyypeistä yhden oikean heittimen valopöytään virtuaaliohjelmoinnin ajaksi. Sen avulla nopeudet ja värit pystytään määrittämään oikeanlaisiksi. Myös gobojen ja strobo-efektin määrittely voi olla vaikeaa pelkän tietokoneohjelman perusteella, joten niiden ohjelmoinnissa oikean heittimen käytöstä on myös hyötyä. Tällä tavalla oppii ymmärtämään virtuaalimaailman ja todellisuuden eron ja suhtautumaan paremmin virtuaaliohjelmointiin.

Virtuaaliohjelmoinnissa valopöydän palettien käyttö nousee arvoonsa. Paletit ovat ohjelmitavia “esiasetuksia” (preset), jotka sisältävät muun muassa tarkat väri-, suuntaus- tai goboarvot. Muuttamalla esiasetusten arvoja tiedot muuttuvat myös niihin cueihin, joiden tallentamisessa esiasetuksia on käytetty.



kuva 11. Kuva WYSIWYG ohjelmoinnista



kuva 12. Kuva esiintymisestä

## 9.2 Virtuaalilavalta keikkapaikalle

Keikkapaikalle saavuttaessa hyvin tehty ennakko-ohjelmointi palkitsee tekijänsä. Normaalisti koko valopöytä pitäisi ohjelmoida alusta loppuun, mutta hieman yksinkertaistettuna kun asian esittää, ennakkoon tehdyn virtuaaliohjelmoinnin ansioista, kun kytkee kaluston kiinni valopöytään ja päivittää paletit, show pitäisi olla valmis ajettavaksi.

Ongelmana tässä on se, että harvalta keikkapaikalta on mahdollista saada virtuaaliohjelman tiedostoa, jossa heittimet ja ripustukset olisivat oikeilla paikoillaan valmiiksi sisältäen DMX- ja himmennin kanavaosoitteet, heittimien ID-numerot sekä konventionaalisten heittimien värikalvot ja suuntaukset. Tällaisen tiedoston saaminen helpottaisi kovasti ohjelmoijan työtä. Jos keikkapaikka tarjoaa vain paperiversion plotista, on työlästä ruveta rakentamaan virtuaalilavaa jokaisesta kiertueen keikkapaikasta.

Toinen kehitysasteella oleva asia on eri ohjelmien tiedostojen yhteen sopivuus. Toisella ohjelmalla tehtyä tiedostoa on vaikea avata tai se ei avaudu ja toimii täysin samalla tavalla eri ohjelmassa kuin millä se on tehty. Mahdollisuus on tallentaa tiedosto .dwg -formaattiin, jota CAD-pohjaiset suunnitteluohjelmat yleensä pystyvät lukemaan. Sitä voi yrittää avata sitä toisessa ohjelmassa, mutta lopputuloksesta ei ole varmuutta. Mikäli tämä asia tulevaisuudessa tulee parantumaan, valosuunnittelijan työ virtuaalimaailmassa helpottuu ja virtuaalisuunnittelu ainakin jossain määrin lisääntyy.

Ongelma juontaa tietysti juurensa ohjelmien hintoihin. Pienillä keikkapaikoilla tai vastaavasti freelance-valosuunnittelijoilla ei ole varaa sijoittaa kalliiseen tietokoneohjelmaan. Uskoisin kuitenkin, että jos tiedostoformaatti ohjelmien välillä standardisoituisi, ohjelmilla olisi enemmän kysyntää ja kilpailu laskisi myös hintoja.

## 10 Loppusanat

Työstä löytyy ne perusasiat joita konsertin toteuttamiseen tarvitaan. Toivoisin, että tulevaisuudessa kanssakäyminen keikkapaikan ja suunnittelijan välillä kehittyisi sekä teknisien apuvälineiden että myös konkreettisen toteuttamisen osalta. Artistien laatimat riderit ja tekniikan toivomukset voitaisiin ottaa tarkemmin huomioon ja siten edesauttaa konsertin toteutumista. Virtuaalisuunnitteluun vaadittavat ohjelmat vaativat valitettavasti sen verran rahallista panostusta, että kaikilla ei ole siihen varaa.

Toivoisin myös itse ohjelmien puolesta kehitystä ja yhteistyötä, joka varmasti tukisi tulevaisuudessa ohjelmien yleistymistä.

Valosuunnitelmien tekeminen vaatii paljon ennakkotyötä. Oman tyylin löytäminen ja sen soveltaminen artistin tarpeisiin konkreettista työtä, mutta myös villiä visiointia. Rohkeus toteuttaa itseään ja tavanomaisesta poikkeaminen ovat avain omaan tyyliin. Analysoimalla ja tutkimalla pääsee pitkälle ja saa itselleen hyvän pohjan suunnitelmaan, mutta viimeinen siveltimen veto vaatii suunnittelijalta ideoita ja mielikuvitusta.

## Lähteet

- Essig, Linda. 2004. *Lighting And The Design Idea*. 2. painos.  
USA: Wadsworth Publishing
- Fraser, Neil. 1999. *Stage Lighting Design*.  
UK: Crowood Press
- Gillette, J.Michael. 1997. *Designing With Light: an introduction to stage lighting*.  
USA: McGraw-Hill
- Keller, Max. 1999. *Light Fantastic: the art and design of stage lighting*.  
USA: Prestel
- Moody, James L. 1998. *Concert Lighting: techniques, art, and business*. 2. painos.  
USA: Focal Press
- Pilbrow, Richard. 1997. *Stage Lighting Design: the art, the craft, the life*.  
UK: Nick Hern Books
- Reid, Francis. 1996. *The Stage Lighting Handbook*. 5. painos.  
USA: Routledge
- Schiller, Brad. 2003. *The Automated Lighting: programmers handbook*. 1. painos.  
USA: Focal Press
- Swift, Charles I. 2004. *Introduction to Stage Lighting: the fundamentals of theatre lighting design*. 1. painos.  
USA: Meriwether Publishing
- Hietajärvi, Olli. 2009. *Kontrastia näyttämökuvaan*.  
Tampereen Ammattikorkeakoulu. Valoilmaisu.
- Hägglom, Henrik. 2009. *Liikkuvien valojen ennakkosuunnittelu: Yleisradionmusiikki- ja viihdetuotannot*.  
Tampereen Ammattikorkeakoulu. Valoilmaisu.
- Rehtijärvi, Antti. 2004. *Johdatus liikkuviin valoihin*.  
Tampereen Ammattikorkeakoulu. Valoilmaisu.
- Hakola, Eva-Maria. 2002. *Johdatus kuvalliseen viestintään: valo, varjo ja väri*.  
Taideteollinen korkeakoulu. (luettu 20.1.2010.)  
[http://www.uiah.fi/virtu/materiaalit/kuvaviestinta/10\\_valo.html](http://www.uiah.fi/virtu/materiaalit/kuvaviestinta/10_valo.html)
- Capture. <http://www.capturesweden.com/Default.aspx?tabid=49>
- MA Lighting. <http://www.ma-share.net/>
- Nettiteatteri. <http://login.prospero.com/dir-login/index.asp?webtag=nettiteatteri&IgnDST=http%3A%2F%2Fforums.delphiforums.com%2Fnettiteatteri%2Fstart&ppref=1{BAAED2DA-774D-4E67-9980-B5048FD55236}jA6LPYQEIBhQ3vtb%2Fnx7GQ%3D%3D>

**Kuvat**

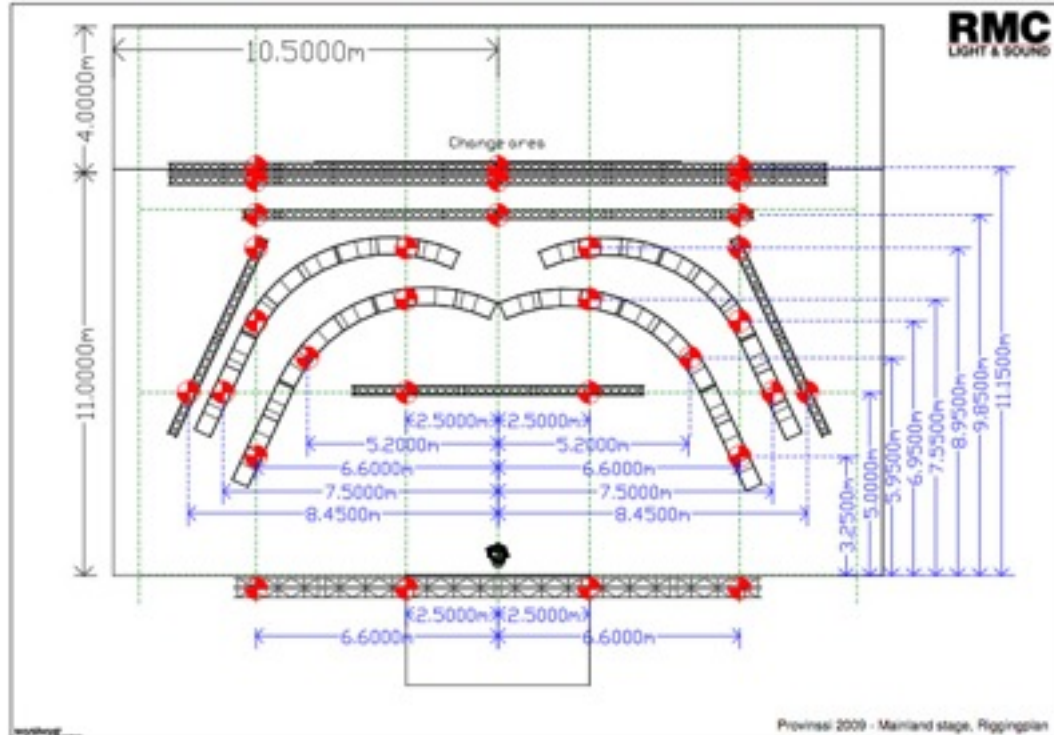
1. Keller, Max. *Light Fantastic*.
2. Keller, Max. *Light Fantastic*.
3. Björklid, Kalle. *Von Herten Brothers*.
4. Nine Inch Nails. Official photo gallery.
5. Nine Inch Nails. Official photo gallery.
6. Nine Inch Nails. Official photo gallery.
7. Rehtijärvi, Antti. *Disco Ensemble*
8. Inka Järvinen. *Disco Ensemble: Magic Recoveries*
9. RMC Light & Sound.
10. RMC Light & Sound.
11. Disco Ensemble
12. Disco Ensemble



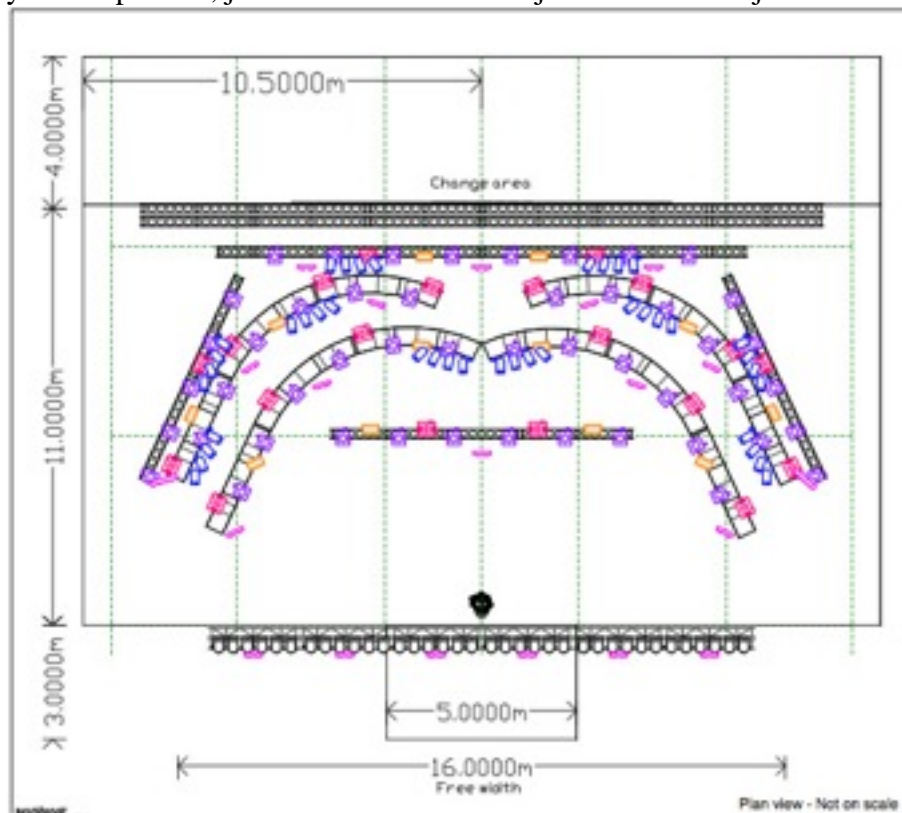
## Liitteet

### Liite 1.

yläkuva plotista, josta näkee ripustuspisteiden sijainnit ja trussilinjojen koostumuksen

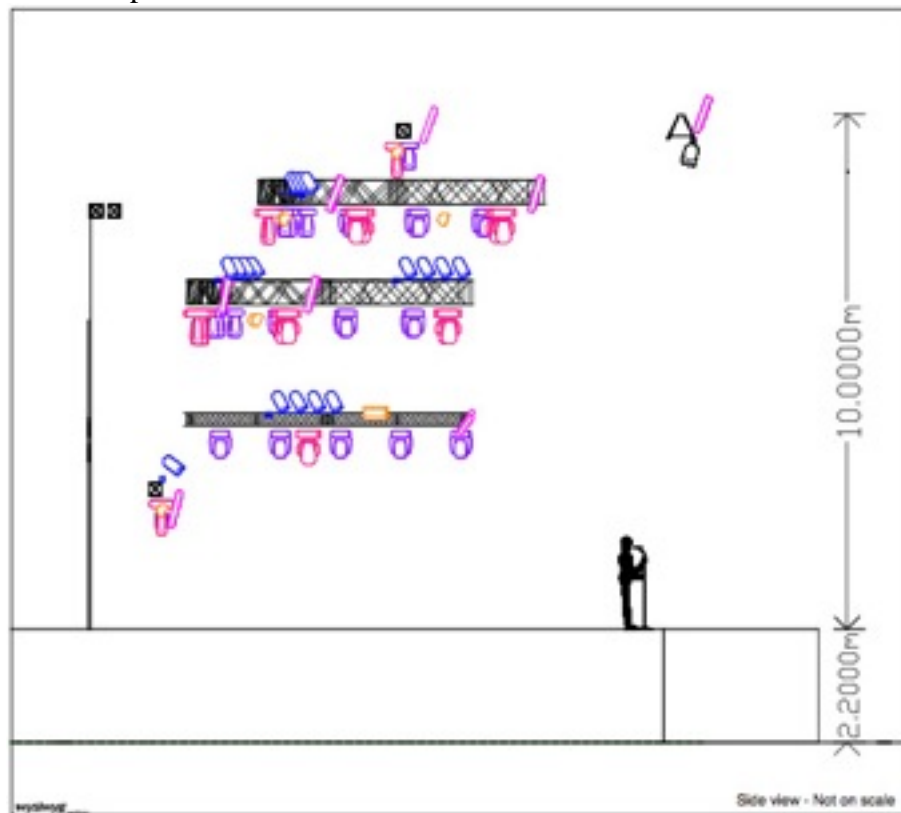


yläkuva plotista, josta näkee heittimien sijoittelun trussilinoissa



## Liite 2.

sivukuva plotista



etukuva plotista

